



## **Pengembangan Website *Google Site* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis AI Pada Materi Simpanan Dana Giro**

Nisa' Adhyatma Bameshwara<sup>1\*</sup>, Sheila Febriani Putri<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup>Universitas Negeri Malang

[\\*nisa.adhyatma.2204216@students.um.ac.id](mailto:*nisa.adhyatma.2204216@students.um.ac.id)

### **Abstrak**

Perkembangan teknologi yang semakin canggih dan pesat di seluruh dunia menyebabkan perubahan yang signifikan pada semua bidang, termasuk dalam bidang pendidikan. Teknologi dalam pendidikan digunakan sebagai fasilitator untuk tujuan pembelajaran. Program merdeka belajar mengutamakan kebebasan berinovasi sebagai acuan utama dalam penyelenggaraan pendidikan. Hal ini memungkinkan guru untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Pengembangan media pembelajaran berbasis website melalui Google Site merupakan salah satu inovasi dalam proses pembelajaran. Adapun fitur-fitur yang tersedia dalam website ini berupa tujuan pembelajaran, materi (*e-book* & PPT interaktif), video, evaluasi (*Google form* & Gimkit) dan profile. Dengan menggunakan website berbasis AI ini proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan interaktif. Model yang digunakan dalam pengembangan media ini yaitu ADDIE. Yang terbagi menjadi 5 tahap yaitu; Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Namun terdapat keterbatasan, sehingga pengembangan media pembelajaran ini hanya sampai pada tahap pengembangan.

**Kata Kunci :** Website, Google site, Artificial Intelligence, Simpanan Dana Giro.

### **Abstract**

*The increasingly sophisticated and rapid development of technology around the world has led to significant changes in all fields, including education. Technology in education is used as a facilitator for learning purposes. The independent learning program prioritizes freedom of innovation as the main reference in the implementation of education. This allows teachers to develop learning methods that are more creative and in accordance with student needs. The development of website-based learning media through Google Site is one of the innovations in the learning process. The features available in this website are learning objectives, materials (*e-book* & interactive PPT), videos, evaluation (*Google form* & Gimkit) and profile. By using this AI-based website, the learning process will be more interesting and interactive. The model used in the development of this media is ADDIE. Which is divided into 5 stages namely; Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. However, there are limitations, so the development of this learning media only reaches the development stage.*

**Keywords :** Website, Google Sites, Artificial Intelligence, Current Account Deposits.

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi yang semakin canggih dan pesat di seluruh dunia menyebabkan perubahan yang signifikan pada semua bidang, baik dalam bidang ekonomi, politik, kesehatan, pendidikan maupun sosial. Adanya kemajuan teknologi menimbulkan cara baru dalam kehidupan dengan munculnya sesuatu yang berbau elektronik, seperti *e-commerce*, *e-journal*, *e-government*, *e-education* dan lain sebagainya. Dengan adanya perubahan ini tentu mengubah pola pikir, tingkah laku, cara berkomunikasi dan cara belajar seseorang. Perubahan ini membawa dampak positif dan juga dampak negatif. Menurut (Putri Kurnia Oktaviani, 2022) Kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan membawa dampak positif, seperti memudahkan akses informasi yang tersebar di seluruh dunia. Selain itu,

penggunaan internet dalam pendidikan meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan menghilangkan batasan ruang dan waktu, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri kapan saja dan di mana saja.

Seiring dengan berkembangnya teknologi, dunia pendidikan juga harus senantiasa berinovasi, mengingat sektor pendidikan memegang peranan penting untuk menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran. Teknologi dalam pendidikan digunakan sebagai fasilitator untuk tujuan pembelajaran. Harapannya siswa dapat menggunakan kemajuan teknologi untuk menambah pengetahuan mereka. Penggunaan teknologi juga diharapkan mampu memberi kemudahan bagi pendidik dalam proses pembelajaran, sehingga mereka tidak perlu mengeluarkan tenaga ekstra untuk mengajar, memeriksa hasil belajar dan lain sebagainya. Dalam konteks ini teknologi pendidikan dilihat dari segi produk dan proses. Maksudnya adalah teknologi pendidikan bukan hanya sekedar ilmu pengetahuan, tetapi juga merupakan sumber informasi dan sumber belajar yang memenuhi kebutuhan pendidikan dan mempermudah proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi diharuskan menyesuaikan dengan keadaan lingkungan pembelajaran, guna memudahkan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran, baik secara daring (online) maupun offline. Masa pandemi covid 19 memang telah berlalu, namun tidak jarang pembelajaran secara daring atau asinkron masih sering diterapkan hingga saat ini. Hal ini sering kali terjadi karena fleksibilitasnya yang memungkinkan pendidik dan peserta didik tidak harus berada di tempat yang sama pada waktu yang sama. Adapun salah satu bentuk kemajuan teknologi saat ini adalah dengan hadirnya *Artificial Inteligent* (Kecerdasan buatan). AI merupakan sistem komputer yang dirancang untuk meniru kemampuan intelektual manusia, seperti berpikir dan bertindak dengan cara yang mirip dengan manusia, namun dengan tingkat efisiensi yang lebih tinggi dan lebih cepat daripada manusia. Keberadaan AI tentu membawa dampak yang besar dalam kehidupan sehari-hari, baik dari segi kesehatan, transportasi, hiburan, ekonomi, industry dan pendidikan. Pengimplementasian AI dalam dunia pendidikan menghadirkan media pembelajaran seperti Canva, Quizizz, Kahoots, Powerpoint, ChatGPT dan lain sebagainya.

Bank merupakan lembaga keuangan yang tidak asing lagi dalam kehidupan sehari-hari. Kebanyakan dari kita selalu mengaitkan bank dengan sesuatu yang berbau uang. Bank berasal dari Bahasa Italia yaitu *banco* yang artinya bangku. Bangku inilah yang digunakan oleh para bankir untuk melayani customernya dalam kegiatan operasionalnya. Istilah bangku ini menjadi populer dan berubah dengan sendirinya seiring dengan perkembangan zaman. Secara keseluruhan, bank dideskripsikan sebagai sebuah lembaga yang kegiatannya menghimpun dana dari masyarakat dan kemudian menyalurkannya kembali kepada masyarakat serta menyediakan kegiatan pelayanan lainnya.

Dalam program Merdeka Belajar, siswa diberikan hak untuk belajar tanpa tekanan dan kebebasan untuk berkreasi. Program ini dirancang untuk mengatasi kelemahan pendidikan konvensional yang berpusat pada guru (Teacher Centered). Salah satu prinsip utama dari program ini adalah menekankan pentingnya kebebasan berinovasi. Kebebasan berinovasi ini memungkinkan guru untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian, diharapkan proses belajar mengajar dapat berjalan lebih efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran (Suryana et al., 2023).

Oleh karena itu, penulis mengembangkan media pembelajaran berbasis website menggunakan *Google Site* untuk mendukung proses belajar siswa dalam mata pelajaran Perbankan Dasar, khususnya pada materi Simpanan Dana Giro. Media pembelajaran berbasis website ini memanfaatkan teknologi internet untuk mengaksessnya tanpa adanya batasan ruang dan waktu. Media pembelajaran ini tentu dapat

diakses melalui handpone, laptop, komputer dan perangkat lainnya yang menggunakan akses internet. Website juga digunakan sebagai sarana pengganti buku/ papantulis. Dengan demikian, baik pembelajaran secara offline maupun daring dapat berlangsung secara efektif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari materi Simpanan Dana Giro tanpa kekhawatiran bahwa siswa tidak memahami materi yang diajarkan.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Simpanan Dana Giro**

Simpanan dana giro merupakan salah satu materi pada mata pelajaran Perbankan dasar. Mata pelajaran ini biasanya diajarkan pada siswa SMK yang berkonsentrasi pada jurusan Akuntansi ataupun siswa SMA pada kelas X. Rekening Giro, atau Current Account, adalah produk perbankan berupa simpanan dari nasabah individu atau badan usaha, baik dalam mata uang rupiah maupun asing. Penarikan dana dari rekening ini dapat dilakukan kapan saja selama jam kerja menggunakan cek dan bilyet giro. Rekening giro penting dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk keuangan pribadi maupun bagi mereka yang memiliki bisnis atau pengusaha. Materi ini membahas secara mendalam mengenai pengertian giro, alat pembayaran, sifat rekening dan akuntansi giro.

### **Minat Belajar**

Minat adalah faktor penting untuk mencapai kesuksesan dalam berbagai bidang. Minat yang tumbuh dalam diri seseorang dapat menciptakan fokus yang kuat dan perhatian yang digunakan untuk mengerjakan sesuatu dengan tekun dan dalam jangka waktu yang panjang, sehingga dapat berkonsentrasi penuh, mudah untuk mengingat, dan tidak mudah bosan. Minat belajar adalah kecenderungan atau keinginan untuk mempelajari dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Minat belajar dapat berupa keinginan untuk memahami suatu topik, mengembangkan keterampilan, atau meningkatkan kemampuan. Faktor-faktor seperti kepentingan pribadi, kebutuhan profesional, atau keinginan untuk meningkatkan kemampuan dapat mempengaruhi minat belajar.

### **Artificial Inteligent**

AI (*Artificial Intelligence*) adalah teknologi yang dikembangkan untuk membangun sistem yang dapat berpikir dan berbuat seperti manusia, dengan kemampuan untuk memecahkan masalah, belajar dari pengalaman, dan meningkatkan kemampuan secara berkelanjutan. Dengan menggunakan berbagai algoritma dan model matematika yang dirancang untuk meniru proses berpikir manusia, seperti analisis, sintesis, dan evaluasi informasi, AI dapat membantu manusia dalam berbagai pekerjaan, mulai dari yang mudah hingga yang kompleks. Dalam pengembangannya, AI menggunakan berbagai teknologi, seperti *machine learning*, *deep learning*, dan *natural language processing*, untuk membangun sistem yang dapat berinteraksi dengan manusia dan lingkungan sekitar. AI dapat digunakan untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas berbagai pekerjaan manusia, seperti analisis data, diagnosis medis, dan pengambilan keputusan bisnis. Dengan kemampuan AI untuk memproses dan menganalisis data secara cepat dan akurat, AI dapat membantu manusia dalam membuat keputusan yang lebih baik dan meningkatkan efisiensi dalam berbagai pekerjaan.

### **Website**

Website adalah kumpulan halaman web yang saling terhubung dan bisa diakses melalui internet

menggunakan browser web. Website ini dihosting di server dan dikenali dengan alamat unik yang disebut URL (*Uniform Resource Locator*). Secara teknis, website merupakan dokumen digital yang ditulis menggunakan bahasa pemrograman seperti HTML (*Hypertext Markup Language*), CSS (*Cascading Style Sheets*), dan JavaScript. Untuk konten dinamis, website juga bisa menggunakan bahasa *server-side* seperti *PHP*, *Ruby*, atau *Python*. Website memainkan peran penting dalam era digital saat ini sebagai platform untuk berbagai kegiatan, termasuk informasi, komunikasi, transaksi bisnis, dan hiburan. Perkembangan teknologi web terus meningkatkan kompleksitas dan kapabilitas website, membuatnya menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari. Dengan kemampuan untuk berbagi informasi, berkomunikasi, dan melakukan transaksi, website telah menjadi sangat penting dalam berbagai aspek kehidupan, seperti bisnis, pendidikan, dan hiburan.

### **Google site**

*Google Site* merupakan sebuah platform website yang disediakan oleh *Google*. Website yang dibuat dengan *Google Sites* memiliki kemampuan yang mirip dengan website pada umumnya, termasuk halaman-halaman yang dapat diakses secara online, serta dapat menyertakan berbagai elemen seperti tautan, gambar, video, dan multimedia lainnya. Lebih dari itu, situs yang dibuat juga dapat terintegrasi dengan produk-produk *Google* lainnya seperti *Google Drive*, *Google Calendar*, dan *Google Maps*. Proses pembuatannya yang mudah dan tidak memerlukan coding menjadikan pengguna dari latar belakang teknologi apapun dapat dengan mudah mengaplikasikannya. *Google Sites* menawarkan berbagai templat dan tema yang dapat diubah, memungkinkan pengguna untuk memilih dan menyesuaikan desain sesuai kebutuhan mereka. Penggunaannya yang mudah, praktis serta tidak dipungut biaya menjadikan *Google site* banyak dipergunakan. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Jubaidah, 2020) yang mengungkapkan bahwa Penggunaan aplikasi *Google Site* pada materi Pola Bilangan terbukti memudahkan penulis dalam mengendalikan, membimbing, dan mengarahkan siswa dengan cara yang terstruktur sesuai dengan tujuan pembelajaran. *Google Sites* adalah alat pembuat situs yang populer karena beberapa keunggulan: gratis, mudah digunakan, memungkinkan kolaborasi, menyediakan 100 MB penyimpanan online gratis, dan mudah ditemukan melalui mesin pencari *Google*. (Suryana et al., 2023)

### **METODE PENELITIAN**

Model yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah ADDIE. Model ADDIE pertama kali dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda pada tahun 1990-an. Model ini sering digunakan untuk mengilustrasikan pendekatan yang sistematis dalam pengembangan instruksional. Molenda juga menyatakan bahwa model ADDIE adalah model pembelajaran yang bersifat umum dan cocok untuk digunakan dalam penelitian pengembangan. Ketika digunakan dalam pengembangan, proses ini dianggap berurutan namun juga interaktif. Beberapa peneliti lainnya juga mengemukakan hal yang tidak jauh berbeda, bahwa model ADDIE merupakan model yang mudah digunakan dan dapat diterapkan dalam kurikulum yang mengajarkan pengetahuan, sikap, maupun keterampilan (Cheung, 2016). Model ini dapat diterapkan dalam berbagai jenis pengembangan produk, termasuk model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media, dan bahan ajar. Model ini terdiri dari 5 tahap pengembangan yaitu ; Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi, dan Evaluasi. Pada tahap analisis, terdapat tiga tahapan analisis, yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis karakteristik peserta didik. Tahap kedua yaitu perancangan. Pada tahap ini membuat rancangan terhadap media pembelajaran secara keseluruhan. Tahap ketiga yaitu pengembangan, merupakan tahap mewujudkan media pembelajaran yang ingin dikembangkan. Tahap keempat yaitu implementasi. Pada tahap ini media pembelajaran yang telah dikembangkan akan diimplementasikan dalam proses

pembelajaran. Tahapan yang terakhir yaitu evaluasi. Evaluasi dapat diartikan sebagai proses yang dilakukan untuk menilai media pembelajaran yang telah dikembangkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Tahap Analisa (*Analysis*)

- Analisis Kebutuhan

Mata pelajaran Perbankan Dasar yang diajarkan di Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) seringkali disampaikan dengan metode ceramah yang monoton dengan media pembelajaran yang hanya berbasis papan tulis dan buku. Hal ini dapat menyebabkan berkurangnya minat siswa terhadap pelajaran tersebut. Namun, kemajuan teknologi di abad ke-21 ini telah mendorong berkembangnya media pembelajaran yang semakin canggih. Media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan untuk memaksimalkan hasil belajar siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan minat dan pemahaman mereka terhadap materi Simpanan dana giro.

- Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum penting dilakukan agar penelitian pengembangan media pembelajaran selaras dengan kurikulum yang berlaku di sekolah. Hal ini memastikan media pembelajaran yang dikembangkan dapat menjadi alat bantu efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran kurikulum tersebut.

- Analisis Karakteristik Peserta Didik

Penggunaan media pembelajaran berbasis website dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Dengan penguatan pemahaman konsep melalui penyajian materi yang menarik dan multimedia, mengembangkan keterampilan teknologi siswa dan juga dapat menyesuaikan dengan kebutuhan belajar individu siswa, sehingga proses pembelajaran tidak hanya berlangsung di kelas.

### Tahap Perancangan (*Design*)

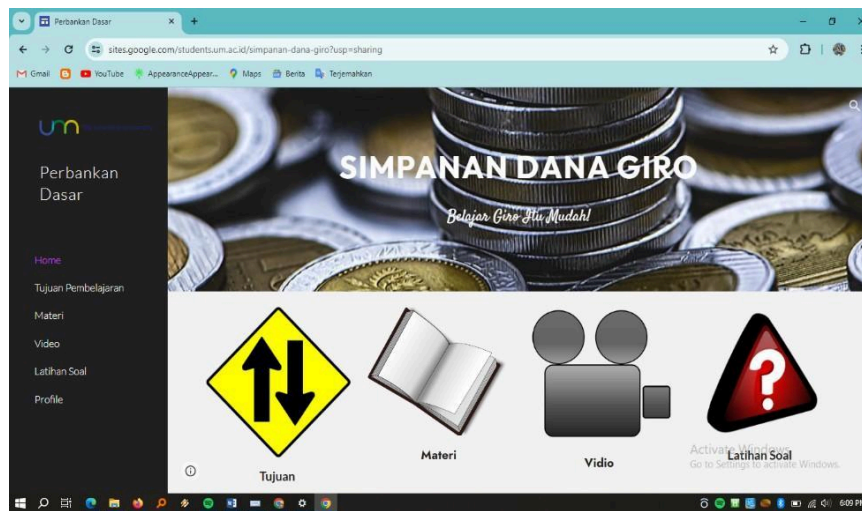
Pada tahap perancangan, penulis memilih untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis website *Google Site*. Alasan utama pemilihan media ini adalah aksesibilitas bagi siswa untuk mengakses materi pembelajaran dari mana saja dan kapan saja, melalui perangkat yang terhubung dengan internet. Hal ini mendukung proses belajar mandiri siswa. Selain itu, website *Google Site* menawarkan fitur interaktif dan visualisasi menarik yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Tidak hanya itu, penggunaan media ini juga memungkinkan pengembangan keterampilan teknologi bagi siswa dengan memanfaatkan platform digital. Rancangan media pembelajaran berbasis website ini terdiri dari:

1. Halaman Beranda : Halaman utama pengguna.
2. Halaman Tujuan Pembelajaran : Menyajikan capaian dalam pembelajaran.
3. Halaman Materi : Menampilkan materi mengenai simpanan dana giro.
4. Halaman Video : Berisikan video yang berkaitan dengan materi.

5. Halaman Latihan Soal : Menyediakan berbagai bentuk evaluasi dari proses pembelajaran.
6. Halaman Profile : Memberikan informasi kepada pengguna mengenai kepemilikan website.

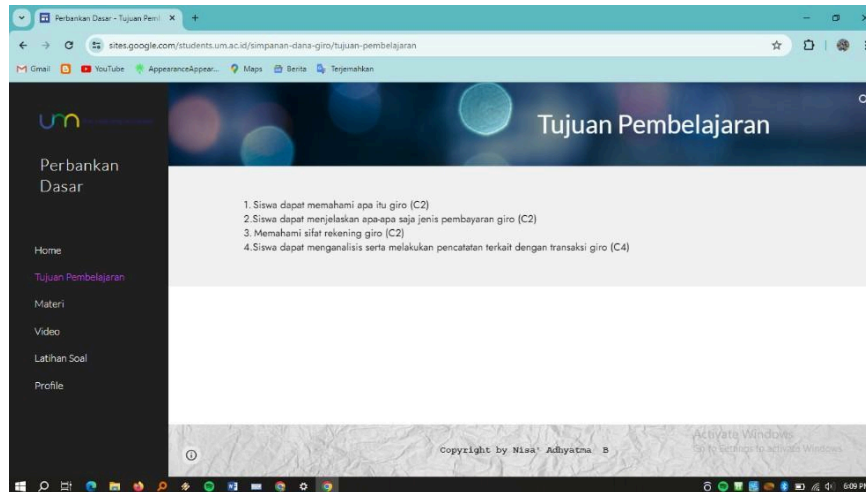
### Tahap Pengembangan (*Development*)

Setelah merancang media pembelajaran, tahap ini melibatkan realisasi desain tersebut menjadi sebuah website yang sesungguhnya, lengkap dengan fitur-fitur yang telah direncanakan sebelumnya. Pengembangan ini mengintegrasikan materi, *PowerPoint*, video, *Google Form*, dan Gimkit menjadi sebuah kesatuan yang saling berhubungan. Berikut adalah penjabaran hasil dari website yang telah dikembangkan.



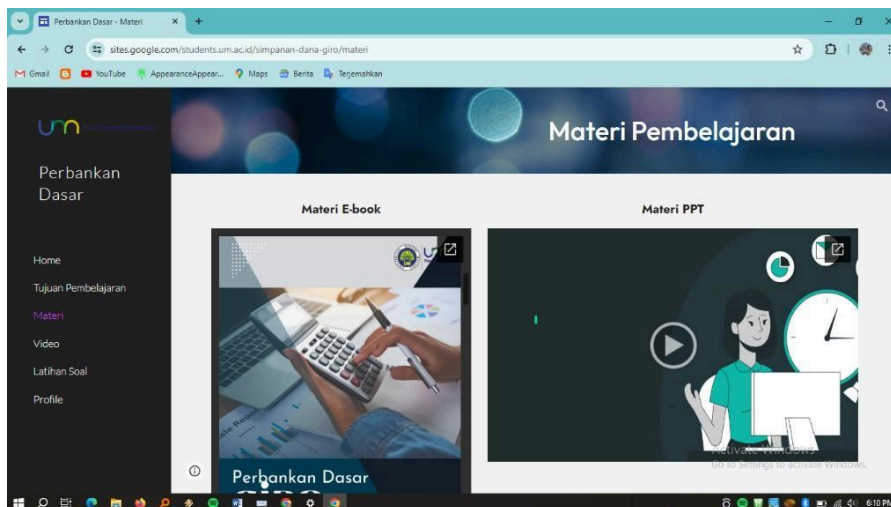
**Gambar 1.1 Tampilan beranda**

Tampilan beranda/home merupakan halaman utama atau halaman depan dari website ini. Halaman ini berfungsi sebagai titik awal di mana pengguna pertama kali tiba dan memperoleh gambaran umum tentang layanan yang disediakan oleh web ini. Elemen-elemen yang ditemukan dalam halaman ini berupa pengenalan singkat mengenai website, dan navigasi menu yang mempermudah pengguna untuk mengakses bagian lain dari website ini.



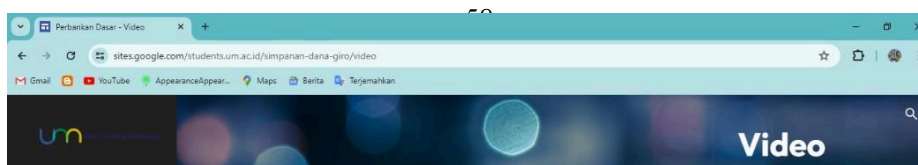
**Gambar 1.2** Halaman tujuan pembelajaran

Halaman ini dirancang untuk menyampaikan informasi kepada pengguna mengenai capaian dari pembelajaran simpanan dana giro. Halaman ini berfungsi sebagai acuan kepada pengguna untuk dapat menyelesaikan pembelajaran sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Halaman ini diletakkan di awal agar pengguna dapat dengan cepat mengidentifikasi bagian penting dari pembelajaran ini.



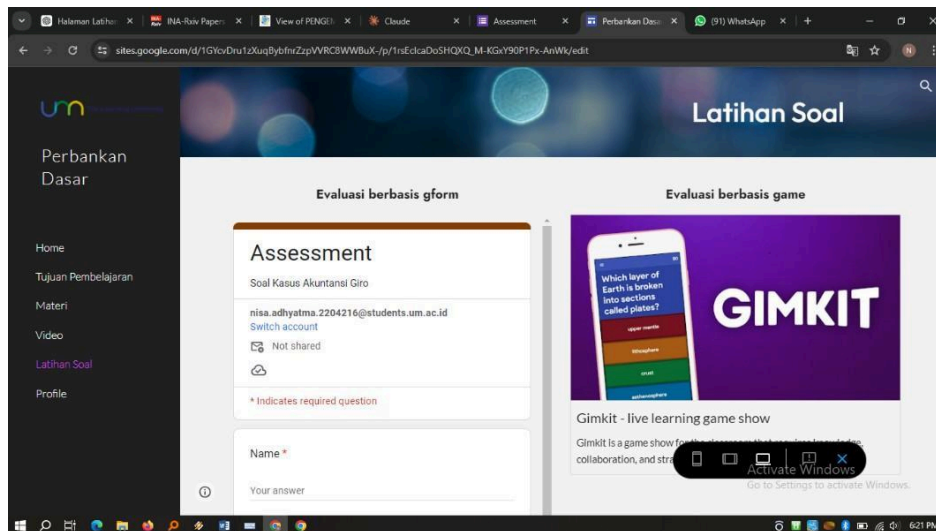
**Gambar 1.3** Halaman materi pembelajaran

Sesuai dengan namanya, halaman ini menyajikan materi tentang simpanan dana giro kepada pengguna dan merupakan halaman penting dalam website ini. Terdapat dua versi materi yang tersedia : versi *e-book* dan versi PPT interaktif. Dengan adanya pilihan ini, pengguna dapat memilih materi yang paling sesuai dengan kebutuhan mereka.



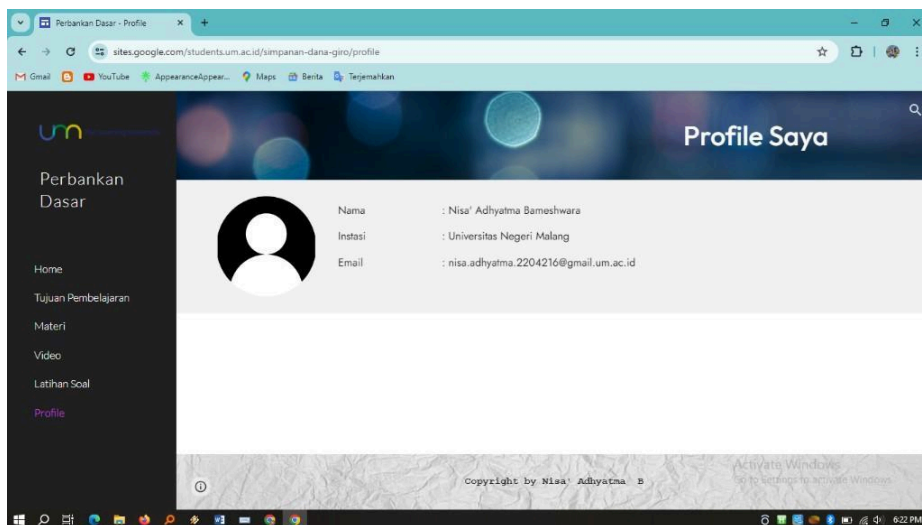
### Gambar 2.1 Halaman video

Halaman ini dirancang untuk menampilkan video yang berhubungan dengan proses pembelajaran. Halaman ini menampilkan video yang menunjukkan praktik cara membuka rekening giro dalam kehidupan sehari-hari, dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman pengguna tentang proses tersebut. Ketika pengguna mengakses video yang tersedia, mereka akan dialihkan secara otomatis ke platform YouTube untuk menonton video yang dimaksud.



Gambar 2.2 Halaman latihan soal

Halaman ini menyajikan berbagai bentuk evaluasi terhadap materi pembelajaran sebelumnya, dengan tujuan menilai sejauh mana pengguna telah mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Ada dua jenis evaluasi yang tersedia di halaman tersebut. Pertama, terdapat evaluasi berupa pertanyaan esai yang diimplementasikan melalui *Google Form*. Kedua, terdapat evaluasi dalam bentuk permainan menggunakan aplikasi *Gimkit*. Setiap evaluasi dilengkapi dengan pertanyaan-pertanyaan yang berbeda.



**Gambar 2.3 Halaman profile**

Halaman ini merupakan halaman terakhir pada website. Pada halaman profil *Google Site*, informasi tentang kelompok, individu, atau organisasi yang bertanggung jawab atas pembuatan atau kepemilikan situs web tersebut disajikan dengan jelas. Halaman ini terdapat nama, instansi, serta alamat email pemilik untuk memberikan informasi resmi kepada pengguna tentang pemilik situs web tersebut.

## KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran website berbasis AI pada materi simpanan dana giro memiliki tujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, serta meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran, sehingga belajar terasa menyenangkan dan tidak bersifat monoton. Website ini dikembangkan dengan menggunakan platform *Google Site* dan mengintegrasikan berbagai fitur seperti materi (*e-book* dan *PPT* interaktif), video, evaluasi (*Google Form* dan *Gimkit*). Model yang digunakan dalam pengembangan ini yaitu *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Keputusan untuk menggunakan website sebagai media pembelajaran dilandasi oleh beberapa pertimbangan, di antaranya kemudahan akses bagi pengguna, tersedianya fitur-fitur interaktif yang menarik, tampilan visual yang memikat, serta peluang bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan mereka di bidang teknologi. Hasil akhir dari website ini diharapkan mampu meningkatkan minat serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Penulis juga menyadari adanya keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran ini, sehingga penggunaannya belum optimal. Keterbatasan tersebut mencakup tidak dilaksanakannya tahap

implementasi dan evaluasi dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Hal ini terjadi karena keterbatasan waktu yang tidak memungkinkan untuk melanjutkan ke tahapan tersebut, sehingga penulis hanya sampai pada tahap pengembangan. Oleh karena itu diperlukan penelitian lebih lanjut terkait website ini, terutama pada tahap implementasi dan evaluasi terkait dengan website ini.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Aditya, P. T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web Pada Materi Lingkaran Bagi Siswa Kelas VIII. *Jurnal Matematika, Statistika & Komputasi*, 64-74.
- Hasan, N. I. (2014). *Pengantar Perbankan*. Jakarta: Referensi (Gaung Persada Press Group).
- Izzaturrahma, E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Edutech Undiksha*, 216-224.
- Nurillahwaty, E. (2022). Peran Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*.
- Prayudi, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Google Sites Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran*.
- Putri Kurnia Oktaviani, A. (2022). Studi Literatur : Efektivitas Penggunaan Microsoft Teams 365 terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran online akuntansi . *Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics* , 98-111.
- Wardiana, W. (n.d.). Perkembangan Teknologi Informasi di Indonesia.
- Eko suryana, Y. P. (2023). Pemanfaatan Google Site Sebagai Media Pembelajaran Siswa SMKN 3 Kota Bengkulu. *Jurnal Dasehan Untuk Negeri* , 85-88.
- Siti Jubaidah, M. (2020). Penggunaan Google Sites Pada Pembelajaran Matematika Materi Pola Bilangan SMP Kelas VIII. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 68-73.