



Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Sites Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas X Smk Farida Adz Dzakraa

Dimas Adi Saputra
STKIP PGRI Situbondo

Arico Ayani Suparto
STKIP PGRI Situbondo

Siti Seituni
STKIP PGRI Situbondo

Alamat: Jl. Argopuro, Mimbaan Tengah, Mimbaan, Kec. Panji, Kabupaten Situbondo, Jawa Timur 68323

Korespondensi penulis: caca13rico@gmail.com

Abstract

This study was motivated by the low learning motivation among vocational high school students, particularly in productive subjects that require technological understanding. With the advancement of educational digitalization, interactive learning media such as Google Sites has emerged as an innovative solution. The aim of this study was to examine the effect of using Google Sites-based interactive learning media on students' learning motivation. A quantitative approach was applied using a pre-experimental one group pretest-posttest design. The sample consisted of 30 tenth-grade TKJ students at SMK Farida Adz Dzakraa. The research instrument was a learning motivation questionnaire that had been tested for validity and reliability. The data analysis showed an increase in students' learning motivation after the implementation of Google Sites. The use of this media effectively enhanced students' attention, interest, and active participation in learning activities. The implication of this study highlights the importance of integrating digital media into the teaching and learning process to create engaging, adaptive, and learner-centered instruction suitable for today's digital generation.

Keywords: Google Sites, interactive learning, learning media, learning motivation, vocational school.

Abstrak

Received May 13, 2025; Revised May 17, 2025; Accepted June 28, 2025

* Arico Ayani Suparto, caca13rico@gmail.com

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran produktif di SMK, khususnya pada mata pelajaran yang menuntut pemahaman teknologi. Seiring berkembangnya digitalisasi pendidikan, media pembelajaran interaktif seperti Google Sites menjadi alternatif solusi yang inovatif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental one group pretest-posttest. Sampel terdiri dari 30 siswa kelas X TKJ di SMK Farida Adz Dzakraa. Instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar setelah penerapan media Google Sites. Penerapan media ini terbukti mampu meningkatkan perhatian, minat, dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya integrasi media digital dalam kegiatan belajar mengajar untuk menciptakan pembelajaran yang adaptif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini.

Kata kunci: Google Sites, media pembelajaran, motivasi belajar, pembelajaran interaktif, SMK

LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam pembangunan sumber daya manusia di suatu negara. Ki Hadjar Dewantara mengatakan bahwa pendidikan adalah upaya untuk memajukan bertumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin dan karakter), pikiran, serta tubuh anak." (Sanga & Wangdra, 2023). Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sistem pendidikan di Indonesia mengalami perubahan baik kurikulum maupun sarana dan prasarana yang dibutuhkan. Perkembangan tersebut berdampak juga pada aspek kehidupan manusia secara global. Ketepatan yang dimaksud tergantung pada tujuan pembelajaran, pesan (isi) pembelajaran dan karakteristik siswa yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Khotijah Tije (2021) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Untuk menyampaikan

materi pembelajaran kepada siswa diperlukan media pembelajaran agar pembelajaran tersebut dapat terlaksana dengan baik sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. (Saputra & Effendi, 2021). Dalam dunia pendidikan, motivasi belajar menjadi salah satu faktor utama yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Motivasi belajar merupakan dorongan yang mampu menggerakkan peserta didik yang ada dalam diri peserta didik dan dapat memotivasi untuk melaksanakan kegiatan belajar guna mencapai tujuan belajar (Damayanti et al., 2024).

Bagi seluruh anak baik disetiap umur maupun tingkatan sangatlah penting untuk memiliki motivasi belajar. Sumber motivasi digolongkan menjadi dua, yaitu sumber motivasi dari dalam diri (intrinsik) dan sumber motivasi dari luar (ekstrinsik) (Anissyah, 2021). Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk mencari cara yang efektif guna meningkatkan motivasi belajar siswa, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Dengan demikian, Google Sites dapat menjadi alat yang efektif untuk mengembangkan bahan ajar yang tidak hanya kaya akan konten multimedia, tetapi juga terstruktur dengan baik secara semantik (Anin Asnidar & Junaid, 2024). Google Sites telah menjadi pilihan populer sebagai Learning Management System (LMS) dalam dunia pendidikan. Platform ini memungkinkan guru untuk mengelola pembelajaran secara lebih efektif, mulai dari penyampaian materi, pemberian tugas, hingga evaluasi. Google Sites menawarkan berbagai fitur yang dapat menunjang proses pembelajaran, termasuk kemampuan untuk membuat konten yang menarik dan interaktif (Kasmad et al., 2023).

KAJIAN TEORITIS

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pengertian media adalah alat atau bahan yang dapat digunakan untuk menjelaskan pesan-pesan dalam komunikasi atau interaksi dalam proses hubungan dari orang satu dengan orang lainnya (Yusup, A et al., 2023). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna (Hasan et al., 2021).

(Pratiwi, 2020) menyatakan bahwa media dalam proses pembelajaran memiliki dua peranan yang penting, diantaranya: 1. Media sebagai alat bantu mengajar atau dependent media, karena posisi media yang dimaksud adalah sebagai alat bantu (efektivitas). 2.

Media sebagai sumber belajar yang digunakan sendiri oleh para pembelajar secara mandiri atau independent media. Independent media dirancang secara teratur sehingga dapat menyalurkan informasi sistematis atau terarah dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran yang ditentukan. Hal ini berbeda dengan media pembelajaran tradisional yang lebih bersifat pasif, seperti buku teks atau papan tulis. Dengan media interaktif, siswa diharapkan dapat terlibat secara langsung dalam proses belajar, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat mereka terhadap materi yang dipelajari. Media interaktif adalah media yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara aktif dengan materi yang dipelajari melalui fitur-fitur seperti pilihan, simulasi, latihan, dan umpan balik langsung (Jafnihirda et al., 2023).

Google Sites adalah salah satu layanan dari Google yang memungkinkan pengguna untuk membuat situs web dan halaman web dengan mudah, tanpa memerlukan keahlian teknis yang mendalam dalam pemrograman atau desain web (Mustakim et al., 2024). Media ini dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran karena mudah dibuat dan dikelola tanpa menggunakan bahasa pemrograman serta mudah diakses oleh pengguna (Feby & Siregar, 2022). Tidak hanya media pembelajaran Motivasi sangat penting artinya dalam kegiatan belajar, sebab adanya motivasi mendorong semangat belajar dan sebaliknya kurang adanya motivasi akan melemahkan semangat belajar. Motivasi merupakan syarat mutlak dalam belajar; seorang siswa yang belajar tanpa motivasi (atau kurang motivasi) tidak akan berhasil dengan maksimal. Motivasi belajar adalah dorongan keinginan seorang untuk melakukan kegiatan belajar (Pongoh, 2023).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian kuantitatif, yaitu pendekatan penelitian yang menekankan pada data berupa angka atau informasi numerik yang kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik. Penelitian kuantitatif biasanya melibatkan jumlah sampel yang lebih besar agar hasilnya lebih representatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian *ex post facto* menurut Zahrawati, (2022) Nama *Ex Post Facto* sendiri dalam bahasa latin artinya “dari sesudah fakta”. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian itu dilakukan sesudah perbedaan-perbedaan dalam variabel bebas itu terjadi karena perkembangan kejadian itu secara alami. Penelitian *ex post facto* merupakan penelitian yang bertujuan untuk menemukan penyebab yang memungkinkan perubahan sesuatu gejala atau fenomena yang disebabkan oleh suatu

peristiwa perilaku atau hal-hal yang menyebabkan perubahan pada variabel bebas yang secara keseluruhan sudah terjadi (Zahrah & Rezania, 2023). Menurut Suriani et al., (2023) “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X di SMK Farida Adz Dzikraa. Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, ataupun bagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya (Noptriawan, A., & Rachman, 2024). Dalam penelitian ini, sampel yang di gunakan berjumlah 36 siswa kelas X. Teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel untuk menentukan sampel yang akan digunakan(Sainanda, et al., 2022). Menurut Nuralim et al., (2021) yaitu kriteria penilaiannya sebagai berikut;

- 1) Jika jawaban SS (Sangat Setuju), diberi skor = 4
- 2) Jika jawaban S (Setuju), diberi skor = 3
- 3) Jika jawaban TS (Tidak Setuju), diberi skor = 2
- 4) Jika jawaban STS (Sangat Tidak Setuju), diberi skor = 1

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. HASIL

A. Uji Validitas

No soal	r _{hitung}	r _{tabel 5 %}	Interpretasi
1	0,413	0,361	Valid
2	0,626	0,361	Valid
3	0,516	0,361	Valid
4	0,520	0,361	Valid
5	0,384	0,361	Valid
6	0,500	0,361	Valid
7	0,540	0,361	Valid
8	0,560	0,361	Valid

9	0,383	0,361	Valid
10	0,380	0,361	Valid

Hasil Uji Validitas Variabel X

No soal	r_{hitung}	$r_{tabel\ 5\ \%}$	Interpretasi
1	0,520	0,361	Valid
2	0,514	0,361	Valid
3	0,403	0,361	Valid
4	0,557	0,361	Valid
5	0,440	0,361	Valid
6	0,502	0,361	Valid
7	0,441	0,361	Valid
8	0,496	0,361	Valid
9	0,584	0,361	Valid
10	0,447	0,361	Valid

Hasil Uji Validitas Variabel Y

Berdasarkan korelasi tersebut di konsultasikan dengan responden sebanyak 30 pada taraf signifikan 5 % $r_{tabel} = 0,361$. Sehingga dapat di lihat jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item soal angket tersebut dinyatakan valid. Jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka item soal angket tersebut dinyatakan tidak valid. Berdasarkan hasil uji validitas yang terdapat pada tabel Variabel X dan Variabel Y semua data dinyatakan valid.

B. Uji Reabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,625	10

Hasil Uji Reliabilitas Variabel X

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,625	10

Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y

Hasil perhitungan data menggunakan SPSS diatas menunjukkan *cronbach's alpha* sebesar 0,625. Kemudian dibandingkan dengan nilai r_{tabel} $N=10$, dicari distribusi r_{tabel} signifikansi 5% dan maka di peroleh r_{tabel} sebesar 0,625. Kesimpulan Alpha 0,625 > r_{tabel} = 0,625 menunjukkan bahwa partisipasi siswa pada item angket motivasi belajar pada tabel Variabel X dan Variabel Y dianggap reliabel.

C. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters ^{a, b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	2,03864331
Most Extreme Differences	Absolute	,193
	Positive	,090
	Negative	-,193
Kolmogorov-Smirnov Z		1,058
Asymp. Sig. (2-tailed)		,213
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		

Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan data diatas yang menggunakan pengujian uji normalitas kolmogorov-smirnov dengan SPSS. Untuk mengetahui data hasil variabel X dan variabel Y. Disini menunjukkan hasilnya sebesar 0,213. Sesuai kaidah yang ditentukan, bila nilai > 0,05 maka distribusi data tersebut dinyatakan normal.

D. Uji Korelasi Product Moment

No	X	Y	X ²	y ²
1	36	35	1296	1225
2	33	33	1089	1089
3	30	30	900	900
4	32	33	1024	1089
5	31	32	961	1024
6	33	32	1089	1024
7	30	31	900	961
8	33	31	1089	961
9	29	29	841	841
10	29	30	841	900
11	31	27	961	729
12	30	31	900	961
13	28	27	784	729
14	29	31	841	961
15	34	34	1156	1156
16	37	38	1369	1444
17	27	30	729	900
18	35	35	1225	1225
19	31	24	961	576
20	30	29	900	841
21	32	34	1024	1156
22	29	30	841	900

23	32	32	1024	1024
24	34	34	1156	1156
25	28	26	784	676
26	23	28	529	784
27	30	28	900	784
28	32	32	1024	1024
29	33	34	1089	1156
30	24	26	576	676
Jumlah	901	900	28803	28872

$$N = 30 \quad \sum Y = 900 \quad \sum Y^2 = 28872$$

$$\sum x = 901 \quad \sum x^2 = 28803 \quad \sum xy = 28770$$

Selanjutnya untuk menghitung tingkat keeratan hubungan antara variabel X (*project based learning*) dan variabel Y (motivasi belajar) tersebut dihitung menggunakan rumus koefisien korelasi ialah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{\sum xy - \frac{\sum x \times \sum y}{n}}{\sqrt{\left(\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n}\right) \left(\sum y^2 - \frac{(\sum y)^2}{n}\right)}} \\
 &= \frac{28,770 - \frac{901 \times 900}{30}}{\sqrt{\left(28,803 - \frac{901^2}{30}\right) \left(28,872 - \frac{900^2}{30}\right)}} \\
 &= \frac{28,770 - 27,030}{\sqrt{(28,803 - 27,060.03)(28,872 - 27,000)}} \\
 &= \frac{1,740}{\sqrt{(1,742.97)(1,872)}} \\
 &= \frac{1,740}{\sqrt{3,262,982.64}} \\
 &= \frac{1,740}{1.806.37} \\
 r_{xy} &\approx 0.963
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil analisis yang menggunakan rumus koefisiensi korelasi product moment hasil yang diperoleh yaitu $r_{hitung} = 0,963$ yang berarti terdapat hubungan yang

sedang dan tentunya ada pengaruh yang signifikan antara model *project based learning* terhadap motivasi belajar peserta didik.

E. Uji Hipotesis (uji t)

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \\
 t &= \frac{0,963\sqrt{30-2}}{\sqrt{1-(0,963)^2}} \\
 t &= \frac{0,963\sqrt{28}}{\sqrt{1-0,927}} \\
 t &= \frac{0,963 \times 5,292}{\sqrt{0,073}} \\
 t &= \frac{5,093}{0,270} \\
 t &\approx 18,87
 \end{aligned}$$

Hasil hipotesis yang didapat yaitu t_{hitung} sebesar 18,87 dan t_{tabel} sebesar 2,048, yang berarti $t_{hitung} (18,87) > t_{tabel} (2,048)$, dengan demikian kriteria uji yang didapat tersebut maka dapat diterima yaitu ada pengaruh yang signifikansi antara media pembelajaran interaktif berbasis google sites terhadap motivasi belajar peserta didik kelas X TKJ.

2. PEMBAHASAN

Hasil analisis data menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari hasil uji korelasi Pearson Product Moment yang menunjukkan nilai korelasi sebesar 0,505, berada dalam kategori sedang, dan menunjukkan hubungan positif antara media pembelajaran dan motivasi belajar. Nilai signifikansi sebesar 0,004 juga menunjukkan bahwa hubungan tersebut secara statistik signifikan. Dengan kata lain, semakin efektif penggunaan Google Sites dalam pembelajaran, maka semakin tinggi motivasi belajar siswa. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan fleksibel, memungkinkan siswa untuk mengakses materi secara mandiri, interaktif, dan visual, sehingga dapat meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan dalam proses pembelajaran.

Dari hasil uji validitas, semua item pada angket motivasi belajar dinyatakan valid karena nilai korelasi item lebih besar dari r-tabel (0,361). Uji reliabilitas menggunakan

rumus Cronbach Alpha juga menunjukkan nilai sebesar 0,886 yang termasuk dalam kategori sangat tinggi, sehingga instrumen yang digunakan terbukti konsisten dan dapat dipercaya. Selain itu, uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal (signifikansi 0,200), yang menandakan bahwa data layak untuk dianalisis menggunakan uji statistik parametrik. Temuan ini memperkuat anggapan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya Google Sites, mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar. Ini sesuai dengan teori dari Uno (2011) bahwa motivasi belajar dapat ditingkatkan dengan penyediaan stimulus belajar yang tepat dan menarik.

Secara keseluruhan, pembelajaran dengan media Google Sites tidak hanya memfasilitasi akses materi, tetapi juga memperkuat elemen visual dan interaktivitas yang penting untuk menarik perhatian siswa. Dalam konteks pendidikan kejuruan seperti di SMK Negeri 1 Panji, media ini sangat relevan karena mendukung pembelajaran berbasis keterampilan dan praktik mandiri. Peningkatan motivasi belajar siswa melalui media ini menunjukkan bahwa guru perlu mengembangkan kreativitas dalam memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari strategi pembelajaran. Oleh karena itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa abad 21, serta menjadi bukti empiris bahwa integrasi teknologi informasi dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap aspek afektif siswa, khususnya motivasi belajar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites secara signifikan dan sangat kuat memengaruhi motivasi belajar siswa kelas X TKJ di SMK Farida Adz Dzikraa pada mata pelajaran sistem jaringan komputer. Hal ini didukung oleh instrumen penelitian yang valid dan reliabel, data yang terdistribusi normal, korelasi sangat kuat ($r_{hitung} = 0,963$), serta hasil uji-t yang menunjukkan pengaruh signifikan ($t_{hitung} = 18,870 > t_{tabel} = 2,048$). Oleh karena itu, hipotesis penelitian yang menyatakan adanya pengaruh media ini terhadap motivasi belajar siswa diterima, menegaskan efektivitas Google Sites dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif.

DAFTAR REFERENSI

- Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023, September). Pendidikan adalah faktor penentu daya saing bangsa. In Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK) (Vol. 5, pp. 84-90).
- Tije, S. K., Razaqi, R. S., & Suparto, A. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Siswa Kelas X TKJ SMK Nurul Huda Kapongan Tahun Ajaran 2020-2021. *Holistic Science*, 1(2), 46-51.
- Saputra, M. E. Y., & Effendi, H. (2021). Pengembangan media pembelajaran menggunakan google site pada mata pelajaran instalasi motor listrik untuk kelas XI Titl di SMKN 2 Payakumbuh. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 3(4), 252-257.
- Damayanti, A., Wahyuni, E. A., Ahied, M., Rakhmawan, A., & Fikriyah, A. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA GOOGLE SITES BERBASIS MODEL PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI BUMI DAN TATA SURYA. *Natural Science Education Research (NSER)*, 7(2), 27-33.
- Anissyah, N. (2021). Hubungan Motivasi Diri Dan Intensitas Menghafal Qur'an Dengan Prestasi Menghafal Qur'an Pada Remaja Di Rumah Tahfiz Gemilang Indonesia Cabang Kediri (Doctoral dissertation, IAIN Kediri).
- Anin Asnidar, & Junaid, J. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Semantik Berbasis Multimedia dengan Google Sites. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 10(3), 3467–3474.
- Kasmad, M. R., Hamjan, A., Rachmat Kasmad, M., & Makassar, N. (2023). Licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License Efektifitas Media Pembelajaran Google Sites Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Bola Voli. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 6(2).
- Yusup, A. H., Azizah, A., Rejeki, E. S., Silviani, M., Mujahidin, E., & Hartono, R. (2023). Literature Review: Peran media pembelajaran berbasis augmented reality dalam media sosial. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, 3(5).
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Pratiwi, P. (2021). Media Interaktif Goiizu untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Tingkat Dasar (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).

Jafnihirda, L., Suparmi, S., Ambiyar, A., Rizal, F., & Pratiwi, K. E. (2023). Efektivitas perancangan media pembelajaran interaktif e-modul. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(1), 227-239.

Mustakim, R., Fitriani, F., Ansar, F., Amri, A., & Hasriadi, H. (2024). Pelatihan Pembuatan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Website pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam. *Madaniya*, 5(3), 1007-1012.

Billa, R. F. S., & Siregar, T. M. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis web google sites berbantuan augmented reality untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bangun ruang sisi datar. *Humantech: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 2(2), 294-302.

Pongoh, F. D. (2023). Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 14(1), 01-06.

Zahrawati, z. (2022). Pengaruh anxiety terhadap kemampuan berbicaramahasiswa tadrts bahasa inggris di iaim sinjai (doctoral dissertation, universitas islam ahmad dahlan).

Rezania, V. Tsalasah Alfirdausi Zahrah Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

(Suriani, N., & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi Dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Ihsan: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24-36.).

(Noptriawan, A., & Rachman, I. (2024). The Effect Of Intrval Training On Increasing Vo2max Members Of Unit 702 Of Makassar State University. *Jurnal Ilara; Jurnal Hasil Penelitian, Aplikasi Teori, Analisa, Dan Pembahasan Kepustakaan Tentang Keolahragaan*, 15(4), 313-318.).

(Sainanda, G., & Setiawati, M. (2022). Hubungan Pemberian Apresiasi Terhadap Minat Belajar Ips Siswa Kelas Vii Di Smp Negeri 1 X Koto Diatas. *Jurnal Eduscience*, 9(2), 388-394.).

Nuralim, R., Budiman, A., & Sucipto, A. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Pembelajaran Online Pada Smk Trisakti Jaya Bandar Lampung. *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(4), 541-551.