

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GOOGLE SITES  
SEBAGAI LITERASI DIGITAL DAN APRESIASI SENI MURID DI SMA  
PEMBANGUNAN LABORATORIUM UNP**

Bayu Dimas Saputra<sup>1</sup>, Ardipal<sup>2</sup>, Indrayuda<sup>3</sup>, Jupriani<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Program Studi Magister Pendidikan Seni Universitas Negeri Padang

[1bayudhimassaputra@gmail.com](mailto:1bayudhimassaputra@gmail.com), [2ardipal@fbs.unp.ac.id](mailto:2ardipal@fbs.unp.ac.id),

[3jupriani.jupriani@gmail.com](mailto:3jupriani.jupriani@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This study aimed to develop a Google Sites-based learning media as a platform to enhance students' digital literacy and artistic appreciation in Cultural Arts learning at SMA Pembangunan Laboratorium UNP. The research was motivated by the limited utilization of digital technology in learning activities, low student engagement in independent learning, and the absence of digital media that facilitates the appreciation of students' artworks. This study employed a Research and Development (R&D) approach using the 4D development model, consisting of Define, Design, Develop, and Disseminate stages. Research instruments included expert validation sheets, practicality questionnaires for teachers and students, and learning effectiveness tests. The findings revealed that the Google Sites-based learning media achieved a "very valid" category based on evaluations from media experts, material experts, and language experts. The practicality test results showed percentages of 93% from teachers and 89% from students, indicating that the media was "very practical." The effectiveness test demonstrated that the learning media was sufficiently effective in Cultural Arts learning, with most students achieving learning outcomes in the good and satisfactory categories. In addition to serving as a digital learning platform, Google Sites functioned as a medium for artistic appreciation through a virtual art exhibition feature that encouraged creativity, self-confidence, and active student participation in the learning process. Therefore, the Google Sites-based learning media was found to be valid, practical, and effective in supporting students' digital literacy and artistic appreciation at SMA Pembangunan Laboratorium UNP.*

**Keywords:** *Google Sites, Learning Media, Digital Literacy, Artistic Appreciation, Cultural Arts Education, Research and Development.*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Google Sites sebagai sarana penguatan literasi digital dan apresiasi seni murid pada mata pelajaran Seni Budaya di SMA Pembangunan Laboratorium UNP. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum optimalnya pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran, rendahnya keterlibatan murid dalam pembelajaran mandiri, serta belum tersedianya media yang mampu mewadahi apresiasi karya seni secara digital. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D yang meliputi tahap define, design, develop, dan disseminate. Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli, angket praktikalitas guru dan murid, serta tes efektivitas pembelajaran. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Google Sites yang dikembangkan memperoleh kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil uji praktikalitas menunjukkan persentase sebesar 93% oleh guru dan 89% oleh murid dengan kategori sangat praktis. Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa media pembelajaran cukup efektif digunakan dalam pembelajaran Seni Budaya, dengan mayoritas murid memperoleh hasil belajar pada kategori baik dan cukup. Selain berfungsi sebagai media pembelajaran digital, Google Sites juga mampu menjadi wadah apresiasi seni melalui fitur pameran virtual karya murid yang mendorong kreativitas, kepercayaan diri, serta keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Google Sites dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk mendukung literasi digital dan apresiasi seni murid di SMA Pembangunan Laboratorium UNP.

**Kata Kunci:** Google Sites, Media Pembelajaran, Literasi Digital, Apresiasi Seni, Seni Budaya, Penelitian Pengembangan.

### **A. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan berpusat pada peserta didik. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, kemampuan literasi digital menjadi salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki peserta didik agar mampu memanfaatkan teknologi secara produktif dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk menghadirkan inovasi pembelajaran yang memadukan teknologi dengan kebutuhan belajar peserta didik.

Menurut Prayudi dkk. (2022), media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan Google Sites memiliki tingkat kelayakan sebesar 90% dan memperoleh respons positif peserta didik sebesar 93%, sehingga dinilai sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa Google Sites mampu meningkatkan minat belajar serta mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Google Sites merupakan salah satu platform berbasis web yang mudah digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran digital. Platform ini memungkinkan guru menyajikan materi pembelajaran secara visual, interaktif, dan terstruktur serta

memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri. Selain itu, penggunaan Google Sites juga mendukung pengembangan keterampilan teknologi informasi dan komunikasi yang sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan penguatan literasi digital peserta didik.

Pada mata pelajaran Seni Budaya, pemanfaatan teknologi digital masih belum optimal. Berdasarkan hasil observasi di SMA Pembangunan Laboratorium UNP, belum tersedia media pembelajaran yang mampu mewadahi aktivitas literasi digital sekaligus apresiasi seni peserta didik. Karya seni yang dihasilkan peserta didik umumnya hanya ditampilkan secara terbatas di ruang kelas sehingga kesempatan untuk memperoleh apresiasi yang lebih luas masih sangat terbatas. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran Seni Budaya belum sepenuhnya memanfaatkan potensi teknologi digital untuk mendukung kreativitas dan ekspresi peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh Arrahma (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Google Sites pada materi IPA memperoleh

skor validitas 3,68 dan skor praktikalitas 3,11 sehingga dinyatakan sangat valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa Google Sites memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas proses belajar peserta didik melalui penyajian materi yang lebih interaktif dan kontekstual.

Selain itu, penelitian Gessa (2025) mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis Google Sites menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh tingkat validitas di atas 90%, tingkat praktikalitas sebesar 97% pada uji kelompok kecil, serta efektivitas yang ditunjukkan melalui nilai N-Gain sebesar 0,8483. Hasil tersebut membuktikan bahwa Google Sites tidak hanya layak digunakan sebagai media pembelajaran, tetapi juga efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan berbagai temuan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran berbasis Google Sites yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai wadah literasi

digital dan apresiasi seni peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Google Sites sebagai literasi digital dan apresiasi seni peserta didik pada mata pelajaran Seni Budaya di SMA Pembangunan Laboratorium UNP. Media yang dikembangkan diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta memberikan ruang yang lebih luas bagi peserta didik untuk menampilkan dan mengapresiasi karya seni mereka.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development / R&D*) yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran berbasis Google Sites sebagai sarana literasi digital dan apresiasi seni peserta didik pada mata pelajaran Seni Budaya di SMA Pembangunan Laboratorium UNP. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D (*Four-D Model*) yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel, yang terdiri atas empat tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design*

(perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebarluasan). Pada tahap *define* dilakukan analisis kebutuhan, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran. Tahap *design* dilakukan dengan merancang media pembelajaran yang memuat menu utama berupa materi pembelajaran, pameran seni digital, asesmen, refleksi, *feedback*, serta profil pengembang. Selanjutnya, pada tahap *develop* dilakukan validasi dan revisi media, sedangkan tahap *disseminate* dilakukan melalui implementasi media pada pembelajaran Seni Budaya dalam skala terbatas.

Subjek penelitian terdiri atas ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru Seni Budaya, dan peserta didik SMA Pembangunan Laboratorium UNP. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi untuk mengukur tingkat kelayakan media, angket praktikalitas untuk mengetahui respons guru dan peserta didik terhadap penggunaan media, serta tes hasil belajar untuk mengukur efektivitas media pembelajaran. Data

yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menilai aspek validitas, praktikalitas, dan efektivitas produk yang dikembangkan. Hasil analisis tersebut digunakan untuk menentukan kelayakan media pembelajaran berbasis Google Sites sebagai media pembelajaran digital pada mata pelajaran Seni Budaya.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis Google Sites yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran Seni Budaya sekaligus menjadi wadah literasi digital dan apresiasi seni peserta didik di SMA Pembangunan Laboratorium UNP. Pengembangan media dilakukan menggunakan model 4D (*Four-D Model*) yang terdiri atas tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Model ini dipilih karena memiliki langkah-langkah yang sistematis dalam menghasilkan produk pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Pada tahap *define*, peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi berbagai

permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran Seni Budaya. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional dengan pemanfaatan media digital yang terbatas. Selain itu, belum tersedia media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan materi pembelajaran dengan ruang apresiasi karya seni peserta didik secara digital. Kondisi ini menyebabkan peserta didik kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan belum memperoleh kesempatan yang luas untuk menampilkan hasil karya mereka. Di sisi lain, sebagian besar peserta didik telah terbiasa menggunakan perangkat digital seperti telepon genggam dan internet dalam kehidupan sehari-hari, namun penggunaannya masih lebih banyak untuk hiburan dibandingkan untuk kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan temuan tersebut, peneliti memandang bahwa diperlukan suatu media pembelajaran yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga mampu mengarahkan penggunaan teknologi digital ke arah yang lebih edukatif dan produktif. Oleh karena itu, Google Sites dipilih

sebagai platform pengembangan media karena memiliki berbagai keunggulan, seperti mudah diakses, dapat memuat berbagai jenis konten multimedia, memiliki tampilan yang fleksibel, dan memungkinkan integrasi berbagai fitur pembelajaran dalam satu platform berbasis web.

Tahap *design* dilakukan dengan merancang struktur media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan karakteristik mata pelajaran Seni Budaya. Media yang dikembangkan terdiri atas beberapa komponen utama, yaitu halaman beranda (*home*), materi pembelajaran, asesmen, refleksi, *feedback*, pameran virtual karya seni, dan profil pengembang. Penyusunan menu tersebut bertujuan agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lengkap mulai dari memahami materi, mengerjakan evaluasi, melakukan refleksi pembelajaran, hingga menampilkan hasil karya mereka dalam ruang pameran virtual. Kehadiran fitur pameran virtual menjadi ciri khas media yang dikembangkan karena memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengekspresikan kreativitas

sekaligus memperoleh apresiasi dari guru maupun teman sebaya.

Selanjutnya, pada tahap *develop*, media yang telah dirancang divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Google Sites berada pada kategori sangat valid sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan tampilan visual yang sesuai dengan karakteristik peserta didik SMA. Setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan validator, media kemudian diuji kepada guru dan peserta didik untuk mengetahui tingkat kepraktisannya. Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa guru memberikan penilaian sebesar 93% dengan kategori sangat praktis, sedangkan peserta didik memberikan penilaian sebesar 89% dengan kategori sangat praktis. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, serta mampu membantu proses pembelajaran berlangsung dengan lebih efektif.

Tingginya nilai praktikalitas yang diberikan oleh guru menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan tanpa mengalami kesulitan yang berarti. Guru menilai bahwa media membantu dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih sistematis dan menarik. Selain itu, integrasi berbagai fitur dalam satu platform memudahkan guru dalam mengelola proses pembelajaran. Dari sisi peserta didik, tingginya nilai praktikalitas menunjukkan bahwa media mampu meningkatkan minat belajar karena memiliki tampilan yang menarik serta menyediakan berbagai sumber belajar yang mudah diakses melalui perangkat digital. Peserta didik juga menyatakan bahwa penggunaan video, gambar, dan evaluasi interaktif membantu mereka memahami materi pembelajaran dengan lebih baik.

Uji efektivitas dilakukan setelah media dinyatakan valid dan praktis. Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa sebanyak 43% peserta didik memperoleh kategori baik dan 43% memperoleh kategori cukup. Hanya sebagian kecil peserta didik yang berada pada kategori kurang dan gagal. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis

Google Sites cukup efektif dalam membantu peserta didik memahami materi pembelajaran Seni Budaya. Efektivitas media tidak hanya terlihat dari hasil belajar peserta didik, tetapi juga dari meningkatnya keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengakses materi, mengerjakan asesmen, melakukan refleksi pembelajaran, dan berpartisipasi dalam pameran virtual karya seni.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Google Sites sebagai media pembelajaran memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran Seni Budaya. Media yang dikembangkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional. Integrasi berbagai komponen pembelajaran dalam satu platform membuat peserta didik dapat mengakses seluruh kebutuhan belajar secara mudah dan fleksibel. Hal ini sejalan dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21 yang menuntut penggunaan teknologi digital untuk mendukung proses belajar yang lebih mandiri dan berpusat pada peserta didik.

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Google Sites mampu memperkuat literasi digital peserta didik. Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan mengakses, memahami, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi secara tepat. Melalui penggunaan Google Sites, peserta didik belajar memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana pembelajaran, bukan sekadar media hiburan. Mereka menggunakan perangkat digital untuk mengakses materi, mengerjakan tugas, mengikuti evaluasi, serta mempublikasikan hasil karya seni secara digital. Dengan demikian, proses pembelajaran secara tidak langsung turut membentuk budaya belajar digital yang lebih positif dan produktif.

Aspek yang paling menonjol dari media yang dikembangkan adalah kemampuannya dalam mewadahi apresiasi seni peserta didik. Dalam pembelajaran Seni Budaya, apresiasi seni merupakan salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki peserta didik. Apresiasi seni tidak hanya berkaitan dengan

kemampuan memahami karya seni, tetapi juga kemampuan menghargai, menilai, dan mengekspresikan karya seni secara kreatif. Melalui fitur pameran virtual, peserta didik memperoleh ruang yang lebih luas untuk menampilkan hasil karya mereka. Fitur ini memungkinkan karya peserta didik tidak hanya dilihat oleh guru, tetapi juga oleh teman-teman mereka sehingga tercipta interaksi dan penghargaan terhadap karya yang dihasilkan. Kondisi tersebut berdampak pada meningkatnya rasa percaya diri, motivasi berkarya, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Hasil penelitian ini memperkuat temuan Arrahma (2024) yang menyatakan bahwa Google Sites merupakan media pembelajaran yang valid dan praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian Gessa (2025) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Google Sites mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memberikan hasil belajar yang lebih baik. Kesamaan temuan tersebut menunjukkan bahwa Google Sites memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran digital

yang dapat diterapkan pada berbagai jenjang dan mata pelajaran.

Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala dalam proses pengembangan dan penerapan media. Kendala tersebut meliputi keterbatasan jaringan internet, perbedaan kemampuan literasi digital peserta didik, serta keterbatasan perangkat digital yang dimiliki sebagian peserta didik. Selain itu, guru juga perlu memiliki kesiapan dan kemampuan dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi agar penggunaan media dapat berlangsung secara optimal. Oleh karena itu, keberhasilan implementasi media pembelajaran digital tidak hanya ditentukan oleh kualitas media yang dikembangkan, tetapi juga oleh dukungan sarana dan prasarana serta kesiapan sumber daya manusia yang terlibat dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis Google Sites yang dikembangkan telah memenuhi aspek validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Media ini mampu mendukung pembelajaran Seni Budaya yang lebih inovatif, meningkatkan literasi digital peserta didik, serta menyediakan ruang

apresiasi seni yang relevan dengan perkembangan teknologi digital. Dengan demikian, Google Sites dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang mampu menjawab kebutuhan pembelajaran Seni Budaya pada era digital sekaligus mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan bermakna.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran berbasis Google Sites sebagai literasi digital dan apresiasi seni peserta didik pada mata pelajaran Seni Budaya di SMA Pembangunan Laboratorium UNP berhasil dikembangkan menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*). Hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid. Selain itu, hasil uji praktikalitas memperoleh respons yang sangat baik dari guru maupun peserta didik, sehingga media dinyatakan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil uji efektivitas juga menunjukkan bahwa media mampu mendukung pencapaian hasil belajar peserta didik dengan kategori baik dan cukup,

sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran Seni Budaya.

Media pembelajaran berbasis Google Sites tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran, tetapi juga mampu meningkatkan literasi digital dan apresiasi seni peserta didik. Melalui berbagai fitur yang tersedia, peserta didik dapat mengakses materi secara mandiri, memanfaatkan teknologi digital secara produktif, serta menampilkan hasil karya seni mereka melalui pameran virtual. Kehadiran media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21, sehingga dapat menjadi alternatif inovatif dalam mendukung proses pembelajaran Seni Budaya di sekolah.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adzkiya, D. S., & Suryaman, M. (2021). Penggunaan Google Sites dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 45–53.
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Belshaw, D. (2011). *The Essential Elements of Digital Literacies*. Durham University.
- Effendy, O. U. (2014). *Apresiasi Seni dan Pendidikan Seni*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Fayrus. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Gessa. (2025). *Google Sites Media with High Validity and Student Engagement in Learning*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Hilman, H., & Dewi, R. (2021). Kriteria pemilihan media pembelajaran yang efektif. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2), 120–128.
- Iswandi. (2023). Literasi digital dalam meningkatkan kemampuan belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 8(1), 25–33.
- Lubis, M. (2021). *Pendidikan Seni dan Budaya*. Medan: Perdana Publishing.
- Mashudi. (2023). Pemanfaatan Google Sites sebagai media pembelajaran di era digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 78–86.
- Miftah. (2019). Pengembangan kurikulum berbasis teknologi dan media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 55–67.
- Miftah. (2022). Standar pemilihan media pembelajaran dalam pendidikan modern. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7(3), 410–418.
- Mustakim. (2020). Implementasi kurikulum berbasis teknologi pada pembelajaran abad ke-21.

- Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(2), 90–101.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Prayudi, A., Anggriani, A. A., Dompus, S. Y., & Program Studi Teknologi Informasi. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan Google Sites untuk meningkatkan prestasi belajar murid. *Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran (JUNDIKMA)*, 1(1), 9–18.
- Richey, R. C., Klein, J. D., & Nelson, W. A. (2009). *Developmental Research: Studies of Instructional Design and Development*. New York: Routledge.
- Rondhi, M. (2017). Apresiasi seni dalam konteks pendidikan seni. *Jurnal Imajinasi*, 11(1), 10–14.
- Rosiyana, D. (2021). Pemanfaatan Google Sites sebagai media digital fleksibel dalam pembelajaran daring. *Jurnal Korpus*, 6(2), 15–24.
- Sapriyah. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 470–477.
- Seels, B. B., & Richey, R. C. (1994). *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya* (D. S. Prawiradilaga, dkk., Penerjemah). Jakarta: IPTPI dan LPTK UNJ.
- Setianingsih, T., Miftakhuddin, M., & Zubaidah, Z. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis Google Sites untuk meningkatkan literasi digital. *Jurnal PGSD*, 10(1), 55–63.
- Setyowati, A. (2023). Literasi digital bagi pendidikan. UPTD Balai Teknologi Informasi Komunikasi Pendidikan Provinsi Kepulauan Bangka Belitung.
- Soeparno. (1987). *Media Pengajaran Bahasa*. Klaten: PT Intan Pariwara.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Tasliyah, A. L. (2024). Literasi digital: Kunci menuju pendidikan berkualitas melalui perspektif SDGs 2030. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 1(3), 154–165.