

DAFTAR PUSTAKA

- Adzkiya, D. S., & Suryaman, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD. *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 20. <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>
- Aka, K. A. (2019). Integration Borg & Gall (1983) and Lee & Owen (2004) models as an alternative model of design-based research of interactive multimedia in elementary school. *Journal of Physics: Conference Series*, 1318(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1318/1/012022>
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (E. L. Deffi (ed.); Cetakan Pe). CV. Jejak.
- Anwari, T., Shodiqin, A., & Priyolistiyanto, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Pemrograman Dasar Pascal. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 123. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i1.24782>
- Arinda, F. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Sosial SMP. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 2(2), 302–306. <https://doi.org/10.17977/um031v2i22016p302>
- Ariyanto, A., & Fauziati, E. (2022). Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar dalam Perspektif Teori Belajar Konektivisme George Siemens. *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha*, 9(2), 144–153.
- Asrozy, M. F., Hartami Santi, I., & Fanny Hebrasianto Permadi, D. (2022). Pengkombinasian Metode Fifo Dan Metode Fefo Pada Sistem Aplikasi Pengeluaran Stok Barang. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 6(1), 59–66. <https://doi.org/10.36040/jati.v6i1.4282>
- Baviskar, S. N., Todd Hartle, R., & Whitney, T. (2009). Essential criteria to characterize constructivist teaching: Derived from a review of the literature and applied to five constructivist-teaching method articles. *International Journal of Science Education*, 31(4), 541–550. <https://doi.org/10.1080/09500690701731121>
- Denzin, N. K. (1978). *Sociological methods: A sourcebook*. McGraw-Hill.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2006). The Systematic Design of Instruction 8.th. In *Pearson* (Vol. 1999, Issue December).
- Farizi, A. R. I., & Sujatmiko, B. (2021). Efektivitas Pemanfaatan Cloud Computing Berbasis Software As a Service (Onlinegdb Compiler) Untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Selama Pandemi Di Smkn 1 Surabaya. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(2), 745–754.
- Goldie, J. G. S. (2016). Connectivism: A knowledge learning theory for the digital age? *Medical Teacher*, 38(10), 1064–1069. <https://doi.org/10.3109/0142159X.2016.1173661>

- Hasan, M., Milawati, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & P, I. M. I. (2021). *Media Pembelajaran*. CV.Tahta Media Group.
- Ilham, I., Alek Oktadinata, A., & Wawan Junresti, W. (2019). Kontribusi Tingkat Kebugaran Jasmani Dan Motivasi Berolahraga Terhadap Hasil Belajar Penjasorkes Siswa SMP Negeri 9 Kota Jambi. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/isj>, 2(1), 67-77.
- Isti`adah, F. N. (2020). *Teori-Teori Belajar Dalam Pendidikan*. Edu Publisher.
- Jaya, H. (2013). Pengembangan Laboratorium Virtual Untuk Kegiatan Paraktikum Dan Memfasilitasi Pendidikan Karakter di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(1), 81–90. <https://doi.org/10.21831/jpv.v2i1.1019>
- Karona, A. T., & Dewi, P. K. (2021). Pengembangan Multimedia Literasi Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup Untuk Pembelajaran Menulis Resensi Siswa SMA. *Mardibasa: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 53(Maret), 2021. <https://doi.org/10.1080/09638288.2019.1595750%0>
- Khulsum, U., Hudiyono, Y., & Sulistyowati, E. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Media Storyboard Pada Siswa Kelas X SMA. *DIGLOSIA : Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v1i1.pp1-12>
- Leacock, T. L., Richards, G., & Nesbit, J. C. (2004). Teachers need simple, effective tools to evaluate learning objects: Enter elera.net [Paper presentation]. *Computers and Advanced Technology in Education*, 333–338. https://www.academia.edu/577593/Teachers_need_simple_effective_tools_to_evaluate_learning_objects_Enter_eLera_net
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design: Computer-Based Training, Web-Based Training, Distance Broadcast Training, Performance-Based Solutions* (Second). Pfeiffer. www.pfeiffer.com
- Maryono, D., & Pambudhi, D. (2014). Modul Pemrograman Dasar Untuk SMK/MAK Kelas X Semester 1. In *Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia*.
- Masripah, S., & Ramayanti, L. (2020). Penerapan Pengujian Alpha Dan Beta Pada Aplikasi Penerimaan Siswa Baru. *Swabumi*, 8(1), 100–105. <https://doi.org/10.31294/swabumi.v8i1.7448>
- Megawati, M., Efriyanti, L., Supriadi, S., Musril, H. A., & Dewi, S. M. (2022). Perancangan Media Pembelajaran TIK Kelas XI Menggunakan Google Sites di SMA Negeri 1 Junjung Sirih. *Indonesian Research Journal On Education*, 2(1), 164–175. <https://doi.org/10.31004/irje.v2i1.256>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). An Expanded Sourcebook Qualitative Data Analysis. In *SAGE* (Second, Vol. 2). SAGE.
- Moleong, L. J. (2008). *Metode Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Murniati, A. R., Usman, N., & Irani, Z. U. (2021). *Sekolah Menengah Kejuruan*

- Sebagai Sekolah Berbasis Sistem Ganda (Dual-Based-System) Dan Kewirausahaan (School-Based Entrepreneurship)*. Deepublish. <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=8pcoEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=kewirausahaan&ots=gA473Dwzj9&sig=9mp-RKFcvBz-YEQ76HgGOxOSYIO>
- Ni, Made Ari Tresnawati (2021). Inovasi Pembelajaran Bahasa Bali di Masa Pandemi Covid-19 dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran *Google Site*. *Jurnal Stahn Mpu Kuturan*, 2 (1)(September), 12–20. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/dharmaacarya>
- Novianto, Lukman Arif, Degeng, I Nyoman Sudana, & Wedi, Agus. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Kelas VIII SMP Wahid Hasyim Malang Lukman Arief Novianto, I Nyoman Sudana Degeng, Agus wedi. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan (JKTP)*, 1(3), 257–263.
- Nugraha, U., Ekawarna, E., Ali, M., & Adhanegara, T. A. (2022). The effect of teachers' perceptions of the TAM learning model seen on the student's learning outcomes in high school. *Jurnal Keolahragaan*, 10(2), 282-291.
- Nurapriliani, H. P. (2023). *Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Belajar Bina Diri Untuk Peserta Didik Tunagrahita*.
- Pratama, N. K. P., Adi, E. P., & Ulfa, S. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Geografi Kelas X Materi Tata Surya. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(2), 119–128. <https://doi.org/10.17977/um038v4i22021p119>
- Rahayu, D., Indryani, I., & Wulandari, B. A. (2023). Pengembangan Media Sex Kids Education (Skidu) Berbasis Board Game Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Muara Pendidikan*, 8(1), 83-95.
- Sarmini, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif mata pelajaran pemrograman dasar pada siswa kelas X di SMK N 1 Batam. *Technical and Vocational Education International Journal Vol. 1 No. 1*, 1(1), 11–16. <https://www.mand-ycmm.org/index.php/taveij/article/view/4>
- Sofyan, S., Sinaga, D., & Rubiati, R. (2020). Learning Resource Development: An Online-Based Learning for Indonesian Teachers. *Indonesian Research Journal in Education |IRJE|*, 246–262. <https://doi.org/10.22437/irje.v4i1.9032>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Cetakan Ke). Alfabeta.
- Tambunan, M. A., & Siagian, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website (*Google Sites*) pada Materi Fungsi di SMA Negeri 15 Medan. *Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia*, 2(1), 163–173.
- Vaughan, T. (2011). *Multimedia: Making it Work, Eight Edition* (8th editio). McGraw-Hill Osborne Media. https://doi.org/10.5822/978-1-61091-904-3_15
- Wagiran. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Teori dan Implementasi)*.

Deepublish.

- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* (Pertama, Vol. 3, Issue April). CV. Adanu Abimata. [http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran.pdf](http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/Teori-Teori%20Belajar%20Dan%20Pembelajaran.pdf)
- Wilson, B. G. (1996). *Constructivist Learning Environments: Case Studies in Instructional Design*. Educational Technology.
- Wulandari, B. A., & Hustarna. (2020). Need Analysis Stage In Reconstructing Syllabus And Developing Teaching Materials For Oracy In Academic Context Subject. *International Journal of Language Education*, 4(1), 141–149. <https://doi.org/10.26858/ijole.v4i2.11518>
- Yuliati, Y. (2017). Literasi Sains Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(2), 21–28. <https://doi.org/10.20961/prosidingsnfa.v2i0.16408>
- Yuniar, A. R., Subandowo, M., & Karyono, H. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Informatika Berbasis Google Site Custome Domain. *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 6(2), 360–368. <https://doi.org/10.29100/jipi.v6i2.2105>