



## **Pengembangan Media Ajar melalui Web dalam Mendukung Pembelajaran Berbasis Teknologi**

**Fransiskus Markus Pereto Keraf<sup>1\*</sup>, Leonard Peter Gelu<sup>2</sup>, Kristoforus Fallo<sup>3</sup>, Yanuarius Sani Feka<sup>4</sup>, Yohanes Pebrian Vianney Mambur<sup>5</sup>**

<sup>1,5</sup>Program Studi Agribisnis, Fakultas Pertanian, Sains dan Kesehatan, Universitas Timor, Kefamenanu, Indonesia

<sup>2,3</sup>Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Pertanian, Sains dan Kesehatan, Universitas Timor, Kefamenanu, Indonesia

<sup>4</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Timor, Kefamenanu, Indonesia

Email: <sup>1\*</sup>[fransiskusmarkus@unimor.ac.id](mailto:fransiskusmarkus@unimor.ac.id), <sup>2</sup>[petergelu@unimor.ac.id](mailto:petergelu@unimor.ac.id), <sup>3</sup>[kristoforusfallo@unimor.ac.id](mailto:kristoforusfallo@unimor.ac.id), <sup>4</sup>[yanuariussanifeka@gmail.com](mailto:yanuariussanifeka@gmail.com), <sup>5</sup>[vianneymambur@gmail.com](mailto:vianneymambur@gmail.com)

### **Abstract**

*The priority problem experienced by partners or training participants is difficulty in using web-based technology to support technology-based learning at school and at home. The use of web technology such as WordPress access, cloud ID, and user com and its use in technology-based learning is not yet well known. The activity began with a focus group discussion to listen to teachers' statements about technology-based learning in the Kefamenanu 1 State Vocational School environment. After the FGD activities were carried out, it was continued with socialization regarding program introductions, technology-based learning materials, and introduction to the web. This section socializes technology-based learning models in general and the use of web media in particular. The web-based learning tool intended is the use of the Google site as a media data bank and learning tool. Based on the results of the implementation of service activities carried out with the service team at Kefamenanu 1 State Vocational School, various achievements were successfully achieved. This achievement is increasing partner empowerment through comparing descriptions of test results/knowledge scores before and after implementing activities.*

**Keywords:** Learning Media, Google Site, Learning Technology.

### **Abstrak**

Masalah prioritas yang dialami oleh mitra atau peserta pelatihan yakni kesulitan dalam menggunakan teknologi berbasis web dalam mendukung pembelajaran berbasis teknologi di sekolah maupun di rumah. Penggunaan teknologi web seperti akses *wordpress*., cloud id, hingga user com dan penggunaannya dalam pembelajaran berbasis teknologi belum diketahui secara baik. Kegiatan diawali dengan focus group discussion untuk mendengarkan pernyataan guru-guru tentang pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Kefamenanu. Setelah dilaksanakan kegiatan FGD, dilanjutkan dengan sosialisasi pengenalan program, materi pembelajaran berbasis teknologi, dan pengenalan web. Bagian tersebut mensosialisasikan model-model pembelajaran berbasis teknologi secara umum dan penggunaan media web secara khusus. Perangkat pembelajaran berbasis web yang dimaksudkan yakni pemanfaatan *google site* sebagai media bank data dan perangkat pembelajaran. Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian yang dilakukan bersama tim pengabdian di SMKN 1 Kefamenanu, maka menghasilkan berbagai capaian yang berhasil dilakukan. Capaian tersebut yakni peningkatan pemberdayaan mitra melalui perbandingan deksripsi hasil uji/ skor pengetahuan sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Google Site, Teknologi Pembelajaran.

## A. PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting untuk pertumbuhan masyarakat dan pribadi serta untuk mempromosikan kebebasan, keadilan, dan perdamaian. Untuk mengubah masyarakat, pendidikan harus memainkan peran strategis dalam pertumbuhan sebagai individu serta kelompok. Hal ini memerlukan penerapan paradigma, tujuan, standar keunggulan, metode inovatif, serta program dan praktik baru. (Hayati et al., 2024), (Hutahaean et al., 2023). Kurikulum Merdeka, sebagai kurikulum alternatif, mengatasi kemunduran pembelajaran akibat pandemi dan memberikan kebebasan “Merdeka Belajar” kepada guru dan kepala sekolah untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengembangkan kurikulum di sekolah dengan tetap memperhatikan kebutuhan dan potensi setiap siswa (Mahyudin, 2023).

Salah satu fasilitator pembelajaran yang membantu siswa mencapai tujuan akademiknya adalah gurunya. Menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan konten adalah salah satu layanan yang dapat ditawarkan oleh instruktur. Dalam pendidikan, media merupakan alat yang memberikan informasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu alat untuk kegiatan belajar mengajar adalah media (Lestari, 2024), (Ramadhani et al., 2023).

Salah satu unsur sistem pendidikan yang berperan besar dalam menjamin keberhasilan proses belajar mengajar adalah media pembelajaran. Untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa, digunakan media pembelajaran. Selain itu, media pendidikan memfasilitasi kegiatan belajar mengajar yang lebih beragam antara pengajar dan siswa, sehingga memicu minat siswa dan mendorong pembelajaran (Sabrina et al., 2023), (Rustamana et al., 2023), (Djafar et al., 2023).

Sumber atau bahan belajar yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran disebut bahan ajar. Buku teks, modul, tayangan slide, film instruksional, perangkat lunak pendidikan, dan sumber belajar lainnya merupakan contoh bahan ajar. Bahan ajar harus membantu siswa memahami konsep atau kemampuan tertentu dengan memberikan informasi yang sistematis. Penciptaan bahan ajar yang sukses memperhatikan kebutuhan siswa, berpegang pada kurikulum yang relevan, dan memanfaatkan berbagai media dan teknik untuk meningkatkan pengalaman belajar. Terdapat keterkaitan yang erat antara media pembelajaran dan bahan ajar dalam memperlancar proses pembelajaran. Siswa dapat mempelajari isi bahan ajar dengan lebih efektif dan lebih menarik bila

disajikan kepada mereka melalui media pembelajaran seperti gambar, video, atau presentasi. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan proses pendidikan dan membantu siswa memahami mata pelajaran secara lebih mendalam. Namun, sumber daya pengajaran yang efektif harus dimodifikasi untuk digunakan dengan media pembelajaran agar lebih memenuhi kebutuhan dan preferensi siswa. Perpaduan yang efektif antara sumber pembelajaran dan media pembelajaran dapat meningkatkan standar belajar siswa secara umum (R. Septianingsih, D. Safitri, 2024), (Bramantio, 2024), (Vivien Pitriani et al., 2023).

Sumber daya manusia yang unggul sangat diperlukan di dunia digital saat ini. Sistem pendidikan yang baik dan proses pembelajaran yang baik akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Interaksi beberapa komponen pembelajaran, dimana guru dan siswa merupakan komponen utama, dapat dipahami sebagai pembelajaran. Sudah menjadi tanggung jawab guru sebagai individu untuk mengawasi proses pembelajaran dari awal sampai akhir. Guru memberikan materi kepada siswa yang menjadi subjeknya. Kegiatan pembelajaran yang kondusif terlihat dari hubungan timbal balik yang dilakukan antara guru dan murid. Untuk meningkatkan proses pembelajaran, guru perlu menjadikan pembelajaran lebih inovatif sehingga memungkinkan siswa belajar secara maksimal baik dalam pembelajaran mandiri maupun pembelajaran di kelas dengan menggunakan bahan pembelajaran yang beragam (Syafitri et al., 2023).

Sejauh ini, sumber belajar yang memanfaatkan komputer atau media elektronik merupakan salah satu bidang yang jarang dibicarakan. Hal ini terkait erat dengan kurangnya kemahiran instruktur dalam menggunakan media ini di kelas, serta keterbatasan peralatan dan faktor-faktor lain seperti kurangnya dana atau staf yang memenuhi syarat untuk mengoperasikannya. Akibatnya, guru dan buku—dua sumber belajar yang terpusat—digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi ini berarti bahwa setiap hari siswa akan belajar dalam suasana yang berulang-ulang. Oleh karena itu, pembuatan bahan ajar dengan pendekatan e-learning berbasis web sangat penting untuk menciptakan alat bantu pembelajaran. Paradigma E-learning merupakan metode pembelajaran yang mengandalkan elektronika. PC merupakan salah satu media yang dimanfaatkan. Seiring dengan kemajuan jaringan komputer, pembuatan versi berbasis web menjadi mungkin, yang memungkinkannya berkembang ke jaringan komputer yang lebih besar seperti internet. E-learning berbasis web dapat memiliki penyajian yang lebih interaktif. Media ini digunakan untuk menawarkan informasi instruksional dalam format

berikut: teks, grafik, animasi, simulasi, audio, dan video. Selain itu, ia perlu membentuk ruang kelompok diskusi dengan pendampingan para ahli di bidangnya (Nursalam et al., 2022).,(Randi Syahputra WB et al., 2022).,(Randi Syahputra WB et al., 2022).

Teknologi sering digunakan dalam proses pendidikan. Siswa sekolah dasar mulai mahir menggunakan teknologi, termasuk komputer dan telepon pintar. Masyarakat mulai menerima penggunaan kedua teknologi ini. Oleh karena itu, penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi masuk akal jika tujuannya adalah untuk melaksanakan suatu prosedur yang dapat memenuhi tujuan pembelajaran (Afriani & Fitria, 2021).,(Rahmi & Samsudi, 2020).

Dalam memanfaatkan kemajuan teknologi, pentingnya diimbangi dengan sumber daya manusia yang berkualitas. Memberikan keterampilan digital yang diperlukan kepada masyarakat sangat penting bagi kemampuan mereka untuk terlibat dalam kehidupan sosial, budaya, dan ekonomi negara mereka, baik saat ini maupun di masa depan. Revolusi industri akan segera dimulai, dan meskipun demikian, perkembangan teknologi berkembang sangat pesat. Inilah awal dari revolusi industri 4.0 (Ambarwati et al., 2022).,(Zahwa & Syafi'i, 2022).,(Syahroni, 2020).

Terletak di Jl. El Tari KM. 09 Desa Sasi, Kecamatan Kota Kefamenanu, Kabupaten Timor Tengah Utara, Provinsi Nusa Tenggara Timur, SMK Negeri 1 Kefamenanu merupakan salah satu SMK yang ada di Kota Kefamenanu. SMK Negeri 1 Kefamenanu dimiliki oleh Pemerintah Daerah dan beroperasi berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 291/O/1999 dan Surat Izin Operasional Nomor 291/O/1990. Tanggal SK Pendirian Sekolah dan SK Izin Operasional Sekolah adalah 23 Oktober 1999, data sekolah 2021/2022, dengan guru sebanyak 81 orang dan 34 pegawai serta 32 karyawan. Luas lahan SMK Negeri 1 Kefamenanu adalah 5.5067 hektar (55.067 m<sup>2</sup>). Fasilitas yang dibangun di lokasi ini antara lain 32 ruang kelas, 7 ruang praktik, 1 perpustakaan, 1 ruang TIK, dan 18 KM/WC yang terdiri dari 2 KM/WC untuk guru dan 16 KM/WC untuk siswa. Tangki, pasokan listrik PLN (daya listrik 13.900), dan sumber air Leadeng/PAM (Kladius Moensaku et al., 2023).

Program peningkatan kegiatan pembelajaran di SMKN 1 Kefamenanu sudah menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi. Namun, aktifitas perangkat berbasis teknologi yang ada di SMKN 1 Kefamenanu selama ini masih dilakukan

dengan menggunakan Microsoft secara umum, dan belum terorganisir dalam tatanan database. Hal tersebut mengakibatkan kegiatan pembelajaran membutuhkan proses dan waktu yang lama. Oleh sebab itu, pemanfaatan teknologi untuk mencapai tujuan dari berbagai program sekolah belum berproses berbasis teknologi (Anin et al., 2023).,(Nahak et al., 2021). Adapun masalah prioritas yang dialami oleh mitra adalah guru-guru di SMK N 1 Kefamenanu mengalami kesulitan dalam menggunakan teknologi berbasis web dalam mendukung pembelajaran di sekolah maupun di rumah. Penggunaan teknologi web seperti akses wordprees,, cloud id, hingga user com dan penggunaannya dalam pembelajaran berbasis teknologi menjadi pengetahuan yang belum diketahui secara baik. Oleh sebab itu, pelatihan ini harus dilaksanakan di SMK N 1 Kefamenanu agar para guru dapat memahami dengan baik pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Mitra atau guru di SMK N 1 Kefamenanu dapat memanfaatkan teknologi berbasis web melalui akses wordprees. Pelatihan ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan guru dalam menyediakan bahan dan perangkat pembelajaran secara hard file, serta penyediaan akses dengan waktu yang fleksibel

## B. PELAKSAAAN DAN METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMK N 1 Kefamenanu. Sasaran dalam kegiatan pengabdian ini adalah para guru mata pelajaran, operator sekolah, penanggung jawab laboratorium, serta guru penanggungjawab program keahlian SMK N 1 Kefamenanu. Kegiatan pelatihan ini terdiri dari tiga tahap, yaitu (1) tahap persiapan; (2) pelaksanaan; (3) evaluasi serta tindak lanjut. Selanjutnya dapat diidentifikasi sebagai berikut.

### 1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan terdiri dari empat kegiatan, yaitu: a) kegiatan persiapan dan perencanaan, b) kegiatan observasi, c) persiapan materi pelatihan, dan d) pembuatan spanduk serta poster kegiatan. Tahapan ini, pelaksana kegiatan membangun komunikasi dan menyampaikan rencana kegiatan bersama mitra. Kunjungan ke sekolah pun dilakukan untuk mengkonfirmasi permasalahan yang dihadapi mitra. Kegiatan tersebut dilaksanakan untuk memperoleh penyamaan persepsi terkait kegiatan yang akan dilaksanakan. Alur kegiatan persiapan dapat terlihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Tahapan Persiapan Kegiatan

## 2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan terdiri dari empat kegiatan, yaitu: a) melaksanakan pre-test dan penyajian materi yang berkaitan dengan pengembangan media ajar dalam kurikulum merdeka serta penggunaan website google sites, b) melakukan identifikasi terhadap permasalahan pengembangan media ajar melalui diskusi kelompok musyawarah guru mata pelajaran (MGMP) SMK N 1 Kefamenanu, c.) menanggapi kesulitan mengembangkan media ajar serta akses website google sites dengan merancang platform google sites yang akan digunakan d) melakukan diskusi dan tanya jawab berkaitan dengan pengembangan platform google sites sebagai wadah pengembangan media pembelajaran. Selanjutnya dapat terlihat pada alur gambar berikut.



Gambar 2. Tahapan Pelaksanaan Pelatihan

## 3. Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut

Tahap evaluasi terdiri dari tiga kegiatan, yaitu a) peserta menentukan strategi maupun metode yang akan digunakan dalam pengimplementasian website google sites kepada peserta didik dalam pembelajaran masing-masing, b) menghimpun hasil rangkuman bahan ajar serta design platform google sites untuk dijadikan sebagai produk musyawarah guru mata pelajaran (MGMP) SMK

N 1 Kefamenanu, c) melaksanakan post-test serta menentukan kegiatan berikutnya untuk pengembangan pengetahuan dan keterampilan level lanjutan peserta kegiatan. Tahap ini dapat dijabarkan dalam ilustrasi gambar berikut.



Gambar 3. Tahapan Evaluasi dan Tindak Lanjut

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan diawali dengan FGD (*focus group discussion*) untuk mendengarkan pernyataan guru-guru tentang pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Kefamenanu. Terdapat banyak kendala yang dihadapi dalam upaya pengimplementasian program pembelajaran berbasis teknologi. Saat ini, mitra atau para guru sulit membuat design pembelajaran berbasis teknologi karena belum memiliki pengetahuan yang luas tentang web. Pengetahuan mitra masih terbatas web yang masih memiliki design rumit dan berbayar. Para guru atau mitra sangat mengharapkan adanya pelatihan dan pendampingan dalam rangka pengembangan kapasitas keprofesionalan guru.



Gambar 4. Pelaksanaan FGD bersama Mitra

Selain kendala yang dihadapi, para guru juga menginginkan adanya variasi dalam pembelajaran. Hal tersebut berarti bahwa para guru memiliki keinginan dan minat yang besar dalam melakukan inovasi dalam suatu pembelajaran. Berhubung dengan adanya pengimplementasian kurikulum merdeka saat ini, maka tingkat penguasaan guru terhadap teknologhi harus maksimal.

Setelah dilaksanakan kegiatan FGD, dilanjutkan dengan sosialisasi pengenalan program, pembelajaran berbasis teknologi, dan pengenalan web. Bagian tersebut mensosialisasikan model-model pembelajaran berbasis teknologi secara umum dan penggunaan media web secara khusus. Sesi tersebut langsung disampaikan oleh tim pengabdian yang terdiri dari bidang keahlian pendidikan dan teknologi informasi. Pelatihan yang dilakukan dalam bentuk step by step. Hal tersebut berarti bahwa setiap tahapan dan urutan serta prosedur perancangan dibuat secara berkesinambungan. Narasumber tidak melanjutkan materi apabila masih terdapat peserta atau guru yang belum melewati bagian-bagian yang dilatih.



Gambar 5. Sosialisasi Pengenalan Program

Setelah dilakukan pengenalan, kegiatan pengabdian dilanjutkan dengan pelatihan pembuatan perangkat pembelajaran berbasis web. Perangkat pembelajaran berbasis web yang dimaksudkan yakni pemanfaatan google site sebagai media bank data pembelajaran. Pelatihan ini melibatkan perwakilan guru setiap mata pelajaran dan bidang keahlian. Perangkat pembelajaran yang dirancang dan disimpan tersebut kemudian di design dengan berbagai variasi agar terlihat menarik. Adapun perangkat pembelajaran yang didesign untuk ditampilkan terdiri dari modul ajar, buku teks pembelajaran, video pembelajaran, dan modul project.



Gambar 6. Pembuatan Perangkat Berbasis WEB



Gambar.7 Foto Bersama Peserta Pelatihan

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian yang dilakukan bersama tim pengabdian di SMKN 1 Kefamenanu, maka menghasilkan berbagai capaian yang berhasil dilakukan. Peningkatan pemberdayaan mitra meningkat melalui perbandingan deksripsi hasil uji/ skor pengetahuan sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan. Presentase peningkatan level keberdayaan mitra dapat terlihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Kategori Pemberdayaan Pelatihan

No	Deskripsi Kategori Pemberdayaan	Level peningkatan	
		Pretest	Postest
1	Pelaksanaan pembelajaran DARING	30%	70%
2	Minat pembelajaran DARING	20%	80%
3	Pemanfaatan Google Site	25%	75%
4	Pengetahuan fitur Google Site	20%	80%
5	Design model Google Site	10%	90%
6	Kebutuhan pengetahuan pembelajaran melalui Google Site	30%	70%

## D. PENUTUP

### Simpulan

Pelaksanaan pelatihan Pengembangan Media Ajar Melalui Web dalam Mendukung Pembelajaran Berbasis Teknologi pada Guru Mata Pelajaran di SMK Negeri 1 Kefamenanu berlangsung dengan baik. Adapun hasil yang diperoleh yakni: (1) Pengembangan kategori pemberdayaan pelatihan yang meningkat secara signifikan;

(2) Peningkatan minat dan inovasi pembuatan perangkat pembelajaran berbasis teknologi sangat terlihat;

(3) Design perangkat pembelajaran berbasis google site yang siap dibagikan kepada peserta didik

Adapun kelebihan dari pelatihan ini yakni para peserta dibimbing secara persuasif dalam merancang dan mendesign model perangkat pembelajaran. Selain itu, peserta diberikan kesempatan untuk mengaplikasikan kreatifitasnya dalam mendesign dashboard perangkat pembelajaran sesuai minat dan kesukaannya. Terlepas dari kelebihan yang nampak pada pelatihan ini, terdapat juga kekurangan dari pelatihan ini yakni adanya informasi dan sumber pendukung untuk penyediaan perangkat pembelajaran yang dapat dikolaborasikan dengan aplikasi lainnya selain google site.

### Saran

Berdasarkan analisis keunggulan dan kelemahan dari kegiatan pegabdian yang telah dilaksanakan, maka penulis dapat memberikan saran bahwa kegiatan pelatihan ini harus bersifat berkesinambungan. Pelatihan yang dimaksudkan tersebut bertujuan untuk memberikan dampak kepada guru – guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran. Pelaksanaan pelatihan selanjutnya harus menginternalisasi sistem keamanan web dalam menjamin keamanan dan privasi data pembelajaran.

### Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LP2M) Universitas Timor yang telah memberikan dukungan financial melalui hibah internal pengabdian dengan skema unimor mengabdikan tahun anggaran 2024.

### E. DAFTAR PUSTAKA

- Afriani, L., & Fitria, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Berbantuan Adobe Flash Cs6 untuk Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2141–2148. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1171>
- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyadanti, H., & Susanti, S. (2022). Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173–184. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.43560>
- Anin, K., Kelen, Y. P. K., & Nababan, D. (2023). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Siswa Berprestasi Menggunakan Metode Profile Matching Berbasis Web (Studi Kasus: SMK Negeri 1 Kefamenanu). *Jurnal Krisnadana*, 2(3), 388–402. <https://doi.org/10.58982/krisnadana.v2i3.315>
- Bramantio, K. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Buddha Berbasis Android Dengan Model Addie. *INNOVATIVE*, 4(2009), 4508–4519.
- Djafar, I., Bahtiar, A., & Harlina, S. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Sebagai Upaya Peningkatan Profesionalisme Guru Pada Smk Negeri 1 Jeneponto. *Indonesian Collaboration Journal of Community Services*, 3(2), 124–134.
- Hayati, N., Hakim, L., & Aryaningrum, K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran POSTAKU Pada Materi Jenis- Jenis Pekerjaan Siswa Kelas IV SD. *Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 3(1), 8–23.
- Hutahaean, H. D., Maulana, B., & ... (2023). Program Kemitraan Dalam Pendampingan Pengembangan Media Pembelajaran di SMK Swasta Imelda Medan Berbasis Komik Strip. *JPKMN*, 3(2), 1887–1891. <http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/704%0Ahttp://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/download/704/527>
- Kladius Moensaku, Jakobis J. Messakh, & Milson M. Selan. (2023). REDESAIN KOMPLEKS SMK NEGERI 1 KEFAMENANU DENGAN KONSEP PENERAPAN GREEN ARCHITECTURE. *Batakarang*, 4(1), 33–42.
- Lestari, R. D. (2024). Studi Awal Pengembangan Media Pembelajaran Komik Elektronik Pada Peserta Didik Kelas X MIPA SMA. *Nakula*, 2(2), 220–225.
- Mahyudin, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI & BP Fase C - Sekolah Dasar. *JIDeR: Journal of Instructional and Development Researches*, 3(4), 171. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i4.255>
- Nahak, S., Suwandi, S., & Wardani, N. E. (2021). Directive Speech Act in Learning Indonesia at Vacation School 1 Kefamenanu. *International Journal of Multicultural ...*, 8(2), 579–586. <https://ijmmu.com/index.php/ijmmu/article/view/2505%0Ahttps://ijmmu.com/index.php/ijmmu/article/download/2505/2117>
- Nursalam, L. O., Sailan, Z., Hasan, S., Takasi, L. M. R., Hariyanto, E., & Syarifuddin, S. (2022). Pelatihan Penyusunan Bahan Ajar Berbasis Web bagi Guru-Guru SMA di Kabupaten Konawe. *Lumbung Inovasi:*

- Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 277–284.  
<https://doi.org/10.36312/linov.v7i2.798>
- R. Septianingsih, D. Safitri, S. S. (2024). Cendikia pendidikan. *Cendikia Pendidikan*, 3(2), 1–13. <https://doi.org/10.9644/scp.v1i1.332>
- Rahmi, M. N., & Samsudi, M. A. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sesuai dengan karakteristik Gaya Belajar. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 355–363. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i2.439>
- Ramadhani, Suryani Putri, E., & Syafi'i, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMK Migas Bumi Melayu Riau. *Jurnal Armada Pendidikan*, 1(1), 20–25. <https://doi.org/10.60041/jap.v1i1.8>
- Randi Syahputra WB, Tegar Bayu Prayoga, & Zaki Ma'rufan Chandra. (2022). Media Pembelajaran Berbasis IT. *JISMA*, 3(2), 47–55.
- Rustamana, A., Mutiara, A., Aprilia, N., Aini, A. Q., & Yuda, H. (2023). Peran Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Sejarah. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 1(7), 81–90. <https://doi.org/10.9644/scp.v1i1.332>
- Sabrina, N. A., Maharaja, L. R., Naingglan, M. M., & Gaol, M. L. (2023). Pengaruh Pengembangan Media Ajar Visual Terhadap Siswa Sekolah Dasar dalam Memahami Konsep Matematika Secara Visual. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.47134/ppm.v1i1.113>
- Syafitri, A., Wijaya, I., & Radyuli, P. (2023). Uji Praktikalitas Pengembangan Media Pembelajaran Informatika Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline 3 Kelas X di SMK Dhuafa Padang. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 250–258. <https://doi.org/10.54259/diajar.v2i2.1551>
- Syahroni, M. (2020). Pelatihan Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Guna Peningkatan Mutu Pembelajaran Jarak Jauh. *International Journal of Community Service Learning*, 4(3), 170–178. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i3.28847>
- Vivien Pitriani, N. R., Desy Wahyuni, I. G. A., & Bali Sastrawan, I. K. (2023). Pengembangan Media Poster Berbasis Pictorial Riddle Model 4D Sebagai Bahan Ajar Mata Kuliah Pendidikan Agama Program Studi Pendidikan Agama Hindu. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 135–150. <https://doi.org/10.37329/cetta.v6i1.2027>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>