

Desain Media Pembelajaran Menggunakan Google Sites Untuk Guru-Guru SMAS Pelita Karya-NTT

Anselmus Yata Mones*
Sekolah Tinggi Pastoral St. Petrus Keuskupan Atambua

*Corresponding author:
E-mail: anselmojata@gmail.com

Abstract

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru SMAS Pelita Karya-NTT dalam merancang media pembelajaran digital menggunakan Google Sites. Metode pelaksanaan dilakukan melalui pelatihan, pendampingan teknis, dan praktik langsung. Evaluasi keberhasilan pelatihan dilakukan menggunakan beberapa instrumen, yaitu pre-test dan post-test, rubrik penilaian produk, kuesioner skala Likert. Selain itu, evaluasi dampak implementasi dilakukan melalui kuesioner lanjutan dan observasi untuk melihat perubahan praktik pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan pada seluruh indikator. Pemahaman konsep media pembelajaran meningkat dari 40% menjadi 95%, kemampuan teknis mengoperasikan Google Sites meningkat dari 32% menjadi 100%, kreativitas desain meningkat dari 38% menjadi 98%, dan kemampuan integrasi multimedia meningkat dari 35% menjadi 100%. Pada aspek implementasi, penggunaan media digital meningkat dari 25% menjadi 90%, pembuatan media secara mandiri meningkat dari 35% menjadi 95%, keaktifan siswa meningkat dari 40% menjadi 88%, dan kolaborasi antar guru meningkat dari 30% menjadi 85%. Dengan demikian, pelatihan ini terbukti efektif meningkatkan kompetensi pedagogis dan teknis guru serta berdampak positif terhadap praktik pembelajaran berbasis teknologi di sekolah.

Kata kunci: *media pembelajaran digital, Google Sites, inovasi pembelajaran, pengabdian masyarakat, guru SMA.*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi pendidikan di era digital saat ini, menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam proses kegiatan pembelajaran. Sadar ataupun tidak, teknologi telah meretas masuk ke dalam seluruh sistem kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Thomas Friedman (2005) mengemukakan bahwa “dunia ini datar”. Konsep Thomas Friedman ini memiliki makna metafora yang mendalam di mana informasi mengalir bebas melintasi batas negara, tanpa hambatan geografis dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan siapapun di belahan dunia. Internet menjadi platform utama untuk mengakses setiap informasi yang datang dari mana saja. Perkembangan dunia teknologi ini menjadi tantangan baru bagi guru. Guru tidak hanya dituntut untuk memiliki kompetensi pedagogik dan kepribadian, namun lebih dari itu guru perlu menyesuaikan proses pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman. Maka penguasaan teknologi menjadi pilihan yang tak dapat terelakan dalam memfasilitasi belajar siswa. Agar dari padanya masalah belajar yang dihadapi siswa dapat teratasi. Apalagi guru berhadapan dengan generasi Z (*iGeneration*)

How to cite:

Mones, Anselmus Yata. (2025). Desain Media Pembelajaran Menggunakan Google Sites Untuk Guru-Guru SMAS Pelita Karya-NTT. *Innovative Journal of Community Engagement*. Nexus Publishing. Pages 33-41. doi: <http://dx.doi.org/10.63011/ijce.v1i3.14>

yang sangat familiar dengan *smartphone* dan media sosial serta terbiasa mengakses informasi instan (Nurlaila et al., 2024).

Seiring dengan perubahan yang begitu dasyat dalam perkembangan teknologi, perubahan pada konsep dan strategi belajar pun menjadi tantangan tersendiri bagi guru. Bahwa belajar bukan lagi proses perubahan perilaku yang disebabkan oleh pemberian stimulus dan respon (Amsari, 2018). Tetapi belajar merupakan interaksi antara subyek belajar dan sumber belajar yang dapat mengakibatkan adanya pengalaman belajar. Pengertian ini menunjukkan bahwa pola pembelajaran tidak lagi terpusat pada guru melainkan pada siswa (Pertiwi et al., 2022). Peran guru adalah menyiapkan lingkungan belajar/ekosistem belajar yang dapat memungkinkan terjadinya proses belajar bagi siswa. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar bagi siswa. Namun guru dapat menyediakan sumber belajar lain dengan berbagai macam strategi yang dapat menyelesaikan masalah belajar yang dialami oleh siswanya.

Internet dan juga berbagai platform digital lainnya membuka peluang baru dalam metode pengajaran dan pembelajaran. Google Sites sebagai salah satu layanan gratis dari Google, menawarkan kemudahan dalam pembuatan website pembelajaran tanpa memerlukan keahlian pemrograman yang kompleks.

SMAS Pelita Karya merupakan sebuah sekolah yang secara geografis terletak di daerah perbatasan Timor Leste. Sebagai sekolah negeri tentu memiliki orientasi dan visi yang kuat untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Namun keterbatasan sumber informasi bagi guru dan penggunaan media teknologi untuk kebutuhan belajar masih sangat terbatas, meski demikian sekolah ini terus berupaya untuk tetap mengikuti perkembangan teknologi pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kebutuhan akan adaptasi pembelajaran terutama setelah COVID-19, telah mempercepat kebutuhan akan adopsi teknologi dalam pembelajaran (Saragih, 2025). Tuntutan akan penguasaan teknologi dan strategi baru dalam pembelajaran yang menggunakan media digital dan teknologi menjadi dorongan kuat untuk meningkatkan kompetensi digital para guru (Firman & Rahayu, 2020). Dalam hal ini terdapat kesenjangan yang mendalam tentang kemampuan digital antara guru-guru di perkotaan dan guru-guru di daerah yang lebih terpencil (Anita & Astuti, 2022; Sari & Jasiah, 2025). Pelatihan pengembangan media pembelajaran menggunakan Google Sites menjadi salah satu solusi untuk untuk menjembatani kesenjangan tersebut.

Google Sites sebagai platform gratis dan terintegrasi dengan layanan google lainnya, memiliki keunggulan lain yang dapat membantu para guru untuk memfasilitasi belajar siswa, diantaranya adalah (1) Google Sites mendukung berbagai format konten pembelajaran, (2) memungkinkan kolaborasi antar guru, (3) dapat diakses diberbagai perangkat dan (4) dapat digunakan untuk pembelajaran di luar sekolah (Nasir, 2024).

Sedangkan tujuan dari kegiatan pelatihan ini adalah meningkatkan kompetensi digital guru dalam pembuatan media pembelajaran, menciptakan sumber belajar yang lebih interaktif dan menarik, mendorong pembelajaran mandiri dan kolaboratif, memudahkan akses materi pembelajaran bagi siswa dan terutama meningkatkan kualitas pendidikan di SMAS Pelita Karya Kefamenanu.

Pengembangan media pembelajaran menggunakan Google Sites ini merupakan langkah strategis dalam upaya modernisasi pendidikan di SMAS Pelita Karya Kefamenanu. Program ini tidak hanya terfokus pada aspek teknologi, tetapi juga mempertimbangkan konteks lokal dan kebutuhan spesifik komunitas pendidikan di SMAS Pelita Karya Kefamenanu. Melalui program ini, diharapkan dapat tercipta ekosistem pembelajaran yang lebih adaptif dan sesuai dengan tuntutan jaman, sambil memperhatikan keterbatasan dan potensi yang terdapat di daerah Kefamenanu.

Metode

Lokasi dan waktu kegiatan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SMAS Pelita Karya, yang berlokasi di kabupaten Timor Tengah Utara, Provinsi Nusa Tenggara Timur (NTT). Pelaksanaan kegiatan berlangsung selama 2 hari (10-11 September 2025). Hari pertama, pelatihan tatap muka dan hari kedua praktik langsung pembuatan produk.

Subjek atau peserta kegiatan

Peserta pelatihan ini, terdiri dari guru-guru SMAS Pelita Karya, yang berjumlah 20 orang. Kegiatan praktik dikelompokkan berdasarkan bidang ilmu diantaranya kelompok alam, kelompok sosial dan kelompok umum. Kelompok alam terdiri dari bidang studi Kimia, Fisika, Matematika, Biologi, sedangkan kelompok sosial terdiri dari, Ekonomi, Sosiologi, Sejarah, Geografi, dan terakhir kelompok umum terdiri dari Agama, PKn, Bahasa, Mulok (Kewirausahaan), Pjok, dan TIK. Setiap peserta diwajibkan membawa labtop dan menyiapkan data internet untuk memperlancar proses desain pembelajaran dengan menggunakan Google Sites.

Metode pelaksanaan

Pelatihan ini menggunakan metode ceramah, presentasi dan praktik pembuatan media pembelajaran menggunakan Google Sites.

Tahapan kegiatan

Kegiatan pendampingan ini dibagi ke dalam beberapa tahapan di antaranya adalah *pertama*, penjelasan awal berkaitan dengan gambaran tentang tantangan guru pada abad 21. Pada tahap ini peserta *workshop* (guru-guru SMAS Pelita Karya Kefamenanu-NTT) mendengarkan penjelasan terkait konteks pembelajaran abad 21 dan tantangan yang dihadapi oleh guru pada abad 21 serta penjelasan tentang perubahan paradigma tentang belajar dan pembelajaran. Pada tahap *kedua*, penjelasan tentang Google Sites dan media lainnya yang dapat diintegrasikan dalam Google Sites. Pada tahap ini, peserta diperkenalkan dengan fitur-fitur atau menu yang terdapat dalam Google Sites serta manfaat dan penggunaannya dalam mendesain kegiatan pembelajaran. Peserta mendapatkan penjelasan secara rinci tentang Google Sites, dan cara mendesain kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Google Sites dan media lainnya seperti Youtube, Wayground (Quizziz) dan Path yang diintegrasikan ke dalam Google Sites. Pada tahap *ketiga*, peserta dibimbing untuk melakukan praktik pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan Google Sites.

Teknik evaluasi dan instrumen

Evaluasi dilakukan melalui observasi langsung, kuisioner kepuasan, dan perbandingan nilai pre-test dan post-test terkait pemahaman penggunaan *Google Sites*. Sedangkan instrumen yang digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan dari kegiatan pelatihan ini adalah

No	Aspek yang dinilai
1	Pemahaman konsep media pembelajaran digital
2	Kemampuan teknis mengoperasikan Google Sites
3	Kreativitas dalam desain tampilan
4	Integrasi konten multimedia

III. Hasil dan Pembahasan

3.1 Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran

Sebelum pelaksanaan kegiatan, dilakukan survei awal terhadap 20 guru SMAS Pelita Karya untuk mengetahui tingkat literasi digital dan pemahaman mereka terhadap pemanfaatan teknologi pembelajaran. Hasil survei menunjukkan bahwa 70% guru belum pernah menggunakan Google Sites dan 60% masih menggunakan media konvensional seperti Power-Point dan modul cetak dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih berada pada tahap awal integrasi teknologi pendidikan.

Setelah pelaksanaan pelatihan dan pendampingan, terjadi peningkatan signifikan pada kemampuan guru dalam merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis digital. Berdasarkan hasil post-test, rata-rata peningkatan kemampuan peserta mencapai 62% dibandingkan pre-test, yang diukur melalui aspek-aspek berikut:

Aspek Kompetensi	Pre-test (%)	Post-test (%)	Peningkatan (%)
Pemahaman konsep media pembelajaran digital	40	95	+55
Kemampuan teknis mengoperasikan Google Sites	32	100	+68
Kreativitas dalam desain tampilan	38	98	+60
Integrasi konten multimedia	35	100	+65

Tabel 1. Data pre-test dan post-test workshop dan praktik pembuatan media Google Sites



Grafik 1. Peningkatan kompetensi guru setelah mengikuti kegiatan

Peningkatan ini menunjukkan efektivitas metode *learning by doing* yang digunakan selama pelatihan. Guru tidak hanya menerima penjelasan teoritis, tetapi juga langsung mempraktikkan pembuatan situs pembelajaran sesuai dengan konteks mata pelajaran yang mereka ajarkan. Hasil ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2019) yang menyatakan bahwa keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran digital dapat ditingkatkan melalui pengalaman langsung dan latihan berkelanjutan, bukan hanya teori.



Gambar 1. Aktivitas kegiatan pelatihan pembuatan media Google Sites

3.2 Produk Media Pembelajaran yang Dihasilkan

Selama kegiatan berlangsung, setiap guru menghasilkan minimal satu produk situs pembelajaran berbasis Google Sites. Situs-situs tersebut dirancang untuk mendukung kegiatan belajar baik secara luring maupun daring. Analisis terhadap 20 situs yang dihasilkan menunjukkan karakteristik umum sebagai berikut:

1. Struktur Halaman:

- Halaman *Home* berisi pengantar, identitas mata pelajaran, dan tujuan pembelajaran.
- Halaman *Materi* berisi penjelasan konsep, gambar, video pembelajaran, dan tautan sumber belajar eksternal.
- Halaman *Evaluasi* terhubung dengan *Google Forms* untuk kuis atau tugas siswa.
- Halaman *Refleksi Siswa* atau *Forum Diskusi* sebagai sarana interaksi dan umpan balik.

2. Integrasi Multimedia:

80% peserta mampu menambahkan video YouTube, gambar, dan tautan interaktif dalam situsnya. Hal ini menunjukkan bahwa guru telah memahami konsep dasar integrasi konten multimedia sebagai alat bantu belajar.

Jenis Konten Yang Digunakan	Persentase Guru (%)
Teks Dan Gambar	100
Video (Youtube/Rekaman Guru)	80
Google Forms (Kuis/Tugas)	70
Tautan Eksternal (Referensi Belajar)	65
Forum Diskusi Atau Refleksi Siswa	50

Tabel 2. Data input konten ke dalam Google Sites



Grafik 2. Distribusi Jenis Konten pada Situs Pembelajaran

Sebagian besar guru sudah mampu menggunakan elemen multimedia secara bervariasi. Dominasi penggunaan teks dan gambar menunjukkan kemampuan dasar yang kuat, sedangkan integrasi video dan formulir menunjukkan kemampuan tingkat lanjut dalam pembuatan situs pembelajaran interaktif.

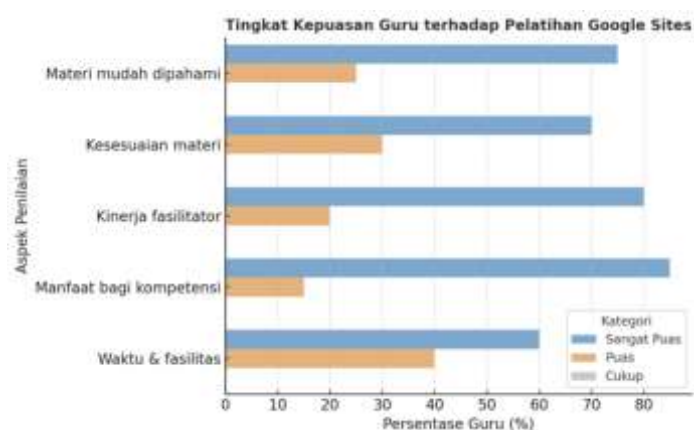
3. Desain dan Navigasi:

Mayoritas situs menggunakan template sederhana, tetapi memiliki navigasi yang jelas dan konsisten. Desain visual yang bersih memudahkan siswa untuk menavigasi antarhalaman dan memahami alur pembelajaran.

4. Inovasi Khusus:

Beberapa guru mengembangkan fitur tambahan, seperti kalender kegiatan pembelajaran, integrasi dengan *Google Classroom*, dan *link* ke bahan bacaan tambahan. Hal ini menunjukkan munculnya kreativitas dan kemandirian guru setelah pelatihan.

Dari hasil evaluasi, 90% peserta menyatakan puas dengan hasil karya mereka dan berencana menggunakan situs tersebut secara berkelanjutan. Produk-produk situs yang dihasilkan juga mendapat respons positif dari pihak sekolah karena dinilai dapat menjadi sarana pembelajaran modern yang mudah diakses oleh siswa.



Grafik 3. Tingkat kepuasan guru terhadap pelatihan Google Sites

3.3 Dampak Kegiatan terhadap Praktik Pembelajaran di Sekolah

Kegiatan pengabdian ini tidak hanya berdampak pada peningkatan kompetensi individu, tetapi juga pada budaya pembelajaran di sekolah. Berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah dan beberapa peserta, terdapat beberapa perubahan nyata setelah pelatihan:

1. **Perubahan Sikap terhadap Teknologi Pembelajaran:**

Sebelum pelatihan, sebagian guru menganggap pembuatan situs pembelajaran adalah hal sulit dan hanya dapat dilakukan oleh ahli IT. Setelah kegiatan, persepsi tersebut berubah. Guru menjadi lebih percaya diri dan menyadari bahwa teknologi dapat digunakan dengan cara sederhana untuk mendukung pembelajaran.

2. **Peningkatan Kolaborasi Guru:**

Kegiatan ini mendorong kolaborasi lintas mata pelajaran. Guru bahasa Indonesia, misalnya, bekerja sama dengan guru seni budaya untuk membuat situs pembelajaran yang menampilkan karya tulis dan desain grafis siswa.

3. **Efektivitas dalam Pembelajaran Daring dan Luring:**

Guru melaporkan bahwa situs yang dibuat sangat membantu ketika memberikan tugas mandiri kepada siswa, terutama dalam kondisi pembelajaran campuran (*blended learning*). Siswa dapat mengakses materi kapan saja, dan guru dapat memantau aktivitas siswa melalui form online.

4. **Peningkatan Motivasi dan Kreativitas Siswa:**

Beberapa guru menyebutkan bahwa siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran yang disajikan melalui situs dibandingkan dengan metode konvensional. Materi yang dikemas secara visual dan interaktif dianggap lebih menarik dan mudah dipahami.

Temuan ini mendukung teori Sadiman et al. (2020) yang menegaskan bahwa media pembelajaran digital yang interaktif dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan hasil belajar siswa karena menstimulasi lebih banyak indra belajar.

3.4 Hambatan dan Tantangan yang Dihadapi

Selama pelaksanaan kegiatan, tim pelaksana menemukan beberapa hambatan teknis dan nonteknis, antara lain:

Keterbatasan Akses Internet:

Beberapa guru mengalami kesulitan dalam mengunggah file video dan gambar berukuran besar karena jaringan internet di lokasi kegiatan tidak stabil. Hal ini memperlambat proses pengembangan situs.

1. **Keterbatasan Perangkat:**

Sebagian peserta hanya memiliki perangkat dengan spesifikasi rendah atau menggunakan ponsel, sehingga tampilan situs tidak optimal.

2. **Perbedaan Tingkat Literasi Digital:**

Ada perbedaan mencolok antara guru muda dan guru senior dalam kemampuan menggunakan komputer. Guru senior membutuhkan waktu pendampingan lebih lama dan pendekatan individual agar dapat mengikuti alur pelatihan.

3. **Keterbatasan Waktu Pelatihan:**

Pelatihan hanya berlangsung dua hari sehingga tidak semua peserta dapat mengembangkan situs secara penuh.

Untuk mengatasi kendala tersebut, tim pengabdian menerapkan beberapa strategi:

- Membuat modul pelatihan digital mandiri yang berisi panduan langkah demi langkah agar guru dapat belajar secara mandiri setelah kegiatan.
- Membentuk grup pendampingan daring melalui WhatsApp dan Google Meet untuk tindak lanjut setelah kegiatan.
- Mengusulkan kepada sekolah untuk menyediakan akses Wi-Fi khusus bagi kegiatan pengembangan media digital.

3.5 Analisis Dampak Keberlanjutan (Sustainability Impact)

Kegiatan ini menghasilkan dampak jangka panjang yang potensial bagi sekolah, yaitu:

1. **Terbentuknya komunitas guru kreatif berbasis digital.**

Setelah kegiatan, beberapa guru sepakat untuk membuat komunitas internal bernama *Pelita Digital Educators* yang berfungsi sebagai wadah berbagi ide dan sumber belajar.

2. **Peningkatan citra sekolah sebagai lembaga adaptif terhadap teknologi.**

Kepala sekolah berencana menjadikan situs-situs hasil karya guru sebagai bagian dari *portal pembelajaran sekolah* yang dapat diakses publik.

3. **Potensi replikasi kegiatan.**

Sekolah-sekolah di sekitar wilayah NTT telah menunjukkan minat untuk mengadopsi pelatihan serupa, menandakan bahwa model pengabdian ini bersifat replikatif dan adaptif terhadap konteks lokal.

Secara konseptual, hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa penggunaan *Google Sites* bukan hanya alat bantu teknis, tetapi juga dapat menjadi media pemberdayaan guru dalam mengembangkan kreativitas dan kolaborasi digital. Hal ini sejalan dengan Warsita (2020), yang menekankan bahwa penguasaan teknologi pembelajaran merupakan bentuk transformasi profesional guru di era digital.

3.6 Pembahasan Integratif

Hasil kegiatan ini memperlihatkan adanya keterkaitan erat antara pelatihan berbasis praktik, peningkatan literasi digital, dan perubahan sikap profesional guru. Dengan pendekatan partisipatif, guru tidak hanya menjadi objek pelatihan, tetapi juga subjek aktif dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran.

Dari perspektif pendidikan abad ke-21, kegiatan ini mendukung penguatan empat kompetensi utama guru: pedagogik, profesional, sosial, dan teknologi. Pemanfaatan *Google Sites* memperkuat aspek profesional dan teknologi, sedangkan kerja kelompok dalam pelatihan memperkuat aspek sosial dan pedagogik.

Secara teoretis, kegiatan ini menguatkan pandangan bahwa teknologi tidak menggantikan peran guru, melainkan memperluas kapasitas mereka untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, relevan, dan kontekstual bagi siswa.

Secara keseluruhan, kegiatan pelatihan desain media pembelajaran menggunakan *Google Sites* berhasil:

1. Meningkatkan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi digital.
2. Menghasilkan produk situs pembelajaran yang fungsional dan aplikatif.
3. Meningkatkan motivasi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
4. Memunculkan kolaborasi serta budaya inovasi di lingkungan sekolah.

Dengan demikian, kegiatan ini dapat dijadikan model pengabdian masyarakat berbasis *capacity building* guru yang berkelanjutan dan mudah direplikasi di wilayah lain dengan karakteristik serupa.

IV. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan guru SMAS Pelita Karya - NTT dalam mendesain media pembelajaran digital berbasis *Google Sites*. Guru mampu menghasilkan situs pembelajaran interaktif dan menunjukkan peningkatan signifikan dalam literasi digital. Ke depan, diharapkan program ini dapat dikembangkan ke sekolah-sekolah lain di NTT dengan dukungan pelatihan berkelanjutan dan peningkatan infrastruktur teknologi.

Kendala dan Solusi

Beberapa kendala utama yang ditemukan meliputi:

- Keterbatasan koneksi internet: menyebabkan proses upload konten menjadi lambat.

- Perbedaan tingkat literasi digital: beberapa guru membutuhkan waktu lebih lama dalam memahami langkah teknis.
- Keterbatasan perangkat: sebagian guru menggunakan perangkat mobile dengan layar kecil.

Untuk mengatasi kendala tersebut, tim pengabdian mengusulkan tindak lanjut berupa:

1. Program mentoring digital lanjutan secara daring melalui *Google Meet*.
2. Pembentukan komunitas belajar guru digital di tingkat sekolah.
3. Penyediaan modul pelatihan digital mandiri yang dapat diakses offline.

References

- Amsari, D. (2018). Implikasi teori belajar E. Thorndike (Behavioristik) dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Basicedu*, 2(2), 52-60.
- Anita, A., & Astuti, S. I. (2022). Digitalisasi dan ketimpangan pendidikan: studi kasus terhadap guru sekolah dasar di Kecamatan Baraka. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(1), 1-12.
- Anyanwu, U. S. (2024). Towards a Human-Centered Innovation in Digital Technologies and Artificial Intelligence: The Contributions of the Pontificate of Pope Francis. *Theology and Science*, 22(3), 595-613. <https://doi.org/10.1080/14746700.2024.2359196>
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Firman, F., & Rahayu, S. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2). <https://doi.org/10.31605/ijes.v2i2.659>
- Freidman, T. (2005). *The Word is Flat*. New York: Farrar, Straus dan Giroux, 488.
- Google for Education. (2023). *Using Google Sites for Teaching and Learning*.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2022). *Panduan Pembelajaran Digital di Sekolah Menengah Atas*.
- Nasir, K. (2024). *Pengembangan Modul Pembelajaran PAI Berbasis Google Sites dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik UPTD SMPN 8 Parepare*. IAIN Parepare.
- Nurlaila, C., Aini, Q., Setyawati, S., & Laksana, A. (2024). Dinamika perilaku Gen Z sebagai generasi internet. *Konsensus: Jurnal Ilmu Pertahanan, Hukum Dan Ilmu Komunikasi*, 1(6), 95-102.
- Pertiwi, A. D., Nurfatimah, S. A., & Hasna, S. (2022). Menerapkan metode pembelajaran berorientasi student centered menuju masa transisi kurikulum merdeka. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 8839-8848.
- Saragih, M. A. T. S. (2025). *Kajian Komprehensif Globalisasi Pendidikan Di Era Digital*. umsu press.
- Sari, T. N., & Jasiah, J. (2025). Membangun Pendidikan Berkeadilan: Mengatasi Masalah Pemerataan Pendidikan Antara Daerah dan Perkotaan. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(4), 1732-1740.
- Warsita, B. (2020). *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Bandung: Alfabeta.