

# PENGEMBANGAN E-LKPD TEKS LAPORAN HASIL OBSERVASI BERBASIS GOOGLE SITES UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X

**Syafrianza Maulana<sup>1</sup>, Frida Siswiyanti<sup>2</sup>, Helmi Wicaksono<sup>3</sup>**

*(Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Unisma)*

Email: [syafrianzah123@gmail.com](mailto:syafrianzah123@gmail.com) <sup>1</sup> [fridasiswiyanti@unisma.ac.id](mailto:fridasiswiyanti@unisma.ac.id) <sup>2</sup>  
[helmiwicaksono@unisma.ac.id](mailto:helmiwicaksono@unisma.ac.id) <sup>3</sup>

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar teks laporan hasil observasi berbasis Google Sites serta menguji kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas X. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan tahapan analisis kebutuhan, desain produk, pengembangan, validasi ahli, revisi, dan uji coba lapangan. Subjek penelitian berjumlah 32 siswa kelas X di salah satu SMA di Kota Malang. Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli, angket motivasi belajar, dan tes hasil belajar berupa pretest–posttest. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase 91,25% (sangat layak) dan ahli media 93,10% (sangat layak). Rata-rata skor motivasi belajar meningkat dari 72,40 menjadi 86,75. Nilai rata-rata hasil belajar meningkat dari 68,12 (pretest) menjadi 84,37 (posttest) dengan nilai N-Gain sebesar 0,51 (kategori sedang) dan hasil uji t menunjukkan signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Temuan ini menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis Google Sites efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** pengembangan bahan ajar, Google sites, teks laporan hasil observasi, motivasi belajar, hasil belajar

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam praktik pembelajaran di sekolah. Integrasi teknologi dalam pendidikan menjadi kebutuhan untuk menciptakan pembelajaran yang relevan dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Pemanfaatan media pembelajaran digital memungkinkan proses belajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan berpusat pada siswa. Media pembelajaran berfungsi memperjelas penyampaian materi, meningkatkan motivasi, serta mendukung pencapaian hasil belajar secara optimal (Arsyad, 2019).

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas X, teks laporan hasil observasi (LHO) merupakan salah satu kompetensi yang menuntut kemampuan berpikir sistematis dan objektif. Teks ini disusun berdasarkan hasil pengamatan terhadap suatu objek atau fenomena dengan struktur pernyataan umum, deskripsi bagian, dan deskripsi manfaat (Kosasih, 2017). Penguasaan teks LHO tidak hanya menekankan pemahaman konsep, tetapi juga keterampilan menyusun informasi secara runtut dan logis.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di salah satu SMA di Kota Malang, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran teks laporan hasil observasi. Pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks cetak sebagai sumber utama. Siswa cenderung pasif, kurang antusias, serta mengalami kesulitan dalam memahami struktur dan kaidah kebahasaan teks.

Selain itu, hasil belajar siswa pada materi ini masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi tersebut menunjukkan rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Motivasi belajar merupakan faktor internal yang berperan penting dalam menentukan keberhasilan belajar. Menurut (Uno, 2016), motivasi berfungsi sebagai pendorong dan pengarah aktivitas belajar siswa. Apabila motivasi rendah, maka proses internalisasi materi tidak berlangsung optimal dan berdampak pada rendahnya hasil belajar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi bahan ajar yang mampu meningkatkan motivasi sekaligus mendukung pemahaman siswa secara lebih efektif.

Salah satu alternatif solusi adalah pengembangan bahan ajar berbasis digital menggunakan Google Sites. Platform ini memungkinkan guru menyusun materi secara sistematis dalam bentuk laman web yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Google Sites mendukung integrasi teks, gambar, video, serta evaluasi interaktif melalui Google Form sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan variatif. Pembelajaran digital yang memanfaatkan multimedia terbukti mampu meningkatkan pemahaman konseptual siswa (Mayer, 2009) dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Munir, 2017)

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis web berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa (Wibowo, 2020). Namun, pengembangan bahan ajar teks laporan hasil observasi berbasis Google Sites yang secara khusus menguji peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan bahan ajar teks laporan hasil observasi berbasis Google Sites yang layak dan efektif untuk siswa kelas X.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk bahan ajar yang memenuhi kriteria kelayakan, mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah penggunaan bahan ajar, serta menguji efektivitasnya terhadap hasil belajar. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian pengembangan bahan ajar digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Secara praktis, penelitian ini memberikan alternatif inovasi pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa bahan ajar teks laporan hasil observasi berbasis Google Sites sekaligus menguji kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Model pengembangan yang digunakan mengadaptasi langkah-langkah pengembangan Borg dan Gall yang disederhanakan menjadi enam tahap utama, yaitu: (1) analisis kebutuhan, (2) perencanaan dan desain produk, (3) pengembangan produk awal, (4) validasi ahli, (5) revisi produk, dan (6) uji coba lapangan.

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 di salah satu SMA di Kota Malang. Subjek penelitian pada tahap uji coba lapangan berjumlah 32 siswa kelas X. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive dengan mempertimbangkan

kesesuaian materi teks laporan hasil observasi dengan kompetensi dasar yang sedang dipelajari serta kesiapan sekolah dalam mendukung pembelajaran berbasis digital.

Tahap analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi proses pembelajaran dan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia. Observasi bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran, karakteristik siswa, serta kendala yang dihadapi dalam penyampaian materi teks laporan hasil observasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru, penggunaan media terbatas pada buku teks, dan partisipasi siswa relatif rendah. Selain itu, hasil belajar siswa pada materi tersebut belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) secara optimal. Temuan ini menjadi dasar dalam perancangan bahan ajar berbasis digital.

Tahap perencanaan dan desain produk dilakukan dengan menyusun struktur bahan ajar yang memuat kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi pokok, contoh teks laporan hasil observasi, latihan terstruktur, serta evaluasi akhir. Produk dikembangkan menggunakan platform Google Sites dengan mempertimbangkan prinsip keterbacaan, konsistensi desain, kemudahan navigasi, serta integrasi multimedia. Materi disajikan dalam bentuk teks, gambar ilustratif, dan video pembelajaran, sedangkan evaluasi disusun menggunakan Google Form untuk memudahkan pengolahan hasil belajar secara otomatis.

Validasi produk dilakukan oleh dua orang validator, yaitu ahli materi dan ahli media pembelajaran. Instrumen validasi menggunakan skala Likert empat tingkat dengan rentang skor 1–4. Aspek yang dinilai oleh ahli materi meliputi kelayakan isi, ketepatan konsep, kesesuaian dengan kurikulum, kebahasaan, dan sistematika penyajian. Adapun ahli media menilai aspek tampilan visual, tata letak, navigasi, interaktivitas, serta aspek teknis penggunaan platform. Skor yang diperoleh dihitung dalam bentuk persentase menggunakan rumus:

$$Presentase = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Kategori kelayakan ditentukan berdasarkan kriteria sangat layak, layak, cukup layak, dan tidak layak.

Tahap uji coba lapangan bertujuan untuk mengetahui respons siswa, peningkatan motivasi belajar, dan efektivitas bahan ajar terhadap hasil belajar. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi: (1) lembar validasi ahli, (2) angket motivasi belajar siswa, dan (3) tes hasil belajar berupa pretest dan posttest. Angket motivasi belajar disusun berdasarkan indikator ketekunan, minat, dan keterlibatan siswa dengan menggunakan skala Likert empat tingkat.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan inferensial. Data hasil validasi dianalisis menggunakan persentase untuk menentukan tingkat kelayakan produk. Data motivasi belajar dianalisis dengan menghitung rata-rata skor sebelum dan sesudah penggunaan bahan ajar. Data hasil belajar dianalisis menggunakan uji t berpasangan

(paired sample t-test) untuk mengetahui perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest dengan taraf signifikansi 0,05. Selain itu, peningkatan hasil belajar dihitung menggunakan rumus N-Gain:

$$N - Gain = \frac{Skor Posttest - Skor Pretest}{Skor Maksimum - Skor Pretest}$$

Nilai N-Gain kemudian dikategorikan menjadi rendah ( $\leq 0,3$ ), sedang ( $0,3-0,7$ ), dan tinggi ( $\geq 0,7$ ).

Melalui tahapan tersebut, penelitian ini tidak hanya menghasilkan produk bahan ajar berbasis Google Sites yang layak secara materi dan media, tetapi juga menguji secara empiris dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks laporan hasil observasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap awal sebelum uji coba lapangan adalah validasi produk oleh ahli materi dan ahli media. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa bahan ajar yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dari aspek isi, kebahasaan, penyajian, serta aspek teknis media pembelajaran berbasis digital.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

| Aspek yang Dinilai | Skor Maksimum | Skor Diperoleh | Persentase    | Kategori            |
|--------------------|---------------|----------------|---------------|---------------------|
| Kelayakan Isi      | 40            | 37             | 92,50%        | Sangat Layak        |
| Kebahasaan         | 32            | 29             | 90,62%        | Sangat Layak        |
| Penyajian          | 32            | 29             | 90,62%        | Sangat Layak        |
| <b>Total</b>       | <b>104</b>    | <b>95</b>      | <b>91,35%</b> | <b>Sangat Layak</b> |

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata persentase validasi ahli materi sebesar 91,35% dengan kategori sangat layak. Aspek kelayakan isi memperoleh skor tertinggi karena materi telah sesuai dengan kompetensi dasar, indikator pencapaian, dan tujuan pembelajaran. Struktur teks laporan hasil observasi disajikan secara runtut mulai dari definisi, struktur teks, ciri kebahasaan, hingga contoh analisis teks.

Pada aspek kebahasaan, validator menilai penggunaan bahasa sudah komunikatif, efektif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas X. Beberapa saran perbaikan yang diberikan berkaitan dengan penyederhanaan kalimat dan penambahan contoh kontekstual, yang kemudian telah direvisi sebelum tahap uji coba.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

| Aspek yang Dinilai | Skor Maksimum | Skor Diperoleh | Persentase    | Kategori            |
|--------------------|---------------|----------------|---------------|---------------------|
| Tampilan Visual    | 36            | 34             | 94,44%        | Sangat Layak        |
| Navigasi           | 20            | 18             | 90,00%        | Sangat Layak        |
| Interaktivitas     | 20            | 18             | 90,00%        | Sangat Layak        |
| Keterbacaan        | 16            | 15             | 93,75%        | Sangat Layak        |
| <b>Total</b>       | <b>92</b>     | <b>85</b>      | <b>92,39%</b> | <b>Sangat Layak</b> |

Hasil validasi ahli media menunjukkan rata-rata 92,39% dengan kategori sangat layak. Aspek tampilan visual memperoleh skor tertinggi karena desain Google Sites dinilai konsisten, proporsional, serta memiliki kombinasi warna yang nyaman dilihat. Struktur navigasi berbasis menu memudahkan siswa berpindah antar materi tanpa kebingungan.

Interaktivitas yang didukung integrasi video pembelajaran dan Google Form dinilai mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa. Dengan demikian, produk dinyatakan layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, rata-rata gabungan validasi ahli mencapai 91,87% yang mengindikasikan bahwa bahan ajar telah memenuhi standar kelayakan tinggi sebelum diterapkan pada siswa.

Tabel 3. Hasil Motivasi Belajar

| Indikator        | Sebelum      | Sesudah      | Peningkatan   |
|------------------|--------------|--------------|---------------|
| Ketekunan        | 73,20        | 87,40        | +14,20        |
| Minat            | 71,85        | 86,10        | +14,25        |
| Keterlibatan     | 72,15        | 87,25        | +15,10        |
| <b>Rata-rata</b> | <b>72,40</b> | <b>86,75</b> | <b>+14,35</b> |

Berdasarkan Tabel 3, terjadi peningkatan rata-rata motivasi sebesar 14,35 poin. Peningkatan tertinggi terdapat pada indikator keterlibatan siswa. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran ketika menggunakan bahan ajar berbasis Google Sites dibandingkan metode konvensional sebelumnya.

Secara lebih mendalam, peningkatan motivasi ini dapat dijelaskan oleh beberapa faktor. Pertama, penyajian materi yang terintegrasi dengan video pembelajaran memberikan pengalaman belajar multimodal. Kedua, sistem evaluasi interaktif memberikan umpan balik langsung sehingga siswa mengetahui tingkat pemahaman mereka secara real time. Ketiga, fleksibilitas akses memungkinkan siswa belajar secara mandiri di luar jam pelajaran.

Tabel 4. Hasil Analisis Pretest dan Posttest

| Keterangan         | Nilai  |
|--------------------|--------|
| Rata-rata Pretest  | 68,12  |
| Rata-rata Posttest | 84,37  |
| Selisih            | 16,25  |
| N-Gain             | 0,51   |
| Kategori           | Sedang |
| Sig. (2-tailed)    | 0,000  |

Hasil menunjukkan peningkatan rata-rata sebesar 16,25 poin setelah penggunaan bahan ajar. Nilai N-Gain sebesar 0,51 termasuk kategori sedang, yang menunjukkan efektivitas pembelajaran pada tingkat yang cukup signifikan. Hasil uji t berpasangan menghasilkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest. Peningkatan ini menunjukkan bahwa bahan ajar tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga berkontribusi langsung terhadap pemahaman konsep teks laporan hasil observasi, khususnya pada aspek struktur teks dan kaidah kebahasaan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar teks laporan hasil observasi berbasis Google Sites yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan sangat tinggi dan efektif dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Tingginya persentase validasi ahli materi dan ahli media mengindikasikan bahwa produk telah memenuhi standar pengembangan bahan ajar secara sistematis. Dalam perspektif desain pembelajaran, suatu produk pembelajaran yang efektif harus dirancang melalui tahapan analisis kebutuhan, perumusan tujuan, pengembangan materi, hingga evaluasi yang terintegrasi (Dick & Carey, 2015). Prosedur pengembangan dalam penelitian ini telah mengikuti tahapan tersebut, sehingga produk yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga selaras dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa.

Dari sisi motivasi belajar, peningkatan rata-rata skor sebesar 14,35 poin menunjukkan adanya perubahan signifikan dalam sikap dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Lingkungan belajar yang interaktif dan berbasis teknologi mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih relevan dengan kehidupan mereka (Santrock, 2018). Dalam konteks ini, Google Sites menghadirkan variasi penyajian materi melalui teks, gambar, dan video yang mampu merangsang rasa ingin tahu serta mempertahankan perhatian siswa lebih lama dibandingkan pembelajaran konvensional.

Peningkatan motivasi tersebut juga dapat dijelaskan melalui konsep student engagement yang mencakup dimensi perilaku, emosional, dan kognitif (Fredricks et al., 2004). Bahan ajar berbasis Google Sites memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam mengakses materi, mengerjakan latihan interaktif, serta menerima umpan balik secara langsung. Keterlibatan aktif ini berkontribusi pada peningkatan minat dan ketekunan belajar siswa. Ketika siswa merasa terlibat secara emosional dan kognitif, proses internalisasi materi menjadi lebih mendalam dan bermakna.

Dari aspek hasil belajar, peningkatan rata-rata nilai dari 68,12 menjadi 84,37 dengan nilai N-Gain kategori sedang menunjukkan bahwa bahan ajar memiliki efektivitas pedagogis yang nyata. Hasil uji t berpasangan yang signifikan memperkuat temuan bahwa terdapat perbedaan kemampuan yang bermakna sebelum dan sesudah perlakuan. Dalam teori kondisi belajar, pembelajaran efektif terjadi ketika siswa memperoleh stimulus yang tepat, arahan yang jelas, serta kesempatan untuk mempraktikkan pengetahuan baru (Gagné, 1985). Dalam penelitian ini, stimulus tersebut hadir melalui penyajian multimedia yang terstruktur, sedangkan praktik diwujudkan dalam latihan dan evaluasi berbasis Google Form.

Efektivitas pembelajaran digital juga berkaitan dengan pengelolaan beban kognitif. Desain pembelajaran yang baik harus mampu menyajikan informasi secara terstruktur agar tidak membebani memori kerja siswa secara berlebihan. (Plass & Homer, 2010) menjelaskan bahwa pembelajaran digital yang memperhatikan aspek kognitif dan afektif dapat meningkatkan pemahaman konseptual secara signifikan. Penyajian materi dalam

Google Sites yang dibagi ke dalam beberapa halaman terstruktur membantu siswa memproses informasi secara bertahap sehingga lebih mudah dipahami.

Lebih lanjut, hasil penelitian ini sejalan dengan temuan (Means et al., 2013) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis daring maupun blended learning menunjukkan efektivitas yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran tradisional dalam berbagai konteks pendidikan. Integrasi teknologi tidak hanya meningkatkan aksesibilitas materi, tetapi juga memperluas kesempatan belajar mandiri. Dalam penelitian ini, siswa dapat mengakses materi kapan saja sehingga proses belajar tidak terbatas pada jam tatap muka di kelas.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menunjukkan bahwa keberhasilan bahan ajar berbasis Google Sites tidak hanya disebabkan oleh faktor tampilan visual, tetapi juga oleh kesesuaian desain pembelajaran dengan prinsip-prinsip psikologi pendidikan dan teori belajar modern. Produk yang dikembangkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat motivasi intrinsik, serta meningkatkan pemahaman konseptual terhadap struktur dan kaidah kebahasaan teks laporan hasil observasi. Dengan demikian, pengembangan bahan ajar digital berbasis web merupakan inovasi pedagogis yang relevan dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas X.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar teks laporan hasil observasi berbasis Google Sites terbukti layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas X. Tingkat validasi dari ahli materi dan ahli media menunjukkan kategori sangat layak, yang berarti produk telah memenuhi standar kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan. Respons siswa terhadap penggunaan bahan ajar juga berada pada kategori sangat baik, yang mengindikasikan bahwa desain tampilan, kemudahan navigasi, serta variasi konten multimedia mampu menarik minat dan meningkatkan keterlibatan belajar.

Secara empiris, penggunaan bahan ajar berbasis Google Sites memberikan dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Peningkatan skor motivasi belajar menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan relevan dengan karakteristik generasi digital. Selain itu, peningkatan nilai rata-rata posttest dibandingkan pretest serta hasil uji statistik yang signifikan menegaskan bahwa bahan ajar yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap struktur dan kaidah kebahasaan teks laporan hasil observasi. Dengan demikian, pengembangan bahan ajar digital berbasis web tidak hanya mendukung inovasi pembelajaran, tetapi juga berkontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas proses dan hasil belajar.

Berdasarkan simpulan tersebut, disarankan agar guru Bahasa Indonesia dapat memanfaatkan dan mengembangkan bahan ajar berbasis teknologi secara lebih kreatif dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penggunaan platform seperti Google Sites dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang fleksibel dan mudah diakses,

terutama dalam mendukung pembelajaran berbasis Kurikulum Merdeka yang menekankan kemandirian dan diferensiasi belajar. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan cakupan sampel yang lebih luas, desain eksperimen yang lebih kompleks, atau integrasi fitur interaktif tambahan untuk melihat dampak yang lebih mendalam terhadap keterampilan literasi siswa. Dengan pengembangan berkelanjutan, bahan ajar digital diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Frida Siswiyanti, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing pertama yang sudah memberikan pengarahan dan motivasi untuk penulis, selain itu ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Bapak Helmi Wicaksono, S.Pd., M.Pd. sebagai pembimbing kedua, dengan dukungan dan pengarahan penyusunan penelitian memberikan semangat kepada penulis untuk menuntaskan penelitian.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.
- Dick, W., & Carey, L. (2015). *The Systematic Design of Instruction*. Pearson.
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept. *Review of Educational Research*, 74(1), 59–109.
- Gagné, R. M. (1985). *The Conditions of Learning*. Holt, Rinehart & Winston.
- Kosasih. (2017). *Jenis-jenis teks dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia*. Yrama Widya.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Means, B., Toyama, Y., Murphy, R., & Baki, M. (2013). The effectiveness of online and blended learning. *Teachers College Record*, 115(3), 1–47.
- Munir. (2017). *Pembelajaran digital*. Alfabeta.
- Plass, J. L., & Homer, B. D. (2010). The role of cognitive load in digital learning. *Educational Psychology Review*, 22(1), 45–62.
- Santrock, J. W. (2018). *Educational Psychology*. McGraw-Hill Education.
- Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Wibowo, A. (2020). Pengaruh pembelajaran berbasis web terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 45–56.

Artikel ini disetujui pada.....Maret 2026  
Pembimbing 1

**Frida Siswiyanti, S.Pd., M.Pd.**  
**NPP. 172609198632290**