

PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEBSITE SEBAGAI PENUNJANG PEMBELAJARAN DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 4 SAMARINDA

Yudo Dwiyono¹, Galih Yudha Saputra², Bagus Rekso Setiawan³

Universitas Mulawarman^{1,2,3}

Jalan Muara Pahu Kampus Gn. Kelua Samarinda^{1,2,2}

yudo.dwiyono@fkip.unmul.ac.id¹, Galih.yudha@fkip.unmul.ac.id²,

bagusrekso20@gmail.com³

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian ini adalah pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *website* menggunakan *google sites* untuk membuat kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan. Kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan melaksanakan pelatihan dan pendampingan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *google sites*. Tim pengabdian akan melakukan pelatihan, pendampingan dan pembimbingan pengembangan media pembelajaran interaktif kepada peserta yaitu guru di Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Samarinda, kemudian melakukan proses evaluasi yang dilaksanakan untuk mengetahui apakah para guru dapat memahami materi yang diberikan dengan setiap guru mencoba untuk mengembangkan media pembelajarannya masing-masing, dimana untuk guru yang berhasil mengembangkan media pembelajaran tersebut akan diberikan penghargaan berupa sertifikat 32 Jam Pelajaran. Setelah kegiatan ini terlaksana peserta mendapatkan ketrampilan dalam mendesain dan merancang proses pembelajaran menggunakan media berbasis *website* dengan menggunakan *google sites* melalui pelatihan yang diselenggarakan.

Kata kunci: Pembelajaran Jarak Jauh, Website, Google Sites, Pelatihan

PENDAHULUAN

Dalam proses perencanaan pembelajaran, guru memerlukan perencanaan yang mendetail mulai dari pembuatan bahan ajar, pemahaman karakteristik siswa yang berbeda-beda, hingga pengelolaan kelas. Kegiatan pembelajaran dari guru menjadi salah satu komponen penting dalam menciptakan pembelajaran inovatif dan kreatif. Proses pembelajaran inovatif dan kreatif dapat dilakukan dengan mengadaptasi model-model pembelajaran yang menyenangkan. Salah satunya adalah *Learning is fun* yang merupakan kunci keberhasilan dalam pembelajaran inovatif. Jika guru dan siswa memahami hal ini maka tidak akan ada lagi siswa yang pasif di kelas, perasaan tertekan dengan tenggang waktu tugas, kemungkinan kegagalan, keterbatasan pilihan, dan tentu saja tidak membosankan (Amri, 2010).

Kegiatan pendidikan erat kaitannya dengan kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran memiliki beberapa komponen pelaku yang ada didalamnya antara lain guru dan siswa, Selain kedua komponen ini, terdapat satu komponen yang keberadaannya mempunyai peran cukup penting yaitu media. Media yang dimaksud yaitu alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau isi materi dari guru kepada siswa maupun sebaliknya. Keberadaan media bukan satu-satunya komponen yang menjamin keberhasilan suatu proses kegiatan pembelajaran, namun tanpa adanya media yang mendukung kegiatan pembelajaran tidak dapat dilaksanakan secara maksimal. Dalam hal ini, jika guru saat ini

hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional yang mana kegiatan pembelajaran dilakukan seperti biasanya tanpa menggunakan media menurut peneliti kurang efektif.

Masalah yang dihadapi oleh pendidik sekarang ini terkait inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran. yaitu keterbatasan pendidik dalam merancang dan menyusun media pembelajaran serta kurangnya pengetahuan dan keterampilan pendidik yang memadai (Mulyanto, 2009). Di masa pandemi seperti saat ini proses pembelajaran harus dilaksanakan dari rumah (*work from home*) yang dimana siswa juga harus mampu untuk belajar baik secara mandiri maupun didampingi oleh orang tuanya. Oleh karena itu proses pembelajaran di masa pandemi mewajibkan pengajar untuk lebih interaktif dalam membuat media pembelajaran dalam jaringan agar materi yang disampaikan sesuai dengan capaian pembelajaran (Feri Hidayatullah Firmansyah, 2020).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh tim pengabdian di Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Samarinda, diketahui bahwa pembelajaran masih bersifat -*teacher centered*, dimana kegiatan belajar mengajar pada masa pandemic oleh pendidik lebih banyak melakukan pembelajaran dengan metode mengirimkan materi dalam format *powerpoint* dan tugas kepada siswa melalui grup kelas di *whatsapp*, dan hanya sesekali menggunakan media *zoom conference*. daripada menggunakan/mengembangkan media pembelajaran interaktif. Sebagian pendidik di Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Samarinda yang mengajar telah menggunakan media *Microsoft powerpoint* dalam proses pembelajaran, namun dalam pengembangannya masih belum maksimal. Pendidik menggunakan media tersebut hanya sebagai media presentasi dalam mengajar kemudian materi yang ditampilkan tersebut kurang menarik dan kurang interaktif. Kondisi seperti ini menjadikan kegiatan pembelajaran selama proses daring menjadi kurang menarik dan membuat peserta didik kurang aktif dan cenderung pasif dalam kegiatan proses pembelajaran di rumah.

Penggunaan *google sites* yang terintegrasi dengan *software google drive* dikarenakan dalam membuat website menggunakan *google sites* yang terkoneksi langsung dengan *google drive* akan memudahkan guru dalam hal manajemen data, dimana semua data yang nantinya akan diinputkan ke dalam website terlebih dahulu akan di *upload* ke dalam *google drive* yang kemudian akan ditampilkan pada *google sites*. Dalam pengembangan website menggunakan *google sites*, pengguna tidak perlu melakukan proses *coding* dalam proses pengembangannya, di mana *google sites* sendiri sangat memudahkan penggunaannya karena dalam prosesnya pengguna hanya melakukan *drag and drop* saja ketika akan merancang *user interface* website. Kemudian beberapa kemudahan lainnya *google sites* juga terkoneksi langsung dengan layanan *google* lainnya seperti *google drive*, *google forms*, *google docs*, *google calendar*, *youtube*, *picasa* dan bahkan dapat dikonversikan menjadi aplikasi yang dapat di instal melalui smartphone berbasis android.

Dengan menggunakan *google sites* yang terintegrasi dengan layanan *google* lainnya merupakan hal yang familiar bagi pendidik dibandingkan dengan menggunakan media interaktif lain seperti *adobe flash*, *macromedia flash*, *lectora*, *android studio*, dll, yang memerlukan keahlian khusus, waktu belajar, serta waktu pembuatan yang lebih lama dan rumit. Dengan adanya integrasi antara *google sites* dengan layanan *google* yang kompleks diharapkan akan menghasilkan media pembelajaran yang menarik dalam bentuk website yang dapat memuat gambar, animasi, audio maupun video, presentasi, proses ujian dan hal lainnya yang membutuhkan ketersediaan sarana interaksi dengan penggunaannya. Sehingga, dengan dikembangkannya media pembelajaran interaktif tersebut, diharapkan

peserta didik dapat menjadi lebih tertarik dalam proses pembelajaran yang menyenangkan, nyaman, serta dapat menimbulkan motivasi belajar.

Atas dasar uraian diatas inilah tim pengabdian terdorong untuk melakukan pelatihan dan pendampingan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis website menggunakan *google sites* sebagai penunjang dalam pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran daring di Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Samarinda yang kemudian akan dilakukan evaluasi untuk dapat mengukur sejauh mana guru dapat memahami dan dapat mengembangkan sendiri media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan informasi yang telah diperoleh terkait permasalahan mitra seperti yang diuraikan sebelumnya, tim pengabdian ingin membantu memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi mitra, yaitu kegiatan belajar mengajar masih menganut pola *teacher centered* dimana kompetensi dan skill guru masih terbatas dalam membuat media pembelajaran menggunakan teknologi terkini, sehingga interaksi antara guru dan murid pada saat pembelajaran secara daring menjadi terbatas. Teknologi informasi dapat membantu memberikan solusi terkait permasalahan tersebut. Salah satu teknologi yang dapat digunakan yaitu mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *google sites*. *Google site* merupakan *tools* yang dapat memberikan beberapa fitur pada berbagai layanan *google*, yang di dalamnya termasuk terdapat karakter simulasi dialog yang realistis dengan tambahan fitur evaluasi penilaian. Hasil dari pembuatan media pembelajaran menggunakan *google sites* dapat dikonversikan dalam bentuk format website, atau bahkan bisa dijadikan sebagai media berbasis mobile (Ramadhani, 2019).

Tim pengabdian mencoba menawarkan solusi dengan mengembangkan media pembelajaran untuk demo awal ke guru yaitu dengan menggunakan *google sites* yang kemudian akan melakukan pelatihan dan pendampingan dalam pengembangan media pembelajaran tersebut kepada guru di Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Samarinda. Penggunaan *google sites* yang terintegrasi dengan berbagai layanan *google* menjadi pertimbangan dikarenakan membuat file presentasi menggunakan *microsoft powerpoint* dan menyimpannya ke dalam *google drive*, lalu membuat ujian menggunakan *google forms* merupakan hal yang familiar bagi pendidik dibandingkan dengan menggunakan media interaktif lain yang memerlukan keahlian khusus, waktu belajar, serta waktu pembuatan yang lebih lama dan rumit. Dengan adanya integrasi antara *google sites* dengan layanan *google* diharapkan akan menghasilkan media pembelajaran yang menarik dalam bentuk website yang dapat memuat gambar, animasi, audio maupun video, presentasi dan hal lainnya yang membutuhkan ketersediaan sarana interaksi dengan penggunaannya. Sehingga, dengan dikembangkannya media pembelajaran interaktif tersebut, diharapkan peserta didik dapat menjadi lebih tertarik dalam proses pembelajaran secara daring, nyaman, serta dapat menimbulkan motivasi belajar. Berdasarkan permasalahan dan latar belakang diatas, maka solusi yang ditawarkan adalah pelatihan dan pendampingan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis website menggunakan *google sites* untuk dapat meningkatkan kompetensi dan skill guru dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan teknologi terbaru dan kekinian.

METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini mengikuti aktivitas pelaksanaan penelitian tindakan yang terdiri dari Persiapan/Perencanaan, Pelaksanaan, Evaluasi dan Refleksi.

a. Perencanaan

Kegiatan perencanaan sebagai berikut:

1. Melakukan kordinasi dengan pihak Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Samarinda.

2. Melakukan sosialisasi kegiatan pengabdian kepada sekolah mitra dengan peserta yaitu seluruh guru di Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Samarinda

b. Pelaksanaan

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *google sites* untuk demo awal ke guru.
2. Pelatihan dan pendampingan serta pembimbingan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis website menggunakan *google sites* kepada peserta yaitu seluruh guru di Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Samarinda

c. Evaluasi

Kegiatan evaluasi dilakukan secara langsung oleh tim pengabdian. Evaluasi berupa hasil kerja peserta yaitu seluruh guru Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Samarinda terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis website menggunakan *google sites*. Proses evaluasi dilaksanakan untuk mengetahui apakah guru telah memahami materi yang disampaikan selama proses pelatihan yang dibuktikan dengan hasil pengembangan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh guru yang kemudian akan diberikan penghargaan berupa sertifikat 32 JP.

d. Refleksi

Refleksi dilakukan bersama antara tim pengabdian dan peserta (guru Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Samarinda). Hal ini dilakukan untuk mengetahui seluruh proses pelaksanaan kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Masyarakat ini telah dilakukan secara tatap muka dan secara daring. Pelaksanaan kegiatan berupa kegiatan pelatihan dengan judul Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Sebagai Penunjang Pembelajaran Daring.

Secara umum kegiatan pengabdian ini berjalan lancar, dimulai dari kegiatan survey pendahuluan, pelaksanaan kegiatan pengabdian, sampai kepada penyusunan laporan. Pelaksanaan kegiatan berjalan lancar terlihat dari tingkat kehadiran peserta, aktifnya saat berdiskusi dan banyaknya pertanyaan yang dilontarkan pada saat sesi tanya-jawab kepada tim pengabdian. Hal ini dikarenakan para peserta menyadari bahwa di era teknologi informasi, pembelajaran secara online merupakan salah satu sarana penting dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sekolah.

Hasil yang dicapai melalui kegiatan pengabdian ini dituangkan dalam bentuk hasil kegiatan pada setiap tahap pelaksanaan sebagai berikut.

Perencanaan

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah sebagai berikut.

- (1) Pemberitahuan pada sekolah mitra yang akan dijadikan lokasi pengabdian. Pelaksanaan tahap ini didahului dengan mengunjungi sekolah untuk memberitahukan kepada pihak sekolah terkait rencana pengabdian. Setelah itu dilakukan koordinasi untuk membahas teknis pelaksanaan kegiatan.
- (2) Sosialisasi program pengabdian, Sosialisasi dilakukan dengan melakukan koordinasi dan menyampaikan pemberitahuan melalui group whatsapp guru di SMPN 4.

- (3) Penyusunan program pelatihan Berdasarkan hasil identifikasi, hasil analisis permasalahan yang ada, hasil analisis kebutuhan, dan hasil analisis potensi sekolah, selanjutnya disusun program pelatihan. Pelaksanaan pelatihan dilakukan selama 1 hari tatap muka, dengan mengundang guru SMPN 4 Samarinda. Pelatihan yang diberikan berupa pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis website menggunakan google sites dan cara mengimplementasikannya.

Pelaksanaan Tindakan

Tindakan dalam kegiatan ini berupa implementasi Program. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam implementasi program adalah sebagai berikut.

- (a) Pelaksanaan hari pertama (Kamis, 04 Agustus 2022)

Memberikan pengenalan kepada guru-guru terkait google sites yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan dengan memberikan bimbingan dan pelatihan terkait dengan cara penggunaan google sites bagi para guru.

Pelaksanaan pengabdian pada hari pertama terfokus pada penyampaian teori yang terkait dengan materi tentang pengembangan media pembelajaran menggunakan *google sites*. Materi disampaikan dalam dua sesi yang diselingi dengan waktu istirahat. Sesi pertama, materi yang disampaikan adalah: Membangun Media Pembelajaran Berbasis Wen, Workspaces Google Sites, Komponen Google Sites. Sedangkan pada sesi kedua, materi yang disampaikan adalah Membuat Soal Pilihan Ganda, Koneksi Dengan Custom Domain, Konsep SEO, Konversi ke Android.

Tabel 1. Jumlah Peserta Pengabdian tanggal 04 Agustus 2022

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase (%)
1	Laki – Laki	10	52
2	Perempuan	11	58
Total		21	100

Pada pelaksanaan kegiatan pengabdian hari pertama, jumlah peserta yang hadir sejumlah 21 peserta, dengan rincian 11 orang perempuan dan 10 orang laki-laki, dengan tingkat kehadiran 100%.

- (b) Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan para guru tentang pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan google sites. Kegiatan ini dilakukan melalui pemberian pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis website dan cara penggunaannya. Pemberian teori dilakukan dalam tiga hari kegiatan pelaksanaan pada tanggal 04 – 06 Agustus 2022.

Tabel 2. Jumlah Peserta Pengabdian tanggal 05 Agustus 2022

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase (%)
1	Laki – Laki	10	52
2	Perempuan	11	58
Total		21	100

Pada pelaksanaan kegiatan pengabdian hari kedua, jumlah peserta yang hadir sejumlah 21 peserta, dengan rincian 11 orang perempuan dan 10 orang laki-laki, dengan tingkat kehadiran 100%.

Pelaksanaan pengabdian pada hari kedua terfokus pada praktik pembuatan media pembelajaran. Sesi praktikum diadakan dalam dua sesi yang diselingi dengan waktu

istirahat. Sesi pertama, praktikum terkait tentang mendesain pembuatan media pembelajaran menggunakan *google sites*. Sedangkan pada sesi kedua, praktikum terkait pembuatan media pembelajaran menggunakan *google sites*.

- (c) Mendemonstrasikan media pembelajaran yang telah dibuat dari hasil pelatihan. Pada pelaksanaan kegiatan pengabdian hari ketiga, jumlah peserta yang hadir sejumlah 21 peserta, dengan rincian 11 orang perempuan dan 10 orang laki-laki, dengan tingkat kehadiran 100%.

Tabel 3. Jumlah Peserta Pengabdian tanggal 06 Agustus 2022

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase (%)
1	Laki – Laki	10	52
2	Perempuan	11	58
Total		21	100

Pelaksanaan pengabdian pada hari ketiga dan keempat terfokus pada kegiatan pendampingan pembuatan media pembelajaran menggunakan *google sites*. Pada sesi pendampingan ini, guru-guru secara mandiri membuat media pembelajaran yang nantinya akan dibuat sebagai aplikasi media berbasis website. Sesi pendampingan pembuatan bahan ajar media pembelajaran diadakan dalam dua sesi yang diselengi dengan waktu istirahat. Sesi pertama, pendampingan terkait tentang pembuatan media pembelajaran. Sedangkan pada sesi kedua merupakan lanjutan dari sesi pertama yang belum tuntas.

Observasi dan Evaluasi

Observasi dilakukan terhadap proses pembuatan dan penerapan media pembelajaran oleh para guru mitra. Evaluasi dilakukan terhadap kualitas produk yang dihasilkan. Produk yang dihasilkan dalam kegiatan ini adalah media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *google sites*.

Beberapa hal yang diobservasi adalah kendala-kendala, kekurangan-kekurangan, dan kelemahan-kelemahan yang muncul dalam proses pembuatan media pembelajaran. Kendala yang dihadapi sebagian besar guru dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis website adalah penguasaan tools-tools dari *google sites* yang masih kurang. Namun melalui pelatihan yang dipandu oleh dosen pelaksana kegiatan, guru dapat memahami fungsi dan manfaat tools-tools *google sites* dan pemanfaatannya dalam pembuatan media pembelajaran.

Evaluasi dilakukan terhadap kemampuan guru dalam menyusun media pembelajaran interaktif dan implementasinya dalam pembelajaran.

Refleksi

Refleksi dilakukan terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Hal ini dilakukan semata-mata untuk mengetahui kekurangan-kekurangan atau kelebihan-kelebihan terhadap kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan dalam rangka menetapkan rekomendasi terhadap keberlangsungan atau pengembangan kegiatan-kegiatan berikutnya. Hasil refleksi adalah perlu dilakukan suatu upaya untuk membantu meningkatkan penguasaan guru terhadap Ilmu Pengetahuan dan Teknologi terutama dalam penerapannya pada pengembangan media pembelajaran.

Pembahasan

Kegiatan ini berbentuk pelatihan secara daring yang dimulai dari presentasi tentang teori pembuatan media pembelajaran menggunakan sarana dari *google sites*, pendampingan terhadap guru dalam perancangan dan pendampingan bagi guru dalam pengembangan media pembelajaran dengan *google sites*. Kegiatan awal pelatihan ini meliputi pengenalan, penjelasan tentang kompetensi yang diharapkan dicapai, indikator, alokasi waktu dan skenario pendidikan dan pelatihan pengembangan media pembelajaran. Berikutnya dilakukan eksplorasi pemahaman peserta berkenaan dengan menggunakan *google sites* melalui pendekatan andragogi.

Adapun Penyampaian Materi workshop yaitu:

- a. Menggunakan pendekatan andragogi, yaitu lebih mengutamakan pengungkapan kembali pengalaman peserta pelatihan, menganalisis, menyimpulkan, dan mengeneralisasi dalam suasana diklat yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, dan bermakna. Peranan pemateri lebih sebagai fasilitator.
- b. Berlatih merancang dan memilih media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- c. Praktik pengembangan media pembelajaran menggunakan *google sites*.
- d. Tukar pendapat tentang pengembangan media pembelajaran menggunakan *google sites*.

Kegiatan awal ditutup dengan refleksi terkait kebermaknaan pelatihan pengembangan media pembelajaran menggunakan *google sites* yang telah dilaksanakan. Berikut rincian dari materi dan pembicara dalam workshop ini. Kegiatan lanjutan dari workshop pengembangan media pembelajaran dari barang bekas ini adalah pendampingan dalam inovasi pengembangan media pembelajaran menggunakan *google sites* lebih lanjut yang difasilitasi oleh tim pengabdian masyarakat.

Setelah para guru mampu menyusun rancangan media, selanjutnya tim melakukan pendampingan. Kegiatan pendampingan dilaksanakan pada hari kedua dan ketiga. Tugas dosen tidak hanya melayani pertanyaan dari guru saja, melainkan membimbing dan mencontohkan dalam pengembangan pengembangan media pembelajaran menggunakan *google sites*. Secara garis besar kegiatan pengabdian masyarakat ini terbagi dalam dua sesi, yaitu sesi pertama presentasi mengenai teori-teori media pembelajaran menggunakan *google sites* serta pembahasannya. Sesi kedua adalah pendampingan guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Pada sesi pertama yang membahas tentang teori media pembelajaran menggunakan *google sites*, secara umum guru antusias dalam mengikuti kegiatan workshop. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya guru yang bertanya terkait materi tersebut.

Guru mampu menjelaskan permasalahan yang dialami serta urgensi penggunaan mediadalam pembelajaran. Antusiasme guru juga terlihat dari banyaknya ide-ide kreatif tentang rancangan atau rencana media menggunakan *google sites* yang akan mereka kembangkan. Pada saat pengumpulan rancangan atau rencana media yang disusun oleh guru di akhir acara, terlihat seluruh peserta antusias mengumpulkan sesuai dengan kebutuhan media terhadap permasalahan pembelajaran yang dihadapi peserta. Pada akhir kegiatan, peserta dapat mengembangkan media pembelajaran menggunakan *google sites* secara mandiri.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Kegiatan pengabdian ini dapat dikategorikan berhasil dari segi partisipasi peserta mengingat seluruh peserta hadir dalam tiga hari kegiatan pelatihan.
2. Para peserta merasa kegiatan pengabdian ini sangat bermanfaat bagi mereka, karena di masa pandemi ini, sebagai pendidik merasa perlu untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis website sebagai media penyampai pesan pembelajaran. Hal tersebut juga memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa sehingga proses belajar mengajar dapat lebih bervariasi dan inovatif.
3. Para peserta merasa dengan pengalaman baru dalam proses belajar-mengajar, maka diharapkan dapat menumbuhkan semangat belajar dan kreativitas siswa sehingga diharapkan dapat meningkatkan prestasi siswa.
4. Para peserta mendapatkan ketrampilan dalam mendesain dan merancang proses pembelajaran menggunakan media berbasis website dengan menggunakan *google sites* melalui pelatihan yang diselenggarakan.

DAFTAR PUSTAKA

S. Amri, Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif dalam Kelas, Jakarta: Prestasi Pustaka Raya, 2010.

M. L. Mulyanto, Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran, Yogyakarta: Universitas Atma Jaya, 2009.

S. N. F. A. E. R. D. Feri Hidayatullah Firmansyah, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Mata Pelajaran Matematika untuk Kelas 5 Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Multimedia*, vol. 2, no. 2, pp. 101-110, 2020.

D. F. E. & O. D. Ramadhani, "PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA EVALUASI DENGAN MENGGUNAKAN ISPRING DI SMA WISUDA," *GERVASI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 3, 2019.

M. Munawwaroh, Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Ispring Pro 6.0.0 Dalam Pembelajaran Tematik di Kelas IV MI Sultan Agung, Yogyakarta: Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga, 2017.