

NO. DAFTAR FPIPS 4826/UN40.A2.9/PT/2024

**PEMANFAATAN *GOOGLE ARTS & CULTURE* PADA MATA PELAJARAN
DASAR-DASAR USAHA LAYANAN PARIWISATA UNTUK
MENINGKATKAN ASPEK PSIKOMOTORIK SISWA KELAS X DI SMK
NEGERI 1 BANDUNG**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mengikuti sidang skripsi
Program Studi Pendidikan Pariwisata



Oleh:

Ladyнка Marsyahrani Arifin

2001280

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PARIWISATA
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

20233

**PEMANFAATAN *GOOGLE ARTS & CULTURE* PADA MATA
PELAJARAN DASAR-DASAR USAHA LAYANAN PARIWISATA
UNTUK MENINGKATKAN ASPEK PSIKOMOTORIK SISWA
KELAS X DI SMK NEGERI 1 BANDUNG**

Oleh
Ladynka Marsyahrani Arifin

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Pariwisata pada Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

© Ladynka Marsyahrani Arifin 2024
Universitas Pendidikan Indonesia
April 2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

LADYNKA MARSYHRANI ARIFIN

**PEMANFAATAN *GOOGLE ARTS & CULTURE* PADA MATA PELAJARAN
DASAR USAHA LAYANAN PARIWISATA UNTUK MENINGKATKAN ASPEK
PSIKOMOTORIK SISWA KELAS X DI SMK NEGERI 1 BANDUNG**

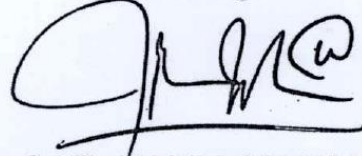
disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Oce Ridwanudin, S.E., M.M.
NIP. 198104072010121002

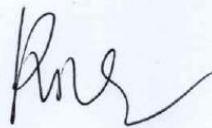
Pembimbing II



Cep Ubad Abdullah, S.Pd., M.Pd
NIP. 920190219880320101

Mengetahui,

Ketua Prodi Studi Pendidikan Pariwisata



Dr. Rini Andari, S.Pd., SE.Par., MM.
NIP. 198109162008122002

Tanggung Jawab Yuridis
Ada Pada Penulis,



Ladynka Marsyahrani Arifin
NIM 2001280

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran *Google Arts & Culture*, untuk mengetahui perbedaan aspek psikomotorik siswa, dan efektivitas penggunaan media pembelajaran *Google Arts & Culture* terhadap aspek psikomotorik antara pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Google Arts & Culture* dan pembelajaran model konvensional. Penelitian ini dilakukan pada kelas X jurusan Usaha Layanan Pariwisata di SMKN 1 Bandung. Masalah dalam penelitian ini berfokus pada media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran terkait dengan hasil aspek psikomotorik siswa. Dalam penelitian ini akan dipaparkan kondisi penerapan media pembelajaran *Google Arts & Culture* terhadap aspek psikomotorik siswa pada mata pelajaran dasar-dasar usaha layanan pariwisata. Metode penelitian yang digunakan adalah Kuasi eksperimen. Desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design* dengan menggunakan dua kelompok sampel, yaitu kelompok eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran *Google Arts & Culture* dan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan sampel menggunakan *purposive sampling*. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan tes. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa berdasarkan hasil distribusi frekuensi terdapat peningkatan hasil belajar pada aspek psikomotorik siswa khususnya pada kelas eksperimen. Kemudian, hasil uji t menggunakan *paired sample t-test*, kelas eksperimen diperoleh nilai sig.(2-tailed) sebesar $0.00 < 0.05$ yang artinya H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil aspek psikomotorik siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya, dari hasil nilai rata-rata N-gain skor untuk kelas eksperimen sebesar 66.11 termasuk ke dalam kategori cukup efektif sedangkan pada kelas kontrol sebesar 31.18 termasuk ke dalam tidak efektif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Google Arts & Culture*, Aspek Psikomotorik.

ABSTRACT

This research aims to determine the application of Google Arts & Culture learning media, to determine differences in students' psychomotor aspects, and the effectiveness of using Google Arts & Culture learning media on psychomotor aspects between learning using Google Arts & Culture learning media and conventional model learning. This research was conducted in class X majoring in Tourism Services Business at SMKN 1 Bandung. The problem in this research focuses on the learning media used by teachers in learning related to the results of students' psychomotor aspects. In this research, the conditions for applying the Google Arts & Culture learning media to the psychomotor aspects of students in the basics of tourism service business subjects will be explained. The research method used is quasi-experimental. The design used is Nonequivalent Control Group Design using two sample groups, namely the experimental group using Google Arts & Culture learning media and the control group using conventional learning. The sample collection technique uses purposive sampling. Data collection in this research used practical test instruments. The results of this study show that based on the results of the frequency distribution there is an increase in learning outcomes in the psychomotor aspects of students, especially in the experimental class. Then, from the results of the t test using a paired sample t-test, the experimental class obtained a sig (2-tailed) value of $0.00 < 0.05$, which means H_a was accepted. So it can be concluded that there are differences in the results of the psychomotor aspects of students in the experimental class and the control class. Furthermore, from the results of the average N-gain score for the experimental class, it was 66.11, which was in the quite effective category, while in the control class it was 31.18, which was in the ineffective category.

Keywords: Learning Media, Google Arts & Culture, Psychomotor Aspects.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Struktur Organisasi Penelitian.....	7
BAB 2 KAJIAN TEORI.....	9
2.1 Media Pembelajaran.....	9
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	9
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	10
2.1.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	12

2.2 Aplikasi <i>Google Arts & Culture</i>	13
2.2.1 Pengertian <i>Google Arts & Culture</i>	13
2.2.2 Tujuan <i>Google Arts & Culture</i>	14
2.2.3 Fitur <i>Google Arts & Culture</i>	15
2.2.4 Tujuan <i>Google Arts & Culture</i>	17
2.3 Aspek Psikomotorik.....	19
2.3.1 Pengertian Aspek Psikomotorik.....	19
2.3.2 Tingkatan Aspek Psikomotorik.....	19
2.4 Eksistensi Mata Pelajaran Dasar-dasar Usaha Layanan Pariwisata.....	20
2.5 Pengaruh Media Pembelajaran <i>Google Arts & Culture</i> Terhadap Aspek Psikomotorik Siswa.....	21
2.6 Penelitian Terdahulu.....	22
2.7 Kerangka Berpikir.....	25
2.8 Hipotesis Penelitian.....	27
BAB III METODE PENELITIAN.....	28
3.1 Setting Penelitian.....	28
3.1.1 Lokasi Penelitian.....	28
3.1.2 Waktu Penelitian.....	28
3.1.3 Subjek Penelitian.....	28
3.2 Desain Penelitian.....	28
3.3 Populasi dan Sampel.....	31
3.3.1 Populasi.....	31

3.3.2 Sampel.....	31
3.4 Prosedur Penelitian.....	32
3.5 Operasional Variabel.....	33
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	34
3.7 Instrumen Penelitian.....	35
3.7.1 Uji Validitas.....	37
3.7.2 Uji Reliabilitas.....	37
3.8 Teknik Analisis Data.....	38
3.8.1 Uji Normalitas.....	38
3.8.2 Uji Hipotesis.....	39
3.8.3 Uji N Gain.....	40
BAB IV HASIL TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	41
4.1 Gambaran Umum Penelitian.....	41
4.2 Deskripsi Data.....	41
4.3 Hasil Penelitian.....	42
4.3.1 Hasil Uji Instrumen.....	42
4.3.2 Hasil Analisis Distribusi Frekuensi.....	43
4.3.3 Uji Normalitas.....	47
4.3.4 Uji Hipotesis.....	48
4.3.5 Uji N Gain.....	49
4.4 Pembahasan.....	50

4.4.1 Penerapan Google Arts & Culture Terhadap Aspek Psikomotorik Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar-dasar Usaha Layanan Pariwisata kelas X SMKN 1 Bandung.....	50
4.4.2 Perbedaan Aspek Psikomotorik Siswa Antara Kelas yang Mengguakan <i>Google Arts & Culture</i> dengan Kelas yang Menggunakan Model Konvensional Pada Mata Pelajaran Dasar-dasar Usaha Layanan Pariwisata.....	52
4.4.3 Efektivitas Penggunaan <i>Google Arts & Culture</i> Pada Mata Pelajaran Dasar-dasar Usaha Layanan Pariwisata Kelas X di SMKN 1 Bandung.....	53
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI.....	59
5.1 Kesimpulan.....	59
5.2 Implikasi.....	60
5.3 Rekomendasi.....	61
DAFTAR PUSTAKA.....	62
LAMPIRAN.....	67

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	22
Tabel 3.1 Desain Penelitian Nonequivalent Control Grup Design.....	30
Tabel 3.2 Sampel Penelitian.....	32
Tabel 3.3 Tabel Operasional Penelitian.....	34
Tabel 3.4 Pedoman Observasi.....	35
Tabel 3.5 Pedoman Wawancara.....	36
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Tes.....	36
Tabel 3.7 Kategori N-Gain Skor.....	40
Tabel 3.8 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain.....	40
Tabel 4.1 Hasil Data Kelas Eksperimen.....	43
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Pretest Kelas Eksperimen.....	43
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Posttest Kelas Eksperimen.....	44
Tabel 4.4 Hasil Data Kelas Kontrol.....	45
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Pretest Kelas Kontrol.....	46
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Posttest Kelas Kontrol.....	47
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas.....	48
Tabel 4.8 Hasil Uji Hipotesis.....	48
Tabel 4.9 Tabel Hasil Uji N-Gain.....	49
Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Data Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	50
Tabel 4.11 Hasil Distribusi Frekuensi.....	52
Tabel 4.12 Hasil Rata-rata N-Gain Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Virtual Gallery Tour.....	16
Gambar 2.2 Explore and Discover Tour.....	16
Gambar 2.3 Tampilan Menu Aplikasi.....	17
Gambar 2.4 Tampilan Jelajah Artikel.....	17
Gambar 2.5 Tampilan Jelajah Museum.....	17
Gambar 2.6 Tampilan Koleksi.....	18
Gambar 2.7 Tampilan Tour 360° Museum Nasional.....	18
Gambar 2.8 Tampilan Tour 360° di Candi Prambanan.....	18
Gambar 2.9 Kerangka Berpikir.....	26
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian.....	33
Gambar 4.1 Tes Uji Validitas di SMK ICB Bandung.....	43
Gambar 4.2 Histogram Distribusi Frekuensi Pretest Kelas Eksperimen.....	45
Gambar 4.3 Histogram Distribusi Frekuensi Posttest Kelas Eksperimen.....	46
Gambar 4.4 Histogram Distribusi Frekuensi Pretest Kelas Kontrol.....	47
Gambar 4.5 Histogram Distribusi Frekuensi Posttest Kelas Kontrol.....	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Pembimbing.....	67
Lampiran 2 Lembar Bimbingan Skripsi.....	71
Lampiran 3 Data Nilai Kelas Kontrol.....	73
Lampiran 4 Data Nilai Kelas Eksperimen.....	74
Lampiran 5 Modul Pembelajaran.....	75
Lampiran 6 Kisi-kisi Pedoman Observasi.....	91
Lampiran 7 Kisi-kisi Pedoman Wawancara.....	94
Lampiran 8 Kisi-kisi Instrumen Tes.....	95
Lampiran 9 Lembar Nilai Siswa Kelas Eksperimen.....	98
Lampiran 10 Lembar Nilai Siswa Kelas Kontrol.....	100
Lampiran 11 Daftar Kehadiran Siswa Kelas Eksperimen.....	102
Lampiran 12 Daftar Kehadiran Siswa Kelas Kontrol.....	103
Lampiran 13 Nilai Data Aspek Psikomotorik Kelas Eksperimen.....	104
Lampiran 14 Nilai Data Aspek Psikomotorik Kelas Kontrol...../.....	106
Lampiran 15 Hasil Analisis Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen.../.....	108
Lampiran 16 Hasil Analisis Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol.....	110
Lampiran 17 Hasil Uji Normalitas.....	113
Lampiran 18 Hasil Distribusi Frekuensi.....	113
Lampiran 19 Hasil Uji Hipotesis.....	113
Lampiran 20 Hasil Uji Gain.....	114
Lampiran 21 Dokumentasi Kelas Eksperimen.....	115
Lampiran 22 Dokumentasi Kelas Kontrol.....	117
Lampiran 23 Link Pengumpulan kelas Eksperimen.....	119
Lampiran 24 Link Pengumpulan Kelas Kotrol.....	120
Lampiran 25 Bukti Turnitin.....	121

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, P., Saputra, A., Mufidatun Qonitat, L., & Dwi Utami, R. (2017). *Kesesuaian Laboratorium Biologi sebagai Penunjang Pembelajaran Biologi di SMA Muhammadiyah se-Surakarta dengan Standar Laboratorium Biologi*. 14(1).
- Alwi, S. (2017). Problematika guru dalam pengembangan media pembelajaran. *Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 11, 145–167.
- Arikunto. (2009). *Metode Penelitian*.
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (S. Arikunto, Ed.). Bumi Aksara.
- Arsyad. (2011a). *Media Pembelajaran*.
- Arsyad, A. (2011b). *Media Pembelajaran*. 3.
- Bey Cowin, J. (2020). Digital Worlds and Transformative Learning: Google Expeditions, Google Arts and Culture, and the Merge Cube. In *International Research and Review, Journal of Phi Beta Delta Honor Society for International Scholars* (Vol. 10, Issue 1).
- Chairany, & Darsini, P. (2022a). *Dasar-Dasar Usaha Dasar-Dasar Usaha Layanan Pariwisata Layanan Pariwisata*. <https://buku.kemdikbud.go.id>
- Chairany, & Darsini, P. (2022b). *Dasar-Dasar Usaha Dasar-Dasar Usaha Layanan Pariwisata Layanan Pariwisata Semester 2 Semester 2 SMK/MAK KELAS X*. <https://buku.kemdikbud.go.id>
- Dudung, A., & Pd K A R I M A, M. (2018). *PENILAIAN PSIKOMOTOR*.
- Fahmi. (2018). PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN UNTUK MELATIHKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK SMP PADA MATERI KLASIFIKASI BENDA. *International Journal of Science and*

Mathematics Education, 14(4), 659–680. <https://doi.org/10.1007/s10763-014-9605-2>

- Firdaus, A., Kadek Feby Permana Jaya, I., Wayan Swandi, I., Ayu Gede Artayani, I., Komunikasi Visual, D., Seni Rupa dan Desain, F., Seni Indonesia Denpasar, I., & Studi Kriya, P. (2021). *Manfaat Museum Virtual Google Art and Culture Sebagai Media Digital untuk Bali Pada Masa Pandemi (Benefits of the Google Art and Culture Virtual Museum as a Digital Media for Bali during the Pandemic) 1* (Vol. 1).
- Firmansyah, D., Pasim Sukabumi, S., & Al Fath Sukabumi, S. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85–114. <https://doi.org/10.55927>
- Galang Isnawan, M. (2020). *KUASI-EKSPERIMEN*. <https://www.researchgate.net/publication/339040496>
- Gunawan, H. (2014). *Pendidikan Islam, Kajian Teoretis dan Pemikiran Tokoh*.
- Hadi, S. (2004). *Metodologi Research* (p. 468). Andi.
- Hendriyan. (2013). *Analisis kemampuan psikomotor siswa pada pembelajaran hands on teknik challenge exploration activity*.
- Hermin, L., & Hariyanti, E. (2020). *PENGUATAN RANAH PSIKOMOTORIK SISWA SEKOLAH DASAR*. <https://puslitjakdikbud.kemdikbud.go.id>
- Idrus L. (2019). *EVALUASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN*.
- Jamun, Y. M. (2018). *DAMPAK TEKNOLOGI TERHADAP PENDIDIKAN*. 10, 1–136.
- Kadafi, T. T. (2021). Integrasi Google Art and Culture dan Google Sites sebagai Media Pembelajaran Widyawisata pada Pembelajaran Penulisan Puisi. *JURNAL PENDIDIKAN*, 30(1), 23. <https://doi.org/10.32585/jp.v30i1.1100>

- Kasenda, L. M., Sentinuwo, S. R., & Tulenan, V. (2016). Sistem Monitoring Kognitif, Afektif dan Psikomotorik Siswa Berbasis Android. In *E-journal Teknik Informatika* (Vol. 9, Issue 1).
- Magdalena, I., Fajriyati Islami, N., Rasid, E. A., & Diasty, N. T. (2020). TIGA RANAH TAKSONOMI BLOOM DALAM PENDIDIKAN. In *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains* (Vol. 2, Issue 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Mahnun, N. (2017). MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam . *Jurnal Pemikiran Islam*, 37.
- Melianti, A., & Sugiarto, E. (2023a). *PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI-SENI BERBASIS GOOGLE ART AND CULTURE UNTUK SISWA SMA*. 8(6).
- Melianti, A., & Sugiarto, E. (2023b). *PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI-SENI BERBASIS GOOGLE ART AND CULTURE UNTUK SISWA SMA*. 8(6).
- Miranti, K., Rusyadi, A., Negeri, S., Hanyar, K., Banjar, K., Selatan, K., & Sekolah SMA Islam Ihya Ulumuddin Nur Sufiyah, K. (2022). MELATIH KETERAMPILAN PSIKOMOTORIK SISWA MELALUI PENGGUNAAN LEMBAR KERJA SISWA (LKS). In *JOURNAL of Banua Science Education E* (Vol. 2, Issue 2).
- Muhlis, & Asteriani, D. (2023). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN SAVI BERBANTUAN GOOGLE ART DAN CULTURE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SBDP DI SD*.
- Muhson, A. (n.d.). *Teknik Analisis Kuantitatif 1 TEKNIK ANALISIS KUANTITATIF*.
- Mujibur, M., Pelestarian, R. B., Manusia, S., & Sangiran, P. (2022). *Pemanfaatan Google Arts And Culture Sebagai Media Penyebarluasan Informasi Museum Manusia Purba Sangiran Secara Digital*. <https://www.researchgate.net/publication/368472911>

- Nasution. (2018). *Analisis Kualitatif Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Yang Diberi Pembelajaran Matematika Realistik*.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Yulistira Pratama, M. (2019). Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. © 2019-Indonesian Journal of Primary Education, 3(2), 64–72.
- Nurhayati, R., & Nur Tanzila, A. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. In *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School JIEES* (Vol. 1, Issue 1).
- Nurmalasari, M. (2018). *MODUL STATISTIK INFERENS (MIK 411)*.
- Oktaviani, C., Nurmaliah, C., & Mahidin, D. (2019). UPAYA PENGEMBANGAN PSIKOMOTORIK PESERTA DIDIK MELALUI IMPLEMENTASI PROBLEM BASED LEARNING. *Jurnal Serambi Ilmu*, 20(2).
- Puspasari, H., Puspita, W., Farmasi Yarsi Pontianak, A., & Barat, K. (2022). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Tingkat Pengetahuan dan Sikap Mahasiswa terhadap Pemilihan Suplemen Kesehatan dalam Menghadapi Covid-19 Validity Test and Reliability Instrument Research Level Knowledge and Attitude of Students Towards Elections Health Supplements in Facing Covid-19. In *Jurnal Kesehatan* (Vol. 13, Issue 1). Online. <http://ejurnal.poltekkes-tjk.ac.id/index.php/JK>
- Seftiani, I. (2019). *Alat Evaluasi Pembelajaran Interaktif Kahoot pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0*. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba>
- Setiawan, B., Lapebridinsi, C., Astari, N., Murniyati, R., Adny, R., & Nabila, S. (2023). *Studi Literature: Pengembangan Model Penilaian PKN SD (Teknik Tes dan Non-Tes Serta Aspek-Aspek Kognitif dan Non-Kognitif)*.
- Sriyana, S., & Winarso, W. (2018). Perilaku Belajar Efektif Terhadap Kemampuan Kognitif Psikomotorik Siswa Dalam Pembelajaran Matematika. *IndoMath:*

Indonesia Mathematics Education, 1(2), 77.
<https://doi.org/10.30738/indomath.v1i2.2548>

Sugiarti. (2018). PENILAIAN PSIKOMOTOR SISWA PADA PEMBELAJARAN FISIKA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN GUIDED INQUIRY. *Journal of Physics and Science Learning*, 02(1).

susanti, & Zulfiana, A. (2018). *ICT Jenis media*.

Syafi'i, A., Marfiyanto, T., Rodiyah, S. K., Surabaya, S. G., Sarjana, P., Sunan, U., & Surabaya, G. (2018). STUDI TENTANG PRESTASI BELAJAR SISWA DALAM BERBAGAI ASPEK DAN FAKTOR YANG MEMPENGARUHI. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).

Wardhana, A. (2021). *Media Teknologi Dalam Pembelajaran*.
<https://www.researchgate.net/publication/358140621>

Warsitaningsih, A. S., Metodaq, E., Pendidikan, M., Agnes, θ, & Warsitaningsih, S. (n.d.). *Efektifitas Metoda Mengajar Tata Boga oleh Guru SMK Pariwisata Bandung*.

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.

Yandi, A., Nathania, A., Putri, K., & Syaza, Y. (2023). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)*.
<https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1>

Zahara, R., Wahyuni, A., Mahzum, E., Fisika, P., Keguruan, F., & Pendidikan, D. I. (2017). PERBANDINGAN PEMBELAJARAN METODE PRAKTIKUM BERBASIS KETERAMPILAN PROSES DAN METODE PRAKTIKUM BIASA TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA. In *JIM) Pendidikan Fisika* (Vol. 2, Issue 1).

Zainuddin. (2021). *Buku_Evaluasi_Pendidikan* (Sahban, Ed.).

Zuchri, A. (2021). *Buku-Metode-Penelitian-Kualitatif*.