**DAFTAR ISI**

[**ABSTRAK i**](#_Toc145933695)

[**ABSTRACT ii**](#_Toc145933696)

[**KATA PENGANTAR iii**](#_Toc145933697)

[**DAFTAR ISI v**](#_Toc145933698)

[**DAFTAR TABEL vii**](#_Toc145933699)

[**DAFTAR GAMBAR viii**](#_Toc145933700)

[**DAFTAR LAMPIRAN x**](#_Toc145933701)

[**BAB I PENDAHULUAN 1**](#_Toc145933702)

[A. Latar Belakang Penelitian 1](#_Toc145933703)

[B. Identifikasi Masalah Penelitian 5](#_Toc145933704)

[C. Batasan Masalah 5](#_Toc145933705)

[D. Rumusan Masalah 6](#_Toc145933706)

[E. Tujuan Pengembangan 6](#_Toc145933707)

[F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan 7](#_Toc145933708)

[G. Pentingnya Pengembangan 7](#_Toc145933709)

[H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan 8](#_Toc145933710)

[I. Definisi Istilah 9](#_Toc145933711)

[**BAB II TINJAUAN PUSTAKA 10**](#_Toc145933712)

[A. Kajian Teori 10](#_Toc145933713)

[1. Revolusi Pendidikan 4.0. 10](#_Toc145933714)

[2. Pengertian Penelitian Pengembangan 14](#_Toc145933715)

[3. Model Tyler 14](#_Toc145933716)

[4. Model Pengembangan Borg and Gall 17](#_Toc145933717)

[5. Model Pengembangan Dick and Carrey 21](#_Toc145933718)

[6. Pengertian Model Penelitian Pengembangan ADDIE 24](#_Toc145933719)

[7. *E-Learning* 29](#_Toc145933720)

[8. Pengertian Pembelajaran 31](#_Toc145933721)

[9. Pengertian *Google Sites* 32](#_Toc145933722)

[10. *Storyboard* 32](#_Toc145933723)

[11. *Flowchart* 34](#_Toc145933724)

[12. Aplikasi Quiziz 35](#_Toc145933725)

[B. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan 36](#_Toc145933726)

[C. Kerangka Berpikir 38](#_Toc145933727)

[**BAB III METODOLOGI PENELITIAN 40**](#_Toc145933728)

[A. Model Penelitian Pengembangan 40](#_Toc145933729)

[B. Prosedur Penelitian Pengembangan 41](#_Toc145933730)

[C. Uji Coba Produk 43](#_Toc145933731)

[D. Desain Uji Coba 44](#_Toc145933732)

[E. Subjek Uji Coba 44](#_Toc145933733)

[F. Jenis Data 44](#_Toc145933734)

[G. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data 45](#_Toc145933735)

[H. Metode dan Analisis Data 49](#_Toc145933736)

[**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 52**](#_Toc145933737)

[A. Hasil Penelitian 52](#_Toc145933738)

[1. *Analysis* (Analisis) 52](#_Toc145933739)

[2. *Design* (Perancangan) 54](#_Toc145933740)

[3. *Development* (Pengembangan) 60](#_Toc145933741)

[4. *Implementation* (Implementasi) 98](#_Toc145933742)

[5. *Evaluation* (Evaluasi) 102](#_Toc145933743)

[B. Pembahasan 102](#_Toc145933744)

[**BAB V SIMPULAN DAN SARAN 106**](#_Toc145933745)

[A. Simpulan 106](#_Toc145933746)

[B. Saran 107](#_Toc145933747)

[**DAFTAR PUSTAKA 108**](#_Toc145933748)

[**LAMPIRAN - LAMPIRAN 111**](#_Toc145933749)

[Lampiran 1. Surat Izin Penelitian 112](#_Toc145933750)

[Lampiran 2. Modul Penggunaan *E-Learning* Berbasis *Google Sites* 113](#_Toc145933751)

[Lampiran 3 Modul Pengembangan *E-Learning* Berbasis *Google Sites* 130](#_Toc145933752)

[**RIWAYAT HIDUP 154**](#_Toc145933753)

**DAFTAR TABEL**

[Tabel 3. 1 Kisi - kisi angket ahli media 47](#_Toc145933822)

[Tabel 3. 2 Kisi - kisi angket ahli materi 48](#_Toc145933823)

[Tabel 3. 3 Kisi - kisi angket peserta didik 49](#_Toc145933824)

[Tabel 3. 4 (Lestari et al., 2018) 50](#_Toc145933825)

[Tabel 3. 5 (Darmawan, 2021) 51](#_Toc145933826)

[Tabel 4. 1 Storyboard E-Learning 57](#_Toc145933832)

[Tabel 4. 2 Validator 94](#_Toc145933833)

[Tabel 4. 3 Tabel Hasil Perolehan Validasi Ahli Materi 95](#_Toc145933834)

[Tabel 4. 4 Tabel Hasil Perolehan saran tanggapan ahli materi 95](#_Toc145933835)

[Tabel 4. 5 Tabel Hasil Perolehan Validasi Ahli Media 96](#_Toc145933836)

[Tabel 4. 6 Hasil saran dan tanggapan ahli media 97](#_Toc145933837)

[Tabel 4. 7 Hasil Revisi Produk 97](#_Toc145933838)

[Tabel 4. 8 Hasil Perolehan Uji Coba Pertama 98](#_Toc145933839)

[Tabel 4. 9 Hasil Perolehan Uji Coba Kedua 100](#_Toc145933840)

[Tabel 4. 10 Hasil Perolehan Uji Coba Ketiga 101](#_Toc145933841)

**DAFTAR GAMBAR**

[Gambar 2. 1 Revolusi Pendidikan 4.0 (Dian Rahadian, 2023) 10](#_Toc145934094)

[Gambar 2. 2 Heutagogy 12](#_Toc145934095)

[Gambar 2. 3 Model Pengembangan Borg and Gall 17](#_Toc145934096)

[Gambar 2. 4 Model Pengembangan Dick and Carrey 21](#_Toc145934097)

[Gambar 2. 5 Model Pengembangan ADDIE 25](#_Toc145934098)

[Gambar 2. 6 Simbol Flowchart 35](#_Toc145934099)

[Gambar 3. 1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE 40](#_Toc145934104)

[Gambar 4. 1 Flowchart E-Learning Berbasis Google Sites Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X SMKN 10 Garut 56](#_Toc145934120)

[Gambar 4. 2 Tampilan Halaman Login 61](#_Toc145934121)

[Gambar 4. 3 Tampilan Halaman Login apabila pengguna salah memasukkan Username dan Password 62](#_Toc145934122)

[Gambar 4. 4 Tampilan Menu Utama 63](#_Toc145934123)

[Gambar 4. 5 Tampilan Doa Sebelum Belajar pada Menu Utama 63](#_Toc145934124)

[Gambar 4. 6 Tampilan Pilih Menu pada halaman Menu Utama 64](#_Toc145934125)

[Gambar 4. 7 Tampilan Motivasi pada Halaman Menu Utama 65](#_Toc145934126)

[Gambar 4. 8 Tampilan Halaman Petunjuk Penggunaan 65](#_Toc145934127)

[Gambar 4. 9 Tampilan Halaman isi petunjuk pada halaman Petunjuk Penggunaan 66](#_Toc145934128)

[Gambar 4. 10 Tampilan penjelasan dalam bentuk gambar pada halaman Petunjuk Penggunaan 67](#_Toc145934129)

[Gambar 4. 11 Tampilan Halaman Menu Kelas 68](#_Toc145934130)

[Gambar 4. 12 Tampilan daftar pilihan materi pada Menu Kelas 68](#_Toc145934131)

[Gambar 4. 13 Tampilan Masukan Halaman Token 69](#_Toc145934132)

[Gambar 4. 14 Tampilan ketika memasuki pertemuan pada materi 70](#_Toc145934133)

[Gambar 4. 15 Tampilan Alur Pembelajaran 70](#_Toc145934134)

[Gambar 4. 16 Tombol Masuk untuk masuk kehalaman materi 71](#_Toc145934135)

[Gambar 4. 17 Tampilan Tujuan Pembelajaran 72](#_Toc145934136)

[Gambar 4. 18 Tampilan isi dari Halaman Tujuan Pembelajaran 72](#_Toc145934137)

[Gambar 4. 19 Tampilan tombol masuk Materi 73](#_Toc145934138)

[Gambar 4. 20 Tampilan halaman Materi 74](#_Toc145934139)

[Gambar 4. 21 Tampilan video pembelajaran pada halaman Materi 74](#_Toc145934140)

[Gambar 4. 22 Tampilan isi pada halaman Materi 75](#_Toc145934141)

[Gambar 4. 23 Tombol Next Previous pada halaman materi 75](#_Toc145934142)

[Gambar 4. 24 Tampilan latihan & Presensi 76](#_Toc145934143)

[Gambar 4. 25 Tampilan latihan menggunakan Quiziz dan Presensi menggunakan Link Google Form 77](#_Toc145934144)

[Gambar 4. 26 Tombol Next Previous pada halaman Latihan & Presensi 77](#_Toc145934145)

[Gambar 4. 27 Tampilan Halaman Video Conference & Live Chat WA 78](#_Toc145934146)

[Gambar 4. 28 Tampilan Live Chat WhatsApp & Video Conference menggunakan Link Google Meet 79](#_Toc145934147)

[Gambar 4. 29 Tampilan Video Conference menggunakan Google Meet 80](#_Toc145934148)

[Gambar 4. 30 Tombol Next Previous pada halaman VC & Live Chat 80](#_Toc145934149)

[Gambar 4. 31 Tampilan Halaman Arsip 82](#_Toc145934150)

[Gambar 4. 32 Tampilan pilihan arsip yang disimpan pada halaman Arsip 82](#_Toc145934151)

[Gambar 4. 33 Tampilan Halaman Pengembang Website 83](#_Toc145934152)

[Gambar 4. 34 Tampilan isi Portofolio pengembang E-Learning 84](#_Toc145934153)

[Gambar 4. 35 Halaman login dan menu utama pada tampilan Smartphone 85](#_Toc145934154)

[Gambar 4. 36 Halaman petunjuk penggunaan pada Smartphone 86](#_Toc145934155)

[Gambar 4. 37 Halaman kelas (Pilih Pertemuan) dan halaman token masuk 87](#_Toc145934156)

[Gambar 4. 38 Halaman masuk pertemuan dan Tujuan Pembelajaran 88](#_Toc145934157)

[Gambar 4. 39 Halaman materi dan isi materi pada tampilan Smartphone 89](#_Toc145934158)

[Gambar 4. 40 Halaman latihan menggunakan Link Quiziz 90](#_Toc145934159)

[Gambar 4. 41 Latihan menggunakan Quiziz 91](#_Toc145934160)

[Gambar 4. 42 Link presensi/ kehadiran (Halaman Latihan & Presensi) dan Halaman VC & Live Chat 92](#_Toc145934161)

[Gambar 4. 43 Halaman Developer (Pembuat E-Learning) 93](#_Toc145934162)

**DAFTAR LAMPIRAN**

[Lampiran 1. Surat Izin Penelitian 112](#_Toc145934263)

[Lampiran 2. Modul Penggunaan *E-Learning* Berbasis *Google Sites* 113](#_Toc145934264)

[Lampiran 3 Modul Pengembangan *E-Learning* Berbasis *Google Sites* 130](#_Toc145934265)