



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GOOGLE SITES PADA MATERI SOFTWARE KELAS VIII SMP NEGERI 6 SAMARINDA

Ricky Alexander¹, Rusdiana², Galih Yudha Saputra³

^{1,2,3}Pendidikan Komputer, Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mulawarman, Indonesia

Email: Ra01282000@gmail.com

Abstrak

Kata Kunci:

Media Pembelajaran,
Google Sites, Software.

Pengembangan Media Pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting pada proses perkuliahan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis Google Sites dan mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dibuat pada materi Software Kelas VIII di SMP Negeri 6 Samarinda. Jenis penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). Teknik pengumpulan data dengan menggunakan metode observasi, wawancara, dan angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis kuantitatif. Subjek penelitian yang terlibat adalah 1 ahli materi, 3 ahli media, dan siswa kelas VIII di SMP Negeri 6 Samarinda, sedangkan objek yang diteliti adalah kelayakan pengembangan media pembelajaran menggunakan google sites pada Kelas VIII di SMP Negeri 6 Samarinda. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan "Sangat Layak" digunakan sebagai media pembelajaran pada materi Software, dibuktikan dari hasil validasi ahli materi diperoleh nilai 4,2 dengan kategori "Sangat Layak", untuk hasil validasi 3 ahli media diperoleh nilai 4,4 dengan kategori "Sangat Layak" dan untuk hasil validasi siswa diperoleh nilai 4,6 dengan kategori "Sangat Layak" sehingga hasil dari ahli materi, media, dan siswa diperoleh nilai 4,6 dengan kategori "Sangat Layak". Dari hasil penelitian dapat disimpulkan media pembelajaran yang dibuat menggunakan google sites "Sangat Layak" digunakan sebagai media pembelajaran pada materi Software.

Abstract

Key Word:

Learning Media,
Google Sites,
Software.

The development of learning media plays a very important role in the lecture process. The purpose of this research is to determine the development of learning media based on Google Sites and to assess the feasibility of the learning media that has been created on Software material for Grade VIII at SMP Negeri 6 Samarinda. This type of research uses the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Data collection techniques involve observation, interviews, and questionnaires. The data analysis techniques used are qualitative descriptive analysis and quantitative analysis. The subjects involved in the research are 1 material expert, 3 media experts, and eighth-grade students at SMP Negeri 6 Samarinda, while the object of the research is the feasibility of developing learning media using Google Sites for Grade VIII at SMP Negeri 6 Samarinda. The results of the research obtained indicate that the developed learning media is "Very Suitable" to be used as a learning medium for the Software material,

evidenced by the results of expert validation in materials which obtained a score of 4.7 with the category "Very Suitable", for the validation results of 3 media experts a score of 4.5 with the category "Very Suitable" was obtained and for the validation results from students a score of 4.74 with the category "Very Suitable" was obtained, thus the average score from the experts in materials, media, and students was 4.4 with the category "Very Suitable". From the research results, it can be concluded that the learning media created using Google Sites is "Very Suitable" to be used as a learning medium for the Software material.

PENDAHULUAN

Pengembangan Media Pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting pada proses perkuliahan. Penyajian media pembelajaran beraneka ragam, berupa grafik, film, slide, foto, serta pembelajaran dengan menggunakan komputer. Dalam media pembelajaran penggunaan media komputer berperan penting dalam menyalurkan, menyimpan dan memproses informasi, dimana proses belajar-mengajar menjadi komunikatif, efektif dan efisien.

Berdasarkan permasalahan yang dialami oleh guru dan siswa pada observasi awal maka peneliti ingin berpartisipasi dalam membantu guru mengajar dengan mudah, dimana guru dapat memotivasi siswa dengan media pembelajaran yang inovatif. Peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran informatika kelas VIII SMP Negeri 6 Samarinda. Maka perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran yang mampu mengakomodir pelajar SMP, khususnya siswa/I SMP Negeri 6 Samarinda dalam menghadapi era teknologi. Berdasarkan hasil permasalahan yang dikaji peneliti telah mengambil judul: "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites pada Materi Software Kelas VIII SMP Negeri 6 Samarinda".

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE. Penelitian R&D yaitu jenis metode penelitian yang digunakan mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan dengan proses terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang dikembangkan. Produk yang dikembangkan akan dilakukan pengujian dalam pengaturan yang mana akan digunakan akhirnya, merevisinya untuk memperbaiki kekurangan dalam produk tersebut.

Dalam penelitian ini terdapat Subjek dan Objek Penelitian, Subjek dari Peneliti terapkan siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Samarinda yang berjumlah 24 siswa dalam 1 kelas serta ahli materi yang memvalidasi produk sesuai dengan materi diberikan lalu ahli media memberikan validasi terkait media pembelajaran terkait materi dari peneliti tuangkan dalam produk tersebut. Objek Penelitian disini berfokus pada pengembangan produk media pembelajaran berbasis google site pada materi software untuk siswa/i SMP Negeri 6 Samarinda.

Teknik pengumpulan data diterapkan oleh peneliti yaitu observasi, angket dan metode wawancara, dari ketiga metode tersebut memberikan sebuah data dari observasi mengenai ruang lingkup kelas, lalu pengisian angket dari siswa dan wawancara kepada ahli materi mengenai pembelajaran software. Instrumen penelitian diterapkan oleh peneliti yaitu menggunakan lembar *checklist* dengan skala *likert* dengan menggunakan 5 *alternatif* jawaban yaitu: Sangat setuju, setuju, cukup setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Dalam Intrument penlian yang diberikan kepada ahli materi yaitu terdapat 8 Butir pertanyaan, 2 komponen yaitu: 1.Pembelajaran, 2. Materi, lalu mengenai aspek terdapat 5 yaitu: 1.Tujuan Pembelajaran, 2. Penyampaian Materi, 3. Evaluasi, 4. Pemilihan Materi. Selanjutnya Ahli media terdapat 5 Aspek dan 15 Butir Pertanyaan, mengenai aspek dari ahli media yaitu: Kualitas Tampilan, Rekayasa Perangkat lunak, Keterlaksanaan, Interface, Compatibility. Mengenai siswa terdapat 4 aspek dan 8 butir pertanyaan, 4 aspek yaitu" 1. Teks, 2. Gambar, 3. Petunjuk Penggunaan, 4. Interaksi dengan Media.

Analisis data diperoleh dari angket ahli materi, ahli media dan siswa. Selanjutnya data kualitatif diubah menjadi data kuantitatif dengan kententuan skor yaitu: Sangat Setuju (5), Setuju (4), Cukup Setuju (3), Tidak Setuju (2) dan Sangat Tidak Setuju (1). Mengenai rata-rata skor setiap aspek penilaian dengan rumus persamaan 1.

$$\text{Mean } \bar{x} = \frac{\sum x}{N} \dots\dots\dots(1)$$

Keterangan :

$\bar{x}$ = Skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor

$$N = (\text{Jumlah responden})$$

(Rumus 1)

Selanjutnya menginterpretasikan secara kualitatif jumlah rerata skor tiap aspek dengan menggunakan kriteria pada tabel 1.

Tabel 1. Tabel Rumus Konversi Jumlah Rata-rata Skor

Nilai	Skor	Kriteria
5	$\bar{X} > X_i + 1,80 S_{bi}$	Sangat Layak
4	$X_i + 0,60 S_{bi} < \bar{X} \leq X_i + 1,80 S_{bi}$	Layak
3	$X_i - 0,60 S_{bi} < \bar{X} \leq X_i + 1,60 S_{bi}$	Cukup Layak
2	$X_i - 1,80 S_{bi} < \bar{X} \leq X_i + 1,60 S_{bi}$	Tidak Layak
1	$\bar{X} \leq X_i - 1,80 S_{bi}$	Sangat Tidak Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahapan pengembangan media pembelajaran menggunakan mode ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu Analytics, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Pada tahap Analytics peneliti mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran, lalu design pada tahap ini peneliti merancang materi media pembelajaran, merancang desain media pembelajaran yaitu mengembangkan materi ajar, susunan gambar dan storyboard. Pada tahap development ini mengorganisasikan susunan gambar, dan bahan materi yang dijadikan satu media pembelajaran.

Terdapat analisis data dari ahli materi dan ahli media, ahli materi disini dari guru SMP Negeri 6 Samarinda dari analisis data ahli materi terdapat penilaian rata-rata dimulai dari aspek Tujuan Pembelajaran mendapatkan rata-rata 4.5 dengan kriteria "sangat layak", penyampaian materi mendapatkan rata-rata 5.00 dengan kriteria "sangat layak", Evaluasi mendapatkan rata-rata 4.5 kriteria "sangat layak", dan pemilihan materi mendapatkan rata-rata 3.33 kriteria "layak" dengan ini dari 4 aspek tersebut mendapatkan rata-rata 4.2 kriteria "sangat layak".

Ahli media yang digunakan oleh peneliti yaitu sebanyak 3 ahli media dari Universitas Mulawarman terdapat penilaian rata-rata dimulai dari aspek Kualitas

Tampilan mendapatkan rata-rata 4.8 dengan kriteria "sangat layak", Rekayasa Perangkat lunak mendapatkan rata-rata 4.6 dengan kriteria "sangat layak", Keterlaksanaan mendapatkan rata-rata 4.5 kriteria "sangat layak", Interface mendapatkan rata-rata 4.33 kriteria "Sangat layak", Compability mendapatkan rata-rata 4.3 kriteria "sangat layak".

Mengenai tahap implementasi disini peneliti akan melakukan uji coba kelayakan media pembelajaran secara luring pada sekolah SMP Negeri 6 Samarinda dengan siswa sebanyak 24 dalam 1 kelas. Setelah siswa menyimak media pembelajaran para siswa diberikan hak angket guna menilai dari kelayakan media pembelajaran terdapat 4 aspek dari hak angket tersebut, aspek pembelajaran mendapatkan rata-rata 4.6 dengan kriteria 'sangat layak', aspek materi mendapatkan rata-rata 4.33 dengan kriteria "sangat layak", aspek tampilan media pembelajaran mendapatkan rata-rata 4.7 dengan kriteria "sangat layak", dan aspek penggunaan mendapatkan rata-rata 4.5 dengan kriteria "sangat layak". Dari 4 aspek yang telah disebutkan diambil rata-rata keseluruhan mendapatkan 4.6 dengan kriteria "sangat layak".

Pada tahap evaluation peneliti mengumpulkan hasil rekapitulasi dari validasi ahli media, ahli materi dan siswa, ahli media mendapatkan rata-rata dengan skor 4.5 kriteria "sangat layak", ahli materi mendapatkan rata-rata skor 4.22 kriteria "sangat layak", dan siswa mendapatkan rata-rata skor 4.6 kriteria "sangat layak". Dari 3 validasi ahli media, ahli materi dan siswa mendapatkan rata-rata keseluruhan yaitu 4.5 dengan kriteria "sangat layak" artinya pengembangan media pembelajaran berbasis google sites pada mata pelajaran software pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 6 Samarinda mendapatkan Kriteria "sangat layak".

KESIMPULAN

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahap utama: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Media pembelajaran berbasis web menggunakan Google Sites pada materi *Software* kelas VIII SMP Negeri 6 Samarinda ini telah diuji dan mendapatkan penilaian oleh 3 ahli validasi media, 1 ahli validasi materi dan 35

siswa. Hasil penilaian dari ahli media diperoleh nilai rata-rata 4,4 sehingga masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hasil penilaian dari ahli materi diperoleh nilai rata-rata 4,2 sehingga masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Dan hasil penilaian dari siswa diperoleh nilai rata-rata 4,6 sehingga masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hasil penilaian dari keseluruhan oleh ahli media, ahli materi dan siswa maka diperoleh nilai rata-rata 4,6 dengan kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis web menggunakan *Google Sites* pada materi *Software* kelas VIII SMP Negeri 6 Samarinda dinyatakan “Sangat Layak” untuk digunakan dalam pembelajaran

DAFTAR REFERENSI

- A.R, J., D, A., M.A.N, M., & D, A. (2023). Perangkat Lunak Komputer. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 2(2), 94–105.
- Ardiansyah, Ariansya, Ahyadi, M., & Abusyairi, K. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Google Sites terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di SMPN Samarinda. *NOVARA: Nusantara Education and Innovation Journal*, 1(2), 57–65.
- Akbar, M. R., Mulyadi, M., & Shandi, S. A. (2021). Kajian Literatur Media Pembelajaran Grafis dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(2), 46–56.
- Al Azhar, S. (2022). Pengembangan Website Berbasis Google Sites Dalam Mendukung Usaha Kelompok Peternak Nusantara. *Abdi Jurnal Publikasi*, 1(2), 149–153.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294.
- Ariyanto, Z. R., Prakoso, G. B., & Assidik, K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites pada Materi Teks Argumentasi Kelas 11 di SMK Batik 1 Surakarta. *Jurnal Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 6(2).
- Arumingtyas, P. (2021). Peningkatan Kedisiplinan Belajar Peserta Didik Melalui Media Google Sites. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1).
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education*.

- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1-17.
- Gesy, S. S., Basuki, A., Churiyah, M., & Agustina, Y. (2023). Meningkatkan Berpikir Kritis Melalui Media Pembelajaran Google Site Model Case Based Learning. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 8(1), 38-53.
- Hafiedz, R., & Nurhamidah, D. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pena Literasi*, 6(1), 54.
- Husniyah, R., Widiatsih, A., & Kurniawan, N. (2022). Pengembangan Website Menggunakan Google Sites Materi Produksi Pada Tumbuhan dan Hewan Untuk SMP/MTs Pada Masa Pandemi Covid 19. *Journal Education Research and Development*, 6(1), 47-58.
- Inovasi, J., Matematika, P., & Vol, I. P. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Materi Bangun Datar Segitiga dan Segiempat untuk Siswa SMP 238 Jakarta. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA Vol. 4*, (3), 299-309.
- Islanda, E., & Darmawan, D. (2023). Pengembangan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknodik*, 27(1), 51-62.
- Islanda, E., & Darmawan, D. (2023). Pengembangan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknodik*, 27(1), 51-62.
- Kanti, L., Rahayu, S. F., Apriana, E., & Susanti, E. (2022). Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality dengan Model POE2WE Pada Materi Teori Kinetik Gas: Literature Review. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 2(1), 75.
- Media, P., Berbasis, P., Untuk, S., Hasil, M., Mata, B., Pendidikan, P., Islam, A., Budi, D. A. N., Fikra, D., Pendidikan, M., Islam, A., Islam, U., Maulana, N., & Ibrahim, M. (2024). *Tesis*.
- Mauladi, H. (2024). Media, Pengembangan Berbasis, Pembelajaran Google, Menggunakan Pada, Sites Sistem, Materi Manusia, Ekskresi Peserta, Untuk Tarbiyah, Fakultas Keguruan, D A N Islam, *Universitas Sultan, Negeri Kasim, Syarif*.
- N, Z., & Praherdhiono, H. (2024). Pengembangan Media Menggunakan Google Sites Dalam Kursus Design Thinking. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 7(1), 9-21.

- Pratama, R., Alamsyah, M., S Ferry, M., & Marhento, G. (2023). Pemanfaatan Google Site Sebagai Media Pembelajaran IPA. *Prosiding Seminar Nasional Sains*, 4(1), 12-15.
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1-12.
- Rustandi, A., Haryaka, U., & Grasia, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Menggunakan Model PPE Pada Mata Pelajaran Pengenalan Nama Hewan di TK Negeri 10 Kota Samarinda (Vol. 11, Issue 2).
- Saputra, D. (2021). Perbandingan Teknologi System Software, Application Software, Embedded Software Dan Web Applications. *Jurnal Bangkit Indonesia*, 5(1), 74.
- Setiawan, Y. D., & Hakim, L. (2022). Penerapan Software Akuntansi Zahir Accounting Pada Umkm Bidang Wedding Organizer Dan Distributor Kosmetik. *Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 14(4), 102-110.
- Siagian, A. F. (2022). Analisis Sistem Informasi Manajemen Perangkat Lunak Komputer. *Sistem Informasi – 6 Fst Uin*, 350.
- Takdir, M., N, Z., & Ferdiansyah, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Pada Mata Kuliah Desain Pesan. *Academy of Education Journal*, 14(2), 757-771.