

Volume 7 Nomor 2 Agustus 2022

e-ISSN 2541-0938
p-ISSN 2657-1528

JURKAMI

Jurnal Pendidikan Ekonomi

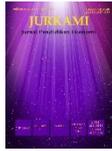
JURKAMI

VOLUME
7

NOMOR
2

SINTANG
AGUSTUS
2022

e-ISSN
2541-0938
p-ISSN
2657-1528



Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)

<http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/JPE>

DEWAN REDAKSI

Munawar Thoharudin, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Indonesia (Editor in Chief)
Aniek Hindrayani, Universitas Sebelas Maret, Indonesia
Anna Marganingsih, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Indonesia
Dessy Triana Relita, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Indonesia
Emilia Dewiati Pelipa, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Indonesia
Fitria Fitria, Universitas Bina Insan Lubuklinggau, Indonesia
Husni Syahrudin, FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak, Indonesia
Maria Ulfah, FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak, Indonesia
Nuraini Asriati, FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak, Indonesia
Suwinto Johan, President University, Indonesia
Yulia Suriyanti, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Indonesia

TIM REVIEWER

Abdul Mujib, Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung, Indonesia
Abdul Samad, Universitas Fajar, Indonesia
Abdul Wahab, Universitas Muslim Indonesia, Indonesia
Bambang Ismanto, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, Indonesia
Dewi Kusuma Wardani, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia
Dicki Hartanto, UIN Sultan Syarif Kasim Riau, Indonesia
Febrianty Febrianty, Politeknik PalComTech, Indonesia
M. Rudi Irwansyah, Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia
Muh. Fahrurrozi, Universitas Hamzanwadi, Indonesia
Muhammad Hasan, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Makassar, Indonesia
Muhammad Ihsan Said Ahmad, Universitas Negeri Makassar, Indonesia
Muhammad Rahmattullah, FKIP, Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia
Rhini Fatmasari, Universitas Terbuka, Indonesia
Sugiharsono, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia
Suratno, Universitas Jambi, Indonesia
Tutut Suryaningsih, Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung, Indonesia

Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI) telah terindek



Alamat Redaksi:

Jln. Pertamina Sengkuang Km.4, Kotak Pos 126, Kecamatan Sintang, Kabupaten Sintang,
Kalimantan Barat, Indonesia

Email: jurnaljurkami@gmail.com

Penerbit:

LPPM STKIP Persada Khatulistiwa Sintang



This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)
Copyright ©2022, The Author(s)

Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)
| e-ISSN 2541-0938 p-ISSN 2657-1528



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE DALAM BENTUK *GOOGLE SITES* UNTUK PESERTA DIDIK KELAS XI IPS

Qonita Putri Yuliananda[✉], Norida Canda Sakti²

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia ¹²

[✉]Corresponding Author Email: qonita.18033@mhs.unesa.ac.id

Author Email : noridacanda@unesa.ac.id

History Articles

Received: May 2022

Revised: May 2022

Accepted: May 2022

Published: August 2022

Keywords:

Learning Media,

Website Based,

Google Sites

Abstract:

This research was conducted because there are limited media on complex material. The urgency of this research is how to develop technology-based modern digital learning media in the era of digitalization, modernization as well as a pandemic with the hope that the developed learning media can have a positive impact on education in the modern era, one of which is providing effective, responsive, and efficient learning media. Power point is applied to all materials that are considered complex. This method is research and development using 4D models i.e defining, designing, developing, distributing. The development of learning media aims to know the feasibility of Google Sites learning media from the aspects of material, media, media practicality, student responses, evaluations. This media is validated by a team of expert validators. This research was tested on twenty students of class 11 IPS SMA Negeri 16 Surabaya. Learning media contains 7 menus, namely instructions for use, attendance, materials, videos, evaluations, biographies. The primary data collection by interviews, questionnaires and documentation which were recapitulated and analyzed through qualitative and quantitative data analysis. The research output is learning media based on google sites website. The results of this media research validation is very feasible, and get positive respons from students

Sejarah Artikel

Diterima: Mei 2022

Direvisi: Mei 2022

Disetujui: Mei 2022

Diterbitkan: Agustus 2022

Kata kunci:

Media Pembelajaran,

Berbasis Website,

Google Sites

Abstrak:

Penelitian ini diadakan karena keterbatasan media pada materi yang kompleks, power point diterapkan di semua materi yang dirasa kompleks. Urgensi penelitian ini ialah bagaimana mengembangkan learning media modern nan digital berbasis teknologi di era digitalisasi, modernisasi sekaligus pandemi dengan harapan media pembelajaran yang dikembangkan dapat memberikan dampak positif bagi pendidikan di era modern, salah satunya yaitu menyediakan media pembelajaran yang efektif, responsif dan efisien. Metode ini adalah penelitian dan pengembangan dengan model 4D terdiri dari pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Pengembangan media pembelajaran bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Google Sites dari aspek materi, media, kepraktisan media, respon peserta didik, evaluasi dan soal. Media ini divalidasi oleh tim validator ahli. Penelitian ini diuji coba ke dua puluh peserta didik kelas 11 IPS SMA Negeri 16 Surabaya. Media pembelajaran memuat 7 menu yaitu petunjuk penggunaan, kehadiran, materi, video, evaluasi serta permainan, biografi. Metode pengumpulan data primer adalah wawancara, angket dan dokumentasi yang direkapitulasi dan dianalisis melalui analisis data kualitatif dan kuantitatif. Ouput penelitian berupa media pembelajaran berbasis website google sites. Hasil validasi penelitian media ini sangat layak dan mendapatkan respon positif dari peserta didik.





How to Cite: Yuliananda, Q.P., Sakti, N.C., Y. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website dalam Bentuk Google Sites untuk Peserta Didik Kelas XI IPS*. Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI), 7 (2) DOI : 10.31932/jpe.v7i2.1649

PENDAHULUAN

Virus covid dapat mempengaruhi berbagai sektor termasuk sektor pendidikan serta secara tidak sengaja merubah tatanan pendidikan di Indonesia (Assidiqi & Sumarni, 2020). Dalam surat edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 2 tahun 2020 dan nomor 3 Tahun 2020 tertulis bahwa diterapkannya pembelajaran *virtual* dari rumah untuk semua jenjang pendidikan. Pembelajaran *virtual* tersebut dapat diterapkan melalui aplikasi Microsoft teams, *digital documents*, serta sarana daring lainnya.

Pengimplementasian pembelajaran daring memberikan perubahan pada proses pembelajaran, yang semula pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh (Sutrisno, 2020). Adanya pembelajaran daring menimbulkan tantangan salah satunya yaitu guru masih menggunakan produk di era 80-an dan dinilai lambat menyesuaikan perkembangan modernisasi pendidikan, sedangkan siswa sudah menggunakan berbagai produk kontemporer serta mampu mengakses berbagai informasi secara cepat sehingga timbul celah atau *GAP* diantara keduanya (Sari, 2020). Selaras dengan pernyataan tersebut, berdasarkan observasi pendahuluan, siswa XI IPS merasa sangat bisa mengoperasikan *smartphone* dengan baik, tidak butuh waktu lama bagi mereka untuk beradaptasi dan memahami pengoperasian media pembelajaran berbasis teknologi. Dalam rangka mengatasi celah atau *GAP* diantara siswa dan guru, guru di era pembelajaran digital diharuskan mampu menyesuaikan diri serta berkreasi dalam memberikan inovasi dalam *learning media*

berbasis digital. Pengaplikasian *learning media* yang kreatif bisa meningkatkan fokus peserta didik (Anggraini et al., 2020). Penerapan *study from home* membuat penggunaan *smartphone* memegang peranan terpenting dengan begitu sebagian atau seluruh kegiatan pembelajaran dilakukan secara online, sehingga sebagian besar aktivitas pembelajaran memanfaatkan *smartphone* hal ini membuat penggunaan *smartphone* semakin massif (Dampati et al., 2020).

Di era *new normal*, SMA Negeri 16 Surabaya mengizinkan peserta didik membawa *handphone* di sekolah. Penggunaan *handphone* dapat berpengaruh positif untuk pendidik serta peserta didik, contohnya siswa dapat mengakses informasi, media pembelajaran, materi pembelajaran dengan mudah dan cepat sehingga dapat memperluas cakrawala pengetahuan siswa dan mengefisiensi waktu (Laka, 2020). Untuk mengoptimalkan dampak positif penggunaan *handphone* guru perlu memberikan arahan, bimbingan penuh (Doktoral et al., 2017). Hal tersebut melatarbelakangi SMAN 16 Surabaya memberikan izin kepada peserta didik untuk membawa *handphone*. Berdasarkan kegiatan observasi yang telah dilakukan peneliti, tercatat sebanyak 29 siswa di kelas XI IPS 2 memiliki *smartphone*. 25 siswa menggunakan *smartphone* berjenis android dan sisanya berjenis iPhone.

Pembelajaran daring erat kaitannya dengan teknologi. Peran teknologi dinilai mampu memberikan dampak positif pada pembelajaran *modern* abad 21 serta menjadi solusi utama dalam penerapan



pembelajaran jarak jauh (Ma'ruufah et al., 2021). Pengimplementasian teknologi dalam media pembelajaran menjadi perpaduan yang menarik guna memudahkan peserta didik dalam mengakses media pembelajaran dimanapun dan kapanpun (Kularbphettong et al., 2015). Kolaborasi antara teknologi dan media pembelajaran juga dapat dijadikan sebagai alat peraga yang dapat menstimulasi motivasi dan meningkatkan kualitas hasil belajar (Naik et al., 2020)

Melalui studi observasi pendahuluan dengan menggunakan data primer berupa *interview* dengan narasumber guru Ekonomi di SMA Negeri 16 Surabaya menyatakan bahwa *powerpoint* menjadi media pembelajaran digunakan dalam kegiatan pembelajaran baik itu tatap muka maupun jarak jauh. Pemanfaatan *Powerpoint* sebagai media pembelajaran memberikan banyak kelebihan. Namun berdasarkan pengamatan di SMA Negeri 16 Surabaya, peneliti menemukan kendala terhadap optimalisasi model *powerpoint* yang digunakan sebagai media utama sebagai penunjang guru dalam menyampaikan materi, model *powerpoint* yang digunakan masih polos kontekstual, *full text* serta belum menggunakan *template*, *GIF animation* yang dapat memperindah tampilan jadi kurang menarik, kondisi tersebut juga selaras dengan penelitian yang dilakukan (Aryati, 2021). *Powerpoint* yang digunakan kurang ideal, karena font *powerpoint* tersebut berukuran 24 tetapi tiap slide lebih dari 45 kata. Menurut (Rahayu, 2012) tampilan *powerpoint* yang ideal memiliki standar setiap slide kurang dari 45 kata dengan standar font 24 pt. Selain *powerpoint*, buku cetak juga digunakan sebagai media pendukung. Permasalahan yang beberapa kali ditemui yakni peserta didik lupa

membawa buku paket saat pembelajaran ekonomi berlangsung, akibatnya harus berbagi dengan teman sebangkunya.

Berdasarkan analisis sementara peserta didik selalu membawa telpon genggamnya. Hal tersebut didukung pernyataan yang dikumpulkan melalui *google form*, disimpulkan bahwa sebagian besar siswa XI IPS 2 lebih suka belajar menggunakan HP daripada buku, serta pernyataan Drs. Sumanto, M.Pd. bahwa rata rata siswa lebih tertarik menggunakan *gadget* daripada buku paket, karena *gadget* praktis dan efisien.

Berdasarkan penelitian pendahuluan, seluruh siswa merasa perlu adanya pengembangan media berbasis teknologi untuk memudahkan penyampaian informasi. Sebagian siswa setuju jika mereka lebih menyukai media pembelajaran berbasis teknologi, karena mudah diakses kapanpun dan dimanapun dan materi bisa dibaca berulang kali. Siswa kelas XI IPS setuju bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi alternatif di era pembelajaran jarak jauh, karena mudah diakses melalui *smartphone* dan seluruh siswa kelas XI IPS memiliki *gawai*. Minimnya *development of learning media* berbasis teknologi yang diakses menggunakan *gadget* melatarbelakangi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *website google sites*.

Pemilihan media pembelajaran *website* didasari karena memiliki beberapa kelebihan, menurut (Putri, 2021) (1) materi pembelajaran dapat diakses dimanapun dan kapanpun (2) peserta didik dapat belajar dan mengeksplorasi web sesuai dengan karakteristiknya sendiri, karena berbasis *website* jadi aksesnya bersifat individual (3) tersedianya fitur menambahkan link, jadi pebelajar dapat mengakses berbagai



informasi yang tersedia (4) dapat digunakan sebagai alternatif saat tidak memiliki waktu lebih tetapi materi yang disampaikan harus intens (5) *google sites* menyediakan fitur tambahan diantaranya *google docs, sheet, forms, youtube, kalender, awesome table* (6) hanya dengan satu link dapat memuat berbagai sumber belajar seperti materi, latihan soal, video, absensi *melalui google form* dst sehingga tidak perlu menggunakan *flashdisk* meminimalisasi penyebaran virus (7) materi pelajaran yang telah termuat di website tidak mudah hilang, pemilik juga bisa mengupdate materi sesuai perkembangan zaman (8) website dapat diakses oleh semua jenis *smartphone, tablet, laptop* secara gratis serta *google sites* menyediakan ruang penyimpanan online secara gratis sebesar 100MB.

Penyajian materi APBN dan APBD di SMA Negeri 16 memanfaatkan media *powerpoint*. Namun penerapannya belum optimal, model *powerpoint* yang digunakan masih polos kontekstual, *full text* serta belum menggunakan *template, GIF animation* yang dapat memperindah tampilan. Kondisi tersebut juga selaras dengan penelitian yang (Jamilah, 2019) menurutnya kelemahan *power point full text* yaitu kurang menarik, kurang menstimulasi siswa, kurang komunikatif dan interaktif. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan mengembangkan media pembelajaran. Menurut (Chotib, 2018) faktor pemilihan media terdiri dari karakteristik siswa, ketersediaan sumber setempat, faktor kepraktisan media (media dapat digunakan dimanapun dan kapanpun serta kemudahan dipindahtangankan), faktor efektivitas biaya. Menurut (Wahyuni, 2018) dalam memilih media pembelajaran, harus memperhatikan hal biaya, hendaknya memilih media yang relatif tidak mahal, penggunaannya mudah

dipahami. Pemilihan media website didasarkan karena, website dapat diakses oleh berbagai jenis alat elektronik android maupun iOS, dapat mengelompokkan menu. Faktor tersebut sesuai dengan kelebihan media website *google sites* yakni, website *google sites* dapat diakses dimanapun dan kapanpun melalui *smartphone, tablet, PC* maupun komputer sesuai dengan karakteristik siswa SMAN 16 Surabaya yang lebih suka belajar menggunakan HP, faktor kemudahan dipindahtangankan yakni hanya dengan membagikan link *google sites*. Ditinjau dari faktor efektivitas biaya, website *google sites* gratis tidak dipungut biaya sepeserpun selain itu *developer* juga bisa meng-*update* materi sesuai dengan perkembangan zaman, ditinjau dari faktor kemudahan penggunaan, pengguna hanya menekan link dan otomatis terhubung ke website di website tersebut juga sudah dikelompokkan sesuai menu. Merujuk pada penjelasan di atas, kelebihan dari website *google sites* cocok diterapkan pada materi APBN & APBD dikarenakan pada website *google sites* terintegrasi layanan google lainnya seperti *quiz google form, slides, sheets, youtube, google drive*. Ditinjau dari aspek materi, materi APBN dan APBD memuat pokok bahasan cukup luas sehingga website *google sites* cocok diterapkan ke materi APBN & APBD karena menyediakan penyimpanan lebih beragam dan banyak.

Di SMAN 16 belum ada pengembangan media pembelajaran interaktif. Menurut (Tarigan & Siagian, 2015) media pembelajaran interaktif memerlukan pembaharuan dan pengembangan selain memanfaatkan komputer seperti android juga perlu menyisipkan *learning video, quiz ice breaking* yang kreatif inovatif sehingga diharapkan dapat memudahkan proses penyampaian informasi (*transfer*



knowledge). Merujuk pada pernyataan di atas, maka perlunya media pembelajaran ekonomi khususnya kompetensi dasar 3.6 materi pelajaran APBN & APBD yang menyisipkan *learning video*, *quiz* dan *ice breaking*.

Dari berbagai pernyataan dan penjelasan yang telah dipaparkan di atas, penelitian yang dilakukan akan menghasilkan produk berjenis *learning media* dengan fokus judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Dalam Bentuk Google Sites Untuk Peserta Didik Kelas XI IPS” tujuan dilakukan R&D ini guna i) Menganalisis tentang kategori kelayakan materi *the interactive of learning media* berbasis *website Google Sites* yang memuat materi ekonomi, ii) menganalisis tentang presentase kelayakan *learning media* berbasis *website google sites* sebagai *learning media* yang *modern* dan digital untuk pembelajaran ekonomi (iii) menganalisis presentase kelayakan soal evaluasi media pembelajaran yang modern dan digital berbasis *website google sites* yang membahas dan memuat pembelajaran ekonomi (iv) menganalisis presentase kepraktisan media pembelajaran berbasis *website google sites* (v) menganalisis presentase respon *students* terhadap *the development of learning media* modern dan digital berbasis *website G-Sites*. Spesifikasi produk pada pengembangan ini dibuat dengan memanfaatkan *google sites*, memuat materi APBN dan APBD, dapat diakses oleh alat elektronik berjenis *smartphone* baik iOS maupun android, tablet, PC dan komputer, semua konten dapat diakses mode *online*.

Adapun penelitian yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *website google sites* yakni (Taufiq, 2021) yang menghasilkan *output* *website* yang terdiri dari empat menu utama

diantaranya yaitu *evaluation*, daftar pustaka, kata mutiara yang dapat menstimulasi semangat peserta didik, serta biografi penyusun. Dalam setiap menu tersedia absensi yang memanfaatkan G-Form, bacaan materi yang dibuat dan didesain melalui *app modern* dan terkini, berjenis pdf, *learning video* dan siswa juga dapat mengetes kecakapan pemahaman melalui soal yang disajikan. *Research GAP* atau celah dari penelitian ini dengan penelitian terdahulu yakni fitur menu dan fokus mata pelajaran yang berbeda serta penelitian berjenis R&D ini dilakukan di era pandemi yang secara tidak langsung merubah tatanan pendidikan menjadi lebih modern. Berdasarkan pengalaman di lapangan yang telah dijelaskan di atas, maka urgensi penelitian ini ialah bagaimana mengembangkan *learning media modern* dan *digital* berbasis teknologi di era digitalisasi, modernisasi sekaligus pandemi dengan harapan media pembelajaran yang dikembangkan dapat memberikan dampak positif bagi pendidikan di era modern, salah satunya yaitu menyediakan media pembelajaran yang efektif, responsif dan efisien. Hal ini dapat dijadikan gambaran SMAN 16 dalam menciptakan, mengembangkan media pembelajaran yang mampu memenuhi kebutuhan siswa di era pembelajaran modern ini.

METODE PENELITIAN

Studi pengembangan media pembelajaran berbasis *website g-sites* ini termasuk ke jenis R&D. (Sugiyono, 2013) mengungkapkan bahwa dalam R&D akan memberikan *output* berupa sebuah produk yang harus melalui tahap uji keefektifan. Output yang dikembangkan berupa produk *website* dalam bentuk *google sites*.

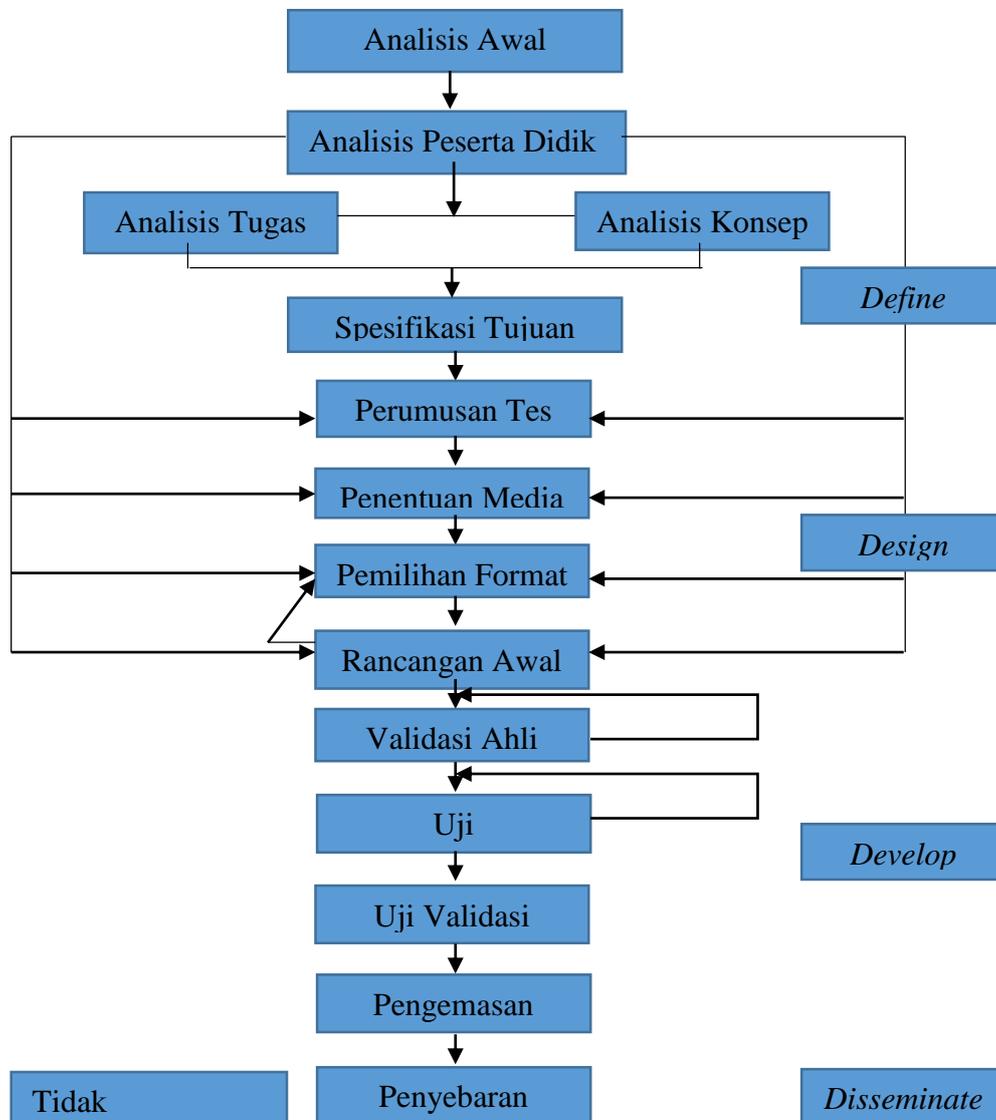
Studi penelitian dan pengembangan ini menerapkan *4-D model* yang dicetuskan



oleh Thiagarajan. 4-D Model memuat empat jenis tingkatan yakni *Define* (Pendefinisian) yang terdiri lima analisis yaitu analisis awal, subject penelitian khususnya siswa, penugasan, kerangka konsep, serta tujuan atas pembelajaran. *Design* (perancangan) terdiri atas gambaran penyusunan, media yang dipilih, serta format yang dipilih. Pada tahap ketiga pada penelitian 4-D yaitu *Develop* (pengembangan) yang memuat beberapa langkah yaitu telaah produk yang divalidasi oleh ahli, serta produk diuji cobakan secara terbatas. Di tahap keempat yaitu

Disseminate (penyebaran) terdiri dari penyebaran produk berupa media pembelajaran sehingga meningkatkan kebermanfaatan contohnya diterapkan di lebih banyak kelas maupun sekolah (Pratama & Sakti, 2020).

Model 4D yang diterapkan pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis website *google sites* ini terdiri dari beberapa tahapan penelitian, untuk memperjelas gambaran tahap demi tahap, maka peneliti menyajikan kerangka tahapan penelitian sebagai berikut:



Gambar 1.
Model Pengembangan 4
Sumber : (Trianto, 2014)

Batasan pada penelitian ini masih tahap *develop* diterapkan hanya ke sekolah mitra khusus kelas XI IPS2 SMAN 16 Surabaya. Populasi riset sebanyak 85 orang. Uji coba penelitian ini diterapkan ke 20 siswa kelas XI IPS 2. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar pedoman wawancara, lembar telaah dan validasi. Penelitian ini menggunakan teknik analisis *double* atau ganda yaitu *quantitative and qualitative*. Data lembar angket dianalisis kualitatif sedangkan kritik dan saran dianalisis kuantitatif. Pada lembar angket media menggunakan skala likert

Tabel 1 : Kategori Skor Penilaian

Jawaban	Skor
Sangat Bagus	(5)
Bagus	(4)
Cukup	(3)
Kurang Bagus	(2)
Sangat Kurang	(1)

Sumber : (Choizes, 2017)

Data yang sudah didapatkan dari lembar validasi tersebut akan dianalisis sesuai dengan formula perhitungan seperti berikut ini :

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil analisis deskriptif kuantitatif menggunakan skala guttman. Menurut (Pramesti & Rosmiati, 2021) skala guttman digunakan untuk mengukur data yang sudah didapatkan dari angket berupa lembaran yang dibagikan ke peserta didik yaitu “Yes” and “No” Misalkan 1 siswa memberi respon Yes maka akan mendapat nilai 1, dan No akan akan mendapat nilai 0.

Rumus memperoleh besaran presentase data yang didapat selama penelitian yang nantinya akan digunakan sebagai kesimpulan akhir sebagai berikut :

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Presentase hasil perhitungan tersebut merupakan kesimpulan respon peserta didik berupa besaran presentase, rincian kategori pengklasifikasian berdasarkan total skor yang didapat:

Tabel 2: Kategori Presentase Angket Respon

Tingkat Persentase	Kategori
0% - 20%	Sangat tidak baik
21% - 40%	Tidak baik
41% - 60%	Cukup Baik
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sudah Sangat Baik

Sumber : (Riduwan, 2007)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan dan penelitian website berbasis *google sites* ini mengadopsi model 4D. 4D ini dicetuskan (Thiagarajan, 1974) 4D memuat 4 *step* yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), *Disseminate* (penyebaran). Namun pada penelitian ini masih sampai tahap *develop* saja.

Pada *step* pendefinisian peneliti melakukan wawancara awal kepada guru ekonomi SMAN 16 Surabaya, temuan yang didapat yakni, media *powerpoint* menjadi media utama yang digunakan guru sebagai penunjang dalam menyampaikan materi dan media *powerpoint* diterapkan di berbagai jenis pembelajaran yakni pembelajaran secara langsung (*offline*) maupun Pembelajaran virtual jarak jauh, media *powerpoint* juga diimplementasikan di semua KD Ekonomi untuk membantu guru dalam menjelaskan materi. Ditinjau dari pengalaman di lapangan, *powerpoint* yang digunakan masih full text, guru merasa bahwa penjelasan pada materi APBN dan APBD mengandung banyak

pembahasan yang deklaratif dan prosedural selain itu APBN juga menjadi alat utama dalam mengendalikan atau mengatur perekonomian di era pandemi ini memuat studi kasus yang nyata, sehingga masalah semakin kompleks dan membutuhkan kuantitas pertemuan yang intens. Tahap kedua yakni menganalisis jenis *smartphone* yang digunakan peserta didik, presentase hasil menemukan bahwa semua peserta didik memiliki *smartphone* sebanyak 85,2% menggunakan *smartphone* berjenis android sisanya yaitu 14,8% menggunakan *smartphone* berjenis iPhone. Tahap berikutnya yakni tahap analisis, pada tahap ini peneliti melakukan analisis *task* serta membuat rumusan tujuan dari pembelajaran KD 3.6 APBN & APBD terdapat 13 indikator. Tahap analisis konsep mempertimbangkan semua indikator tujuan dari pembelajaran yang akan dijelaskan oleh guru, sehingga produk yang dikembangkan dapat digunakan sesuai dengan keinginan. Berdasarkan analisis tersebut, maka peneliti membuat fitur dan menu sesuai konsep tersebut yang meliputi petunjuk penggunaan, kompetensi dasar, absensi, video, latihan soal dan *quiz* yang nilainya akan muncul setelah *submit*.

Tahapan kedua yakni *design* (perancangan) setelah melalui tahap penyusunan konsep tahap berikutnya yakni merancang media pembelajaran modern nan digital berbasis website *google sites*, media tersebut membahas materi kelas 11 APBN & APBD. Pada tahap ini, terdapat beberapa aktivitas yang terdiri dari (1) menganalisa format *google sites* yang telah ada (2) menentukan judul website yang menggambarkan materi pelajaran (3) Membuat kerangka pembelajaran seperti silabus, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), tujuan pembelajaran, dan bahan ajar (4) Mencari berbagai gambar

sebagai ikon menu guna memperindah tampilan website, mengumpulkan berbagai informasi dan berita terupdate terkait dengan APBN dan APBD sebagai tambahan informasi (5) menyusun bahan ajar yang diadopsi dari beberapa sumber referensi berupa LKS, buku paket serta internet yang relavan dengan materi ajar dan mendesain background tampilan, ikon sub menu melalui aplikasi canva (6) mengevaluasi setiap bacaan atau mereview ulang (7) merevisi media sesuai dengan saran dan kritik dari tim validator ahli media. Pada tahap 2 menghasilkan tampilan website sebagai berikut :



Gambar 2.

Tampilan awal website

Setelah *link* website dibagikan, siswa dan siswi akan menekan *link* tersebut dan secara otomatis akan terhubung pada website, merujuk pada gambar 1 dan gambar 2 tersebut merupakan tampilan awal website yang akan dilihat pengguna. Ditinjau dari gambar tersebut maka pada media ini menyediakan enam menu utama ditambah biografi peneliti



Gambar 3.

Tampilan Menu Website

Step berikutnya yaitu tahap ketiga, tahap *develop* (pengembangan). Setelah melalui tahap evaluasi dari ahli media dan materi terdapat beberapa pembaharuan yakni pembuatan *games ice breaking* yang mengadopsi konsep game pacman. *Games* tersebut memuat beberapa pertanyaan APBN dan APBD serta terdapat *timer* dalam *games* tersebut, sehingga jika melewati waktu yang telah ditentukan maka secara otomatis *games* berakhir. Setelah pengguna menjawab semua pertanyaan akan muncul peringkat berdasarkan skor yang didapat.

Pengembangan tersebut disesuaikan berdasarkan kritik saran dan komentar dari tim validator ahli guna menyempurnakan media pembelajaran berbasis *website google sites*. Saran komentar dari ahli materi yaitu penggunaan bahasa sesuai dengan EYD, penggunaan gambar dan tampilan yang kontras sehingga dapat menstimulasi siswa untuk membaca, penggunaan berbagai jenis referensi guna lebih memperkaya pengetahuan. Saran dan komentar yang didapat dari ahli soal evaluasi yakni penggunaan bahasa yang sederhana sehingga dapat dipahami, cantumkan petunjuk pengerjaan soal beserta perintah yang jelas.

Setelah divalidasi oleh tim validator ahli media, materi, evaluasi soal serta kepraktisan media maka produk pengembangan media pembelajaran berbasis *website google sites* dinyatakan layak untuk diuji coba ke peserta didik secara *limit* dilakukan pada dua puluh siswa dan siswi sma kelas XI IPS 2. Uji coba tersebut bertujuan untuk mengumpulkan respon siswa dan siswi terhadap media yang dikembangkan berupa *website G-Sites* yang dikumpulkan melalui *google form* lembar angket tersebut memuat beberapa pernyataan.

Kelayakan Materi Pada Media Pembelajaran Berbasis Website Google Sites. Hasil akhir berupa presentase tingkat kelayakan media, materi, evaluasi soal dan kepraktisan media berdasarkan tolok ukur berupa presentase hasil validasi, data tersebut didapatkan dari lembar pernyataan terhadap media lalu tim validator ahli memberikan saran kritik dan komentar terhadap produk media. Lembar angket memuat beberapa pernyataan dengan mengadopsi skala likert, sehingga data yang didapat akan diubah menjadi deskriptif kuantitatif berwujud angka. Tahap pengujian media, tim ahli validasi memilih tingkatan angka di setiap pernyataan yang tertera. Dalam lembar validasi ahli materi memuat sembilan aspek antara lain, aspek ketepatan, aspek kepentingan, aspek kelengkapan, aspek kesesuaian aspek memberikan kesempatan belajar, aspek kualitas memotivasi, aspek fleksibilitas, aspek bahasa, aspek kualitas dan tampilan. Validasi tersebut dilakukan oleh validator dosen pendidikan ekonomi yakni bapak Norida Canda Sakti, M. Si. Ditinjau dari 3 aspek utama, maka dapat diringkaskan bahwa kualitas isi dan tujuan mendapatkan presentase 100% kualitas instruksional mendapatkan presentase 100% serta kualitas teknis mendapatkan presentase 93%. Ditinjau dari keseluruhan aspek, jika dihitung menggunakan rumus maka mendapatkan presentase sebesar 98,6%. Jika ditinjau dari aspek materi APBN & APBD KD 3.6 untuk jenjang SMA kelas 11 di media pembelajaran berbasis *website google sites*, hasil presentase tersebut dapat disimpulkan bahwa materi yang disajikan pada media *website* berbasis *google sites* masuk kategori lebih dari layak, hal ini dikarenakan telah melampaui kategori presentase minimum kelayakan. (Riduwan,



2007) menyatakan bahwa kriteria kelayakan media jika hasil presentase $\geq 61\%$ serta dikategorikan sangat layak jika presentase melebihi $>81\%$. Hal ini kompatibel dengan penelitian (Nasution et al., 2021) ditinjau dari aspek materi, memperoleh presentase sebesar 93%. Selaras dengan penelitian tersebut menurut (Indriani & Hermanto, 2021) aspek ahli materi mendapatkan skor 98,4%. Sementara, penelitian (Setyawan, 2019) pada aspek *teaching and learning function* mendapatkan skor 37 dari jumlah maksimal 40, sehingga ditinjau dari aspek *teaching and learning function* pada media *google sites* sangat layak dipergunakan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran baik tatap muka maupun jarak jauh, pernyataan ini didukung dengan penelitian (Adzkiya & Suryaman, 2021) dan menyatakan bahwa *google sites* berpengaruh pada pembelajaran online karena dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa.

Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Website Google Sites. Riset dan pengembangan media pembelajaran modern nan digital berbasis website *G-Sites* juga divalidasi oleh tim ahli media, yaitu ibu Khusnul Khotimah, S.Pd., M.Pd selaku dosen jurusan kurikulum dan teknologi pendidikan. Dalam lembar validasi tersebut terdapat beberapa pernyataan dan aspek meliputi aspek tampilan, bahasa, fleksibilitas, efek bagi strategi pembelajaran. Ditinjau dari 3 aspek utama, maka untuk aspek tujuan serta isi mendapatkan presentase sebesar 90% aspek instruksional 93% serta aspek teknis 97%. Berdasarkan data validasi yang didapatkan dari lembar validasi ahli media ditinjau dari semua aspek yang tertera, mendapatkan rata-rata presentase sebesar 88,7%. Menurut Akbar & Sriwiyana pada (Nafis,

2016) mengungkapkan kriteria minimum kelayakan media sebesar 75,01%. Dari pernyataan itulah, memberikan kesimpulan bahwa website *G-Sites* termasuk kategori sangat layak dikarenakan telah melampaui batas minimum kriteria kelayakan media yakni sebesar 75,01%. Hal ini kompatibel dengan penelitian (Nasution et al., 2021) ditinjau dari aspek media mendapatkan presentase sebesar 89%. Didukung oleh penelitian (Setyawan, 2019) ditinjau dari aspek kelayakan media mencapai 93%. Sejalan dengan penelitian tersebut, menurut (Indriani & Hermanto, 2021) skor ahli media sebesar 76,6%. Sehingga menurut (Mukti et al., 2020) media pembelajaran berbasis *google sites* ini dapat dipergunakan sebagai penunjang pembelajaran dari di era covid-19 untuk membantu siswa belajar mandiri di rumah.

Kelayakan Soal Evaluasi Pada Media Pembelajaran Berbasis Website Google Sites. Setelah melalui uji materi dan media proses selanjutnya yaitu uji soal evaluasi. Uji Evaluasi dilakukan oleh Bapak Norida Canda Sakti, M.Si. Ditinjau dari 3 aspek utama, maka untuk aspek tujuan dan isi mendapatkan presentase sebesar 100%, aspek instruksional 90% serta aspek teknis sebesar 100%. Berdasarkan data validasi yang didapat dari lembar validasi ahli soal ditinjau dari semua aspek, peneliti merekapitulasi hasil rata-rata yang didapatkan sebesar 96,9%. Pernyataan ini selaras dengan penelitian (Saputra & Effendi, 2021) mendapatkan presentase sebesar 85% sehingga dikategorikan layak.

Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Website Google Sites. Validasi kepraktisan media dilakukan oleh bapak Norida Canda Sakti, M. Si. Berdasarkan data yang didapatkan dari lembar validasi ahli kepraktisan media, peneliti



merekapitulasi presentase kepraktisan media ditinjau dari semua aspek mendapatkan presentase sebesar 100%, dari presentase tersebut memberikan kesimpulan produk media yang dikembangkan tersebut praktis serta dapat dipergunakan oleh guru maupun siswa dimanapun dan kapanpun melalui *smartphone*, tablet maupun PC masing masing. Selaras dengan pernyataan tersebut, menurut penelitian yang dilakukan (Mukti et al., 2020) *google sites* bersifat fleksibel dikarenakan dapat diakses oleh berbagai jenis seperti *smartphone*, laptop, maupun tablet. Selaras dengan pernyataan tersebut, penelitian yang dilakukan (Saputra & Effendi, 2021) memperoleh presentase kepraktisan sebesar 91,10% dan dikategorikan sangat praktis. Pernyataan didukung dengan penelitian (Adzkiya & Suryaman, 2021) menyatakan bahwa siswa tertarik menggunakan *google sites* karena dinilai sangat praktis.

Respon peserta didik terhadap media pembelajaran modern nan digital berbasis website G-Sites. Setelah siswa dan siswi menggunakan produk media pembelajaran modern nan digital berbasis website *G-Sites*, peneliti mendapatkan berbagai macam respon. Lembar respon peserta didik dikumpulkan melalui *google form*. Data yang didapatkan menunjukkan sebanyak 302 siswa merespon Ya atau positif dari total keseluruhan 340 jawaban positif. Dari data yang didapat diubah menjadi presentase sehingga peneliti menghitung menggunakan rumus yang tertera di bagian metode penelitian, hasil yang didapat sebesar 89% sehingga media tersebut dikategorikan sangat layak. Latar belakang pengkategorian tersebut didasarkan atas pernyataan (Saputra et al., 2018) menemukan bahwa presentase minimum kepraktisan media sebesar

86,32% data tersebut didapatkan dari respon pengguna. Hasil ini selaras dengan penelitian (Nasution et al., 2021) ditinjau dari aspek respon siswa mendapatkan presentase sebesar 87% dan dikategorikan sangat layak untuk dipergunakan sebagai media pembelajaran pendukung saat belajar dari rumah. Sementara pada penelitian (Kaban et al., 2021) ditinjau dari aspek respon siswa juga mendapatkan respon positif karena presentase sebesar 90%

PENUTUP

Berlandaskan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh tim validator ahli media, kepraktisan media, evaluasi materi dan soal mendapatkan presentase melebihi batas *minimum* sehingga dikategorikan sangat layak dipergunakan sebagai media pendukung penyampaian pembelajaran di kelas maupun di era pembelajaran jarak jauh guna menstimulasi kemandirian belajar siswa. Merujuk pada presentase hasil respon siswa dan siswi pada media pembelajaran modern nan digital berbasis website *G-Sites* produk media tersebut diujicoba secara *limit* kepada dua puluh siswa dan siswi kelas 11 IPS SMA Negeri 16 Surabaya mendapatkan respon positif karena mendapatkan presentase melebihi batas *minimum*, atas dasar tersebut kesimpulan media pembelajaran modern nan digital yang berbasis website *G-Sites* yang memuat materi APBN & APBD dikategorikan sangat layak.

DAFTAR PUSTAKA

Adzkiya, D. S., & Suryaman, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD. *Educate*



Jurnal Teknologi Pendidikan, 6(2).

Anggraini, W., Utami, A., Santi, P., & Gery, M. I. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Tematik dalam Pembelajaran Jarak Jauh Kelas III Di SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*.

Aryati, S. (2021). Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Pemanfaatan Microsoft Office Powerpoint Untuk Meningkatkan Pembelajaran di SMP Swasta 6 Muhammadiyah Lhokseumawe dan SMP Negeri 4 Lhokseumawe. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 1(2).
<https://doi.org/10.51878/edutech.v1i2.461>

Assidiqi, M. H., & Sumarni, W. (2020). Pemanfaatan Platform Digital di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*.

Choizes, E. (2017). Pengertian Skala Likert dan Contoh Cara Hitung Kuesionernya. In *Diedit.Com*.

Chotib, S. H. (2018). Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 1(2).

Dampati, P. S., Dwi Chrismayanti, N. K. S., & Veronica, E. (2020). Pengaruh Penggunaan Smartphone dan Laptop Terhadap Muskuloskeletal Penduduk Indonesia Pada Pandemi Covid-19. *Gema Kesehatan*, 12(2).

Doktoral, P., Pendidikan, I., & Yogyakarta, U. N. (2017). Penggunaan smartphone dalam pembelajaran kimia SMA. *Journal For Islamic Social Sciences*, 2.

Indriani, N., & Hermanto, H. (2021).

Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi Google Sites Berbasis Ensiklopedia Materi Teks Prosedur Kelas XI MA. *Seminar Nasional SAGA#3 (Sastra, Pedagogik, Dan Bahasa)*, 3(1).

Jamilah, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Ispring Presenter Pada Materi Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas V MI Tarbiyatul Athfal Lampung Timur. *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(1).
<https://doi.org/10.14421/almahara.2019.051-08>

Kaban, R., Sari, S. N., & Prasasti, T. I. (2021). Pelatihan Penggunaan dan Pemanfaatan Google Sites dalam Mendukung Proses Pembelajaran di Yayasan Al-Hikmah Tanjung Pura. *Jurnal Publikasi Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3).

Kularbphetong, K., Putglan, R., Tachpetpaiboon, N., Tongsiri, C., & Roonrakwit, P. (2015). Developing of mLearning for Discrete Mathematics Based on Android Platform. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 197.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.07.184>

Laka, B. M. (2020). Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Perilaku Belajar Peserta Didik Di Sma Yayasan Sub Byaki Fyadi Kabupaten Biak Numfor. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogika Dan Dinamika Pendidikan*, 6(2).
<https://doi.org/10.30598/pedagogikavol6issue2page58-78>

Ma'ruufah, M. A., Gestiardi, R., & Chumdari, M. (2021). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran daring era covid-19 pada peserta didik kelas v sekolah dasar. *Jurnal nalar pendidikan*, 9(1).
<https://doi.org/10.26858/jnp.v9i1.20299>



- Mukti, W. M., N, Y. B. P., & Anggraeni, Z. D. (2020). Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Menggunakan Google Sites pada Materi Listrik Statis. In *FKIP e-PROCEEDING* (Vol. 5, Issue 1).
- Nafis, Z. F. N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Komik audio Visual Bagi Pembelajaran Ekonomi Materi ursa Valuta Asing di SMA Negeri 8 Malang. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(2).
- Naik, G., Chitre, C., Bhalla, M., & Rajan, J. (2020). *Impact of use of technology on student learning outcomes: Evidence from a large-scale experiment in India*. *World Development*, 127. <https://doi.org/10.1016/j.worlddev.2019.104736>
- Nasution, H. N., Ermawita, & Tanjung, R. (2021). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis E – Learning Menggunakan Google Site Pada Mata Pelajaran Jaringan Lanjut Di SMK LMC Model Industri. *Jurnal Vinertek*, 1(2).
- Pramesti, D., & Rosmiati, M. (2021). Tingkat Pengetahuan Pasien Terhadap Dagusibu Obat ditengah Pandemi Covid-19 di Klinik Rita Medika Cisirung Periode April-Mei 2021. *Jurnal Sosial Sains*, 1(11). <https://doi.org/10.36418/sosains.v1i11.1251>
- Pratama, D. P. A., & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Handout Digital Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(1). <https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i1.25327>
- Putri, N. K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Materi Hukum Newton Pada Gerak Benda. *Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*.
- Riduwan. (2007). Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian. In *Alfabeta, Bandung*.
- Saputra, M., Abidin, T. F., Ansari, B. I., & Hidayat, M. (2018). The feasibility of an Android-based pocketbook as mathematics learning media in senior high school. *Journal of Physics: Conference Series*, 1088. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1088/1/012056>
- Saputra, M. E. Y., & Effendi, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Google Site pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik untuk Kelas XI TITL di SMK N 2 Payakumbuh. *Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 3(4).
- Sari, L. (2020). Upaya Meningkatkan Kualitas Pendidikan dengan Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Ajar Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Tawadhu*, 4(1).
- Setyawan, B. (2019). Pengembangan Media Google Site dalam Bimbingan Klasikal di SMAN 1 Sampung. *Nusantara of Research : Jurnal Hasil-Hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 6(2). <https://doi.org/10.29407/nor.v6i2.13797>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (19th ed.). Alfabeta.
- Sutrisno, T. & A. M. (2020). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Karakter dan Life Skill di SD Saat Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal PANCAR: Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar*, 4(2).



Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal teknologi informasi & komunikasi dalam pendidikan*, 2(2). <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>

Taufiq, I. (2021). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis google sites pada materi sistem persamaan linier tiga variabel (SPLTV). *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika (6th SENATIK) Program Studi Pendidikan Matematika Fpmipati-Universitas Pgris Semarang*.

Trianto. (2014). *Media Pembelajaran Terpadu: dalam teori praktek*. Prenada Media Group.

Wahyuni, I. (2018). Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 1–14. <http://eprints.umsida.ac.id/3723/>

