

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GOOGLE SITES UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA (PADA MATA PELAJARAN ADMINISTRASI TRANSAKSI KELAS XI BDP SMK ISLAM BATU)

Cahya Jendra*, Wening Patmi Rahayu, Ery Tri Djatmika Rudijanto Wahyu Wardhana

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author, email: cahya.jendra2331427@studens.um.ac.id

doi: 10.17977/um067.v4.i3.2024.2

Kata kunci

Media Pembelajaran
Google Sites
Keaktifan Siswa
Hasil Belajar

Abstrak

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan serta menguji kelayakan media pembelajaran berbasis Google Sites yang telah dibuat. Penurunan keaktifan dan hasil belajar siswa selama pembelajaran dari rumah (online) menjadi alasan utama penelitian ini, yang disebabkan oleh kurangnya kesiapan alat belajar atau media pembelajaran yang memadai. Namun, dengan berkembangnya teknologi saat ini, masalah tersebut dapat diatasi. Selain itu, ada tuntutan bagi pengajar untuk menciptakan media pembelajaran yang variatif, menarik, fleksibel, dan dapat digunakan kapan saja serta di mana saja. Dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan media pembelajaran berbasis Google Sites yang digunakan dalam mata pelajaran Administrasi Transaksi untuk kelas XI BDP memperoleh penilaian validasi dari pakar media sebesar 98,29% dengan kategori "Sangat Layak" dan penilaian dari pakar materi sebesar 92% dengan kategori "Sangat Layak". Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan media Google Sites lebih aktif dan memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran Google Sites.

1. Pendahuluan

Perkembangan IPTEK yang berkembang pesat di era 4.0 tentu dibutuhkan sebuah sistem pembelajaran yang inovatif serta efisien untuk menghadapinya (Siti Zubaidah, 2018). Serta terjadinya wabah Covid-19 membuat pembelajaran dilakukan secara online melalui rumah masing masing atau yang biasa disebut daring. Dalam pembelajaran daring kemudian ada istilah kata blended learning yaitu pembelajaran online melalui internet baik daring maupun melalui video conference yang di instruksikan melalui media online (Sari, 2013). Namun karena prasarana dan teknologi yang telah memadai hal ini tidak menjadikan sesuatu masalah yang besar dalam menyampaikan informasi ketika proses pembelajaran (Jamun, 2018). Dalam melakukan pembelajaran secara daring hal yang paling penting adalah alat atau media belajar yang nantinya digunakan Ketika pembelajaran. Sebab media pembelajaran digunakan sebagai sarana penyalur dan penyampai informasi (Sanjaya, 2014). Dalam sebuah media pembelajaran biasanya bersifat memudahkan, karena dapat menampung berbagai informasi terkait pembelajaran yang berisi seperti video, materi, audio, dan kuis pembelajaran (A. Arsyad, 2014).

Dalam (Singh & Hashim, 2020) Association of Education Comunication Tecnology (AECT), memberitahukan bahwa media merupakan setiap saluran dan sarana yang digunakan dalam komunikasi serta digunakan dalam tujuan menyampaikan informasi. Macam macam aneka jenis alat media yang dipakai pendidik selama proses belajar mengajar secara kolektif dikatakan dengan "media pembelajaran" dalam bahasa umum. Media pembelajaran, sebagaimana didefinisikan oleh

(A. Arsyad, 2014), merupakan semua bentuk alat atau prasarana yang bisa dipergunakan dalam menyampaikan informasi serta pesan, selama proses pembelajaran supaya berguna meningkatkan Attention dan minat belajar peserta didik saat belajar. Segala bentuk media yang memiliki pengontrol yang dapat digunakan siswa untuk mengakses atau mengelola apapun yang mereka butuhkan dianggap sebagai media pembelajaran, menurut (Herliandry et al., 2020). Pada bagian metode, ditemukan bahwa guru mengontrol lingkungan belajar untuk siswa dan bahwa kontrol ini dapat ditingkatkan melalui interaksi antara siswa dan lingkungan belajarnya serta antara guru dan siswa. Media yang digunakan dalam pembelajaran adalah sarana yang sering berguna meringankan serta membantu belajar dan mengajar. Beragamnya media dalam pembelajaran, yang tersedia bagi pengajar berarti bahwa media tersebut dapat dimanfaatkan sebagai sumber atau instrumen untuk mentransfer segala informasi, wawasan, serta pengetahuan ke murid. Media ini termasuk instrument belajar yang dapat membantu guru dalam pembelajarannya, yang pada gilirannya dapat membantu siswa belajar lebih banyak dan menjadi lebih berpengetahuan. (Nurrita, 2018)

Tersedianya layanan media pembelajaran berbasis *website online* yang bernama Google sites tentu akan memudahkan bagi peserta agar turut berkontribusi aktif dan produktif supaya tercipta dan meningkatkan nilai dalam hasil belajar (Husniyah et al., 2022). Menurut (Islamiah, 2021) "Google Sites merupakan media yang digunakan untuk membuat situs website untuk keperluan pribadi ataupun kelompok, baik untuk keperluan personal atau korporat". Media tersebut merupakan bagian dari Google, berupa suatu alat untuk mengcreate atau mendesain situs web. Dalam penelitian ini, media tersebut akan digunakan sebagai penunjang kegiatan belajar. Dibuatkannya media ini juga diharap dapat memacu keaktifan dan hasil atau output belajar para siswa. Media Google Sites juga memiliki keunggulan, Google Sites adalah media berbasis web yang bisa ditambahkan fitur-fitur seperti, Webmasters Tools, Analytics, dan tentunya AdSense dengan praktis dan mudah (Cahyo Nugroho & Hendrastomo, 2021). Sebab Google Sites adalah media yang dapat menciptakan pembelajaran yang aktif serta inovatif dengan berbagai fitur, yang dapat dimuat kedalamnya. Media yang aktif tentunya akan meningkatkan motivasi dan membuat setiap individu tergerak dalam melakukan tindakan sebab adanya rasa ingin "complete goals" yang diidamkannya agar mereka senang melakukannya, dan hal ini akan memotivasi mereka untuk melakukan sesuatu. Dapat dikatakan bahwa Google Sites bisa dipakai dalam mengcreate media belajar dengan tipikal dinamis, inventif, serta menarik perhatian karena yang digunakan adalah teknologi atau situs yang dapat digunakan untuk membuat website. Ini karena Google Sites dapat digunakan untuk belajar dan menawarkan sejumlah keuntungan.

Keaktifan siswa sering di definisikan sebagai kegiatan siswa di dalam kondisi belajar kelas, terutama dalam kegiatan belajar, hal ini menuntut atau menekan siswa untuk ikut aktif berpartisipasi dan berkontribusi baik fisik maupun mental untuk aktif menggunakan intelektual serta perasaan emosional dalam sebuah kegiatan pembelajaran, yang tujuannya kearah positif (Sudjana., 2011). Keaktifan siswa merupakan kunci penting dalam kesuksesan pembelajaran. Karena keaktifan siswa lahir dari usaha siswa terhadap suatu pembelajaran (Nasution, 2005). Sederhananya, siswa harus berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran agar pengajar dapat memenuhi tugasnya. Namun, alih-alih berperan sebagai pengajar atau pembicara materi pendidikan, tugas instruktur berubah menjadi fasilitator kegiatan pembelajaran yang membantu siswa mengatasi hambatan (Kemendikbud, 2014). Menurut (Sudjana, 2011) keterlibatan siswa dapat dilihat di beberapa tempat, seperti berikut ini: Saat memecahkan masalah, siswa harus: 1. berpartisipasi dalam tugas belajarnya, 2. berinteraksi dengan siswa lain ketika mereka tidak mengerti, 3. mengajukan pertanyaan, 4. mengikuti diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk instruktur, 5. berusaha mencari pemecahan masalah, 6. mengevaluasi kemampuan diri sendiri berdasarkan hasil yang diperoleh, 7. berlatih memecahkan masalah yang mirip dengan yang mereka hadapi saat ini. Ini berkaitan dengan apa yang dikatakan sebelumnya. (Holt, 2010) bahwa keaktifan siswa pada dasarnya adalah dimana kita semakin baik menggunakan kata-kata, berbicara, menyampaikan yang didengarkan, berpendapat, dan mengungkapkan sesuatu dengan pikiran kita sendiri. Sebab tentu juga terdapat pengaruh pada output belajar para pelajar atau siswa yang aktif terlibat dalam proses belajar dan mengajar.

Pada saat mulai sering adanya keaktifan, tentu akan berpengaruh ke hasil belajarnya. Secara emosional dan kognitif, siswa yang aktif telah diasah serta dilatih untuk aktif ke dalam suasana pembelajaran. Kemudian hasil yang diperoleh siswa sebagai akibat langsung dari keikutsertaannya dalam suatu proses pembelajaran disebut sebagai "hasil belajar". Hasil belajar dalam bentuknya yang

paling sederhana, adalah skill keahlian yang didapatkan masing masing siswa dari mengikuti kegiatan pendidikan (DePorter et al., 1999). Hasil belajar biasanya menjadi kunci tolak ukur atas suatu kesuksesan pembelajaran, dan menjadi suatu tolak ukur pemahaman seseorang. Dalam hal ini biasanya digunakan suatu indikator kognitif (aspek pengetahuan) dengan nilai ulangan akhir semester (UAS) atau susatu test (Ricardo & Meilani, 2017). Hasil belajar menurut (Hunt et al., 2013) dalam Taxonomi of education objectives, ke 3 bagian yaitu ranah kognitif atau pengetahuan, ranah afektif atau biasa disebut sikap, dan ranah psikomotorik kemampuan fisik seseorang.

Dengan tujuan mengetahui hasil belajar tersebut pada intinya ialah sebagai bahan evaluasi pemebelajaran. Dengan dievaluasinya hasil belajar tentu akan memudahkan pembelajaran berikutnya. Namun menurut (Kunandar, 2014) tujuan hasil belajar bagi guru atau pendidik adalah sebagai tolak ukur pemahamman materi pemebelajaran, sebagai bahan evaluasi pembelajaran, kemudian untuk menemukan kesulitan dalam memahami pembelajaran. Adapun faktor yang mempengaruhi hasil belajar, hasil belajar yang dicapai peserta didik diakibatkan oleh sebuah sebab internal (dalam), dan eksternal (luar atau lingkungan). Pada suatu pembelajaran selalu ada yang namanya hasil belajar, hasil belajar biasanya didapat ketika seseorang telah melakukan sebuah test atau ujian. Selain sebagai penentu kesuksesan dalam memahami materi, hasil belajar memiliki manfaat lainnya. Menurut (Ahmad, 2015) hasil belajar memiliki manfaat antara lain: menambah pengetahuan siswa, lebih memahami dari yang sebelumnya, lebih mengembangkan ketrampilannya, lebih menghargai dari yang sebelumnya, memiliki pandangan baru atas suatu hal. Dalam hal ini peneliti memilih mata pelajaran Administrasi Transaksi pada Sekolah Menengah Kejuruan Islam Batu, tepatnya pada kelas XI BDP.

Mapel Administrasi Transaksi, dan merupakan suatu mata pelajaran yang tergolong ke dalam jurusan BDP (Bisnis Daring dan Pemasaran) pada kelas XI di sekolah yayasan berstandar Islam yang berada di Kota Batu. Jurusan tersebut termasuk kedalam bisnis dan manajemen, mapel Administrasi transaksi juga termasuk kedalam keahlian produktif C3. Dalam topik ini, kita akan melihat aktivitas pencatatan terstruktur dan metodis yang dilakukan perusahaan setiap kali terjadi perubahan posisi keuangan (transaksi). (Smkislambatu.sch.id, n.d.). Kemudian peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap beberapa guru pengajar dan murid-murid di SMK Islam Batu. Peneliti memperoleh informasi bahwa terdapat pengoptimalan media pembelajaran yang belum maksimal, dan tidak adanya buku pegangan belajar yang bisa dibawa pulang. Hal ini menimbulkan aktifitas aktif (keaktifan) dan output (hasil) belajar yang tidak maksimal. Maka dari itu peneliti akan mengembangkan “Media Pembelajaran Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa”. pada mata pelajaran Administrasi Transaksi kelas XI BDP di SMK Islam Batu. Dengan dilakukannya pengembangan media tersebut diharapkan bisa mengatasi permasalahan yang ada dan memunculkan keaktifan serta hasil belajar yang maksimal di kondisi *pandemic Covid-19* ini. Adapun yang mendasari peneliti untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran ini, berikut penelitian yang mendasari dikembangkannya penelitian pengembangan ini.

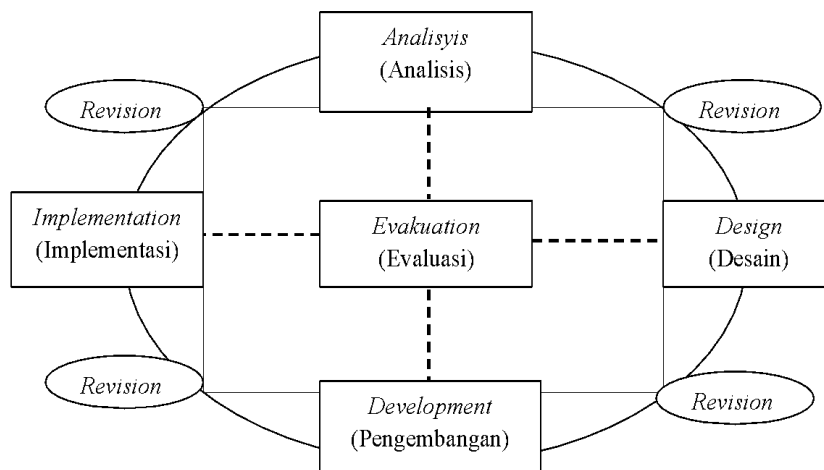
Pada hasil penelitian yang relevan sebelumnya oleh (Megawati, L. Efriyanti, Supriadi, H. A. Musril, 2022) mengemukakan bahwa menggunakan Google Sites pada mata pelajaran TIK sangat valid, praktis dan efektif sehingga pembelajaran dapat menjadi lebih baik. Hal tersebut juga didukung oleh penelitian serupa oleh (Cahyo Nugroho & Hendrastomo, 2021) Google Sites sangat baik serta layak untuk diterapkan dengan peserta didik ketika proses kegiatan belajar. Sebab dalam penelitiannya Google sites mampu membuat pelajaran sosiologi lebih mudah dan ringkas, kemudian berdasarkan uji kelayakan pada bidang studi sosiologi memperoleh hasil yang sangat layak. Tak hanya itu, penelitian dari (Mukti et al., 2020) juga mengungkapkan bahwa media dari Google Sites digunakan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran “Daring” berfungsi untuk membantu belajar dari rumah (BDR). Kemudian hal serupa seperti penelitian (Husniyah et al., 2022) pengembangan pembelajaran dengan website Google Sites pada pandemi Covid-19 dapat membantu siswa dalam membangun kemandirian dan keaktifan siswa selama wabah tersebut karena mereka dapat belajar mandiri dan tanpa Batasan ruang waktu. Menurut penelitian sebelumnya dari (Japrizal & Irfan, 2021) Pengaruh penggunaan media belajar Google Sites, terbukti memiliki dampak terhadap output belajar siswa pada masa pandemi di Sekolah Menengah Keatas Negeri 6 Bungo. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media itu bersifat dominan dan sangat membantu dalam pelaksanaan PJJ (jarak jauh), terbukti dengan output belajarnya. Meskipun membutuhkan jaringan untuk memanfaatkannya, sumber belajar mata pelajaran DLE yang berbasis situs Google secara umum sudah baik dan efektif.

Hal tersebut membuat peneliti telah mengangkat judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran Administrasi Transaksi pada kelas XI SMK Islam Batu”. Sebab pembelajaran menggunakan media *Google Sites* ini sangat bersifat fleksibel dan dapat diakses melalui smartphone, laptop, maupun tablet. Media pembelajaran ini dirasa sangat layak untuk dikembangkan lebih lanjut serta menarik untuk terus digunakan dan dikembangkan sebab dapat mendorong keaktifan (aktifitas) serta output atau hasil belajar siswa. Namun tak kalah penting, bahwa media bertipikal website dari *Google Sites* tersebut sangat efektif serta efisien karena dapat menggunakan pihak ke-tiga dari *Google* maupun Non produk *Google* dalam membuat desain rancangan media pembelajarannya.

2. Metode

Dalam melakukannya penelitiannya peneliti menerapkan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Prosedur penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk pembuatan suatu produk tertentu dan digunakan untuk menilai keefektifan produk tersebut (Sugiono, 2017). Sumber lain menyatakan bahwa “penelitian dan pengembangan (R&D) adalah proses yang digunakan untuk membuat dan memvalidasi komoditas pendidikan” (Samsu, 2017). Peneliti dalam penelitian ini menggunakan pendekatan ADDIE untuk membuat produk pembelajaran. Karena mengembangkan produk atau program yang mencakup semua secara bertahap atau metodis, menurut penelitian dari “strategi penelitian dan pengembangan ADDIE sederhana” (Adzkiya & Maman Suryaman, 2021).

Hal serupa dari ungkapan (Cahyadi, 2019), model ADDIE merupakan rancangan untuk membuat bahan ajar yang sering dipakai dalam penelitian (penelitian pengembangan). Hal tersebut menginformasikan bahwa model tersebut merupakan desain untuk mengembangkan bahan ajar sementara (R&D). Tahapan dilakukan menggunakan tipe ADDIE yaitu melalui 5 fase atau tahap penelitian yang sistematis diantaranya, *Analisis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, serta *Evaluation*. Adapun langkah fase atau tahapan penelitian model ADDIE, sebagai berikut pada Gambar 1. Alur Tahapan Penelitian Dalam Model ADDIE



Gambar 1. Alur Tahapan Penelitian Dalam Model ADDIE

Sumber: (Sofnidar & Yuliana, 2018)

Pada tahap analisis dilakukan dengan menganalisa permasalahan yang muncul serta dirasakan oleh Guru mata pelajaran Administrasi Transaksi Kelas XI SMK Islam Batu untuk mengetahui informasi permasalahan permasalahan saat proses pembelajaran. Analisis yang dilakukan 1. Analisis Guru meliputi media, bahan ajar, metode mengajar yang digunakan. 2. Analisis Peserta Didik meliputi kebutuhan, keresahan dan keinginan murid dalam kegiatan belajar, agar terjadi pembelajaran yang aktif serta maksimal. 3. Analisis situasi dan kondisi, analisis ini meliputi kondisi situasi pembelajaran yang dilakukan pada sekolah tersebut, seperti kelengkapan prasarana yang menunjang

pembelajaran, serta proses pembelajaran yang menerapkan *blended learning* dalam aturan pembelajarannya.

Pada tahap *design* atau perancangan, peneliti menyusun rancangan produk pengembangan media sesuai permasalahan yang telah diidentifikasi, dengan mengedepankan aspek yang menarik, tidak memakan memori, dapat sebagai sumber belajar Administrasi Transaksi baik tulisan maupun video pembelajaran, dan dilengkapi oleh evaluasi pembelajaran. Media yang akan dibuat di-*design* atau dirancang dengan media berbasis *Google Sites* yang diharapkan dapat memunculkan serta meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar peserta didik. *Design* yang digunakan diawali dengan “Sampul Awal - Presensi - Tujuan pembelajaran - Silabus - Materi - Video & PPT - Quiz - Tugas - Daftar Nilai”, yang dibuat dengan semenarik dan seefektif mungkin, tentunya dengan bantuan *platform* dari *Google* yaitu *Google Sites* yang didalam kontennya bisa langsung terkoneksi dengan produk *Google* lainnya yang membantu proses pengaksesan. Berikut tampilan *design* yang digunakan pada media pembelajaran yang dibuat pada Gambar 2. Tampilan Rancangan *design* yang digunakan.



Gambar 2. Tampilan Rancangan *Design* yang Digunakan

Sumber: <https://sites.google.com/view/medpem-gsites-cj/sampul-awal>

Pada tahap *Development*, Pengujian validasi akan dilakukan pada media yang bersangkutan setelah dikembangkan. Pakar media pembelajaran beserta pakar materi nantinya akan melakukan validasi, yang berguna untuk memastikan kelayakan media yang didirikan atau diproduksi. Kedua ahli tersebut melakukan penilaian kelayakan atau validasi merupakan tahapan yang paling penting karena saat ini akan dilakukan pengukuran dan uji kelayakan produk sebelum diuji di lapangan. Berikut hasil uji penilaian oleh masing masing ahli, di Tabel 1. Hasil Validasi Pakar Media dan Materi.

Tabel 1. Hasil Validasi Pakar Media dan Materi

NO	Pemilik Produk	Hasil Presentase Validitas	Perolehan Skor Maksimal	Keterangan
1	Ahli Media	98,75%	100%	Sangat valid, dapat dipergunakan tanpa melalui tahap revisi
2	Ahli Materi	92%		Sangat valid, dapat dipergunakan tanpa melalui tahap revisi
Total		190,75%	200%	Sangat valid, dapat dipergunakan tanpa melalui tahap revisi

Sumber: Data Diolah Oleh (Peneliti, 2022)

Setelah mendapatkan dan mengolah hasil validasi dari kedua pakar atau ahli, adapun ketentuan presentase kriteria hasil validasi terhadap produk yang dibuat. Sehingga apabila hasil yang diperoleh dari validasi minimal telah mencapai 60% ke atas, maka dalam melakukan pengembangan media yang dibuat sudah dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Oleh sebab itu maka diperoleh hasil presentase pengalahan seperti berikut ini.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum 190,75}{\sum 200} \times 100\%$$

P = 95,37% Sangat Layak

Ketika skor validasi sudah mencapai persentase minimal dan memperoleh hasil yang sangat layak, maka media dapat dikatakan valid. Jika dilihat hasil pengolahan data diatas dapat ditarik analisis bahwa dalam hasil nilai mean untuk penilaian dari pakar materi serta media memperoleh 95,37% yang memiliki kategori "Sangat Layak" hal tersebut dapat dikatakan bahwa "Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites*" sangat layak dan bisa dipergunakan dalam belajar sebagai sumber literasi dalam suatu proses studi atau belajar (Akbar, 2017). Kemudian yang selanjutnya adalah analisis data keaktifan siswa dengan rincian data sebagai seperti pada Tabel 2. Kriteria Validasi Media Pembelajaran *Google Sites* oleh Pakar Media dan Materi.

Tabel 2. Kriteria Validasi Media Pembelajaran *Google Sites*

Persentase	Tingkat Validasi	Keterangan
81%-100%	Sangat Valid	Dapat dipergunakan tanpa melalui revisi
61%-80%	Valid	Dapat dipergunakan namun sebelumnya perlu adanya revisi
41%-60%	Cukup Valid	Disarankan tidak dipergunakan sebab masih perlu banyak revisi
21%-40%	Kurang Valid	Tidak layak dan belum bisa dipergunakan
0%-20%	Tidak Valid	Tidak bisa dipergunakan

Sumber: (Akbar, 2017)

Sedangkan untuk dapat mengetahui kesenjangan perbedaan keaktifan dan output belajar siswa antara kelas kontrol dengan eksperimen dilakukan penganalisisan data nilai rata-rata (mean). Nilai tersebut diambil menggunakan penilaian pengamatan keaktifan siswa untuk perbedaan keaktifan, dan dilakukanya penilaian test kognitif serta tugas proyek sebagai nilai psikomotorik yang digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar. Kemudian untuk mengukur keaktifan siswa diukur menggunakan kriteria dibawah ini kemampuan keaktifan siswa dibedakan menjadi 4 kategori:

76% < 100% = Sangat aktif (A)

51% < 75% = Aktif (B)

26% < 50% = Cukup aktif (C)

0 < 25% = Kurang aktif (D)

Selanjutnya adalah tahap *implementation* merupakan tahap dengan mengujicobakan produk yang telah dibuat atau dikembangkan. Pengimplemnetasian pengembangan media pembelajaran ini dilakukan pada sekolah menengah kejuruan Islam di Batu tepatnya di Kelas XI BDP. Kegiatan uji praktek (coba) pada produk tersebut dilakukan untuk mengetahui kendala-kendala yang muncul dalam mengoprasikan media yang dikembangkan dan memperbaiki produk agar lebih sempurna berdasarkan kendala kendala yang muncul dan masukan yang diperoleh dari peserta didik melalui angket.

Kemudian tahap *evaluation* Pada tahap proses ini, peneliti kembali dan melakukan perubahan pada produk yang telah dihasilkan tersebut. Berdasarkan umpan balik serta saran dari angket pemberi saran respon di lapangan ketika observasi. Diharapkan produk tersebut dihasilkan benar-benar bermanfaat dan dapat sering digunakan oleh guru dan sekolah.

2.1. Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui dua kategori jenis yang berbeda, yaitu data kuantitatif serta data kualitatif yang digunakan dalam studi pembangunan ini. Jawaban angket validator dan angket reaksi siswa terhadap media yang diproduksi akan digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif. Validator dan siswa yang mengikuti pengujian produk memberikan umpan balik berupa rekomendasi, keluhan, dan tanggapan selain data kualitatif yang dikumpulkan melalui observasi lapangan dan wawancara. Kedua kumpulan data tersebut akan dikumpulkan, dan setelah itu akan dianalisa atau dijabarkan. Dalam memperoleh data penelitian dan pengembangan ini, digunakan berbagai instrumen yang meliputi observasi (survei), wawancara (menggali informasi), angket (melakukan Penilaian), penugasan (penggalan kemampuan), tes (pengukuran kemampuan), dan dokumentasi (bukti otentik).

2.2. Teknik Analisis Data

Analisa data salah satunya adalah menggunakan analisis uji Independent Sample T test dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics guna mengetahui output atau hasil belajar. Uji tersebut digunakan untuk menganalisis rata-rata dari dua kelas, yaitu eksperimen serta kontrol. Adapun analisis hipotesisnya disajikan seperti berikut.

Pengasumsian yang harus terpenuhi pada Uji independent T test meliputi:

1. Uji independent sample T tes digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan.
2. Syarat uji parametrik: Telah dilakukan Uji Normalitas (normal) dan Uji Homogenitas (homogen)
3. Berikut hipotesis dari uji t.

Ho: tidak ada perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

Ha: ada perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

(Rosadi, 2021) Uji-t sampel independen harus memenuhi persyaratan berikut agar dianggap valid untuk menguji analisis uji-t:

1. Hipotesis nol (H_0) diterima serta hipotesis nol alternatif (H_a) ditolak jika nilai signifikansi sig (2-tailed) lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas kontrol dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran *Google Sites* adalah sama.
2. Hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima jika nilai signifikansi sig (2-tailed) lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat variasi perbedaan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan *Google Sites* sebagai sumber belajar, dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

3.1.1. Hasil Kelayakan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites*

Dalam media yang dibuat serta dikembangkan, pembelajaran *Google Sites* dihasilkan oleh peneliti ini telah dinilai, serta pemvalidasian oleh pakar media, materi, dan penggunaan kelompok besar sebagai penilai tingkat kelayakan media tersebut. Persentase yang diperoleh dari hasil pemvalidasian pakar terhadap kualitas dalam konten isi, pengajaran, dan aspek soal latihan, dapat digunakan untuk menentukan persyaratan kelayakan. Media pembelajaran *Google Sites* mendapat

persentase 98,75% menurut hasil validasi pakar media, namun hanya 92% menurut hasil pakar materi. Akhirnya, ketika hasil uji coba dalam skala kecil dan besarnya mencapai persentase masing-masing 91,7% dan 89,29%, hal tersebut menunjukkan bahwa itu cukup valid dan tidak memerlukan penyesuaian apa pun sebelum dipraktikkan. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan peneliti masuk dalam kategori “Sangat Valid atau Sangat Layak”. Hal ini sejalan dengan kriteria validitas menurut (Akbar, 2017). Dengan hasil yang bagus tersebut peneliti dapat melanjutkan ke tahap selanjutnya dengan sedikit melengkapi dan memperbaiki atas saran dari pakar media.

Persentase hasil penilaian pakar media dan materi 95,37% yang menunjukkan kategori “sangat valid” dan dapat digunakan tanpa revisi, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Google Sites* efektif serta bisa diterima untuk dipakai dalam kegiatan belajar. Materi tersebut sangat valid dan dapat digunakan tanpa perubahan, sebagaimana dibuktikan dengan temuan penelitian ini. Penjelasan tentang kesimpulan dari inkuiri tentang perilaku siswa diberikan di bawah ini.

3.1.2. Hasil Keaktifan Siswa Menggunakan Media Pembelajaran *Google Sites*

Hasil keaktifan siswa dapat diketahui melalui kegiatan selama proses pembelajaran, Karena keaktifan siswa merupakan kegiatan belajar mengajar yang menuntut untuk aktif menggunakan intelektual dan emosional dalam kegiatan pembelajaran yang kearah positif (Sudjana, 2011). Dalam penelitian ini peneliti menilai keaktifan siswa dari tiga aspek yaitu (1) Aktif dalam pembelajaran dikelas, (2) Aktif dalam Kuis, dan (3) Aktif dalam kegiatan Presentasi. Dengan membandingkan hasil dari nilai keaktifan kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Google Sites* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Terbukti dari hasil nilai keaktifan siswa kelas eksperimen lebih unggul, dengan memperoleh total nilai rata-rata berkategori “A” dan dengan presentase Nilai Ketuntasan Klasikal (NKK) sebesar 96,87%. Hal ini diatas nilai dari kelas kontrol yang hanya memperoleh kategori nilai keaktifan dengan rata-rata nilai berkategori “B” dan presentase Nilai Ketuntasan Klasikal (NKK) sebesar 81,25%. Dengan perbedaan tersebut dapat dikatakan bahwa menggunakan media pembelajaran berbasis *Google Sites* mampu meningkatkan keaktifan siswa melalui materi yang praktis dan efektif, video pembelajaran yang menarik, serta kegiatan kuis-kuis yang interaktif pada media pembelajaran *Google Sites*. Karena dengan media pembelajaran yang menarik tentu akan mempengaruhi sebuah kesuksesan dalam belajar (Nurrita, 2018).

Setelah memperoleh hasil nilai kognitif dan psikomotorik yang tinggi dari kelas eksperimen, peneliti melakukan tes penilaian terhadap kelas kontrol sebagai pembanding kelas eksperimen. Kemudian berikut adalah data hasil nilai kognitif dan psikomotorik dari kelas kontrol. Jumlah nilai kognitif dan psikomotorik kelas eksperimen > kelas kontrol. Jika dibandingkan dari nilai kognitifnya, nilai rata-ratanya lebih besar kelas eksperimen yaitu 84,7% dengan nilai ketuntasan klasikal (NKK) sebesar 93,75%. Hal ini tentu berbeda jauh dengan nilai kelas kontrol yang hanya memperoleh nilai rata-rata 74,93% dengan nilai ketuntasan kalasikal (NKK) yang cukup rendah sebesar 43,75%. Jadi dapat dikatakan bahwa kelas yang menggunakan media pembelajaran berbasis *Google Sites* memperoleh nilai jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran *Google Sites*.

Untuk melihat lebih jelas dan pastinya peneliti melakukan pengolahan data uji beda dengan uji Independent Samples T Test menggunakan program IBM SPSS 26 sebagai berikut:

Tabel 3. Output 1 Hasil Uji T

Group Statistics					
Hasil Belajar	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
	Kelas Kontrol	32	74.9375	12.16801	2.15102
	Kelas Eksperimen	32	84.7500	9.25969	1.63690

Sumber: Data Diolah Oleh (Peneliti, 2022)

Terlihat jelas bahwa rata-rata nilai dari hasil belajar kelas kontrol terbilang lebih rendah dibanding kelas eksperimen, dengan rata-rata (mean) 74,93 berbanding 84.75. Hal ini menunjukkan ada pengaruh yang besar dari media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran Administrasi Transaksi kelas XI BDP di SMK Islam Batu. Kemudian berikut hasil dari Uji Independent Sample T Tesnya pada tabel 4 Output 2 Hasil Uji T:

Tabel 4. Output 2 Hasil Uji T

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Hasil Belajar	Equal variances assumed	3.470	.067	-3.630	62	.001	-9.81250	2.70302	-15.21576	-4.40924
	Equal variances not assumed			-3.630	57.887	.001	-9.81250	2.70302	-15.22341	-4.40159

Sumber: Data Diolah Oleh (Peneliti, 2022)

Dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS 26, nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,001, artinya ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar yang dicapai pada kelas Kontrol dengan kelas Eksperimen jika nilai sig. (2-tailed) kurang dari 0,05. Jelas bahwa penggunaan sumber belajar berbasis *Google Sites* berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa di kelas Eksperimen karena nilai rata-rata hasil belajar di kelas Eksperimen lebih tinggi secara signifikan dibandingkan di kelas Kontrol.

3.2. Pembahasan

3.2.1. Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites*

Produk pembelajaran yang dikembangkan menggunakan media atau situs dari *Google* yaitu *Google Sites* yang didalamnya memuat materi Kompetensi Dasar (KD) 3.2 Menganalisis Alur Transaksi dan 4.2 Menentukan Alur Transaksi Produk yang tentunya praktis dan dilengkapi video, *quiz*, PPT dan soal-soal latihan. Media pembelajaran yang dibuat ditujukan untuk seluruh kelas XI BDP sebagai sumber belajar dan referensi belajar. Sebab media yang telah dibuat didesign secara sistematis dan dapat digunakan untuk mempermudah pemahaman siswa baik disekolah maupun dirumah karena bisa diakses kapanpun mereka mau. Dengan pengoprasian yang sederhana dan tampilan yang menarik tentunya menambahkan daya tarik untuk digunakan dalam kegiatan belajar dan menjadi kunci keberhasilan dalam kegiatan belajar. Sebab media pembelajaran merupakan suatu wadah atau alat untuk menampung serta menyalurkan informasi kepada para siswa (Sanjaya, 2014).

Media berbasis *Web* yang dibuat dengan *Google Sites* ini sangat praktis serta interaktif. Hal ini dikarenakan dalam penggunaannya saja siswa hanya perlu mengunjungi *link Website* yang telah di share tanpa perlu *join* sebagai anggota. Sebab dalam *Google Sites* siapapun yang memiliki link tersebut secara langsung dapat berpartisipasi dalam penggunaan media, karena *Google sites* bersifat bebas akses, praktis, dan mudah (Cahyo Nugroho & Hendrastomo, 2021). Kemudian *Google sites* juga memudahkan sang *creator* media pembelajaran untuk menambahkan pihak ke-3 seperti video dari *youtube*, soal *quiz* interaktif dari *Wordwall*, *games* TTS, serta produk *Google* lainnya tanpa perlu melakukan koding pemrograman yang sulit dan ribet.

Media *Google Sites* ini memiliki kelebihan diantaranya dapat diakses secara *Online* dimanapun dan kapanpun, selama pengguna terkoneksi Internet. Kemudian user pengguna dapat mengakses melalui *smartphone Android*, IOS, laptop atau *computer*. Media pembelajaran *Google Sites* juga memiliki kelebihan sebagai tempat pengunggah materi terupdate dan pemberi pengumuman baik tugas, maupun perintah lainnya. Kemudian sebagai tempat menyimpan data pembelajaran (silabus, dan RPP). Layanan dari *Google Sites* juga mudah diakses secara gratis dan dapat ditambahkan fungsi fungsi seperti *Analytcs*, *Webmaster Tools*, dan *Adsense* dengan mudah (Syakiroh, 2021). Kekurangan

dari media pembelajaran yang dibuat melalui *Google sites* ialah 1. masih menggunakan koneksi internet dalam melakukan akses penggunaannya. 2. Dalam pembuatan media pembelajarannya *Google Sites* tidak memiliki otomatis sehingga dalam melakukan pendesainan *Web* harus dilakukan dengan pengaturan tangan (manual). 3. Dalam *Google Sites* tidak mensupport adanya *Scrip* serta *Inframe* dihalamannya.

Namun dari kelebihan dan kekurangan yang telah disampaikan, peneliti telah memperhitungkan dengan kebutuhan dan kondisi yang ada maka melihat manfaat jauh lebih besar ketimbang kekurangannya sehingga dirasa sangat layak untuk dikembangkan Media Pembelajaran berbasis *Google Sites*. Hal ini didukung dari penelitian (Islamiah, 2021b) dijelaskan bahwa dengan adanya media pembelajaran *Google Sites* dapat mempermudah guru dan murid dalam belajar, sebab penyampaian informasi dapat diletakkan dalam satu *web* yang dapat langsung diakses siapapun yang memiliki link. Selanjutnya media tersebut terbukti efektif dapat mendorong bertambahnya minat belajar siswa. Kemudian (Syakiroh, 2021) mengemukakan bahwa media ini efektif serta layak dipakai pembelajaran jarak jauh sebab dapat meningkatkan prestasi belajar dalam pelajaran PAI. Tak hanya itu dalam penelitian (Japrizal & Irfan, 2021) juga dielaskan bahwa media pembelajaran tersebut berpengaruh terhadap peningkatan output belajar siswa di masa *pandemic*. (Waryana. ratna, 2022) juga menjelaskan bahwa dengan belajar dengan media tersebut dapat mendorong penambahan keaktifan (*activity*) serta output belajar siswa di studi IPS.

Dengan hasil penelitian sebelumnya ini dirasa sangat layak untuk terus mengembangkan media pembelajaran berbasis *Google sites* ini. Sebab selain *Google Sites* memiliki banyak keuntungan dan kelebihan produk dari *Google* ini terus berkembang pesat, karena *Google* merupakan platform *search engine* terbesar yang terus berkembang untuk menyempurnakan, memunculkan, dan menambah kualitas layanannya. Dilainsisi *Google sites* juga cocok untuk semua kalangan karena penggunaannya yang simple tanpa perlu melakukan *pengcodingan* pemrograman yang rumit. Kemudian untuk kelayakan penggunaan media pembelajaran berbasis *Google Sites* di jelaskan sebagai berikut.

3.2.2. Kelayakan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites*

Sumber belajar para peneliti untuk *Google Sites* telah dievaluasi oleh pakar media, pakar konten, dan kelompok besar untuk menentukan tingkat kelayakannya. Penilaian yang diperoleh dari hasil validasi pakar media, pakar materi, serta respon tanggapan pengguna kelompok kecil pada kategori yang diberi penilaian, seperti kualitas dalam isi, dalam pengajaran, serta kategori soal latihan, dapat digunakan untuk menentukan persyaratan kelayakan. Media pembelajaran *Google Sites* mendapat persentase 98,75% menurut hasil validasi ahli media, namun hanya 92% menurut hasil ahli materi. Akhirnya, hasil percobaan dalam grup kecil serta besar memperoleh atau mencapai persentase masing-masing 91,7% dan 89,29%, menunjukkan bahwa itu cukup valid dan tidak memerlukan penyesuaian apa pun sebelum dipraktikkan. Hal ini menunjukkan bahwa peneliti yang bekerja membuat panduan belajar harus diklasifikasikan sebagai "Sangat Valid atau Sangat Layak". Hal ini memenuhi semua persyaratan validitas menurut standar validitas (Akbar, 2017). Dengan bukti yang menggembirakan tersebut, peneliti dapat maju ke tahap berikutnya; yang perlu mereka lakukan adalah menambahkan beberapa saran atau komentar dari validator ahli media.

Persentase dari pakar media serta materi memperoleh 95,37% hal tersebut menyatakan "sangat valid" serta dapat digunakan tanpa revisi. Dalam hasil kesimpulan, penggunaan media tersebut (pembelajaran berbasis *Google Sites*) dapat dikatakan efektif serta dapat diterima untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini konsisten dengan temuan penelitian sebelumnya oleh (Husniyah et al., 2022) yang melibatkan pembuatan halaman *web* menggunakan *Google Sites* berdasarkan temuan penelitian mereka. Hal tersebut dibuktikan media itu (*Google Sites*) meringankan pengajar ketika mengajarkan, serta *mengshare* materi sebab bisa dilakukan atau diakses oleh siswa menggunakan ponsel pintar atau komputer hanya dengan akses internet. Siswa juga dapat melatih kemandirian dengan menggunakan *Google Sites* untuk belajar mandiri kapan pun mereka mau, yang mendorong aktivitas siswa selama masa Covid 19.

Kemudian didukung oleh temuan penelitian (Sandra et al., 2021) yang menunjukkan bahwa pengembangan *e-learning* berbasis *Google Sites* dan praktis untuk dibangun dapat menjadi penunjang dalam belajar siswa kelas XII BDP 1 SMK Islam Batu. Hasil ini sejalan dengan penelitian

(Cahyo Nugroho & Hendrastomo, 2021) yang menyatakan sangat layak untuk menggunakan bahan ajar berbasis *Google Sites* untuk mata pelajaran sosiologi. Hal ini didukung oleh hasil validasi para pakar media dan materi yang sangat berkualitas dan mudah diimplementasikan dalam setting pendidikan. Pada kesimpulan penelitian kemudian menunjukkan bahwa, karena telah melalui proses pengujian dan uji coba penilaian pada media pembelajaran fisika berbasis *web* yang ditawarkan oleh *Google Sites* sangat praktis dan dapat dipahami (Putri, 2021). Berdasarkan temuan penelitian, dapat dianalisa kesimpulan bahwa sumber belajar fisika bertipikal *web* dari *Google Sites* sangat menarik dan mudah digunakan. Selain itu, terdapat penelitian serupa penggunaan *Google Sites* Ketika sarana pembelajaran jarak jauh oleh (Syakiroh, 2021) dengan yang menunjukkan efisiensi penggunaan *Google Sites* pada pembelajaran PAI di SMP Ali MaksuM Yogyakarta.

Selain itu, diklaim oleh Adzkiya dan Suryaman (2021) bahwa hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Google Sites* dikatakan dapat berkolaborasi antara kreativitas pendidik dan cara ketika menyajikan informasi pendidikan. Bahkan, instruktur memiliki opsi untuk langsung mengintegrasikan video YouTube yang akan muncul di halaman konten. Untuk menambah kenyamanan, pembuatan *Google Presentation* kini dapat dilakukan langsung dari *Google Sites*. Tersedia formulir *Google* dan login *Google Drive*. Ada berbagai manfaat menggunakan *Google Sites* untuk pengajaran bahasa Inggris *online*. Manfaat yang dapat dirasakan mulai dari memudahkan guru untuk meng*share* konten teks (nasakah), foto (gambar), audio (suara), atau video yang membuatnya lebih mudah untuk menetapkan pekerjaan, meningkatkan penyajian konten, dan membuatnya terlihat *elegant* serta *entertain*. Pemanfaatan sumber belajar berbasis *Google Sites* sebagai penunjang kegiatan belajar "*Online*" untuk memudahkan belajar di rumah juga menjadi bahan penelitian (Mukti et al., 2020), (Udomsil & Pankham, 2016) kemudian bertujuan untuk membantu belajar dari rumah (BDR) selama *online*. Penggunaan media yang bertempat di *Google Sites* meningkatkan kemampuan adaptasi pendidikan karena dapat diakses di berbagai user seperti smartphone, PC, dan tablet. Selain itu, *Google Sites*, yang menawarkan tempat untuk mengerjakan proyek dan mengumpulkan tugas, yang dapat digunakan untuk memelihara situs *web*.

Oleh karena itu peneliti menilai bahwa kelayakan penggunaan media tersebut "sangat layak" dan patut dilakukan terus pengembangan sebagai penunjang ketika belajar dan mengajar. Sebab sudah nampak jelas bahwa *Google sites* sangat praktis, fleksibel dan dapat digunakan dimanapun serta kapanpun hanya perlu terkoneksi dengan internet, para pengajar dapat membuat situs pembelajaran sekreatif mungkin sesuai kebutuhannya dan dapat terhubung dengan produk lainnya. Hal ini membuat media pembelajaran berbasis *Google Sites* cenderung nyaman, memudahkan belajar, bagus, menarik dan mudah untuk digunakan. Sehingga menimbulkan rasa senang yang berujung kepada keaktifan dan output belajar siswa yang meningkat. Sedangkan untuk keefektifan *Google sites* dalam meningkatkan keaktifan siswa dapat dilihat pada pembahasan berikut.

3.2.3. Meningkatkan Keaktifan Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites*

Berdasarkan data dari hasil nilai keaktifan, yang lebih aktif merupakan siswa yang menggunakan media tersebut. Dibanding yang tidak menggunakan media siswa dengan media jauh lebih dikatakan aktif. Sebab kelas eksperimen dengan media memperoleh hasil lebih unggul, memperoleh total nilai mean (rata-rata) berkategori "A" dan dengan presentase Nilai Ketuntasan Klasikal (NKK) sebesar 96,87%. Hal ini diatas nilai dari kelas kategori kontrol yang mampu memperoleh mean (rata-rata) nilai berkategori "B" dan presentase Nilai Ketuntasan Klasikal (NKK) sebesar 81,25%. Dengan perbedaan itu, dianalisa menggunakan media pembelajaran berbasis *Google Sites* mampu dikatakan menaikkan atau meningkatkan keaktifan pada siswa melalui materi yang praktis dan efektif, video pembelajaran yang menarik, serta kegiatan kuis-kuis yang interaktif pada media pembelajaran *Google Sites*. Sebab dengan adanya *entertain* serta keefektifan hal tersebut tentu akan mempengaruhi sebuah kesuksesan dalam belajar (Nurrita, 2018). Karena media pembelajaran sendiri dapat berfungsi sebagai sarana, alat, atau media pendukung dalam proses belajar yang mampu menumbuhkan semangat kegiatan belajar, baik intelektual maupun emosional kearah yang positif (Sudjana, 2011).

Hal ini serupa dengan penelitian yang sejenis dari (Husniyah et al., 2022) dalam hasil penelitiannya di SMP 1 Kalisat Jember mengungkapkan bahwa menggunakan media pembelajaran berbasis *website* dengan *Google Sites* dapat meningkatkan kemandirian serta keaktifan siswa di masa

Covid-19 hal ini dikarenakan siswa dilatih untuk mandiri sebab siswa dapat mengakses materi pembelajaran dari manapun dan kapanpun mereka mau hanya dengan terkoneksi internet. Kemudian menurut (Waryana. ratna, 2022) menjelaskan bahwa dengan Pembelajaran Flipped Classroom berbantuan *Google Sites* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS hal ini dibuktikan dengan hasil data pada saat pra siklus siswa yang nilai keaktifannya baik hanya sejumlah 5 orang (31%), di akhir siklus 2 siswa yang nilai keaktifannya baik menjadi sejumlah 11 orang (69%) dan sangat baik 4 orang (25%). Ini berarti penggunaan model pembelajaran Flipped Classroom Berbantuan *Google Sites* sangat efektif membangkitkan keaktifan belajar siswa secara signifikan.

Selain itu terdapat penelitian sejenis dari (Murtafiah et al., 2020) bahwa dengan adanya media pembelajaran yang baik tentunya akan membuat pembelajaran semakin baik dan keaktifan akan meningkat terbukti dengan Media MAVENDI memperoleh nilai presentase keaktifan 64,7% dengan kategori aktif. Kemudian hasil penelitian dari (Bambang Setyawan, 2019) Cukup layak untuk menggunakan media web pendidikan klasikal yang dibangun di situs Google. Selain itu, media yang dibuat mengikuti panduan penggunaan media ACTIONS, yaitu memenuhi tujuan pembelajaran, ekonomis/murah pembuatan dan penggunaannya, interaktif dan mudah digunakan, tidak memerlukan prasyarat khusus, serta cepat dan sederhana. Persentase siswa yang aktif mengikuti kegiatan konseling tradisional berbasis situs Google adalah 97,72%, menjadikan situs Google pilihan yang sangat layak untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Sementara itu, hasil uji lapangan yang digunakan untuk mengukur semangat dan keaktifan siswa menunjukkan nilai yang juga sangat baik. Selanjutnya dari (Tarigan & Siagian, 2015) yang menyebutkan bahwa media pembelajaran menggunakan *Google Sites* sangat efektif, interaktif, menarik dan layak digunakan untuk meningkatkan keaktifan dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan melihat dukungan penelitian terdahulu dirasa dengan adanya media pembelajaran yang simple, efisien interaktif dan menarik akan membuat siswa atau peserta didik ikut antusias dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini berimbas kepada keaktifan belajar dan hasil belajar yang meningkat. Maka dari itu dengan pembenahan dan pengoptimalan media pembelajaran berbasis *Google Sites* semoga dapat terus meningkatkan antusias keaktifan siswa pada pembelajaran Administrasi Transaksi di SMK Islam Batu. Kemudian untuk pengaruh media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada hasil belajar akan dijelaskan sebagai berikut.

3.2.4. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites*

Setelah melalui proses pembelajaran yang sesuai aturan aturan yang telah ditentukan dalam RPP dan telah dilakukan penilaian terhadap tugas tugas, serta telah dilakukan test untuk penilaian kognitif terhadap hasil belajar maka diperoleh hasil belajar siswa (Arikunto, 2012). Ketika siswa terdaftar di kelas eksperimen atau kelas kontrol, hasil nilai tes kognitif dan psikomotor mereka dibandingkan untuk melihat apakah ada perbedaan yang signifikan. Berdasarkan temuan independent sample t test, hasil dari berbagai pengujian yang dilakukan dengan IBM SPSS 26 menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki nilai kognitif rata-rata sebesar 84,75%, sedangkan kelas kontrol memiliki nilai kognitif rata-rata sebesar 74,93%. Nilai rata-rata psikomotor yang diperoleh pada kelompok eksperimen kemudian dibandingkan dengan kelompok kontrol untuk menentukan nilai "A" dan "B".

Ini menunjukkan bahwa ada perbedaan antara pengguna konten yang ditempatkan di *Google Sites* dan mereka yang tidak menggunakan media sama sekali. Uji t sampel independen adalah standar untuk mengevaluasi analisis uji t, menurut (Rosadi, 2021). Hipotesis alternatif H_a diterima dan hipotesis nol H_0 ditolak jika nilai signifikansi uji sig (2-tailed) 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar mahasiswa yang mengikuti mata kuliah kontrol dan kelas eksperimen yang menggunakan sumber belajar berbasis *Google Sites* berbeda. Hal ini sejalan dengan temuan sebuah penelitian (Japrizal & Irfan, 2021) berdasarkan penelitian dengan menggunakan sumber belajar dari *website Google*, terbukti sangat membantu mahasiswa dalam penerapan pembelajaran jarak jauh (PJJ), seperti yang terlihat dari hasil belajar mereka. Terlepas dari kenyataan bahwa konten pembelajaran berbasis *Google Sites* memiliki kualitas yang sangat baik dan sangat membantu untuk topik DLE, menggunakannya memerlukan koneksi ke jaringan.

Berdasarkan temuan penelitian (Rikani et al., 2021) pada pengembangan *webnya* dalam upaya peningkatan output belajar berdasarkan kesimpulan penelitian, media pembelajaran kelas X TKJ D yang dihasilkan sangat valid dan layak. Selain itu, meningkatkan efektivitas pembelajaran. Terdapat penelitian lain dari (Sari, H. V., & Suswanto, 2017) yaitu berdasarkan kesimpulan peneliti telah membuat produk media pembelajaran yang dimanfaatkan sebagai peningkat output belajar kelas X TKJ D. Peneliti telah membuat alat media pendidikan dirancang sebagai peningkat output belajar siswa dilakukan dalam penelitian ini. Menurut temuan analisa ini, penelitian dari (Syakiroh, 2021) menunjukkan bahwa penggunaan *Google Sites* sebagai alat pembelajaran jarak jauh efektif. Hal tersebut karena adanya lonjakan prestasi dalam belajar siswa pada studi PAI di SMP Ali Maksum Krapyak Yogyakarta kelas VIII tahun ajaran 2021. Peningkatan skor rata-rata total yang meningkat dari 72,59 menjadi 85,36, menunjukkan peningkatan 17,5% dan mengklasifikasikannya sebagai sangat berhasil adalah bukti dari hasil ini.

Selanjutnya, penelitian perbandingan dari (Suryansah & Suwarjo, 2016) dapat digunakan untuk membuat kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan sebagai berikut: (1) Produk media video untuk pembelajaran dianggap layak digunakan di kelas oleh ahli media yang menempatkan nilai tinggi pada barang-barang tersebut. Produk-produk ini diciptakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa dan didasarkan pada potensi alam. (2) Ahli materi memberikan nilai yang tinggi terhadap media pembelajaran media video yang dibuat untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa serta berbasis potensi alam. Produk ini dimaksudkan untuk membantu siswa belajar lebih efektif. Produk ini diciptakan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif dan motivasi belajar siswa. Siswa kelas IV SD telah menunjukkan manfaat penggunaan produk media video untuk materi kegiatan ekonomi berbasis potensi alam, karena produk ini terbukti bermanfaat dalam meningkatkan minat belajar anak. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Google Sites* juga mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar, yang selanjutnya mendukung validitas bahkan efektifitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa, demikian kesimpulan sebuah penelitian (Syarif et al., 2014). Hal ini membuat penggunaan materi pembelajaran yang dibuat di *Google Sites* menjadi sangat praktis, dan penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa materi tersebut harus dikembangkan lebih lanjut. karena skor total hasil belajar meningkat secara signifikan dari 6,59 menjadi 12,44. Hasil uji normalitas menunjukkan hanya ada satu anak yang nilainya tidak naik seiring berjalannya waktu. Sudah menjadi rahasia umum bahwa temuan pra dan pasca pengujian, serta jawaban survei tentang penggunaan bahan pembelajaran berbasis web, mengikuti distribusi normal. Berdasarkan hasil perhitungan koefisien determinasi, penggunaan sumber belajar online memberikan kontribusi sebesar 20,22 persen terhadap hasil belajar kognitif yang diperoleh mahasiswa pada mata kuliah Sistem Pendingin Listrik.

Dengan dukungan data dan hasil penelitian terdahulu peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran sejenis *website* atau *Google Sites* memang terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa, baik melalui konten isi video, materi, soal soal kuis, dan soal test. Hal ini bukan karena tidak ada pemicu atau sebab, dengan adanya media pembelajaran yang efektif komplit dan memudahkan dalam belajar tentu akan membuat siswa untuk belajar lebih mudah dan lebih praktis. Terlebih lagi *Google Sites* dapat dikatakan sebagai buku pegangan elektronik yang dapat dipelajari kapanpun dan dimanapun selama terkoneksi dengan internet, jadi dengan adanya media pembelajaran *Google Sites* tentu akan memudahkan siswa dalam belajar selama masa pandemic *Covid-19* atau pembelajaran jarak jauh.

4. Kesimpulan

Penelitian pengembangan ini berhasil menciptakan media pembelajaran berbasis *Google Sites* untuk mata pelajaran Administrasi Transaksi kelas XI di SMK Islam Batu, yang telah divalidasi dan memperoleh skor tinggi dari pakar media (98,75%), pakar materi (92%), dan respons pengguna (89,29%), sehingga dikategorikan "sangat valid" dan layak digunakan tanpa memerlukan perubahan kurikulum. Uji coba menunjukkan bahwa media ini meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan kelas kontrol, dengan skor rata-rata kognitif sebesar 84,7% dan ketuntasan tradisional (NKK) sebesar 93,75%, sementara kelas kontrol hanya memperoleh skor rata-rata 74,93% dan ketuntasan klasikal sebesar 43,75%. Saran untuk pemanfaatan mencakup penggunaan berkelanjutan oleh guru dan siswa, serta penyebaran media ke lebih banyak guru. Pengembangan lebih lanjut melibatkan pembaruan materi sesuai kurikulum, penambahan konten,

variasi latihan soal, penambahan gambar dan video menarik, serta pembaruan desain untuk memenuhi kebutuhan siswa.

Ucapan Terima Kasih

Dalam kesempatan ini, izinkan kami menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. SMK Islam Batu yang telah memberikan izin dan fasilitas untuk melaksanakan penelitian ini.
2. Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) Prajabatan Universitas Negeri Malang, sebagai sponsor utama Publish artikel penelitian ini.
3. Bapak Eka Pramono Adi S. IP, M. Si selaku Validator Ahli Media yang telah berkenan menjadi validator Ahli Media dan memberikan masukan serta motivasi.

Daftar Rujukan

- A. Arsyad. (2014). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Jakarta.
- Adzkiya, D. S., & Maman Suryaman. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD. *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 20. <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>
- Ahmad, S. (2015). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group Wardoyo.
- Akbar, S. D. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran cetakan kelima*. PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2012). *Penelitian tindakan Kelas*. Bumi aksara.
- Bambang Setyawan. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA GOOGLE SITE DALAM BIMBINGAN KLASIKAL DI SMAN 1 SAMPUNG*. 6, 78–87.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Cahyo Nugroho, M. K., & Hendrastomo, G. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora*, 12(2), 59. <https://doi.org/10.26418/j-psh.v12i2.48934>
- DePorter, B., H., & M., & Abdurrahman, A. (1999). *Quantum learning: Membiasakan belajar nyaman dan menyenangkan*. Penerbit Kaifa.
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, Suban, M. E., & Heru, K. (2020). Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp>
- Holt, J. (2010). *Mengapa Siswa Gagal* (Erlangga. (ed.)).
- Hunt, T., Carper, J., Lasley, T., & Raisch, C. (2013). Bloom's Taxonomy. In *Encyclopedia of Educational Reform and Dissent*. <https://doi.org/10.4135/9781412957403.n51>
- Husniyah, R., Widiatsih, A., Fajarisman, F., Kunrozazi, K., & Kurniawan, N. (2022). Pengembangan Website Menggunakan Google Sites Materi Produksi Pada Tumbuhan dan Hewan Untuk SMP/MTs Pada Masa Pandemi Covid 19. *Education Journal : Journal Educational Research and Development*, 6(1), 47–58. <https://doi.org/10.31537/ej.v6i1.616>
- Islamiah, I. N. (2021a). *Efektivitas penggunaan media pembelajaran Google Site dalam meningkatkan minat belajar siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 4 Jombang*.
- Islamiah, I. N. (2021b). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 4 Jombang. *Skripsi. Surabaya: Universitas Sunan Ampel Surabaya*. <http://digilib.uinsby.ac.id/46854/>
- Jamun, Y. M. (2018). Dampak teknologi terhadap pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 10(1)(1), 48–52. <http://jurnal.unikastpaulus.ac.id/index.php/jpkm/article/view/54>
- Japrizal, J., & Irfan, D. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Masa Covid-19 Di Smk Negeri 6 Bungo. *JAVIT: Jurnal Vokasi Informatika*, 1(3), 38–44. <https://doi.org/10.24036/javit.v1i3.33>
- Kemendikbud. (2014). *Tugas Seorang Guru*. <https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/artikel/tugas-peran-serta-tanggung-jawab-seorang-guru/>
- Kunandar. (2014). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013): Suatu Pendekatan Praktis disertai dengan Contoh, Ed. Rev. Majid, (Ed. Rev.)*. Rajawali Pers.

- Megawati, L. Efriyanti, Supriadi, H. A. Musril, S. M. D. (2022). Perancangan Media Pembelajaran TIK Kelas XI Menggunakan Google Sites di SMA Negeri 1 Junjung Sirih. *IRJE : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 164–175.
- Mukti, W. M., N, Y. B. P., & Anggraeni, Z. D. (2020). Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Menggunakan Google Sites pada Materi Listrik Statis. *Webinar Pendidikan Fisika 2020*, 5(1), 51–59. <https://sites.google.com/view/fisikakuyess>.
- Murtafiah, W., Namiroh, S., Darmadi, D., Krisdiana, I., & Masfingatin, T. (2020). Mavendi (Magnetic Venn Diagram): Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Di Era Normal Baru. *Sigma*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.36513/sigma.v6i2.874>
- Nasution, S. dan I. (2005). *Manajemen Pembelajaran*. Quantum Teaching.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- 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*, 5.
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 79. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>
- Rikani, Istiqomah, & 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)*, 54–61.
- Rosadi, yulfa imania. (2021). *Pengembangan E-Modul Berbasis 3D Page Flip Proffesional untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bisnis Retail Materi Memahamu Bisnis Retai*.
- Samsu. (2017). *Metode Penelitian : Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan Mix Method serta Research and Development*. PUSAKA.
- Sandra, M.Wahyudi, D., H., Hari, M., & R., H. (2021). *Pengembangan E-Learning Berbasis Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Pengelolaan Bisnis Ritel Di SMK Islam BATU Pada Kelas XII Bisnis Daring dan Pemasaran*.
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group.
- Sari, H. V., & Suswanto, H. (2017). (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Mengukur Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Jaringan Dasar Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan. *Journal.Um.Ac.Id*.
- Sari, A. R. (2013). Strategi Blended Learning Untuk Peningkatan Kemandirian Belajar Dan Kemampuan Critical Thinking Mahasiswa Di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 11(2), 32–43. <https://doi.org/10.21831/jpai.v11i2.1689>
- Singh, P. K. P., & Hashim, H. (2020). Using Jazz Chants to Increase Vocabulary Power among ESL Young Learners. *Creative Education*, 11(03), 262–274. <https://doi.org/10.4236/ce.2020.113020>
- Siti Zubaidah. (2018). Mengenal 4C: Learning and Innovation Skills Untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *2nd Science Education National Conference, September*, 1–7.
- Smkislambatu.sch.id. (n.d.). *SMK Islam Batu*. Smkislambatu.sch.id
- Sofnidar, & Yuliana, R. (2018). *Pengembangan Media Melalui Aplikasi Adobe Flash dan Photoshop Berbasis Pendekatan Saintifik*. 3(2), 257–275.
- Sudjana. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiono. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, CV.
- Suryansah, T., & Suwarjo, S. (2016). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 209. <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.8393>
- Syaiful, R., Wahid, M., & Ega, T. B. (2014). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Proses Pembelajaran Produktif Di Smk. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(1), 137–145.
- Syakiroh, A. (2021). *Efektivitas Penggunaan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Dalam Upaya Peningkatan Prestasi Peserta Didik Pada Pelajaran Pai Kelas Viii Di SMP Ali Maksum Krapyak Yogyakarta Tahun Pembelajaran 2021*. [https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/35854%0Ahttps://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/35854/14422163 Atik Syakiroh.pdf?sequence=1](https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/35854%0Ahttps://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/35854/14422163%20Atik%20Syakiroh.pdf?sequence=1)
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>
- Udomsil, P., & Pankham, S. (2016). A Development of Causal Relationship Model of the Google Sites Usage for Learning at Rangsit University. *Proceedings of Knowledge Management International Conference (Kmic) 2016, August*, 521–525.
- Waryana. ratna. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom Berbantuan Google Sites Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS*. 1(3), 259–267.