



PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TIK KELAS XI MENGGUNAKAN GOOGLE SITES DI SMA NEGERI 1 JUNJUNG SIRIH

Afiliasi: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi
Megawati [✉](1), Liza Efriyanti(2), Supriadi(3), Hari Antoni Musril(4), Sinta Maria Dewi(5).

Cp: mwati7167@gmail.com¹, lizafamuth@yahoo.com², andragogi72@gmail.com,³
hariantonimusril@iainbukittinggi.ac.id⁴

First Received: (12 Januari 2022)

Final Proof Received: (27 Januari 2022)

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh berbagai masalah yang penulis temukan, seperti belum adanya penggunaan media pembelajaran menggunakan google sites. Waktu dalam pembelajaran TIK ini pun sangat terbatas sehingga siswa sulit memahami apa yang dijelaskan oleh guru. Berdasarkan dari latar belakang tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis website menggunakan google sites pada mata pelajaran TIK kelas XI yang Valid, Praktis, dan Efektif. Metode penelitian Research and Development (R&D) adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini, dengan model pengembangan versi ADDIE yang terdiri dari 5 langkah yakni analysis, design, development, implement, dan evaluate, serta model pengembangan multimedia Luther-Sutopo. Produk yang dihasilkan adalah berupa media pembelajaran berbasis website yang diuji dengan validitas, praktikalitas dan efektivitas. Berdasarkan uji dari produk yang telah dilakukan penulis mendapatkan hasil analisis uji validitas produk dengan angka 0,92 dengan kriteria valid, hasil uji praktikalitas dengan angka 0,99 dengan demikian perancangan media pembelajaran tik sangat praktis serta hasil analisis uji efektifitas dengan angka 0,99 kategori sangat efektif. Setelah diperoleh hasil dari uji media pembelajaran, diharapkan produk ini dapat membantu siswa dan guru.

Kata kunci: Perancangan, Media Pembelajaran TIK, Google Sites.

ABSTRACT

This research was motivated by various problems that the authors found, such as the absence of the use of learning media using the google site. Time in learning this ICT is also very limited so that students find it difficult to understand what is explained by the teacher. Based on this background, the purpose of this research is to produce a website-based learning media using the google site for valid, practical, and effective class XI ICT subjects. The Research and Development (R&D) research method is the method used in this study, with the ADDIE version of the development model consisting of 5 steps, namely analysis, design, development, implement, and evaluation, as well as the Luther-Sutopo multimedia development model. The resulting product is a website-based learning media that is tested for validity, practicality and effectiveness. Based on the product tests that have been carried out, the authors get the results of the analysis of product validity tests with a number of 0.92 with valid criteria, the results of the practicality test with a number of 0.99 thus designing a very practical type of learning media and the results of the analysis of the effectiveness test with a number of 0.99 categories. very effective. After obtaining the results of the learning media test, it is hoped that this product can help students and teachers.

Keywords: Design, ICT Learning Media, Google Sites.

Copyright © 2022 Megawati, Liza Efriyanti, Supriadi, Hari Antoni Musril, Sinta Maria Dewi

Corresponding Author:

✉ Email Adress: mwati7167@gmail.com (Bukittinggi, Sumatra Barat – Indonesia)

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan saat ini turut mengambil bagian dalam memanfaatkan perkembangan teknologi dan informasi guna meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia khususnya. Sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia sudah selayaknya jika dimulai dari membenahan proses pembelajaran. Pembelajaran saat ini sudah meningkat pesat dengan adanya teknologi. Dengan adanya teknologi itulah dapat mempermudah pekerjaan manusia. Agar tidak ketinggalan oleh zaman pada masa teknologi saat ini, maka manusia dituntut untuk terus mencari ilmu sebanyak-banyaknya. Hal ini sejalan dengan dengan undang-undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Pada dasarnya proses pembelajaran terdapat beberapa faktor yang menyebabkan tidak tercapainya program pembelajaran yaitu faktor dari pihak pendidik (guru) dan peserta didik (siswa) serta ketersediaan fasilitas dan faktor lingkungan. Faktor pertama pendidik yang kurang dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga menghambat dalam penyampaian materi ajar. Faktor kedua adalah peserta didik yang memiliki karakteristik yang berbeda-beda antara satu dengan yang lainnya sehingga perlu diketahui kebutuhan masing-masing individu. Kurangnya proses pencapaian pembelajaran tersebut menjadi suatu kendala yang dapat diatasi dengan mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar). Keduanya merupakan unsur-unsur yang saling terkait satu sama lain dalam usaha menyampaikan pesan/informasi pendidikan kepada mahasiswa

Jadi media pembelajaran merupakan “perangkat lunak” (*Software*) yang berupa pesan atau informasi pendidikan yang disajikan dengan memakai suatu peralatan bantu (*Hardware*) agar pesan/informasi tersebut dapat sampai kepada siswa. Di sini jelas bahwa media berbeda dengan peralatan tetapi keduanya merupakan unsur-unsur yang saling terkait satu sama lain dalam usaha menyampaikan pesan/informasi pendidikan kepada siswa. *Google sites* merupakan salah satu media website yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, pentingnya mengembangkan suatu media pembelajaran yang lebih efektif, inovatif, dan efisien. Seiring dengan perkembangan zaman, maka perkembangan teknologi pun semakin maju. Kelebihan dari *google sites* selain dapat digunakan sebagai media pembelajaran jarak jauh dan dapat diakses melalui media perangkat apapun selagi tersambung dengan internet. *Google Sites* juga memiliki kelebihan yang lain yaitu mudah mengakses informasi yang ingin dibutuhkan secara cepat, karena bisa menambahkan berkas file lampiran serta informasi *google* lainnya seperti *google docs*, *sheet*, *from*, *slide*, *calender*, *awesome table*, *video* dari *youtube* dan lainnya. Selain itu, *google sites* mudah digunakan untuk pemula karena dapat diakses secara gratis dan tidak menggunakan bahasa pemrograman.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan Bapak Putra Setiawan Ardi S.Pd selaku guru mata pelajaran TIK kelas XI di SMAN 1 Junjung Sirih beliau mengatakan bahwa metode yang digunakan pada mata pelajaran TIK di SMA Negeri 1 Junjung Sirih menggunakan metode ceramah dan media yang digunakan hanya menggunakan komputer untuk siswa melakukan praktek pembelajaran. Pada proses pembelajaran rendahnya minat belajar siswa. Sehingga siswa perlu diajarkan dari dasar tentang pengenalan komputer. Kendala lain yang dihadapi adalah waktu untuk proses pembelajaran TIK ini pun sangat terbatas, waktu dalam satu kali pertemuan hanya 45 menit sehingga membuat siswa sulit untuk memahami apa yang diajarkan oleh guru. Pada tanggal 10 maret 2021 penulis melakukan wawancara dengan 3 orang siswa kelas XI SMA Negeri 1 Junjung Sirih yang bernama manda, tiara dan zakiyah. Yang dapat penulis simpulkan bahwa mereka kurang

memahami pembelajaran dikarenakan waktu yang sangat terbatas sehingga sulit untuk memahami pembelajaran yang dijelaskan oleh guru. Dan tidak adanya media pembelajaran untuk mengulang kembali pembelajaran dirumah.

Maka dari itu pembelajaran TIK ini harus benar-benar dipahami oleh para siswa. Salah satu cara memahaminya yaitu dapat menggunakan media pembelajaran, dimana pada media pembelajaran tersebut terdapat materi-materi tentang pembelajaran tik yang menampilkan video-video, teori dan maupun praktek.

METODE

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan agustus-oktober 2021. Tempat dipilih berdasarkan pertimbangan kondisi sarana dan prasarana yang ada disekolah tersebut cukup memadai sehingga dapat mendukung pelaksanaan penelitian ini, kemudian materi yang diajarkan sesuai dengan jenjang pendidikan yang akan diajarkan.

Metode Penelitian.

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D). R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut. Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Dari uraian tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk-produk tertentu serta menguji validitas dan keefektifan produk tersebut dalam penerapannya. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D) versi 4D.

Pada penelitian saat ini penulis memakai model pengembangan media pembelajaran ADDIE (Analysis, Design, Development, Implement and Evaluate). Adapun tahapan model pengembangan ini meliputi:

Tahap Analisis (*Analyze*)

Ada tahap analisis kegiatan yang dilakukan antara lain:

- 1) Menganalisis kompetensi yang harus dikuasai oleh mahasiswa; secara riil dalam buku ajar ini diwujudkan dengan penentuan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Tujuan Pembelajaran.
- 2) Menganalisis karakteristik mahasiswa berkenaan dengan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang telah dimiliki oleh mahasiswa.
- 3) Menganalisis materi yang relevan untuk pencapaian kompetensi yang diinginkan dimiliki oleh para mahasiswa. Hasil analisis pada tahap ini dievaluasi sendiri dan dilanjutkan evaluasi bersama dengan teman sejawat untuk penyempurnaan hasil analisis.

Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan difokuskan pada tiga kegiatan, yaitu pemilihan materi sesuai dengan karakteristik mahasiswa dan tuntutan kompetensi yang ingin dicapai, strategi pembelajaran, bentuk dan metode asesmen serta evaluasi. Dalam tahap ini dirancang struktur buku ajar dan kerangka isi buku ajar. Hasil yang diperoleh pada tahap ini dievaluasi sendiri dan teman sejawat untuk penyempurnaan hasil perancangan.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan dilakukan beberapa kegiatan seperti: pencarian dan pengumpulan berbagai sumber yang relevan untuk memperkaya bahan materi, pembuatan gambar ilustrasi, bagan, dan grafik yang dibutuhkan, pengetikan, pengeditan, serta pengaturan lay out buku ajar. Kegiatan berikut dalam tahap pengembangan adalah kegiatan memvalidasi draft produk pengembangan dan revisi sesuai masukan para ahli.

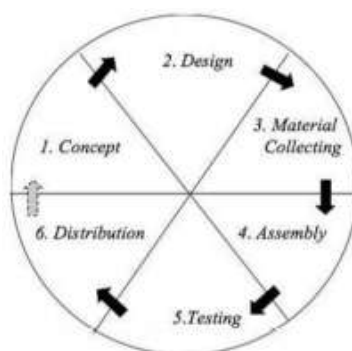
Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi keefektifan, kemenarikan, dan efisiensi pembelajaran. Penerapan dilakukan pada kelompok kecil untuk mendapat masukan dari mahasiswa dan dosen sebagai bahan perbaikan draft produk.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir adalah melakukan evaluasi (*evaluation*) yang meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan dan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik dan kualitas pembelajaran secara luas.

a. Model Pengembangan Media



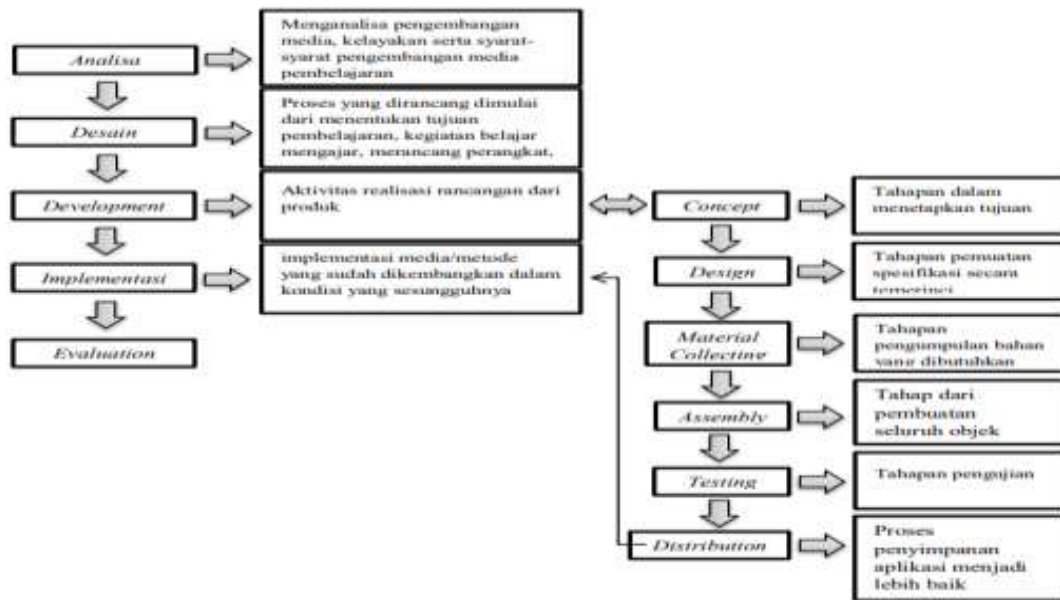
Gambar 1. Tahap Pengembangan Multimedia

Dalam melaksanakan penelitian penulis menggunakan pengembangan multimedia versi Luther-Sutopo. Menurut Luther, yang berpendapat bahwa model pengembangan multimedia terdiri dari enam tahapan, yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian). Adapun tahapannya sebagai berikut :

- 1) **Concept (pengonsepan)**, Tahap concept (konsep) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audience).
- 2) **Design assembly (perancangan)**, tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program.
- 3) **Material collecting (pengumpulan materi)**, tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan.
- 4) **Assembly (pembuatan)**, tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design.
- 5) **Testing (pengujian)**, Dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (assembly) dengan menjalankan aplikasi atau program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (alpha test) dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.
- 6) **Distribution (pendistribusian)**, Tahapan dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Pada tahap ini jika mediapenyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut.

b. Tahapan Penelitian

Pada tahapan penelitian, meliputi langkah analisa, mendesain, dan mengembangkan produk dengan selanjutnya mengimplementasikan serta mengevaluasi hasil pengembangan yang dilakukan, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Tahap Penelitian

c. Uji Produk

Uji Validitas

Validitas merupakan isu sentral pada proses pengembangan instrumen, terutama jika digunakan untuk mengukur konsep/konstrak yang masih ambigu, abstrak dan tidak bisa diamati secara langsung. Dalam konteks Teori Skor-murni menjelaskan bahwa makna validitas dapat dinyatakan sebagai sejauhmana besaran skor-tampak X mampu mendekati besaran skor-murni T. Semakin skor-tampak mendekati skor-murni berarti semakin tinggi validitas dan sebaliknya sebaliknya, semakin rendah validitas hasil pengukuran berarti semakin besar perbedaan skor-tampak dari skor-murni.

Uji validitas produk diolah mengacu pada rumus *Statistik Aiken's V*, sebagai berikut :

$$V = \sum s/[n(c - 1)]$$

Keterangan :

S : $r - l_0$

l_0 : Angka penelitian validitas yang terendah

c : Angka penelitian validitas yang tertinggi

r : Angka yang diberikan oleh seorang penilaian

n : Jumlah penilai

Tabel 1. Kriteria Penentuan Validitas Aiken's V

Presentase %	Kriteria
0,6 <	Tidak Valid
>=0,6	Valid

Jadi, berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa presentase kecil dari 0,6 merupakan kriteria tidak valid dan presentase besar sama dari 0,6 merupakan kriteria valid.

Uji Praktikalitas

Dalam penelitian pengembangan model yang dikembangkan dikatakan praktis jika para ahli dan praktisi menyatakan bahwa secara teoritis bahwa model dapat diterapkan di lapangan dan tingkat keterlaksanaanya model termasuk ketegori "baik". Lembar uji kepraktisan yang penulis gunakan, yaitu lembar uji kepraktisan menurut guru yang mengajar

mata pelajaran TIK di kelas XI SMA Negeri 1 Junjung Sirih. Penilaian praktilitas terhadap masing-masing pernyataan dianalisis menggunakan *moment kappa*, sebagai berikut :

$$\text{Moment Kappa (K)} = \frac{P_o - P_e}{1 - P_e}$$

Keterangan :

K : moment kappa yang menunjukkan tingkat kepraktisan produk

p : proporsi yang terealisasi, di hitung dengan cara jumlah nilai yang diberikan oleh penguji di bagi jumlah maksimal

pe : proporsi yang tidak terealisasi, di hitung dengan cara jumlah nilai maksimal dikurangi dengan total yang di beri penguji di bagi jumlah nilai maksimal.

Tabel 2. Kriteria Penentuan Praktikalitas *Moment Kappa*

Interval	Kategori
0,81 – 1,00	Sangat tinggi
0,61 – 0,80	Tinggi
0,41 – 0,60	Sedang
0,21 – 0,40	Rendah
0,01 – 0,20	Sangat rendah
≤ 0,00	Tidak praktis

Uji Efektifitas

Uji efektifitas adalah mengukur kesesuaian antara hasil produk dengan tujuan yang akan dicapai. Suatu produk bisa dikatakan efektif apabila hasil produk mencapai segala tujuan-tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya, dengan harapan produk yang telah di rancang dapat memperoleh hasil sesuai dengan yang diharapkan. Oleh sebab itu, penulis membuat lembaran angket uji efektifitas produk dengan melihat respon dari peserta didik, apakah media pembelajaran yang telah dirancang oleh penulis dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran TIK.

Hasil angket uji efektifitas dianalisa dengan mengacu kepada rumus statistik *Richard R. Hake (G-Score)* sebagai berikut :

$$\langle g \rangle = \frac{(\% \langle Sf \rangle - \% \langle Si \rangle)}{(100 - \% \langle Si \rangle)}$$

Keterangan :

G : G-Score

Sf : Score akhir

Si : Score awal

Kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut :

Tabel 3. Kriteria Penentuan efektifitas G-Scores

Persentasi %	Kriteria
29 <	Kurang efektif
>= 30	Cukup efektif
>= 70 -100	Sangat efektif

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa presentase kecil dari 29 merupakan kriteria kurang efektif sedangkan, presentase besar sama dari 30 merupakan kriteria cukup efektif dan presentase besar sama dari 70 – 100 merupakan kriteria sangat efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Hasil penelitian perancangan media pembelajaran Tik menggunakan Google Sites dapat dilihat hasil berdasarkan uji validitas, uji praktikalitas dan uji efektifitas pada pembahasan berikut.

Analisis Uji Validitas

Uji validitas produk perlu dilakukan untuk memperoleh produk yang berkualitas dan siap pakai. Uji validasi ini dilakukan dengan konsultasi dan meminta penilaian atau evaluasi produk kepada para ahli dibidang materi, komputer dan bahasa. Berdasarkan hasil analisis validitas produk dari keempat validator didapatkan hasil bahwa nilai validitas produk menggunakan rumus *Statistik Aiken's* yaitu 0.92 dengan kriteria **valid**.

Analisis Uji Praktikalitas

Uji praktikalitas perancangan media pembelajaran TIK dilakukan dengan konsultasi serta meminta penilaian atau evaluasi kepada 3 orang guru dan 5 peserta didik kelas XI di SMA Negeri 1 Junjung Sirih yaitu bapak Putra Setiawan Ardi, S.Pd dengan nilai **1,00**, bapak Ropi Benfani S.Kom dengan nilai **1,00**, bapak Candra Kirana S.St dengan nilai **1,00**, Aldo dengan nilai **1,00**, Dandi Saputra dengan nilai **1,00**, Fadil dengan nilai **0,96**, Ilhami Nurhayati dengan nilai **0,96**, dan Dea Nanda Narjoti dengan nilai **1,00**. Setelah melakukan uji praktikalitas produk menggunakan rumus *moment kappa*, penilaian tersebut berada pada interval **sangat praktis** untuk digunakan yakni dengan nilai 0,99.

Analisis Uji Efektifitas

Uji efektifitas media pembelajaran ini diperoleh berdasarkan lembar efektifitas produk yang ditujukan kepada 3 guru mata pelajaran tik dan 5 orang peserta didik di SMA Negeri 1 Junjung Sirih dengan nilai efektifitas akhir 0,99 dengan kategori sangat efektif.

B. Pembahasan

Perancangan media pembelajaran tik ini dirujuk dari penelitian sebelumnya yang mana terkait dengan pengembangan media *google sites* dalam bimbingan klasikal, efektivitas penggunaan media pembelajaran *google sites*, perancangan media fisika, penggunaan *google sites* sebagai media pembelajaran kepada guru Madrasah Aliyah, penggunaan media pembelajaran bahasa inggris. Dimana pada penelitian sebelumnya terkait dengan materi sebagian besarnya merupakan teori, sedangkan pada mata pelajaran TIK ini banyak menggunakan praktek. Sehingga pada media pembelajaran yang penulis rancang terdapat game mengetik 10 jari yang dapat dipraktekkan oleh siswa.

Pada media pembelajaran ini metode yang digunakan yaitu model pengembangan media pembelajaran ADDIE dengan metode *Multimedia Development Life Cycle* versi Luther-Sutopo diperoleh pembahasan sebagai berikut:

Analisis (analisis)

Menurut Harahap (2004), analisis adalah suatu upaya untuk memecahkan atau menguraikan sesuatu unit menjadi berbagai unit terkecil atau tahapan awal yang dilakukan dalam perancangan produk media pembelajaran. Pada tahapan ini akan ditemukan permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran yang kemudian akan dirumuskan langkah pemecahannya. Media pembelajaran ini di rancang untuk peserta didik SMA Negeri 1 Junjung Sirih pada kelas XI yang bertujuan meningkatkan semangat belajar peserta didik, dan media pembelajaran yang dirancang dapat menambah wawasan siswa untuk belajar dirumah. Analisis yang digunakan dalam perancangan media pembelajaran ini yaitu menggunakan *fishbone diagram*. *Fishbone diagram* merupakan teknik pembelajaran yang diperkenalkan pertama kali oleh Kaouru Ishikawa pada tahun 1915-1989, penggunaan teknik *Fishbone diagram* dalam proses belajar mengajar adalah untuk menentukan hubungan sebab akibat dalam sebuah gagasan atau peristiwa yang kompleks. Metode analisis *fishbone*

diagram yang digunakan dalam perancangan media pembelajaran TIK dengan analisis sebagai berikut :



Gambar 1. Diagram Pengembangan

Design (Perancangan)

a. Penyusunan Tes Kriteria

Pada tahapan ini, penulis akan mengatur instrument-instrumen yang akan digunakan demi menilai kevaliditasan (angket validitas), menilai kepraktikalitasan (angket praktikalisasi), dan menilai keefektivitasan (angket efektifitas) dari media pembelajaran yang dirancang.

b. Memilih Media Pembelajaran

Media yang digunakan dalam merancang media pembelajaran yaitu menggunakan *Google Sites*, pemilihan media ini dilakukan demi untuk menentukan media yang tepat untuk pembelajaran TIK.

c. Memilih bentuk penyajian media pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan yaitu media pembelajaran audio-visual, yakni media tersebut merupakan perantara yang penyerapannya melalui penglihatan serta pendengaran yang akan membangun kondisi yang dapat menambah pengetahuan serta membantu tercapainya tujuan belajar dari peserta didik.

d. Mensimulasikan penyajian materi dengan media

Pada tahap ini penulis merancang rancangan awal dari media berbasis *Google Sites*. Setelah itu rancangan media tersebut disimulasikan kepada pakarnya seperti dosen atau guru bidang studi yang sama.

Develop (Pengembangan)

a. *Concept* (pengonsepan)

Media pembelajaran ini dirancang menggunakan *Google Sites*, ini dirancang untuk guru yang mengajar tik kelas xi tentang *Microsoft Word* agar bisa digunakan sebagai salah satu media dalam kegiatan belajar mengajar dan juga dapat digunakan oleh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Junjung Sirih sebagai pembelajaran mandiri.

b. *Design* (Perancangan)

Dalam proses pembuatan media ini, penulis terlebih dahulu menentukan tujuan dan siapa yang akan menggunakan media pembelajaran ini. Media ini dirancang untuk guru dan siswa di SMA Negeri 1 Junjung Sirih. Pada proses pembelajaran sebelumnya guru hanya menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pelajaran. Oleh karena itu penulis melakukan penelitian ini agar media ini akan menjadi sarana bagi peserta untuk menambah wawasan mengenai pembelajaran TIK, memberikan motivasi, serta mengulang pembelajaran dirumah.

Setelah menentukan tujuan, penulis masuk ke tahapan perancangan. Tahapan perancangan ini dilakukan melalui beberapa proses yaitu membuat struktur navigasi dan storyboard. Setelah semua dilakukan maka masuk ke tahap pengumpulan materi dan ke tahap pembuatan. Setelah tahapan pembuatan selesai, maka penulis melanjutkan ke tahapan pengujian (*testing*). Tahapan ini dilakukan ketika media pembelajaran telah selesai rancang. Penulis juga melakukan uji validitas, uji praktikalitas dan juga uji efektifitas terhadap media pembelajaran.

TAMPILAN

a. Halaman *Home*

Pada halaman *Home*, terdapat 8 *button* (tombol) yaitu *Home*, Absensi, Perangkat Pembelajaran, Materi, Video, Evaluasi, *Game*, Profil.



Gambar 2. Bentuk Tampilan Halaman *Home*

Melalui halaman *home* ini, para pengguna aplikasi dapat dengan mudah melihat menu-menu yang diinginkan.

b. Halaman Absensi

Pada halaman absensi terdapat 12 absensi selama satu semester, dimana setiap pertemuan siswa dapat mengklik tombol absensi sesuai dengan pertemuan yang dilaksanakan.



Gambar 3. Bentuk Tampilan Halaman Absensi

Melalui pilihan halaman absensi dapat mempermudah pengguna dalam menemukan posisi absen setiap pertemuan pembelajaran berlangsung.

c. Halaman Perangkat Pembelajaran

Pada halaman perangkat pembelajaran, terdapat 2 sub menu yang berisikan tentang silabus dan rpp, dimana dapat diakses oleh guru maupun siswa.



Gambar 4. Bentuk Tampilan Halaman Perangkat Pembelajaran

Melalui fitur perangkat pembelajaran ini memungkinkan siswa dan guru lebih mudah melihat program pembelajaran yang tersedia, silabus berisi poin kompetensi minimal yang

harus dikuasai oleh siswa, sedangkan menu RPP yang tersedia akan mempermudah siswa dan guru dalam melihat materi-materi yang akan dipelajari.

d. Halaman Materi

Pada halaman materi terdapat 12 sub materi yang akan dipelajari Selama satu semester, materi yang diberikan berbentuk power point dimana dapat diakses oleh guru maupun siswa.



Gambar 5. Bentuk Tampilan Halaman Materi

Menu materi ini makin memperkaya kelengkapan aplikasi dalam mempermudah guru dan siswa mengakses materi pembelajaran.

e. Halaman Video

Pada halaman video terdapat video pembelajaran tentang *Microsoft word* yang akan dipelajari selama satu semester. Dimana dalam video tersebut didukung dengan audio penjelasan tentang *Microsoft word*.



Gambar 6. Bentuk Tampilan Halaman Video

Menu video memberi kelengkapan dari aplikasi atau program ini untuk kesempurnaan pemenuhan kebutuhan media pembelajaran.

f. Halaman Evaluasi

Pada halaman evaluasi terdapat latihan tentang materi *Microsoft word*. dimana siswa dapat mengerjakan latihan yang diberikan pada setiap pertemuan.



Gambar 7. Bentuk Tampilan Halaman Evaluasi

Menu evaluasi merupakan suatu rangkaian dalam pelaksanaan pembelajaran terlebih tugas guru dalam merancang, melaksanakan dan mengevaluasi hasil kegiatan pembelajaran. Evaluasi dapat dikerjakan oleh siswa, sehingga guru lebih mudah dalam memanfaatkan menu evaluasi.

g. Halaman Game

Pada halaman game terdapat permainan berbasis web dimana game tersebut mengajarkan tentang mengetik 10 jari dan siswa akan dibimbing langsung oleh guru untuk melakukan praktek mengetik 10 jari ini.



Gambar 8. Bentuk Tampilan Halaman Game

Sebagai produk pengembangan media untuk pembelajaran siswa, program ini dilengkapi pula dengan game yang dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk melatih keterampilan siswa dalam mengetik, selain itu game diberikan untuk menghilangkan efek jenuh dari siswa dengan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.

h. Halaman Profil

Pada halaman profil terdapat 2 sub menu yaitu biodata dan kontak. Dimana biodata berisi tentang profil pembuat media dan kontak berguna apabila pengguna media kebingungan atau siswa ada pertanyaan bisa berdiskusi di ruangan diskusi yang telah disediakan.



Gambar 9. Bentuk Tampilan Halaman Profil

Melalui menu profil, siswa lebih diberi kemudahan untuk berinteraksi dan mengajukan pertanyaan, sehingga permasalahan akan dapat terpecahkan melalui forum diskusi yang tersedia.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penulis menyimpulkan bahwa penulis berhasil merancang sebuah media pembelajaran TIK menggunakan *google sites* pada mata pelajaran tik yang valid, praktis dan efektif. Media pembelajaran ini dirancang menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D) versi ADDIE serta menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle versi Luther-Sutopo yang terdiri dari: *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution*. Media pembelajaran ini dirancang menggunakan *google sites*, yang dapat membantu meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajarandan dapat digunakan oleh peserta didik sebagai saranuntuk belajar dirumah.

Hasil uji analisis validitas produk dari keempat validator didapatkan hasil bahwa nilai validitas produk menggunakan rumus *Statistik Aiken's V* yaitu 0,92 dengan kriteria **valid** dari aspek validitas isi, aspek intruksional desain, tampilan dan aspek kebahasaan. Akan tetapi, juga terdapat komentar dan saran dari validator terkait dengan media pembelajaran yang harus penulis diperbaiki agar lebih baik lagi. Uji Praktikalitas dari 8 orang yang melakukan uji praktikalitas produk diperoleh nilai 0,99 dengan demikian perancangan media pembelajaran matematika menggunakan *google sites* yang penulis rancang sangat praktis. Uji efektifitas media pembelajaran ini diperoleh berdasarkan lembar efektifitas produk yang ditunjukkan kepada 3 guru mata pelajaran tik dan 5 orang peserta didik di SMA Negeri 1 Junjung Sirih dengan nilai efektifitas akhir 0,99 dengan kategori sangat efektif.

REFERENSI

- Afrianti, S. and H. A. Musril (2021). Perancangan Media Pembelajaran TIK Menggunakan Aplikasi Autoplay Media Studio 8 di SMA Muhammadiyah Padang Panjang. *J. Inform. Upgris*, vol. 6, no. 2, pp. 2–7.
- Ferismayanti. (2012). “Mengoptimalkan Pemanfaatan Google Sites dalam Pembelajaran Jarak Jauh Oleh: Ferismayanti, M.Pd,” pp. 1–12.
- Hutagalung, D. and F. Silalahi (2017). Tanpa Tatap Muka Pengajuan Proposal Judul Skripsi Mahasiswa Tetap Lancar melalui website. *Mahajana Inforamasi*, vol. 2, no. 1, pp. 10–17.
- Ikhbal, M. and H. A. Musril (2020). Perancangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android. vol. 5, no. 1, pp. 15–24.
- Jubaidah, S. and M. R. Zulkarnain (2020). Penggunaan Google Sites Pada Pembelajaran Matematika Materi Pola Bilangan Smp Kelas VIII SMPN 1 Astambul. *LENTERA J. Ilm. Kependidikan*, vol. 15, no. 2, pp. 68–73.
- Khomarudin, A.N. and L. Efriyanti (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Mata Kuliah Kecerdasan Buatan. *J. Educ. J. Educ. Stud.*, vol. 3, no. 1, p. 72.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *J. Pendidik. Akunt. Indones.*, vol. 8, no. 2.
- Riwayadi, P. (2013) “Pemanfaatan Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Kemajuan Pendidikan di Indonesia,” *Pros. 5th Int. Conf. Indones. Stud. "Ethnicity Glob.*, pp. 362–371.
- Sari, W.P. and R. Okra (2020). plikasi Mobile Penyetoran Ayat Untuk Mahasiswa Komprehensif di IAIN Bukittinggi Berbasis Android *J. Ilm. Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 157–167.
- Sukman, Y.J. (2017). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan pendidikan di indonesia,” *Syntax Lit. J. Ilm. Indones.*, vol. 2, no. 6, pp. 9–15.
- Sugiarto, H.. (2018). Penerapan Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Abjad Dan Angka. *IJCIT (Indonesian J. Comput. Inf. Technol.*, vol. Vol.3 No.1, no. 1, pp. 26–31.
- Tegeh, I. M. Jampel, I. N. and K. Pudjawan (2015). Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan dengan Model ADDIE. *Semin. Nas. Ris. Inov. IV*, pp. 208–216.