



**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Site
untuk Pelajaran Sejarah Indonesia**
¹*Suriansyah, ²Ricky Alexstino Susanto

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Palangkaraya

ARTIKEL INFO

ABSTRAK

Diterima

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mendukung pencapaian kompetensi siswa sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, yang meliputi analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pengembangan media pembelajaran berbasis Google Site telah melibatkan tahap-tahap pengembangan, termasuk validasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini dinyatakan "sangat layak" untuk digunakan dalam pembelajaran, dengan persentase akhir rata-rata sebesar 89%. Kesimpulan Uji coba media pembelajaran dilakukan terhadap 20 siswa MAN I Pulang Pisau. Hasil dari tanggapan peserta didik terhadap media ini menunjukkan bahwa persentase rata-rata tanggapan positif sebesar 92,8%.

Dipublikasi

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Google Site, R&D, Siswa*

ABSTRACT

This study aims to improve the quality of learning and support students' achievement of competencies according to the current curriculum. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. The development of learning media based on Google Sites involved several development stages, including validation by subject matter experts and media experts. Validation results indicated that this media is deemed "highly suitable" for use in learning, with a final average percentage of 89%. The trial of the learning media was conducted with 20 students from MAN I Pulang Pisau. The results of students' responses to this media showed an average positive response percentage of 92.8%.

Keywords: *Learning Media, Google Sites, R&D, Students.*

*e-mail :

Suriansyah1453@gmail.com

Orcid :

PENDAHULUAN

Teknologi adalah sesuatu yang bisa membantu seluruh manusia di seluruh dunia untuk membantu menjadi sarana untuk menjalankan kegiatan harian yang di kerjakan oleh manusia dalam bekerja maupun dalam pendidikan. Teknologi juga termasuk dalam sesuatu bidang ilmu pengetahuan untuk mempelajari suatu sistem yang terdapat dalam komputer ataupun laptop yang dan membuat suatu alat atau aplikasi yang terpasang dalam suatu jaringan untuk membantu atau memudahkan manusia dalam kegiatan setiap hari. Dalam perkembangan zaman yang lebih modern maka teknologi juga semakin canggih dan lebih maju seperti lebih banyaknya media pendukung pekerja dan siswa atau mahasiswa dalam mengerjakan tugas.

Pendidikan adalah suatu pembelajaran atau mempelajari pengetahuan, keterampilan yang di lakukan atau di kerjakan oleh manusia untuk mengetahui hal-hal yang akan di kerjakan di dalam dunia pekerjaan.

Era pendidikan saat ini mengalami pergeseran paradigma dari pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Pembelajaran aktif yang melibatkan interaksi aktif siswa dengan materi pembelajaran dianggap lebih efektif. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti *Google Site*, dapat membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang sesuai dengan pendekatan ini.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mengubah cara kita mengakses dan memanfaatkan informasi. Internet telah menjadi sarana utama dalam mencari informasi dan belajar di era digital. Sebagian besar siswa di MAN Pulang Pisau memiliki akses internet, yang membuat

penggunaan media pembelajaran berbasis online seperti *Google Site* menjadi relevan dan efektif.

Kurikulum nasional Indonesia telah mengalami berbagai perubahan dengan penekanan pada pengembangan kompetensi siswa. Pembelajaran sejarah di kelas X menekankan pemahaman konteks sejarah, analisis sumber sejarah, dan pemahaman tentang nilai-nilai sejarah. *Google Site* dapat digunakan untuk mengintegrasikan berbagai sumber informasi, sumber daya multimedia, dan memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif sesuai dengan tuntutan kurikulum.

Google Site memungkinkan guru untuk menyajikan materi pembelajaran dalam berbagai format, termasuk teks, gambar, video, audio, dan tautan kesumber-sumber eksternal yang relevan. Diversifikasi sumber pembelajaran ini dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap pelajaran sejarah.

Media pembelajaran berbasis *Google Site* memungkinkan guru dan siswa untuk berkolaborasi dalam membangun dan berbagi materi pembelajaran. Ini juga mendukung pembelajaran yang lebih interaktif melalui forum diskusi, tugas online, serta proyek bersama. Hal ini akan membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif.

Rendahnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran yang masih menggunakan cara tradisional yang hanya mengandalkan suara guru dan alat tulis saja merupakan latar belakang penelitian ini. Siswa merasa bosan mengikuti pelajaran yang hanya begitu-begitu saja.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian dalam penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau

Research And Development (R&D) menggunakan model ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementation and evaluation*.

Penelitian yang telah dilaksanakan yaitu Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Site Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Materi Masuknya Islam Ke Nusantara Kelas X Man I Pulang Pisau. Pengembangan media ini memiliki 3 tahap validasi yaitu validasi ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Untuk instrument penilaian peserta didik menggunakan instrument angket atau kuesioner. Media tersebut diterapkan atau di uji coba kepada 20 siswa sekolah yaitu siswa di Man I Pulang Pisau

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis website menggunakan google sites pada materi masuknya islam ke nusantara kelas X MAN I Pulang Pisau. Hasil penelitian dan pengembangan ini dapat menambah pengetahuan dan membantu proses pembelajaran peserta didik. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model ADDIE

Tahap tahap menelitian ini dilakukan secara berurutan sesuai dengan model ADDIE, dalam Tahap pertama yaitu analisis peneliti menganalisis kebutuhan guna mengembangkan media pembelajaran yang akan di pakai. Analisis kebutuhan yang pertama adalah analisis kurikulum, kurikulum yang digunakan di MAN I Pulang Pisau adalah kurikulum Merdeka kedua adalah analisis konsep sehingga pembelajaran lebih terstruktur. Ketiga analisis tujuan pembelajaran bertujuan agar penelitian lebih terarah.

Dalam tahap desain peneliti merancang dan menyusun media pembelajaran yang didalamnya berisi pendahuluan serta

pembahasan tentang materi yang disampaikan, proses pembuatan media pembelajaran yang telah dirancang akan di validasi dengan para ahli validator.

Selanjutnya ditahap *development* peneliti melakukan validasi kepada tiga validator yaitu ahli media Bapak Aam Rivaldi Khunaifi, M.Pd, ahli materi Bapak M Luthfi Asy'ari S.Pd, ahli Bahasa Bapak Arif Supriyadi. Hasil persentase yang didapat dari ahli media adalah sebesar 95% , hasil dari persentase ahli materi sebesar 83%, dan hasil persentase ahli Bahasa sebesar 80%. Dengan rata rata persentase yang didapatkan sebesar 86%, hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat dikategorikan Sangat layak. Saran dari validator untuk memperbaiki media pembelajaran yang dikembangkan, seperti font yang diperbesar, dan penambahan gambar.

Selanjutnya dilakukan tahap implementasi, dengan cara melakukan pengujian kepada 20 peserta didik, setelah itu 20 peserta didik diberikan angket untuk diisi, jumlah angketnya berisi 10 pernyataan. Berdasarkan hasil respon peserta didik, media pembelajaran tidak memerlukan revisi, sesuai dengan hasil angket responden menunjukkan bahwa media pembelajaran ini dapat dikategorikan sangat layak. Berdasarkan dari tabel II hasil rata rata respon persentase yang diperoleh adalah 92,8 %, respon ini menunjukkan bahwa peserta didik sangat tertarik dengan media pembelajaran ini.

Yang terakhir adalah tahap evaluasi, tahap ini merupakan tahap analisis yang difokuskan pada tahap implementasi apakah terdapat kekurangan atau tidak. Jika tidak memiliki kekurangan atau kelemahan maka media pembelajaran dapat dikatakan layak digunakan.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang didapat dari pengembangan media pembelajaran berbasis *google sites* yaitu :

Pengembangan media pembelajaran berbasis *google sites* telah dikembangkan dengan tahap pengembangan. Produk divalidasi oleh ahli materi dan mendapat persentase akhir sebesar 83% dengan kategori "sangat layak", ahli media mendapat persentase akhir sebesar 95% dengan kategori "sangat layak", dan ahli bahasa mendapat persentase akhir sebesar 80%. Setelah divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dapat diambil persentase rata rata sebesar 86% dari hasil persentase tersebut sesuai dengan tabel 7 media ini dapat dikategorikan sangat layak.

Ditahap ini media pembelajaran yang telah dikembangkan di uji ke siswa MAN 1 Pulang Pisau berjumlah sebanyak 20 Siswa dengan 10 pernyataan, proses uji coba dilaksanakan secara tatap muka dengan menampilkan media yang dikembangkan, kemudian setelah selesai peserta didik diberikan Angket untuk diisi. Tujuan dari pengisian angket ini guna melihat tanggapan terhadap media pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan tabel 11 persentase hasil responden peserta didik yang menanggapi dapat dihitung bahwa persentase rata ratanya adalah 92,8% dari hasil persentase tersebut sesuai dengan tabel 9 media ini dapat dikategorikan sangat positif.

SARAN

Guru dapat menerapkan media pembelajaran Google Site pada materi Masuknya Islam Ke Nusantara ini.

saya berharap dengan adanya media pembelajaran ini meningkatkan minat belajar siswa

DAFTAR PUSTAKA

Arwanda, P., Irianto, S., & Andriani, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran articulate storyline kurikulum 2013 berbasis kompetensi peserta didik abad 21 tema 7 kelas IV sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 193-204.

Dermawati, N., Suprata, S., & Muzakkir, M. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Lingkungan. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 7(1), 74-78.

Djemari. Mardapi, (2008). Teknik Penyusunan instrumen Tes dan Nontes. *Jogyakarta: Mitra Cendikia*. h.121.

Harian, K. (2022, April 8). Google Sites: Pengertian, Kelebihan, Manfaat, serta Cara Penggunaannya. *Kumparan*.

Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika, 6(1), 94-103.

Nadila, N. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB GOOGLE SITES PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV. *Skripsi*.

Nooryono, E. (2009). Lingkungan Sebagai Sumber Belajar Dalam Rangka Meningkatkan Minat Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA 2 Bae Kudus. *Universitas Sebelas Maret Surakarta*.

Novriliam, R., & Yunaldi, Y. (2012). Pemanfaatan perpustakaan sekolah sebagai pusat sumber belajar di Sekolah Dasar Negeri 23 Painan Utara. *Ilmu Informasi Perpustakaan Dan Kearsipan*, 1(1), 141-150.

Octaviani, R., & Sutriani, E. (2019). Analisis data dan pengecekan keabsahan data.

Premana, I. M. Y., Suharsono, N., & Tegeh, I. M. (2013). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran Produksi Gambar 2D Untuk Bidang Keahlian Multimedia di Sekolah Menengah

Kejuruan. Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia, 3(1).

Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute

Rosaly, R., & Prasetyo, A. (2019). Pengertian Flowchart Beserta Fungsi dan Simbol-simbol Flowchart yang Paling Umum Digunakan.

Saputra, M. E. Y., & Effendi, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Google Site pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik untuk Kelas XI Titi di SMKN 2 Payakumbuh. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 3(4), 252-257.

Sugiyono. 2014, Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta

Veni, J. D. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GOOGLE SITE PADA MATERI IKATAN KIMIA BERMUATAN MULTI LEVEL REPRESENTASI KIMIA. *Skripsi*.

Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021). Metode penelitian pengembangan (rnd) dalam bimbingan dan konseling. *Quanta*, 5(3), 111-118.