



**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN
GOOGLE SITES UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN TIK KELAS X DI SMAN 6 GORONTALO UTARA**

^{1*}Arlientinus, ^{2nd} Dian Novian, & ^{3rd} Sri Ayu Ashari
^{1,2,3} Universitas Negeri Gorontalo

ARTIKEL INFO

Diterima
6 Agustus 2024

Dipublikasi
1 September 2024

ABSTRAK

Penelitian dilakukan berdasarkan masalah yang ditemukan yaitu proses pembelajaran yang dilakukan secara konvensional dengan menggunakan modul ajar dan berakibat kurangnya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dikelas. Penelitian bertujuan untuk meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas pada mata pelajaran TIK dengan menerapkan media pembelajaran interaktif menggunakan *google sites* yang berisi materi serta terdapat halaman daftar hadir siswa selama melakukan proses pembelajaran di kelas, selain itu juga terdapat menu tugas dan game untuk mengasah kemampuan siswa pada pemahaman materi. Metode yang digunakan yaitu quasi eksperimen dengan membentuk dua kelompok kelas yaitu kelompok kelas kontrol dan kelas eksperimen sebagai sample penelitian untuk mengetahui peningkatan minat siswa sebelum dan sesudah di terapkan media pembelajaran *Google Sites*, dengan hasil pengujian kelayakan ahli materi menunjukkan presentase kelayakan 92% dengan kategori "sangat layak" dan ahli media dengan presentase kelayakan 71% dengan kategori "layak", serta hasil minat siswa sebelum diterapkan media pembelajaran berdasarkan indikator angket minat belajar siswa dengan menggunakan uji independent sampel t test mendapatkan nilai rata-rata 89,73 dan untuk hasil minat siswa setelah diterapkan media pembelajaran *google sites* dengan menggunakan pengujian yang sama mendapatkan nilai rata-rata lebih tinggi yaitu 113,90, hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan terhadap minat siswa pada penerapan media pembelajaran yang digunakan dan media *google sites* layak untuk digunakan.

Kata kunci: pendidikan, media, *google sites*, minat.

ABSTRACT

This study was conducted based on the issue of conventional teaching methods using teaching modules, which resulted in a lack of student interest in classroom learning. This study aimed to improve students' interest in learning by implementing interactive learning media using Google Sites. This platform includes instructional material, a student attendance page, assignment menus, and games to enhance students' understanding of the material. The study was conducted using a quasi-experiment involving two class groups: a control group and an experimental group, to assess the improvement in student interest before and after implementing Google Sites as a learning medium. The expert evaluation results show that the material expert's feasibility score is 92%, categorized as "very feasible", while the media expert's feasibility score is 71%, categorized as "feasible". Additionally, student interest before implementing the learning media, as measured by a student interest questionnaire and analyzed using an independent sample t-test, yielded an average score of 89.73. After implementing Google Sites, the average score increased to 113.90, indicating a significant improvement in student interest due to the use of the learning media. Thus, Google Sites is deemed appropriate for use in educational settings.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu pilar utama dalam pembentukan individu dan perkembangan masyarakat, karena hanya dengan pendidikanlah setiap individu dapat menjadi pribadi dengan karakter yang baik. Pendidikan merupakan salah satu aspek penting untuk mewujudkan dan mengarahkan manusia untuk berfikir kritis dan idealis. Pendidikan bisa juga disebut mata rantai dalam kehidupan. Jika pendidikan tidak berjalan dengan semestinya, maka hal ini akan sangat berpengaruh bagi kehidupan bangsa. Maju tidaknya suatu bangsa sangat berkaitan dengan kualitas pendidikan yang dilaksanakan (Salsabila et al, 2020).

Pemahaman Teknologi Informasi dan Komunikasi yang baik dapat mempermudah segala kegiatan yang berhubungan dengan pendidikan. Pengaruh Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam perkembangan pendidikan di Era sekarang dalam pembelajaran, selain membantu siswa dalam belajar juga memiliki peran yang cukup berpengaruh bagi guru terutama dalam pemanfaatan fasilitas untuk kepentingan memperkaya kemampuan mengajarnya dan meningkatkan kualitas produk dan layanan, mempercepat dan mengefektifkan proses belajar dan mengajar, meningkatkan efisiensi dan efektifitas belajar dan mengajar serta meningkatkan Kualitas dan produktifitas dan pendidikan di Indonesia.

Dampak dari pesatnya perkembangan teknologi juga berpengaruh padaminat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. pelaksanaan proses pembelajaran di SMA Negeri 6 Gorontalo Utara hanya dilakukan secara konvensional tanpa dengan menggunakan modul ajar dan media pembelajaran seperti PowerPoint dan Canva, sehingga kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Menurut guru pengajar pada mata pelajaran tersebut siswa

lebih senang mengikuti pembelajaran dengan melibatkan teknologi, siswa lebih bersemangat ketika pembelajaran dilaksanakan di ruang lab komputer dengan praktik langsung menggunakan teknologi komputer.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang semakin populer adalah Google Sites, Google Sites adalah salah satu produk Google sebagai alat untuk membuat situs web, dan mudah digunakan dan dikelola oleh semua orang, yang sering digunakan untuk pembuatan dan penggunaan konten pembelajaran interaktif dengan mudah. Pertama dan terpenting Google Sites menjadi alat pembelajaran yang menarik dan dapat digunakan secara gratis; kedua, cara pembuatannya mudah; dan ketiga, pengguna dapat bekerja sama untuk memanfaatkannya. Keempat, terdapat penyimpanan web bebas biaya. Kelima, mudah dicari dan dilacak menggunakan mesin pencarian google. Kelebihan dari Google sites ini adalah bisa terkoneksi otomatis dengan URL materi pelajaran yang sebelumnya di share lewat sosial media, sehingga memudahkan siswa dalam merangkum keseluruhan materi dalam satu mata pelajaran (Hafid dan Barnoto, 2022).

Media pembelajarann Google Sites dapat menjadi solusi alat pembelajaran yang menarik, dan memungkinkan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas. media pembelajaran yang interaktif juga dapat memanfaatkan platform google yaitu google sites untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi serta meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dan mendapatkan pemahaman yang lebih dari materi yang diajarkan. Meskipun ada potensi positif dari penerapan media pembelajaran interaktif seperti Google Sites, belum ada penelitian yang mendalam di SMAN

Gorontalo Utara yang menguji dampaknya terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran TIK.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Quasi Eksperimen yang dirancang menggunakan model eksperimen Non-Equivalent Control Group Design. Terdapat dua kelompok yang digunakan dalam desain ini, kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen dibuat untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, kemudian untuk kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian

Media pembelajaran *Google Sites* ini diterapkan pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMAN 6 Gorontalo Utara dengan menerapkan metode quasi eksperimen untuk membagi dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen sebagai pembandingan dari minat sebelum dan setelah diterapkan media pembelajaran tersebut.

1. Tahap Awal

Tahap awal yang dilakukan Sebelum melakukan penelitian terlebih dahulu peneliti melakukan uji kelayakan pada ahli materi dan ahli media.

2. Uji kelayakan

Uji kelayakan digunakan untuk menilai dan melihat apakah materi dan media yang telah dibuat layak untuk digunakan. uji kelayakan ini

Penelitian yang telah dilaksanakan yaitu Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Google Sites* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tik Kelas X Di Sman 6 Gorontalo Utara Materi Algoritma dan pemograman. Pada penelitian ini dilakukan dengan melalui 3 tahap validasi yaitu validasi ahli instrumen, ahli media, ahli materi. Untuk instrument penilaian peserta didik menggunakan instrument angket minat untuk mengukur peningkatan minat siswa sebelum dan setelah diterapkannya media. Media tersebut diterapkan atau di uji coba kepada 60 siswa yang dibagi dalam dua kelompok kelas yaitu siswa di SMAN 6 Gorontalo Utara

dilakukan dengan cara meminta penilaian kepada para pakar yang dijadikan sebagai validator yaitu untuk ahli materi adalah guru mata pelajaran yang ada di SMAN 6 Gorontalo Utara dan Ahli media adalah Dosen Teknik Informatika di Universitas Negeri Gorontalo. Setelah dinilai oleh pakar kemudian memiliki hasil kelayakan yaitu untuk penilaian ahli materi menggunakan tiga aspek penilaian yaitu Desain, Materi, dan Manfaat dan mendapatkan hasil 92% dengan kategori Sangat Layak dan Hasil penilaian ahli media menggunakan tiga aspek penilaian dan mendapatkan hasil 71% dengan kategori Layak.

Tabel I. Penilaian Ahli Materi

No.	Nama	Aspek yang dinilai			JumlahSkor
		Desain	Materi	Manfaat	
I.	Yulan Paris,S.Kom	14	19	13	46

Dari penilaian kelayakan ahli materi berdasarkan tabel diatas maka mendapatkan hasil sebagai berikut;

Tabel II. Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Skor Validator	Bobot Maks.	Skor	Presentase %	Kategori
1	Desain	14	15	14	93%	Sangat Layak
2	Materi	19	20	19	95%	Sangat Layak
3	Manfaat	13	15	13	86%	Sangat Layak
Rata-Rata		46	50	46	92%	Sangat Layak

Dari hasil perhitungan yang telah dilakukan mendapatkan persentase dengan jumlah 92%, berdasarkan kategori presentase kelayakan

maka dapat disimpulkan bahwa materi yang digunakan dikatakan sangat layak.

Tabel III. Penilaian Ahli Media

No	Nama	Aspek yang dinilai			Jumlah Skor
		Visual	Kemudahan Penggunaan	Manfaat	
I.	Huzaima Mas'ud, M.Pd	33	15	9	57

Dari penilaian kelayakan ahli media berdasarkan tabel diatas maka mendapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel IV. Hasil Penilaian Ahli Media

No	Aspek	Skor Validator	Bobot Maks.	Skor	Presentase %	Kategori
1	Visual	33	40	33	82%	Sangat Layak
2	Kemudahan Penggunaan	15	25	15	60%	Cukup Layak
3	Manfaat	9	15	9	60%	Cukup Layak
Rata-Rata		57	80	57	71 %	Layak

Dari hasil perhitungan yang telah dilakukan mendapatkan persentase dengan jumlah 71%, berdasarkan kategori presentase kelayakan maka dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan dikatakan layak untuk digunakan.

3. Tahap Penerapan

Tahap berikutnya yaitu Tahap penerapan dimulai dengan pemilihan kelas

eksperimen dan kelas kontrol, dalam hal ini kelas yang dipilih yaitu kelas x2 sebagai kelas kontrol dan kelas x3 sebagai kelas eksperimen. Setelah memilih dua kelas selanjutnya peneliti membagikan angket minat belajar pada kedua kelas sebelum diterapkannya media pembelajaran google site. Setelah pengisian angket minat belajar dilakukan kemudian peneliti melakukan

penerepan pembelajaran di kelas dengan ketentuan pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran interaktif google site, dan kelas kontrol melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan modul ajar. Pada tahap selanjutnya peneliti

Hasil Angket Minat Belajar Siswa

Angket minat belajar siswa dibagi pada dua kelas dengan masing-masing berjumlah 30 siswa dengan melewati dua tahap, pada tahap pertama angket dibagikan untuk melihat bagaimana minat belajar siswa sebelum diterapkan pembelajaran, kemudian tahap kedua angket dibagikan lagi untuk

Hasil Analisis Deskriptif

Analisis statistik deskriptif berguna untuk memaparkan dan menggambarkan data penelitian, dengan mencakup jumlah data, nilai

Tabel V. Hasil Uji Analisis Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pret-Test Eksperimen	30	79	88	82.83	2.135
Post-Test Eksperimen	30	93	125	113.90	9.557
Pre-Test Kontrol	30	73	89	83.23	3.549
Post-Test Kontrol	30	80	100	89.73	5.807
Valid N (listwise)	30				

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian terdistribusi normal atau tidak, karena data normal merupakan syarat mutlak sebelum melakukan analisis statistik parametrik dalam

Tabel VI. Uji Normalitas

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Minat Belajar siswa	Pre-Test Eksperimen	.152	30	.075	.958	30	.274
	Post-Test Eksperimen	.155	30	.065	.910	30	.015
	Pre-Test Kontrol	.152	30	.074	.907	30	.013
	Post-Test Kontrol	.118	30	.200*	.950	30	.167

Uji Paired Sample T Test

Penelitian ini menggunakan Uji Independen Sample T Test, Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan

membagikan kembali angket minat belajar, hal ini untuk mengevaluasi kembali apakah ada perbedaan peningkatan minat belajar siswa pada penerapan media pembelajaran interaktif google sites dan pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan modul ajar.

melihat kembali apakah terjadi peningkatan pada minat belajar siswa.

Angket yang dibagikan berjumlah 25 butir pernyataan dengan jawaban dengan jawaban berbentuk skala likert rentang 1 sampai 5, yaitu sangat setuju (5), setuju (4), cukup setuju (3), tidak setuju (2), sangat tidak setuju(1).

maksimal,nilai minimal, nilai rata-rata dan lain sebagainya. Berikut hasil analisis deskriptif angket minat belajar siswa dengan menggunakan SPSS versi 26.

hal ini adalah uji paired sample t test dan uji independen sample t test. Dalam statistik parametrik ada 2 macam uji normalitas, yaitu uji normalitas kolmogrov-smirnov dan uji shapiro-wilk.

rata-rata antara dua sample yang tidak berpasangan, persyaratan utama dalam uji independen sample t test adalah data harus berdistribusi normal dan homogen. Dari hasil

analisis bahwa data dinyatakan berdistribusi normal dan homogen. Berdasarkan hasil output pada uji independent sample t test diperoleh nilai sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata hasil minat belajar siswa antara pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif google sites dengan pembelajaran yang hanya menggunakan modul ajar. Selanjutnya dilakukan uji statistik deskriptif dari uji independent sample t test, untuk melihat seberapa besar perbedaan

minat belajar siswa pada pembelajaran menggunakan media interaktif dan pembelajaran menggunakan modul ajar. dari hasil uji statistik mendapatkan hasil minat akhir kelas eksperimen dan kontrol yaitu, kelas eksperimen mendapatkan nilai mean 113.90 sedangkan kelas kontrol mendapat nilai mean atau rata rata 89.73 yang berarti bahwa nilai akhir eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol yang membuktikan minat siswa meningkat setelah diterapkannya media pembelajaran google sites.

Tabel VII. Uji Paired Sample T Test

		Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pret-Test Eksperimen - Post-Test Eksperimen	-31.067	10.000	1.826	-34.801	-27.333	-17.016	29	.000
Pair 2	Pre-Test Kontrol - Post-Test Kontrol	-6.500	4.486	.819	-8.175	-4.825	-7.937	29	.000

Dari hasil output pair1 diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata minat belajar siswa untuk pre-test kelas eksperimen dan post-test kelas eksperimen.

Berdasarkan hasil pari2 diperoleh nilai sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata

minat belajar siswa untuk pre-test kelas kontrol dan post-test kelas kontrol. Kemudian untuk melihat seberapa besar pengaruh penerapan media pembelajaran dapat dilihat pada output statistic deskriptif pada uji paired sample t test pada tabel berikut.

Tabel VIII. Analisis Deskriptif Statistik Paired Sample T Test

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pret-Test Eksperimen	82.83	30	2.135	.390
	Post-Test Eksperimen	113.90	30	9.557	1.745
Pair 2	Pre-Test Kontrol	83.23	30	3.549	.648
	Post-Test Kontrol	89.73	30	5.807	1.060

Dapat dilihat pada nilai rata-rata dari hasil analisis deskriptif terdapat peningkatan minat belajar antar pre-test dan post-test pada masing-masing kelas, hal ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif *google sites* juga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Uji Homogenitas

Uji Homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah suatu varians

(keberagaman) data dari dua atau lebih kelompok bersifat homogen (sama) atau heterogen (tidak sama). Data yang homogen adalah salah satu syarat namun bukan syarat mutlak dalam uji independent sample t test. Pada penelitian ini uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah varians data posttest kelas eksperimen dan data posttest kelas kontrol bersifat homogen atau tidak.

Tabel IX. Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Minat Belajar Siswa	Based on Mean	4.991	1	58	.029
	Based on Median	5.029	1	58	.029
	Based on Median and with adjusted df	5.029	1	44.149	.030
	Based on trimmed mean	5.270	1	58	.025

Berdasarkan output diatas diketahui nilai signifikansi (sig.) based on mean adalah sebesar 0,029 > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data post-test

Uji Independen Sample T Test

Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata antara dua sample yang tidak berpasangan, persyaratan utama dalam uji independen sample t test adalah data harus berdistribusi normal dan homogen. Dari hasil analisis

kelas eksperimen dan post-test kelas kontrol adalah sama atau homogen. Dengan demikian maka syarat uji independen sample t test sudah terpenuhi.

sebelumnya bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Tujuan uji sample t test adalah untuk mengetahui perbedaan antara minat belajar siswa pada pembelajaran menggunakan media interaktif dengan pembelajaran yang hanya menggunakan modul ajar.

Tabel X. Hasil Uji Independen Sample T 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	
									Lower	Upper
Minat Belajar Siswa	Equal variances assumed	4.991	.029	11.837	58	.000	24.167	2.042	20.080	28.254
	Equal variances not assumed			11.837	47.844	.000	24.167	2.042	20.061	28.272

Berdasarkan hasil output diperoleh nilai sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata hasil minat belajar siswa antara

pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif *google sites* dengan pembelajaran yang hanya menggunakan modul ajar.

Tabel XI. Statistik Deskriptif uji Independen T Test

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Minat Belajar Siswa	Post-Test Eksperimen	30	113.90	9.557	1.745
	Post-Test Kontrol	30	89.73	5.807	1.060

Tabel diatas digunakan untuk melihat seberapa besar perbedaan minat belajar siswa pada pembelajaran menggunakan media interaktif dan pembelajaran menggunakan modul ajar. Berdasarkan tabel di atas terdapat perbedaan yang sangat jauh pada nilai rata-

rata minat belajar siswa, hal ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif menggunakan *google sites* sangat berpengaruh pada peningkatan minat belajar siswa

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan dua kelas sebagai objek penelitian untuk melihat perbedaan peningkatan minat belajar yang signifikan antara kedua metode pembelajaran tersebut.

Sebelum angket minat belajar siswa dibagikan dikelas, angket tersebut sudah dvalidasi oleh validator yaitu salah satu dosen pengajar yang ada di jurusan teknik informatika Universitas Negeri Gorontalo,hal ini dilakukan agar dapat diketahui apakah angket yang akan disebar

kepada siswa layak untuk digunakan atau materi dan ahli media juga sebelumnya telah di validasi sebelum digunakan untuk penilaian

tidak. Tidak hanya itu, instrumen penilaian ahli ahli materi dan ahli media. Berikut tampilan dari media pembelajaran yang telah di buat.

- **Halaman Awal/Home**

Sebelum memulai pembelajaran siswa akan diperlihatkan halaman awal, halaman ini peserta didik akan diberikan pengenalan tentang apa itu Teknologi Informasi dan Komunikasi, selain itu, pada halaman ini juga terdapat video singkat mengenai penjelasan TIK, dan juga profil pengajar



Gambar 1 Tampilan Awal Goole Sites

Halaman Daftar Hadir

Halaman daftar hadir menampilkan menu form untuk siswa mengisikan kehadiran, kemudian setelah mengisi daftar hadir siswa



Gambar 2 Halaman Daftar Hadir

- **Halaman Materi**

Halaman materi ini terdapat penjelasan singkat mengenai materi yang akan diajarkan, Kemudian, setelah penjelasan singkat di halaman bawah terdapat file materi dalam format pdf yang akan dibuka melalui google drive. Selain itu, juga terdapat video-video tutorial tentang materi yang dibawakan langsung dapat melihat siapa saja yang telah mengisi dan yang hadir di kelas pada saat itu.



Gambar 3 Halaman Materi

- **Halaman Tugas**

Halaman terakhir yaitu halaman tugas, pada halaman ini siswa akan diberikan tugas harian untuk dikerjakan, tugas tersebut juga menjadi syarat kehadiran di jam terakhir agar siswa dapat terus mengikuti pembelajaran hingga selesai. Tidak hanya itu, pada halaman tugas juga terdapat game dalam bentuk quiz yang dibuat menggunakan wordwall, hal ini diberikan untuk mencairkan suasana dikelas.



Gambar 4 Halaman Tugas

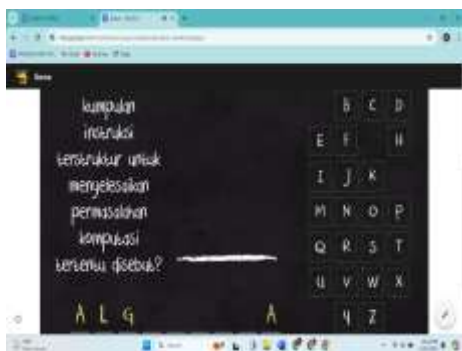
- Halaman Game

Halaman *game* adalah halaman yang paling disukai peserta didik pada media *google sites* ini, hal ini karena pada saat *game* dimainkan peserta mulai bersenang-senang sambil mengasah kembali kemampuan ingatannya, dengan memainkan *game* tersebut siswa dapat melihat apakah pengetahuannya mengenai materi yang telah diberikan oleh guru sesuai dengan yang ada pada *game* tersebut.



Gambar 4 Halaman Game

Sebelum memulai inti permainan peserta dihadapkan dengan beberapa pertanyaan berbentuk *quiz*, hal ini dibuat agar peserta didik merasa tertantang dengan adanya *quiz* sebelum memainkan *game* tersebut. *game* dibuat dengan menggunakan template *game* pada *wordwall*. Berikut tampilan *game* yang telah dibuat dengan menggunakan *wordwall*;



Gambar 5 Halaman Game *WordWall*

Penerapan media pembelajaran menggunakan *google sites* ini dirancang untuk melihat apakah dengan diterapkannya media pembelajaran interaktif *google sites* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Setelah dilakukannya penelitian dengan menggunakan metode quasi eksperimen peneliti mendapatkan hasil dari beberapa pengujian yaitu, uji analisis deskriptif, uji normalitas, uji paired sample t test, uji homogenitas, dan uji independent sample t test, beberapa pengujian yang telah disebutkan saling berhubungan sehingga dapat menjawab rumusan masalah tentang apakah penerapan media pembelajaran interaktif menggunakan *google sites* dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan yaitu uji paired sample t test dengan mendapatkan nilai rata-rata minat belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran *google sites* yaitu Pre-test eksperimen nilai rata-rata 79,87 dan post-test eksperimen nilai rata-rata 113,90 maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa pada saat sebelum diterapkan media pembelajaran interaktif *google sites* meningkat ketika telah diterapkannya media pembelajaran interaktif *google sites*.

Kemudian pada uji independent sample t test di dapatkan hasil bahwa peningkatan minat belajar siswa pada saat diterapkan media pembelajaran interaktif *google sites* lebih tinggi dibandingkan dengan peningkatan minat belajar siswa pada saat menggunakan modul ajar yang dimana hasilnya yaitu nilai rata-rata Post-test eksperimen 113,90 dan nilai rata-rata post-test kontrol 89,73.

KESIMPULAN

Penelitian tentang penerapan media pembelajaran interaktif menggunakan google sites dilakukan untuk melihat sejauh mana peningkatan minat belajar siswa ketika di terapkan media tersebut, dengan melakukan penelitian ini peneliti dapat membandingkan antar peningkatan minat belajar siswa antara penggunaan media dan penggunaan modul ajar.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti mendapatkan hasil dari uji

independent t test, pengujian ini dilakukan untuk melihat seberapa besar perbedaan nilai rata-rata dari penggunaan media dan penggunaan modul, hasil akhir yang di dapatkan yaitu penggunaan media mendapatkan nilai rata-rata 113,90 dan penggunaan modul ajar mendapatkan nilai rata-rata 89,73, dapat dilihat dari nilai rata-rata tersebut bahwa peningkatan minat belajar pada penggunaan media pembelajaran lebih tinggi dari penggunaan modul ajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditiany, V., & Pratiwi, R. T. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri 3 Kuningan)*. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 18(02), 102-109.
- Budiman, H. (2017). *Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan*. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 3143.
- Cheng, G. 2009. *Using game making pedagogy to facilitate student learning of interactive multimedia*. Australia : *Australasian Journal of Educational Technology*
- Dewi, P.K. (2018). *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. Malang: UB Press.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). *Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa*. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Firdha, N., & Zulyusri, Z. (2022). *Penggunaan iSpring Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif*. *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, 101-106.
- Firmadani, F. (2020). *Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0*. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97.
- Hafid, H., & Barnoto, B. (2022). *Manajemen Pembelajaran Kelas Digital Berbasis Google Workspace for Education*. *Kharisma: Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 1(1), 48-58.
- Harahap, L. (2019). *Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan*.
- Heri, T. (2019). *Meningkatkan Motivasi Minat Belajar Siswa*. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran dan Pencerahan*, 15(1).
- Innuddin, M., & Rachman, D. F. (2022). *Pelatihan Komputer Dasar Dalam Rangka Meningkatkan Pemahaman Masyarakat*. *Jurnal Mengabdikan dari Hati*, 1(2), 61- 68.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). *Media pembelajaran untuk anak usia dini di pendidikan anak usia dini*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560-1566.
- Mukti, W. M., & Anggraeni, Z. D. (2020). *Media pembelajaran fisika berbasis web menggunakan Google sites pada materi listrik statis*. *FKIP eProceeding*, 5(1), 51-59.
- Mustaghfiroh, S. (2020). *Konsep “merdeka belajar” perspektif aliran progresivisme John Dewey*. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(1), 141-147.

- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media pembelajaran untuk anak usia dini di pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560-1566.
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43-50.
- Muliani, R. D. M. R. D., & Arusman, A. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133-139.
- Noeraini, I. A., & Sugiyono, S. (2016). Pengaruh tingkat kepercayaan, kualitas pelayanan, dan hargaterhadap kepuasan pelanggan JNE Surabaya. *Jurnal Ilmu Dan Riset Manajemen (JIRM)*, 5(5).
- Nurliswati, R., Nurlizawati, N., & Triyandra, A. C. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Google Site dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Sosiologi di Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Ampek Angkek. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 1(4), 420-429.
- Oktaviani, E. R. (2022). Penerapan Media Google Sites Pada Pembelajaran Menulis Teks Anekdote Siswa Kelas X Teknik Pemesinan 1 Smk Negeri 13 Surabaya.
- Pujihastuti, I. (2010). Prinsip penulisan kuesioner penelitian. *CEFARS: Jurnal Agribisnis dan Pengembangan Wilayah*, 2(1), 43-56.
- Putri, A. A. W., Syahdilla, M. I., Nisa, R. K., & Mahardika, I. K. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Google Sites Pada Materi Hukum Newton Di Sma Islam Al- Hidayah Jember. *Khazanah Pendidikan*, 16(2), 80-85.
- Sadiman, A. dkk. 2003. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Pustekkom Dikbud
- Salsabila, U. H., Ilmi, M. U., Aisyah, S., Nurfadila, N., & Saputra, R. (2020). Peran teknologi pendidikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di era disrupsi. *Journal on Education*, 3(01), 104-112.
- Smaldino, E. S., dkk. 2008. *Instrucional Technology and Media For Learning*. New Jersey: Upper Saddle River.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung. CV Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta. Sumiati. 2008. *Metode Pembelajaran*. Bandung. Wacana Prima.
- Satari, N., Khalid, K., Ismail, Z., & Yen, F. S. (2023). Penggunaan Google Sites, One Stop Center Sebagai Medium Pengurusan Akademik. *International Journal Of Educational Research On Andragogy And Pedagogy*, 1(1), 49-54.
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran ekonomi. *Jurnal teknologi informasi & komunikasi dalam pendidikan*, 2(2).
- Ubaidi, A., Nabila, R., Raffi, M. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Website Google Sites Terhadap Minat Belajar Matematika Peserta Didik Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(8), 943-952.
- Wahyuni, N. (2019). *Efektivitas pembelajaran dengan menggunakan metode praktik untuk mata pelajaran produktif jurusan administrasi perkantoran di smk nasional makassar* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar).
- Wulandari, S. (2020). *Media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat siswabelajar matematika di smp 1 bukit sundi*. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43-48.
- Yulisman, Y., Rahmalisa, U., & Kurniawan, B. (2022). *Pelatihan Membangun Aplikasi Sederhana Berbasis Android dan Web Tanpa Koding Bagi Siswa SMK Muhammadiyah 3 Terpadu Pekanbaru*. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(1), 3545-3558.

Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh pembelajaran daring terhadap minat belajar siswa pada masa covid 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232-243.

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61-78.