

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB MENGGUNAKAN GOOGLE SITES PADA MATA PELAJARAN TIK DI KELAS X MA AL-KHAIRIYAH PIPITAN

Yuliawati<sup>1</sup>, Umalihayati<sup>2</sup>, Mohamad Bayi Tabrani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Bina Bangsa

[yuliawatiii0102@gmail.com](mailto:yuliawatiii0102@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya inovasi dalam metode dan sumber belajar yang digunakan saat proses pembelajaran. Guru cenderung menggunakan metode ceramah, dan media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi serta kurang interaktif. hal ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi monoton sehingga siswa mudah merasa jemu dan bosan dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran berbasis website *google sites*, menilai tingkat kelayakan media yang dikembangkan, serta mengetahui respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini menggunakan *Research and Development (R&D)* dengan tahapan pengembangan meliputi: (1) Analisis, (2) Desain, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, dan (5) Evaluasi. Subjek penelitian terdiri dari 20 siswa kelas X MA Al-Khairiyah Pipitan. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Data yang digunakan bersifat kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini berupa produk media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites untuk mata pelajaran TIK. Produk ini dinyatakan sangat layak berdasarkan penilaian validator ahli media I dan II dengan skor masing-masing 86,7% dan 89,3%. Ahli materi memberikan skor 88% dengan kriteria sangat layak. Selain itu, media pembelajaran ini juga dinilai sangat menarik berdasarkan hasil angket respons peserta didik dengan skor 88%. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba lapangan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites untuk mata pelajaran TIK ini sangat layak dan menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

**Kata Kunci:** Pengembangan; Media Pembelajaran Interaktif; *Google Sites*; Teknologi Informasi Dan Komunikasi.

### ABSTRACT

*This research is motivated by the lack of innovation in the methods and learning resources used during the teaching and learning process. Teachers tend to rely on lecture methods, and the learning media used are less varied and less interactive. This results in a monotonous*

*learning process, causing students to easily feel bored and disengaged. The aim of this study is to describe the development process of a website-based learning media using Google Sites, assess the feasibility of the developed media, and determine students' responses to the media.*

*The research method used in this study is Research and Development (R&D) with development stages including: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, and (5) Evaluation. The research subjects consisted of 20 students from class X at MA Al-Khairiyah Pipitan. Data collection techniques included observation, interviews, questionnaires, and documentation. Both qualitative and quantitative data were used in this study. The result of this research is an interactive learning media product based on Google Sites for the subject of Information and Communication Technology (ICT). This product is deemed highly feasible based on assessments by media expert validators I and II, with scores of 86.7% and 89.3%, respectively. The material expert gave a score of 88%, categorizing it as highly feasible. Additionally, the learning media was rated as very engaging based on student response questionnaires, with a score of 88%. Based on the validation results and field testing, it can be concluded that the Google Sites-based interactive learning media for ICT is highly feasible and engaging to be used as a learning tool.*

**Keywords:** Development; Interactive Learning Media; Google Sites; Information And Communication Technology.

---

## A. PENDAHULUAN

Pendidikan didefinisikan sebagai proses pengajaran yang dirancang untuk menciptakan proses belajar yang menyenangkan, sehingga peserta didik mampu untuk mengembangkan potensi diri, meningkatkan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri dan masyarakat sekitar (Annisa, 2022). Peningkatan kualitas pendidikan dapat dicapai dengan melakukan suatu pembaharuan dibidang pendidikan, Salah satunya yaitu pembaharuan pada media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat menimbulkan suasana belajar yang menarik, interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik. Sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran serta kualitas pembelajaran dapat tercapai.

Menurut Sevtia, dkk (2022) Media pembelajaran Adalah suatu alat yang dijadikan sebagai perantara untuk memudahkan komunikasi antara guru dan peserta didik. Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, dengan menggunakan media dalam pembelajaran, proses belajar mengajar lebih terarah dan teratur (Rosdalina & Dayurni, 2023).

Teknologi informasi dan komunikasi adalah salah satu contoh media pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, TIK berperan sebagai alat bantu yang dapat memudahkan peserta

didik dalam pembelajaran, memperkaya pengalaman belajar peserta didik, serta meningkatkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran (Fricticarani *et al.*, 2023). Namun, pada dasarnya masih banyak guru TIK yang menggunakan metode ceramah atau konvensional dalam menyampaikan materi, tanpa menggunakan media pembelajaran yang interaktif, hal ini menyebabkan pembelajaran yang monoton sehingga siswa cepat merasa bosan dan jemu dalam pembelajaran.

Ma Al-Khairiyah Pipitan merupakan salah satu sekolah menengah Atas yang terletak di Kota Serang, Banten. Ma Al-Khairiyah Pipitan merupakan salah satu lembaga pendidikan yang terus berupaya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di setiap mata pelajarannya, termasuk mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di kelas X. Tujuan dari Mata pelajaran TIK yaitu untuk membekali siswa pengetahuan dan keterampilan menggunakan berbagai macam perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi secara baik dan Efektif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di Ma Al-Khairiyah Pipitan, ditemukan bahwa metode yang digunakan dalam proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah atau konvensional. Selain itu penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru mata pelajaran TIK masih belum bervariasi, media pembelajarannya masih berfokus pada buku teks, powerpoint dan papan tulis. Melihat permasalahan tersebut, maka perlu dikembangkan sebuah inovasi media pembelajaran yang interaktif pada mata pelajaran TIK. Salah satu media pembelajaran interaktif yang mudah dibuat dan digunakan adalah *Google sites*. *Google sites* adalah situs yang disediakan oleh google secara gratis untuk pembuatan berbagai jenis website, termasuk website pembelajaran. Media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan *Google sites* mempunyai banyak keuntungan dibandingkan media pembelajaran tradisional. Google dapat diakses oleh siswa kapanpun dan dimanapun, siswa hanya perlu mengakses link browser yang guru kirim sehingga tidak perlu lagi untuk menginstal aplikasi tambahan, link tersebut bisa diakses melalui smartphone maupun laptop selama terhubung dengan internet (Salsabila & Aslam, 2020). Selain itu, *Google Sites* dapat memfasilitasi proses belajar peserta didik dengan menyajikan materi dalam bentuk yang lebih menarik. Hal ini diharapkan mampu meningkatkan semangat dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D (*Research and development*). Penelitian (*research*) adalah proses kegiatan ilmiah yang dilakukan dengan mengikuti standar dan norma-norma penelitian yang diakui secara luas, sementara pengembangan (*development*) mengacu kepada suatu aktivitas yang bertujuan untuk menambahkan atau meningkatkan, baik dari segi kuantitas maupun kualitas dari suatu kegiatan atau objek yang menjadi fokus aktivitas tersebut (Rabiah, 2018).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE merupakan sebuah model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan sistematis, yaitu: analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah media e-learning berbasis website Google Sites.

Subjek uji coba dalam penelitian ini meliputi dosen, guru, dan peserta didik. Jenis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini mencakup data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil instrumen validasi ahli dan respons peserta didik. Sementara itu, data kualitatif diperoleh melalui observasi, wawancara, serta saran, masukan, dan komentar dari validator ahli media, ahli materi, dan peserta didik. Instrumen penilaian yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket validasi dan angket respon peserta didik. Angket yang digunakan berbentuk ceklis menggunakan skala likert 1-5 (Sugiyono, 2019). Kriteria dari masing-masing skala penilaian yang digunakan sebagai berikut:

Table 1. Kriteria Skala Penilaian Validator

<b>Option</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Bobot</b>
Sangat Baik	SB	5
Baik	B	4
Cukup	C	3
Kurang	K	2
Sangat Kurang	SK	1

Table 2. Kriteria Skala Penilaian Respon Peserta Didik

<b>Option</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Bobot</b>
Sangat Setuju	SS	5
Setuju	S	4
Kurang Setuju	KS	3
Tidak Setuju	TS	2
Sangat Tidak Setuju	STS	1

Teknik analisis data dalam pengembangan media pembelajaran berbasis web menggunakan *Google Sites* meliputi analisis data hasil angket validasi ahli dan analisis data hasil angket respons siswa. Data tersebut kemudian diolah sesuai dengan prosedur penelitian dan pengembangan. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

### 1. Analisis Kelayakan Produk

Data yang dianalisis diperoleh dari hasil angket yang diisi oleh validator ahli media I, ahli media II dan ahli materi. Prosesnya dilakukan dengan menyebarluaskan angket kepada para ahli. Analisis data ini bertujuan untuk menilai seberapa layak media pembelajaran ini menurut perspektif ahli media dan ahli materi. Setelah semua data terkumpul, tingkat kelayakan (validitas) dihitung menggunakan rumus sebagai berikut (Salsabila & Aslam, 2020).

$$\frac{NP}{SM} = R \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai persentase

R = Nilai yang diperoleh

SM = Skor maksimal

Table 3. Skala Kelayakan

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Kurang Layak
0%-40%	Tidak Layak

Sumber (Rahmi *et al.*, 2019)

## 2. Analisis kemenarikan produk

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Data diperoleh melalui angket yang disebar kepada peserta didik, kemudian data diolah dan dihitung dengan rumus berikut ini (Sa'dun Akbar, 2017):

$$\frac{P = Tse \times 100\%}{Tsh}$$

Keterangan:

P = Nilai persentase

Tse = Total skor empirik yang diperoleh

Tsh = Skor maksimal yang diharapka

Setelah didapatkan hasil dari perhitungan angket, kemudian hasilnya dapat dikategorikan sesuai dengan tabel berikut:

Table 4. Kriteria penilaian kemenarikan produk

Presentase	Kategori
85,01% – 100,00%	Sangat Menarik
70,01% – 85,00%	Menarik
50,01% – 70,00%	Kurang Menarik
01,00% – 50,00%	Tidak Menarik

Sumber : (Ningtiyas, Silviana Nur Faizah, 2021)

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* untuk mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di kelas X MA Al-Khairiyah Pipitan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu: 1. Analisis (Analysis), 2. Perancangan (Design), 3. Pengembangan (Development), 4. Implementasi (Implementation), dan 5. Evaluasi (Evaluation). Berikut adalah hasil dari penelitian menggunakan model ADDIE yang telah dilakukan:

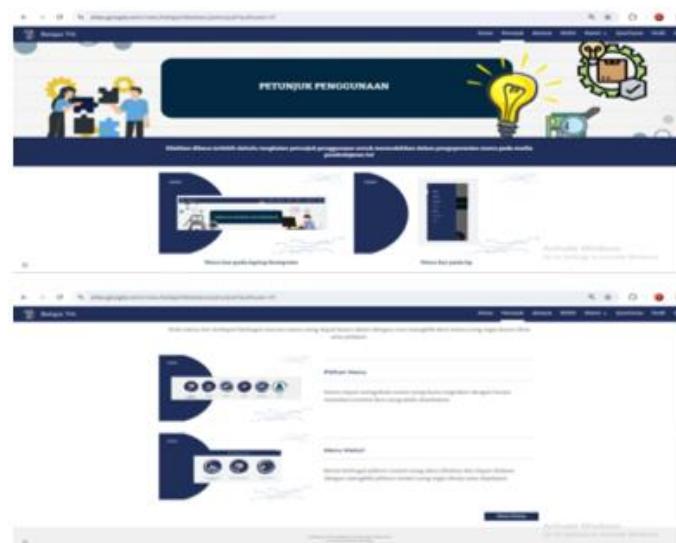
1. **Analisis (Analysis).** Analisis merupakan tahap awal dalam model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini, peneliti melakukan wawancara dan observasi terhadap guru mata pelajaran TIK untuk mengidentifikasi permasalahan yang terkait dengan proses pembelajaran di MA Al-Khairiyah Pipitan. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, peneliti menemukan bahwa peserta didik kurang termotivasi selama pembelajaran TIK,

media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, dan metode mengajar guru masih didominasi oleh metode ceramah. Hal ini menyebabkan pembelajaran terasa monoton sehingga membuat siswa cepat merasa bosan.

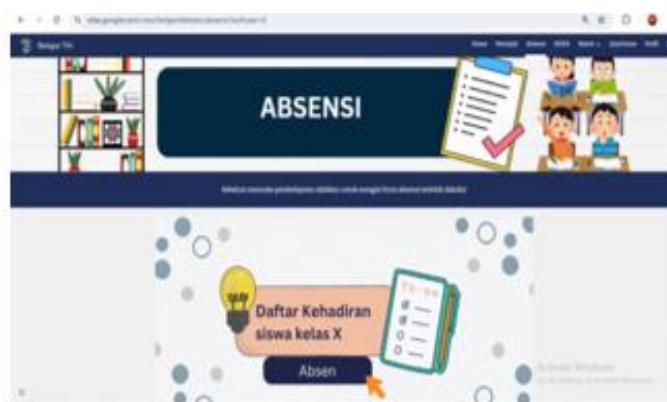
2. **Perancangan (Design).** Pada tahap ini, peneliti merancang isi materi dan desain media yang akan dimasukkan ke dalam website. Kegiatan yang dilakukan meliputi penyusunan konsep desain website, tata letak, gambar-gambar, isi materi, serta elemen pendukung lainnya.
3. **Pengembangan (Development).** Pada tahap ini, rancangan yang telah dibuat oleh peneliti kemudian diproses dan diimplementasikan ke dalam media Google Sites. Berikut adalah hasil media yang telah dikembangkan:



Gambar 1. Tampilan Menu Utama



Gambar 2. Menu Petunjuk Penggunaan



Gambar 3. Tampilan Menu Absensi



Gambar 4. Tampilan Menu Sk/Kd

Setelah produk selesai dikembangkan, tahap selanjutnya adalah melakukan uji validasi oleh dua validator, yaitu ahli media dan ahli materi. Pengujian dilakukan menggunakan lembar instrumen validasi berupa angket dengan skala penilaian. Produk media yang telah dikembangkan diberikan kepada validator untuk dinilai. Berikut adalah hasil validasi dari kedua ahli:

Table 5. Hasil Validasi Ahli Media I

No	Aspek yang dinilai		R	SM	P	Ket.
	Aspek	Indikator				
1.	Aspek Tampilan	1. Tampilan desain halaman utama produk	4	5	80%	layak
		2. Ketepatan pemilihan background	5	5	100%	Sangat layak

		3. Kejelasan setiap menu ikon	5	5	100%	Sangat layak
		4. Kesesuaian penggunaan jenis, ukuran dan warna huruf yang dipakai	4	5	80%	Layak
		5. Gambar yang disajikan sesuai dengan materi	5	5	100%	Sangat layak
		2. Video yang dipakai sesuai dengan materi	4	5	80%	Layak
		3. Kualitas gambar dan video yang disajikan	4	5	80%	Layak
		4. Kemenarikan gambar dan video	4	5	80%	Layak
		5. Ketepatan tata letak	5	5	100%	Sangat layak
		6. keterbacaan teks yang digunakan pada materi	4	5	80%	Layak
2.	Aspek penggunaan	7. Ketepatan petunjuk penggunaan media	4	5	80%	Layak
		8. Kemudahan pengoperasian media	4	5	80%	Layak
		9. Kemudahan mengakses setiap ikon menu	5	5	100%	Sangat layak
		10. Ketepatan navigasi pada setiap ikon menu	4	5	80%	Layak
		11. Kemudahan dalam berinteraksi dengan media	4	5	80%	Layak
		Jumlah	65	75	86,7%	Sangat layak

Table 6. Hasil Validasi Ahli Media II

No	Aspek yang dinilai		R	SM	P	Ket.
	Aspek	Indikator				
1.	Asek Tampilan	1. Tampilan desain halaman utama produk	5	5	100%	layak
		2. Ketepatan pemilihan	5	5	100%	Sangat

		background				layak
		3. Kejelasan setiap menu ikon	5	5	100%	Sangat layak
		4. Kesesuaian penggunaan jenis, ukuran dan warna huruf yang dipakai	4	5	80%	Layak
		5. Gambar yang disajikan sesuai dengan materi	5	5	100%	Sangat layak
		6. Video yang dipakai sesuai dengan materi	4	5	80%	Layak
		7. Kualitas gambar dan video yang disajikan	4	5	80%	Layak
		8. Kemenarikan gambar dan video	4	5	80%	Layak
		9. Ketepatan tata letak	4	5	80%	Sangat layak
		10. keterbacaan teks yang digunakan pada materi	5	5	100%	Layak
2.	Aspek penggunaan	11. Ketepatan petunjuk penggunaan media	5	5	100%	Layak
		12. Kemudahan pengoperasian media	4	5	80%	Layak
		13. Kemudahan mengakses setiap ikon menu	5	5	100%	Sangat layak
		14. Ketepatan navigasi pada setiap ikon menu	4	5	80%	Layak
		15. Kemudahan dalam berinteraksi dengan media	4	5	80%	Layak
		Jumlah	67	75	89,3%	Sangat layak

Berdasarkan hasil validasi ahli media tersebut maka diperoleh akumulasi persentase nilai akhir yaitu sebesar 86,7% pada ahli media I dan 89,3% pada ahli media II. Hal ini menunjukkan

bawa media dinyatakan sangat layak untuk diujicobakan kepada siswa sesuai dengan kriteria kelayakan media menurut (Rahmi *et al.*, 2019).

Table 7. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek yang dinilai		R	SM	P	Ket.
	Aspek	Indikator				
1	Aspek kelayakan isi	1. Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar	5	5	100%	Sangat layak
		2. Materi yang disajikan sesuai dengan indikator	5	5	100%	Sangat layak
		3. Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat pendidikan	4	5	80%	Layak
		4. Kejelasan tujuan pembelajaran	4	5	80%	layak
		5. Cakupan atau keluasan isi materi	4	5	100%	layak
		6. Kejelasan pemberian contoh yang disajikan pada materi	5	5	80%	Sangat layak
		7. Kejelasan pemberian gambar sesuai dengan materi	4	5	80%	layak
		8. Kejelasan pemberian video sesuai dengan materi	4	5	80%	layak
		9. Kemenarikan isi materi mendorong siswa untuk belajar lebih jauh lagi	5	5	100%	Sangat layak

		10. Latihan yang disajikan sesuai dengan materi dan dapat mendorong rasa ingin tahu siswa	4	5	80%	layak
2	<b>Aspek Kelayakan penyajian</b>	11. Keruntutan isi materi yang disajikan dalam bahan ajar	5	5	100%	Sangat layak
		12. Materi yang disajikan bersifat interaktif sehingga melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran	4	5	80%	layak
3	<b>Aspek kebahasaan</b>	13. Ketepatan tata bahasa yang digunakan	4	5	80%	layak
		14. Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5	5	100%	Sangat layak
		15. Bahasa yang digunakan dalam materi sudah komunikatif	4	5	80%	layak
<b>Jumlah</b>			66	75	88%	Sangat layak

Berdasarkan hasil validasi ahli materi tersebut maka diperoleh akumulasi presentase nilai akhir yaitu sebesar 88% pada ahli materi. Hal ini menunjukkan bahwa media dinyatakan sangat layak untuk diujicobakan kepada siswa sesuai dengan kriteria kelayakan media menurut (Rahmi *et al.*, 2019)

#### 4. Implementasi (Implementations)

Setelah produk media dinyatakan layak melalui validasi oleh dua validator ahli media dan satu validator ahli materi, langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba lapangan. Uji coba ini melibatkan 20 siswa kelas X MA Al-Khairiyah Pipitan. Pada tahap awal, peneliti memperkenalkan media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites yang telah dikembangkan, menjelaskan cara pengoperasiannya, serta fitur-fitur yang tersedia di dalamnya. Selanjutnya, peneliti membagikan link akses website Google Sites yang dapat diakses melalui

tautan berikut: <https://sites.google.com/view/belajartikkelasx/home>. Peserta didik diminta membuka link tersebut, dan peneliti memberikan angket untuk mengumpulkan respons siswa terhadap media pembelajaran yang telah dibuat. Adapun hasil dari perhitungan data angket respon peserta didik sebagai berikut :

Table 8. Hasil Ujicoba Kemenarikan Media

NO	NAMA	JUMLAH	SKOR MAX	%	KET
1	Adrian	84	100	84%	Sangat Menarik
2	Ahmad Zulfikar	84	100	84%	Sangat Menarik
3	Ahmad Zulkarnain	90	100	90%	Sangat Menarik
4	Aisyah Qurrota Aini	86	100	86%	Sangat Menarik
5	Faiz Ahnadul Cholik	97	100	97%	Sangat Menarik
6	Fauzan	93	100	93%	Sangat Menarik
7	Hadaful A'laa	89	100	89%	Sangat Menarik
8	M. Alfarohman	93	100	93%	Sangat Menarik
9	M. Fachri Aldaerobi	92	100	92%	Sangat Menarik
10	Muhammad Nurul Iman	91	100	91%	Sangat Menarik
11	Mulia Lestari	81	100	81%	Sangat Menarik
12	Nur Hasanah	88	100	88%	Sangat Menarik

13	Nurul Fitri	87	100	87%	Sangat Menarik
14	Ryan Hamzani	92	100	92%	Sangat Menarik
15	Saskia	80	100	80%	Menarik
16	Shela Ade Septiana	80	100	80%	Menarik
17	Siti Dina Riska Lestari	86	100	86%	Sangat Menarik
18	Siti maesaroh	83	100	83%	Sangat Menarik
19	Sri Asih Rahayu	94	100	94%	Sangat Menarik
20	Sulaiman Daud	90	100	90%	Sangat Menarik
jumlah		1760	2000	88%	Sangat Menarik

Persentase kemenarikan media secara keseluruhan dihitung menggunakan rumus berikut (Sa'dun Akbar, 2017) :

$$P = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$\begin{aligned}
 &= \frac{1760}{2000} \times 100 \\
 &= 88\%
 \end{aligned}$$

Data hasil angket tersebut menunjukkan bahwa media ini secara umum sangat menarik dengan persentase 88 % sesuai dengan kriteria kemenarikan media (Ningtyas *et al.*, 2021).

## 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi adalah tahap akhir dalam pengembangan ADDIE. Tahap ini bertujuan untuk menilai keberhasilan produk media yang dikembangkan. Tahap evaluasi dilakukan untuk menganalisis hasil validasi media oleh validator dan respon siswa terhadap kelayakan serta kemenarikan media yang dikembangkan. Pada tahap ini peneliti melakukan perbaikan

dari masukan yang telah disampaikan dari para ahli untuk penyempurnaan media yang telah dibuat.

## D. KESIMPULAN

Penelitian ini telah menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran berbasis Website untuk pembelajaran TIK di kelas X. Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba, media pembelajaran interaktif berbasis *google sites* pada mata pelajaran TIK di kelas X Ma Al-Khairiyah pipitan diperoleh kesimpulan bahwa :

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis Website menggunakan *Google sites* ini menghasilkan produk berupa Website pembelajaran yang mempunyai banyak fitur yang menarik sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga produk yang dikembangkan sangat cocok diterapkan sebagai media pembelajaran.
2. Pengembangan media pembelajaran ini telah memenuhi kriteria sangat layak berdasarkan hasil angket yang telah diisi oleh validator media I dengan hasil 86,7% dan ahli media II 89,3% dan validator materi dengan hasil 88%.
3. Media ini juga mendapatkan kriteria sangat menarik berdasarkan hasil angket respon siswa terkait kemenarikan media yang dilakukan pada tahap uji coba media di lapangan dengan hasil 88%.

Berdasarkan hasil uji validitas dan uji coba di lapangan maka dapat disimpulkan media pembelajaran berbasis *google sites* yang dikembangkan oleh peneliti sudah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran TIK di kelas X Ma Al-Khairiyah Pipitan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, D. (2022). Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1980), 1349–1358.
- Fricticarani, A., Hayati, A., R, R., Hoirunisa, I., & Rosdalina, G. M. (2023). Strategi Pendidikan Untuk Sukses Di Era Teknologi 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(1), 56–68. <https://doi.org/10.52060/pti.v4i1.1173>
- Ningtiyas, Silviana Nur Faizah, S. J. A. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA RUMAH PINTAR PADA TEMA VI SUBTEMA I KELAS II SD/MI. *SAWABIQ JURNAL KEISLAMAN*, 1(1).
- Rabiah, S. (2018). *Penggunaan Metode Research and Development dalam Penelitian Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*. April 2015, 1–7. <https://doi.org/10.31227/osf.io/bzfsj>

- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>
- Rosalina, G. M., & Dayurni, P. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Menggunakan Smart Apps Creator Berbasis Android Pada Pembelajaran TIK Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IX di MTS Negeri 2 Serang. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research Volume*, 3(4), 3140–3149. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative%0APengaruh>
- Sa'dun Akbar. (2017). *Instrument Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Salsabila, F., & Aslam. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Sevtia, A. F., Taufik, M., & Doyan, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Konsep dan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(September), 1167–1173.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuatitatif dan Kualitatif dan RD, Alfabetasuwandojno. In M. Dr. Ir. Sutopo S.Pd (Ed.), *Teori akuntansi*. ALFABETA.