

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEBSITE GOOGLE SITES DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR

Stevi Wulandari & Ni'matuz Zuhroh

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Republik Indonesia

[18130095@student.uin-malang.ac.id](mailto:18130095@student.uin-malang.ac.id), [zuhroh@pips.uin-malang.ac.id](mailto:zuhroh@pips.uin-malang.ac.id)

### ABSTRACT

The development of technology certainly has a major impact on the world of education, one of which is the innovation of learning media. The existence of this learning media innovation, the teacher can increase student learning motivation which will also have an impact on student learning outcomes. This study to develop interactive learning media based on the google sites website in improving learning outcomes in social studies subjects at Ngebruk Islamic Junior High School. The method used is the R&D method. This study used 3 classes, namely the experimental class, the experimental class and the control class with 20 students. The results obtained in the experimental class through the pre test post test, namely the pre test value of 77.8 post test of 82.7. The control class had a pre-test score of 73.2, post-test 80.6. For the validation assessment, media experts get a score of 94%, material experts, 78%, social studies teachers 78%, student responses 80%-100%. It can be concluded that the implementation of the learning media on the google sites website can improve learning outcomes in social studies subjects at the Ngebruk Islamic Middle School. Then it can be said that this development media is feasible and does not need revision and the responses of students who feel happy.

**Keywords:** Interactive Learning Media; *Website google sites*; Learning Outcome

### ABSTRAK

Perkembangan teknologi tentunya memiliki dampak besar bagi dunia pendidikan, salah satunya yaitu inovasi media pembelajaran. Adanya inovasi media pembelajaran, guru bisa menambah motivasi belajar siswa yang nantinya juga akan berdampak pada hasil belajar siswa. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *website google sites* dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS di SMP Islam Ngebruk. Metode yang digunakan yaitu metode R&D. Penelitian ini menggunakan 3 kelas yaitu kelas uji coba, eksperimen, dan kelas kontrol ada 20 siswa. Hasil yang didapatkan pada kelas eksperimen melalui pre test post test yaitu nilai pretes 77,8 postes 82,7. Kelas kontrol nilai pretes 73,2 postes 80,6. Untuk penilaian validasi ahli media mendapatkan nilai 94%, ahli materi, 78%, guru IPS 78%, respon siswa 80%-100%. Bisa disimpulkan bahwa pelaksanaan media pembelajaran *website google sites* ini bisa meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS di SMP Islam Ngebruk dikatakan media pengembangan ini layak dan tidak perlu revisi serta respon siswa yang merasa senang.

**Kata-Kata Kunci:** Media Pembelajaran Interaktif; *Website google sites*; Hasil Belajar

## PENDAHULUAN

Lembaga pendidikan tentunya tidak bisa dihindarkan dari adanya perkembangan teknologi, seperti pada media pembelajaran. Dimana seiring berjalannya waktu seorang guru harus menyesuaikan media pembelajaran yang digunakan dengan teknologi yang sedang berkembang. Ketika guru mengikuti perkembangan teknologi dengan baik kemudian menerapkannya melalui media pembelajaran, maka bisa tercipta kondisi belajar yang menyenangkan dan berkualitas seperti pada kurikulum 2013 yang sudah menerapkan *student centered* yang memfokuskan kegiatan pada siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran (Uno & Ma'ruf, 2016). Hal tersebut bisa dilakukan dengan salah satunya menciptakan bahan atau media pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang (Pratama et al., 2014).

Pada abad ke-21 guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam penggunaan teknologi. Untuk bisa menerapkan teknologi dalam pembelajaran maka guru harus mengasah skill yang belum diperhitungkan (Rusman, 2013). Dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa, maka guru perlu menggunakan media pembelajaran tambahan yang menjadi jalan pintas untuk menyampaikan materi yang diajarkan. Namun, apabila guru ingin menerapkan media pembelajaran maka sebelumnya guru harus melihat mata pelajaran apa yang akan diterapkan. Jika menggunakan mata pelajaran IPS, maka guru harus memilih media pembelajaran yang bisa menarik perhatian siswa. Karena IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang dikategorikan sebagai pelajaran yang memiliki banyak teori dan merasa membosankan (Nasution & Lubis, 2018). Oleh karena itu, guru diharapkan bisa menyediakan media pembelajaran yang bisa menarik perhatian siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Adanya pendekatan multimedia bisa menjadi pendukung efektifitas belajar mengajar. Karena siswa akan lebih semangat apabila guru menggunakan gambar, grafik, video, dan model pembelajaran lainnya dalam proses pembelajaran, seperti pada penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *website google sites*. Media pembelajaran interaktif berbasis *website google sites* didalamnya terdapat materi, gambar pelengkap, video, serta latihan soal untuk mengukur hasil belajar siswa. Dimana media pembelajaran ini bisa menjadi salah satu alternatif guru untuk menyampaikan materi yang diajarkan agar lebih menarik. Pembelajaran berbasis *website google sites* bertujuan untuk menarik perhatian siswa yang nantinya akan berdampak pada hasil belajar siswa. Kelebihan dari penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *website google sites* salah satunya yaitu bisa diakses kapanpun oleh guru maupun siswa.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan saat pembelajaran berlangsung. Dimana media pembelajaran ini biasanya menjadi metode pembelajaran yang bisa menarik perhatian siswa pada saat pembelajaran. Sehingga diharapkan nantinya saat penggunaan media pembelajaran di dalam kelas siswa tidak mudah merasa bosan dan siswa bisa memahami materi dengan mudah. Media pembelajaran memiliki beraneka ragam bentuk (Rusman, 2013). NEA (*National Education Association*) memperkirakan bahwa media pembelajaran memiliki batas media yaitu media memiliki bentuk komunikasi cetak, audio, visual, maupun yang lainnya. Media pembelajaran seiring berjalannya waktu pasti juga akan mengalami banyak perubahan, sehingga guru harus mengikuti perkembangan teknologi yang sedang berkembang untuk menyesuaikan dengan media pembelajaran yang akan dipilih dan digunakan dalam proses pembelajaran (Wibawanto, 2017).

Pada penelitian sebelumnya oleh Rilanty dan Juwitaningsih (2020), bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *website google sites* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan telah memenuhi kriteria standar kelayakan dengan skor yang diperoleh 3,71 dari 4,00 dengan kriteria valid dan tidak perlu revisi. Selain itu juga, pada penelitian yang dilakukan oleh Japrizal dan Irfan (2021), bahwa bahwa media pembelajaran berbasis *google sites* itu valid, praktis, dan efektif terhadap hasil belajar siswa di jurusan TEI mata pelajaran DLE di SMK Negeri 6 Bungo tahun ajaran 2020/2021. Hasil validasi ahli media mendapat nilai 0,786 dan validasi ahli materi 0,839. Praktikalitas produk mendapat nilai 86,17% dari guru dan 83,82% dari siswa. Sedangkan hasil efektifitas kelas kontrol memperoleh 61.1% dan kelas eksperimen 88,2%. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *website google sites* dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS di SMP Islam Ngebruk.

## KAJIAN LITERATUR

### Media Pembelajaran

Media belajar berasal dari bahasa latin "Medium" yang artinya perantara antara sumber pesan dengan penerima pesan (Rusman, 2013). Heinich dkk mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan batasan media sebagai suatu penyalur informasi dari sumber kepada perantara. Media pembelajaran bisa berupa televisi, radio, audio rekaman, foto, gambar, dll. Media pembelajaran merupakan suatu media komunikasi yang didalamnya mengandung informasi pendidikan atau pembelajaran untuk peserta didik. Dimana media pembelajaran ini bisa membuat siswa untuk memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah dan efektif. Media pembelajaran harus bersifat informatif, interaktif, efektif, kreatif, dan menarik perhatian siswa (Rusman, 2013).

Media pembelajaran memiliki kemampuan guna mengatasi sejumlah kendala atau persoalan dalam proses pembelajaran akademik pada siswa. Media pembelajaran memiliki berbagai macam fungsi (Musfiqon, 2015) yaitu sebagai berikut.

- a) Fungsi atensi, merupakan fungsi media pembelajaran yang mencari titik fokus siswa untuk menangkap materi. Hal ini bertujuan untuk mengurasi resiko kejenuhan dan rasa bosan saat pembelajaran yang dialami oleh siswa.
- b) Fungsi afektif, merupakan fungsi pembelajaran yang mencari kenyamanan siswa saat pembelajaran berlangsung dan juga membantu menggugah emosional siswa.
- c) Fungsi kognitif, merupakan fungsi media pembelajaran yang bisa membantu siswa untuk cepat memahami suatu materi yang sedang disampaikan oleh guru.
- d) Fungsi kompensatoris, merupakan fungsi media pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa dalam menghadapi kesulitan pada pelajaran yang dipelajarinya.

Media pembelajaran memiliki berbagai macam fungsi jenis yang bisa dimanfaatkan dan dipilih oleh guru dalam proses pembelajaran. Menurut Rudy Brets, terdapat 7 jenis media pembelajaran (Sanjaya, 2008) yaitu sebagai berikut.

- a) Media audiovisual gerak seperti film suara, pita video, film TV.
- b) Media audiovisual diam seperti rangkaian suara.
- c) Media asudi semigerak seperti tulisan jauh bersuara.
- d) Media visual bergerak seperti film bisu.
- e) Media visual diam seperti foto, dan slide bisu.
- f) Media cetak seperti buku, dan modul.

### Website

Website merupakan *platform* online yang berisi gambar, informasi, video, iklan, dll yang beroperasi di browser dan bisa diakses secara umum. Website merupakan salah satu tempat yang bisa menarik perhatian masyarakat luas atau kelompok dengan menyediakan berbagai informasi menarik sesuai dengan kebutuhan masing-masing, baik yang terbaru maupun yang terdahulu. Website didalamnya terdapat berbagai macam tampilan seperti tulisan, gambar, video, musik, tabel, grafik, dll yang bertujuan untuk mempermudah pemahaman pemakainya (Harminingtyas, 2014). Website dikategorikan menjadi 3 macam (Sari et al., 2019) yaitu sebagai berikut.

- a) Web statis, merupakan website yang didalamnya memuat informasi yang tidak berubah dan tidak diperbarui dalam jangkauan waktu tertentu seperti website yang berisikan profil suatu perusahaan atau lembaga.
- b) Web dinamis, merupakan website yang didalamnya memberikan informasi yang update seperti website berita.
- c) Web interaktif, merupakan website yang isinya akan berubah dalam waktu tertentu seperti contohnya bukalapak, shoppe, dll.

Dalam penggunaannya, website memiliki beberapa fungsi yang tergantung pada pemakaiannya (Harminingtyas, 2014) yaitu sebagai berikut.

- a) Fungsi promosi bertujuan untuk memasarkan suatu produk secara online.
- b) Fungsi pemasaran bertujuan sebagai tempat membuka lapak pasar dalam pasar online.
- c) Fungsi informasi bertujuan untuk memberikan informasi terdahulu ataupun terkini.
- d) Fungsi pendidikan bertujuan untuk memberikan konten pendidikan yang bisa berisi materi pelajaran atau informasi seputar pendidikan lainnya.
- e) Fungsi komunikasi bertujuan untuk berkomunikasi antar pengguna.

### Google Sites

*Google sites* merupakan salah satu tempat yang digunakan untuk membuat website, dimana para penggunanya tidak harus memiliki keterampilan pemrograman yang bagus. Di dalam *Google Sites*, pengguna bisa manfaatkan berbagai fitur sesuai kebutuhan masing-masing dengan gratis dan mudah (Azis, 2019). *Google sites* di dalamnya memuat gambar, tulisan, video, dan lain-lain.

*Google sites* memiliki beberapa keunggulan tersendiri dibandingkan dengan website lainnya (Sulasmianti, 2021) yaitu a) terhubung dengan akun google; b) memiliki keamanan yang maksimal; c) situs web cepat; d) memiliki berbagai fitur menarik; e) tampilan sederhana; f) bisa diakses di semua perangkat; g) gratis; h) penyimpanan 100 MB secara online dan gratis; dan i) *searchable*.

*Google sites* memiliki banyak manfaat yang bisa dirasakan, terlebih lagi dalam hal memanfaatkan *Google sites* untuk media pembelajaran (Japrizal & Irfan, 2021) yaitu a) pembelajaran menjadi lebih menarik; b) lebih mudah dalam menemukan materi; dan c) materi tidak mudah hilang.

Dalam menggunakan *google sites* perlu mengikuti langkah-langkah yang ada agar bisa memanfaatkannya dengan maksimal (Brenstein, 2021). Adapun langkah-langkahnya yaitu sebagai berikut.

- a) Memiliki akun Google, jika kita tidak memiliki akun Google maka kita bisa membuat akun Google terlebih dahulu supaya bisa mengakses dan menggunakan *google sites*.

- b) Langkah selanjutnya yaitu membuka situs web *google sites* yang terdapat di dalam fitur google. Situs ini bisa diakses melalui aplikasi Google Chrome untuk lebih mempermudah pengaksesannya.
- c) Saat awal masuk ke dalam *Google sites* akan disuguhkan dengan penampilan baru yang terdapat halaman untuk membuat media pembelajaran baru.
- d) Setelah itu menuju tanda titik tiga yang berada di sebelah kiri atas untuk memulai membuat media pembelajaran.
- e) Selanjutnya bisa membuat media pembelajaran sesuai dengan konsep yang telah dirancang sebelumnya.
- f) Jika sudah selesai dalam membuat media pembelajaran, langkah terakhir yaitu harus mempublish media pembelajaran supaya bisa diakses oleh umum.

### Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu usaha yang diperoleh dari kerja keras siswa melalui penilaian ujian dan tugas, jawaban pertanyaan proaktif, dan jawaban yang mendukung hasil belajar tersebut (Dakhi, 2020). Dalam aktifitas belajar, hasil belajar memiliki peran yang penting karena bisa membantu guru untuk melihat perkembangan peserta didik yang akan digunakan sebagai acuan dalam kegiatan pembelajaran selanjutnya. Menurut pendapat Benjamin S. Bloom hasil belajar memiliki 3 ranah domain, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan siswa untuk merumuskan ulang konsep atau prinsip yang telah dipelajari. Ranah afektif berkaitan dengan nilai sikap, perasaan, emosional, penerimaan dan penolakan terhadap suatu objek dalam aktivitas belajar. Ranah psikomotorik berkaitan dengan gerak tubuh serta kemampuan ekspresif dan interaktif (Sudjana, 2006).

Hasil belajar terkadang mengalami kenaikan ataupun justru menurun, hal ini bisa disebabkan karena berbagai faktor. Faktor tersebut yaitu faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal seperti kondisi fisiologis dan kondisi psikologis. Kondisi fisiologi berkaitan dengan kondisi fisik siswa yang akan berdampak pada konsentrasi siswa dan kondisi psikologis berkaitan dengan kemampuan berfikir siswa seperti IQ siswa yang berbeda beda. Sedangkan faktor eksternal seperti faktor lingkungan dan faktor instrumental. Faktor lingkungan berkaitan dengan kondisi lingkungan yang mempengaruhi pertumbuhan siswa dan faktor instrumental berkaitan dengan hal hal mendasar yang terdapat dalam pendidikan seperti kurikulum, sarana prasarana, dan kualitas seorang guru (Subagia & Wiratma, 2016).

### METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian *Research and Development (R&D)*. *Research and Development (R&D)* merupakan jenis penelitian yang mengeluarkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013). Produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini yaitu media pembelajaran interaktif berbasis *website google sites*. Model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan *Borg and Gall* yang memiliki 10 tahapan (Mulyatiningsih, 2011). Sepuluh tahapan tersebut peneliti hanya menggunakan 7 tahapan saja, karena dalam penelitian ini hanya memfokuskan pada media pembelajaran interaktif berbasis *website google sites* yang diterapkan pada mata pelajaran IPS di kelas 7. Sehingga tahapan yang dilalui oleh peneliti yaitu 1) penelitian dan pengumpulan data awal; 2) perencanaan; 3) pengembangan data awal; 4) uji coba lapangan awal; 5) revisi produk awal; 6) uji lapangan utama; dan 7) penyempurnaan produk berdasarkan uji coba utama.

Subyek yang dipilih dalam penelitian ini yaitu ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran IPS serta siswa kelas VII A, VII B, serta VII C SMP Islam Ngebruk. Jenis data yang digunakan yaitu kuantitatif dan kualitatif. Untuk instrumen pengumpulan data, peneliti menggunakan wawancara, angket serta tes hasil belajar.

Teknik analisis data menggunakan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan :

- P = Persentase kelayakan  
 $\sum x$  = Jumlah jawaban penelitian  
 $\sum xi$  = Jumlah jawaban tertinggi

Penilaian hasil validasi memakai skala tingkat pencapaian guna menentukan standar keberhasilan yaitu sebagai berikut.

**Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media**

Persentase (%)	Kualifikasi	Kriteria
90% < skor ≤ 100%	Sangat layak	Tidak revisi
75% < skor ≤ 89%	Layak	Tidak revisi
65% < skor ≤ 74%	Cukup layak	Perlu revisi
55% < skor ≤ 64%	Kurang layak	Revisi
0% < skor ≤ 54%	Sangat kurang layak	Revisi total

Pada penelitian ini, peneliti mengambil uji independen t test untuk menguji hasil *pretest* dan *posttest* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Seluruh tahapan ini akan di uji menggunakan SPSS yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji *independent sample t test*.

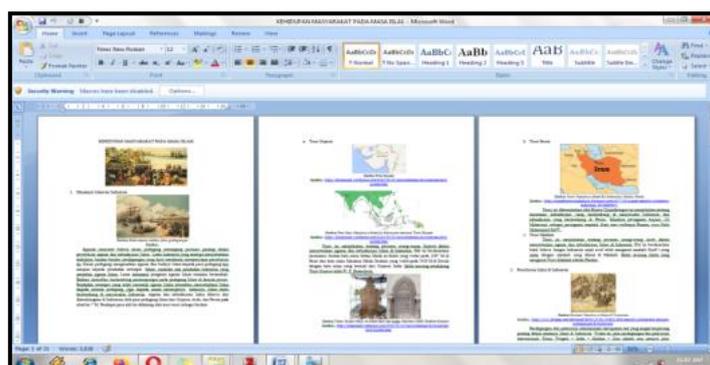
## HASIL

### Pengembangan Produk Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Website google sites*

Peneliti membuat sketsa gambaran awal mengenai tampilan media pembelajaran interaktif berbasis *website google sites* melalui aplikasi *google chrome* yang telah tersedia di laptop. Sebelum itu, peneliti menentukan materi yang akan diambil, memiliki video pembelajaran yang sesuai dengan materi, serta membuat soal-soal evaluasi yang akan diujikan kepada siswa. Adapun tahapan dalam membuat media pembelajaran *website google sites* adalah sebagai berikut.

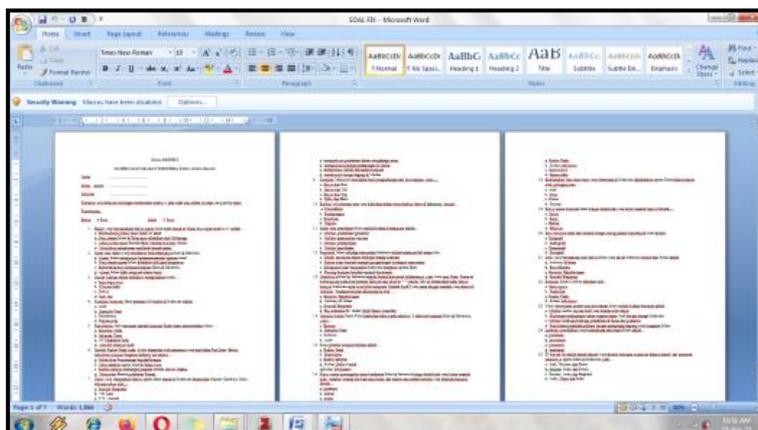
- 1) Menyiapkan materi pembelajaran

**Gambar 1. Materi Kehidupan Masyarakat pada masa Islam**



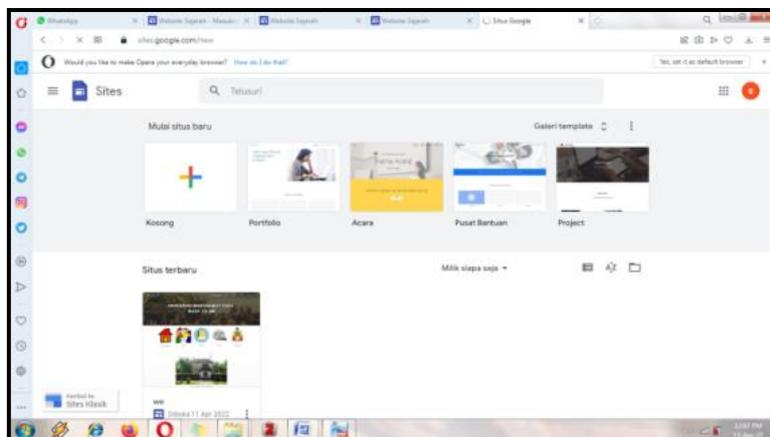
2) Menyiapkan soal evaluasi

**Gambar 2. Soal Soal Evaluasi *Pretest* dan *Posttest***



3) Membuat media pembelajaran

**Gambar 3. Halaman Awal *Website google sites***



4) Membuat tampilan awal

**Gambar 4. Tampilan Menu Awal Media Pembelajaran *Website google sites***

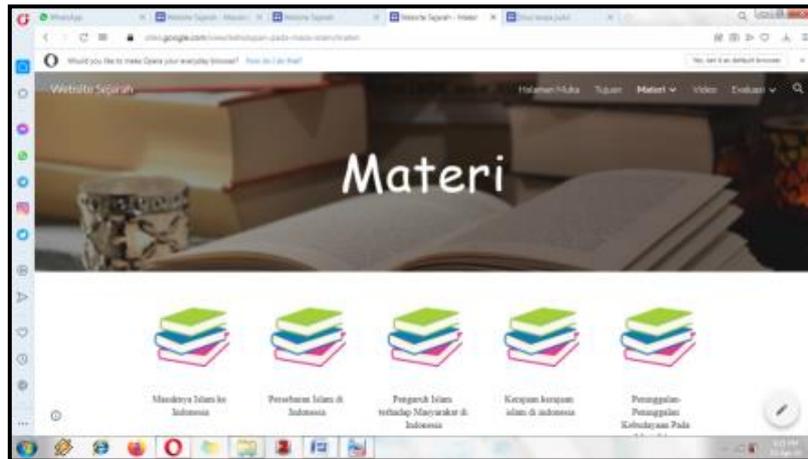


5) Mengisi media pembelajaran

**Gambar 5. Isi Tujuan Pembelajaran**



**Gambar 6. Tampilan Menu Materi**



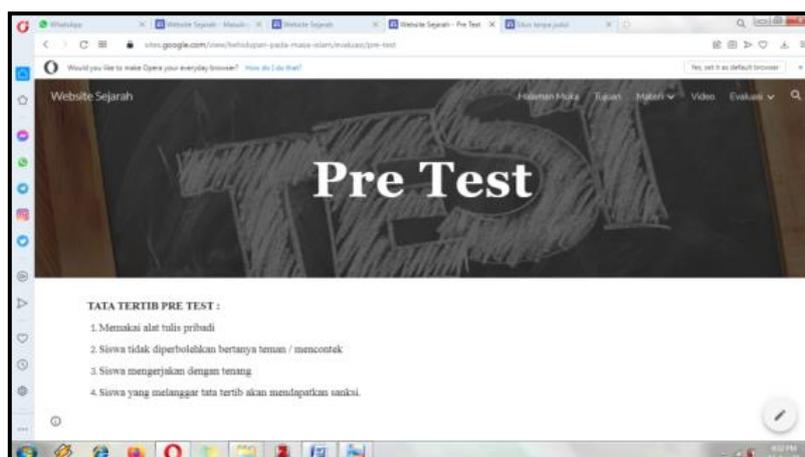
6) Menambahkan video pembelajaran

**Gambar 7. Tampilan Menu Video Pembelajaran**

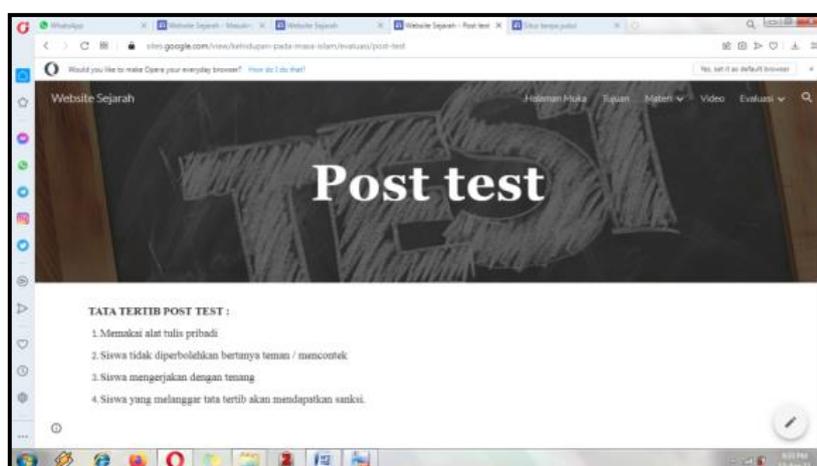


7) Soal *pretest* dan *posttest*

Gambar 8. Tampilan menu *pre test*



Gambar 9. Tampilan menu *post test*



8) Mempublish media

Setelah media pembelajaran *website google sites* selesai dirancang langkah terakhir yaitu mempublish media pembelajaran *website google sites* ini suaoaya bisa diakses oleh semua secara umum.

**Kelayakan Produk Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Website google sites***

*Analisis Data Validasi Ahli Media*

Data kuantitatif yang diperoleh dari penilaian ahli media jika dihitung persentasenya, media pembelajaran interaktif berbasis *website google site* memperoleh:

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100$$

$$P = \frac{80}{85} \times 100$$

$$P = 94$$

Dari perhitungan di atas diketahui bahwa persentase yang dicapai yaitu 94% yang berarti media pembelajaran *website google sites* sangat layak dan tidak perlu revisi.

### *Analisis Data Validasi Ahli Materi*

Data kuantitatif yang diperoleh dari penilaian ahli materi jika dihitung persentasenya, media pembelajaran interaktif berbasis *website google sites* memperoleh:

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100$$

$$P = \frac{66}{85} \times 100$$

$$P = 78$$

Dari perhitungan di atas diketahui bahwa persentase yang dicapai yaitu 78% yang berarti media pembelajaran *website google sites* layak dan tidak perlu revisi.

### *Analisis Data Validasi Guru IPS*

Data kuantitatif yang diperoleh dari penilaian ahli media jika dihitung persentasenya, media pembelajaran interaktif berbasis *website google sites* memperoleh:

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100$$

$$P = \frac{66}{85} \times 100$$

$$P = 78$$

Dari perhitungan di atas diketahui bahwa persentase yang dicapai yaitu 78% yang berarti media pembelajaran *website google sites* layak dan tidak perlu revisi.

### *Analisis Data Respon Siswa*

Berdasarkan pemaparan hasil implementasi uji coba lapangan kepada siswa, berikut pemaparannya:

**Tabel 2. Analisis Data Respon Siswa**

No.	Nama Siswa	Hasil	Kriteria	Skala Pencapaian
1.	Achmad Nur Cholis	80	Layak	Layak, tidak perlu revisi
2.	Aden Viona	100	Sangat Layak	Sangat layak, tidak perlu revisi
3.	Afrizal Aprilianto	96	Sangat Layak	Sangat Layak, tidak perlu revisi
4.	Aisyahra Jingga Syabina	96	Sangat Layak	Sangat layak, tidak perlu revisi
5.	Amelia Dwi Yuliana	82	Layak	Layak, tidak perlu revisi
6.	Andika Suprastya	98	Sangat Layak	Sangat Layak, tidak perlu revisi
7.	Arisya Sandi Pratama	98	Sangat Layak	Sangat Layak, tidak perlu revisi
8.	Cintia Nadia Putri	88	Layak	Layak, tidak perlu revisi
9.	Claudia Eka Mulia Pr	82	Layak	Layak, tidak perlu revisi
10.	Estika Ulfiyanti	84	Layak	Layak, tidak perlu revisi

Dari data tabel di atas, diperoleh data rentang penilaian dari siswa uji coba lapangan berkisar dari 80% - 100%. Rentang nilai tersebut sudah masuk ke dalam kategori Layak, tidak revisi.

## Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Website google sites* terhadap Hasil Belajar

### Uji Normalitas

Tabel 3. Uji Normalitas

		Tests of Normality					
Kelas		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pre Test Kelas Eksperimen	.138	20	.200 <sup>*</sup>	.908	20	.058
	Post Test Kelas Eksperimen	.160	20	.194	.955	20	.454
	Pre Test Kelas Kontrol	.157	20	.200 <sup>*</sup>	.926	20	.131
	Post Test Kelas Kontrol	.172	20	.125	.923	20	.113

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel di atas bisa dilihat bahwa nilai signifikansinya tidak ada nilai yang  $< 0,05$  sehingga bisa disimpulkan bahwa data yang diperoleh telah berdistribusi normal.

### Uji Homogenitas

Tabel 4. Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.199	1	38	.658
	Based on Median	.274	1	38	.604
	Based on Median and with adjusted df	.274	1	37.794	.604
	Based on trimmed mean	.203	1	38	.655

Berdasarkan data table di atas diketahui bahwa nilai signifikansi telah lebih dari angka 0,05 sehingga data tersebut telah homogen atau bersifat sama.

### Uji Independent Sample t Test

Tabel 5. Uji Independent Sample t Test

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower		Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	.199	.658	3.945	38	.000	7.000	1.774	3.408	10.592
	Equal variances not assumed			3.945	37.863	.000	7.000	1.774	3.408	10.592

**Tabel 17. Hasil Rata Rata kelas Kontrol dan Eksperimen**

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Siswa	Post Test Eksperimen	20	82.70	5.440	1.216
	Post Test Kontrol	20	75.70	5.777	1.292

Melihat tabel diatas hasil perhitungan diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, karena  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Kesimpulannya, kelas eksperimen yang memakai media pengembangan interaktif berbasis *website google sites* mendapat nilai rata rata lebih tinggi daripada kelas kontrol yang hanya diskusi biasa.

## PEMBAHASAN

### *Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website google sites*

Media pembelajaran interaktif berbasis *website google sites* memerlukan adanya implementasi yang diterapkan kepada siswa. Adanya implementasi berguna untuk melihat tingkat perkembangan dari hasil belajar siswa. Perhitungan uji independent sample t test dalam penelitian ini menggunakan SPSS 16. Dengan melakukan uji independent sample t test sehingga bisa melihat hasil belajar siswa yang dilakukan pada kelas kontrol VII C dan kelas eksperimen VII B yang masing-masing kelas berisi 20 orang siswa.

Sebelumnya pelaksanaan pembelajaran di SMP Islam Ngebruk sudah menerapkan kembali sistem pembelajaran tatap muka. Sehingga penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *website google sites* dikoordinasikan oleh guru mapel IPS sendiri karena siswa SMP Islam Ngebruk tidak diperbolehkan membawa HP. Sebelum pembelajaran dimulai siswa akan diberikan soal pre test, setelah itu guru menjelaskan materi menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *website google sites* yang ditayangkan di LCD Proyektor dalam kelas. Seusai pembelajaran siswa diberikan soal post test guna mengetahui seberapa jauh siswa memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran *website google sites*.

Proses pembelajaran yang diterapkan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen hampir sama. Hanya saja yang membedakan yaitu media pembelajarannya, di kelas kontrol siswa tidak disuguhkan media pembelajaran *website google sites*, sedangkan di kelas eksperimen siswa disuguhkan dengan penjelasan materi melalui media pembelajaran *website google sites*. Data-data yang diperoleh selanjutnya akan diolah menggunakan SPSS 16. Pengolahan data diawali dengan melakukan uji normalitas, dimana pada hasil perhitungan uji normalitas ini daya diperoleh nilai signifikansi  $> 0,05$  yang artinya berdistribusi normal. Setelah uji normalitas selanjutnya yaitu uji homogenitas, dimana hasil yang diperoleh mendapatkan nilai signifikansi  $> 0,05$  yang artinya data berdistribusi normal. Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas selanjutnya melakukan uji independent sample t test, dimana data yang diperoleh yaitu mendapatkan 2 tailed sebesar 0,000. Sehingga hipotesis penelitian ini menyatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

Hal ini berarti terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Temuan dalam penelitian ini telah sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Japrizal dan Dedy Irfan dalam jurnal yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites terhadap Hasil Belajar Siswa pada Masa Covid-19 di SMK Negeri 6 Bungo". Dalam penelitian ini hasil belajar dilihat dari perbedaan hasil tes kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapaun hasil penelitian ini menunjukkan hasil penilaian validasi ahli media mendapat nilai 0,786 dan validasi ahli materi mendapat nilai 0,839. Praktik

produk 86,17% dari guru dan 83,82% dari siswa. Efektivitas kelas kontrol mendapatkan nilai 61,1% dan kelas eksperimen mendapatkan nilai 88,2%. Analisis perbedaan hasil belajar didapatkan 1,994 dengan analisis effect size yaitu 1,26 (Japrizal & Irfan, 2021).

Penelitian yang lain dilaksanakan oleh Rilanty dan Juwitaningsih (2020) dalam jurnal yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Keseimbangan Kimia". Hasil penelitian dari kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh dari nilai pre test dan post test. Berdasarkan hasil analisis data, media pembelajaran berbasis website telah memenuhi standar kelayakan dengan skor 3,71 dari 4,00 dengan kriteria valid dan tidak perlu revisi. Berdasarkan uji t data terhitung (2,44) lebih besar, sehingga hipotesis bisa diterima. Diperoleh rata-rata nilai skor post test pada kelas eksperimen I sebesar 89,41 dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 75. Pada kelas eksperimen 2 diperoleh nilai rata-rata skor post test sebesar 84,56 dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 75 (Nova Rilanty & Tita Juwitaningsih, 2021).

### ***Panduan Penggunaan Peserta Didik***

Media pembelajaran website *google sites* ini bisa digunakan secara online maupun offline. Jika siswa ingin mengakses media pembelajaran *website google sites* di rumah masing-masing maka bisa mengikuti panduan berikut.

- 1) Pastikan HP terhubung dengan jaringan internet.
- 2) Masuk ke link yang telah diberikan untuk menuju laman media pembelajaran *website google sites*.
- 3) Setelah masuk, maka akan disuguhkan dengan tampilan awal yang berisi berbagai macam menu yang dibahas di dalam media pembelajaran *website google sites*.
- 4) Silahkan pilih menu yang akan dilihat, klik pada gambar menu.
- 5) Setelah itu bisa melihat video pembelajaran yang terdapat di dalam *website google sites* ini dengan cara mengklik video atau link video yang terdapat di bawah video.
- 6) Jika ingin mengerjakan soal latihan, maka klik menu evaluasi yang didalamnya terdapat pre test dan post test kemudian klik salah satu menu untuk menampilkan soal soalnya.

### ***Revisi Produk***

Hasil revisi produk adalah sebagai berikut.

- a. Ahli media
  - 1) Soal soal evaluasi seharusnya di input langsung di media supaya lebih menarik.
  - 2) Tujuan pembelajaran ditambah point "memperkenalkan kerajaan yang bercorak Islam".
  - 3) Galeri di bawah sebaiknya di tambahkan keterangan gambar.
  - 4) Sebaiknya video pembelajaran ditambah 1 lagi terkait materi kerajaan.
- b. Ahli materi
  - 1) Penambahan referensi di setiap gambar yang dimasukkan.
  - 2) Penambahan referensi secara keseluruhan.

### **SIMPULAN**

Kesimpulan dari produk media pembelajaran interaktif berbasis *website google sites* yaitu 1) pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *website google sites* dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS siswa SMP Islam Ngebruk memakai metode pengembangan Borg and Gall yang terdiri dari 7 proses yaitu analisis kebutuhan, merencanakan penelitian, pengembangan produk awal, uji coba lapangan awal, revisi hasil

uji coba, uji lapangan produk utama, dan revisi produk akhir. Penelitian dengan media pembelajaran berbasis *website google sites* ini dilalui dengan baik dan berjalan dengan lancar sehingga membuat siswa lebih paham dengan materi yang disampaikan karena dibantu dengan adanya gambar gambar menarik serta video pembelajaran yang informatif. 2) Implementasi pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *website google sites* memiliki nilai sebagai berikut validasi ahli media 94%, ahli materi 78% , guru IPS SMP Islam Ngebruk 78%, siswa uji coba lapangan 80-100%. Data yang diperoleh dinyatakan bahwa prduk ini “layak” dan “tidak perlu revisi”. Perbandingan hasil belajar sesuai dengan uji independent sample t test kelas kontrol mendapat rata rata 75,70 sedangkan kelas eksperimen mendapatkan nilai rata rata 82,70. Kesimpulan hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen dan produk dinyatakan “berhasil” dan “layak”. Dimana siswa merasa senang dengan adanya media pembelajaran *website google sites* ini dan bisa meningkatkan hasil belajar siswa. 3) Evaluasi dikerjakan dengan melihat arahan dari validator ahli materi, ahli media guru IPS SMP Islam Ngebruk serta semua responden. Hasil evaluasi yang didapatkan dari kelas kontrol dan kelas eksperimen melalui pre test serta post test yaitu siswa lebih tertarik dengan pembelajaran yang menggunakan media *website google sites* karena memiliki gambar yang menarik, bahasa simple, ada video pembelajaran serta soal evaluasi.

## REFERENSI

- Azis, T. N. (2019). Strategi Pembelajaran Era Digital. *The Annual Conference On Islamic Educations And Social Science*, 1(2).
- Brenstein, J. (2021). *Google Sites Made Easy Websites Designed teh Easy Way*. United States of America.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and Development*, 8(2).
- Harminingtyas, R. (2014). Analisis Layanan Website Sebagai Media Promosi, Media Transaksi dan Media Informatika dan Pengaruhnya terhadap Brand Image Perusahaan pada Hotel Ciputra di Kota Semarang. *Jurnal STIE Semarang*, 6(3).
- Japrizal, & Irfan, D. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Masa Covid-19 di SMK Negeri 6 Bungo. *Jurnal Vokasi Informatika*, 1(3).
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. UNY Press.
- Musfiqon. (2015). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Prestasi Pustaka Publisher.
- Nasution, T., & Lubis, M. A. (2018). *Konsep Dasar IPS*. Samudra Biru.
- Pratama, P. P. P., Sudarma, K. I., & Tegeh, M. (2014). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Ips Siswa Kelasa Viii Semester Genap Di Smp Negeri 1 Pupan. *Jurnal Edutech Undiksha*, 2(1).
- Rilanty, N. & Juwitaningsih, T. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kesetimbangan Kimia. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Kimia (Journal of Innovation in Chemistry Education)*, Vol 2, No 1.
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana.
- Sari, A. O., Abdilah, A., & Sunarti. (2019). *Web Programming*. Graha Ilmu.
- Subagia, I. W., & Wiratma, I. G. . (2016). Profil Penilaian Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(1).
- Sudjana, N. (2006). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Sulasmianti, N. (2021). Pembelajaran Berbasis Web dengan Google Sites. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9(2).

Trianto. (2017). *Model Pembelajaran Terpadu*. Prestasi Pustaka.

Uno, H. B., & Ma'ruf, A. R. K. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Website untuk Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(3).

Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif.