

Pengembangan Multimedia Berbasis Google Sites dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi

Aisyah Aprilya¹, Ika Lis Mariatun¹
¹STKIP PGRI Bangkalan, Indonesia

ABSTRACT

Purpose – This research aims to determine the effectiveness of using Google Sites-based multimedia as a learning medium on students' conceptual understanding in understanding economics lessons. This is motivated by a lack of student motivation to learn due to monotonous learning facilities.

Method – This research uses the Research and Development (R&D) method, which is the approach used to develop and test a product. And using the ADDIE development model proposed by Lee Owens, namely Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. The data collection techniques used were interviews, observation and questionnaires. Testing includes pre-test and post-test assessments to measure students' level of understanding.

Findings – The results of this research in the trial, students were given a pre-test with a class average score of 56.43. Meanwhile, the posttest results obtained a percentage score of 83.24. This is proven by the N-Gain Score results which obtained a score of 0.63 in the quite effective category. Thus, it can be concluded that there is a significant influence in the use of Google Sites-based multimedia on students' understanding.

Research Implications – This research proves that Google Sites-based multimedia can significantly increase students' understanding of concepts in economics lessons. Attractive learning facilities will make it easier for teachers to convey learning material and students will more easily understand and master the learning material. The implication is that students play a more active role in economic learning activities and are enthusiastic in participating in learning so that learning objectives can be achieved well.

 OPEN ACCESS

ARTICLE HISTORY

Received: 17-06-2024

Revised: 15-07-2024

Accepted: 13-09-2024

KEYWORDS

multimedia, google sites, understanding, economic

Corresponding Author:

Aisyah Aprilya

STKIP PGRI Bangkalan, Indonesia

Email: aisyahaprilya02@gmail.com

Pendahuluan

Dalam pembangunan suatu bangsa kualitas pendidikan adalah faktor utama untuk menciptakan generasi yang mampu dan siap menghadapi kesulitan di masa depan. Seiring perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi telah mempengaruhi kehidupan manusia secara signifikan, terutama di bidang pendidikan. Pendidikan sangat penting dalam menumbuhkan individu yang berpikiran terbuka dan menciptakan budaya yang berkelas (Junaedi, 2014). Sebagaimana tertulis dalam UU No.1. 20 Pasal 3 Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 yaitu, "Fungsi pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan, membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat guna mewujudkan kehidupan bangsa yang lebih cerdas, berakhlak mulia, sehat, berpengetahuan, manusia yang cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab. Menurut Andi Sadriani et al., (2023) Teknologi telah memberikan peluang bagi seorang pendidik agar lebih kreatif dalam memanfaatkan teknologi baik sebagai sarana maupun sebagai bahan ajar. Salah satu bentuk kreativitas guru dalam multimedia yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah pembuatan bahan ajar. Agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang maksimal, pendidikan harus bisa beradaptasi dengan kemajuan teknologi di era digital.

Memiliki keterampilan teknologi tentu harus disertai dengan pemahaman bahwa teknologi harus dimanfaatkan untuk mencapai hasil belajar yang positif. Peralatan yang canggih tidak akan bermanfaat tanpa adanya sumber daya manusia yang mampu menggunakannya dengan efektif (Fitriah & Mirianda, 2019). Dengan ini, media pembelajaran yang berbasis teknologi dapat memberikan peran cukup besar dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Hal yang sama diungkapkan oleh peneliti Taufik & Doyan (2022) bahwa pembelajaran yang optimal seharusnya tidak lagi terfokus pada guru, melainkan lebih menekankan pada pendekatan yang berpusat pada siswa. Pendekatan ini memberikan peluang kepada peserta didik untuk secara mandiri menginterpretasikan pengetahuan mereka, yang pada gilirannya membuat mereka lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah instrumen, pendekatan, atau strategi penyebaran informasi yang dimaksudkan untuk meningkatkan interaksi dan komunikasi antara pengajar dan peserta didik selama proses pembelajaran. Selain harus sesuai dengan materi yang akan disampaikan, media pembelajaran juga harus mampu menarik perhatian siswa, sehingga mereka termotivasi dan bersemangat dalam belajar. Hal ini penting agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik, dan peserta didik terhindar dari kejenuhan selama proses belajar mengajar (Setiawan et al., 2022). Berkaitan dengan hal tersebut Namira, (2021) menegaskan bahwa media juga menjadi sesuatu yang memiliki sifat sebagai penguat informasi untuk dapat merangsang siswa berpikir kritis sehingga mampu menumbuhkan semangat belajar siswa.

Untuk memastikan efektivitas proses pendidikan, pendidik harus memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi pendekatan pedagogi, taktik, dan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan unik siswanya dan lingkungan sekolah. Dalam proses pembelajaran, guru harus memiliki kemampuan untuk mengembangkan berbagai model, strategi, metode, dan media pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan dan menumbuhkan semangat belajar peserta didik. Dengan cara ini, peserta didik dapat menghidupkan semangat belajar dalam diri mereka sendiri (Sadriani et al., 2023).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dan telah membawa perubahan begitu pesat dalam aspek kehidupan manusia dalam mencari informasi secara lebih efektif dan praktis serta tidak terkendala oleh ruang dan waktu. Berbagai lembaga telah memanfaatkan pertumbuhan teknologi ini untuk berbagai tujuan, khususnya dalam pembelajaran dan pendidikan. *Website* multimedia berbasis *Google* ini sangat cocok sebagai alternatif media pembelajaran. Dapat digunakan juga sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pengalaman pengguna internet. Hal tersebut juga didukung oleh Taufik & Doyan (2022) bahwa di era modern ini, kehadiran gadget memudahkan guru dalam proses pembelajaran dan membantu siswa memahami materi karena informasi yang dibutuhkan dapat diakses dengan mudah dan cepat.

Multimedia berbasis *Google sites* merupakan media berupa digital berbantuan *website* yang di dalamnya dapat menggabungkan berbagai informasi ke dalam satu ruangan, sehingga dapat dimanfaatkan pada proses pembelajaran baik dalam keadaan daring maupun luring (Saputra & Nofrion, 2022). Komponen tersebut dapat berupa penilaian, tugas harian, tujuan pembelajaran, sumber belajar, dan video pembelajaran. Selain memiliki banyak fitur menarik, multimedia interaktif ini juga memiliki kemampuan untuk menggabungkan musik, sehingga pengguna dapat menikmati lingkungan belajar yang menyenangkan saat belajar. Dengan *Google Sites*, siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran mereka sendiri selain mendengarkan guru mendiskusikan materi. Hal ini membantu mereka memahami konsep dengan lebih cepat, kreatif, dan menarik, sehingga akan meningkatkan hasil belajar mereka. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Silalahi et al., (2023) yang mengemukakan bahwa jika materi pelajaran dilengkapi dengan teknologi grafis, audio, dan teks, siswa akan lebih mudah memahami informasi dan Teknologi ini dikenal sebagai multimedia. Selain itu, guru juga tidak perlu bingung dalam menyampaikan materi dikarenakan peserta didik dapat mengaksesnya melalui *Google sites* tersebut (Aini et al., 2023). Tampilan dalam *google sites* pun dapat dibuat semenarik mungkin supaya peserta didik tidak merasa bosan dalam kegiatan pembelajaran (Nugroho & Hendrastomo, 2021).

Menurut Rahmatullah et al., (2020) Mata pelajaran ekonomi sangatlah penting dalam kehidupan bermasyarakat karena ekonomi membahas tentang kehidupan sehari-hari. Pembelajaran ekonomi membantu individu memahami cara ekonomi bekerja dan bagaimana keputusan ekonomi dapat memengaruhi individu, perusahaan, dan

masyarakat secara keseluruhan. Dengan adanya hal tersebut, pembelajaran ekonomi sebagai mata pelajaran di kelas XI harus lebih mudah diterima oleh siswa. Dengan demikian, penelitian diperlukan untuk menguji kemandirian produk yang baru dikembangkan, seperti inovasi pembelajaran, dan untuk menciptakannya. Penelitian dan pengembangan atau R&D merupakan salah satu jenis penelitian yang dapat dilakukan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Hamdani (2022) menyatakan bahwa dengan menggunakan Google Sites, pengembangan media pembelajaran berbasis web ini menghasilkan produk berbasis web yang memiliki banyak fitur. Produk-produk ini memenuhi komponen sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum, sehingga sangat cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran berbasis web. Selain itu, penelitian tentang pengembangan juga dilakukan oleh Kamilah et al., (2023) dengan judul pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis website menggunakan google sites pada materi ekosistem menghasilkan kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis website menggunakan google sites sangat baik untuk dijadikan salah satu bahan ajar pada materi ekosistem.

Oleh sebab itu peneliti telah melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi di Smas Asshomadiyah, hasil dari wawancara diperoleh bahwa guru pada sekolah tersebut belum pernah menggunakan multimedia berbasis Google sites sebagai media pembelajaran khususnya pada materi kelas XI. Guru hanya menggunakan media berupa canva dan metode konvensional (ceramah). Peserta didik dinilai kurang berinteraksi dalam proses pembelajaran, hal tersebut disebabkan guru hanya menggunakan media yang bersifat biasa dan penggunaan metode yang monoton, selain itu kurangnya minat literasi peserta didik. Media pengajaran yang tidak sesuai dapat mengakibatkan siswa menerima materi dari guru dengan hasil yang kurang ideal, sehingga kurang mandiri, proaktif, dan kurang mampu mengingat materi yang diajarkan. Untuk itu dari media tersebut dirasa belum mampu dalam meningkatkan keaktifan peserta didik pada aktivitas belajarnya. Oleh karena itu, diperlukan suatu media pembelajaran yang interaktif agar dapat menunjang proses pembelajaran.

Sekolah yang dijadikan sebagai objek penelitian yaitu SMAS Asshomadiyah khususnya dikelas XIB pada mata pelajaran ekonomi. Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan peneliti menemukan beberapa masalah terkait proses pembelajaran siswa mulai dari kurangnya minat siswa dalam mempelajari ekonomi dikarenakan metode pembelajaran yang monoton sehingga kemampuan dalam memahami konsep materi masih rendah. perlu dilakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Ekonomi dengan menggunakan Google Sites yang dikemas dengan format yang lebih menarik. Peningkatan media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa mengatasi kesulitan mereka di kelas dan membantu mereka memahami materi pelajaran, khususnya di mata pelajaran Ekonomi. Selain itu, menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, inovatif dan membantu

siswa dalam belajar secara mandiri tanpa perlu bimbingan guru secara langsung. Materi yang akan dimuat dalam penelitian ini adalah materi kerja sama ekonomi internasional dan perdagangan internasional.

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Bahtiar, 2023) dimana model tersebut dikemukakan oleh Lee & Owens yang terdiri dari lima tahapan yaitu Analisa (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*). Penelitian ini dilakukan di Smas Asshomadiyah dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas XI B. Untuk dapat mengetahui kelayakan sebuah produk yang telah peneliti kembangkan, peneliti menyebarkan angket pada validator ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran yakni guru dan siswa.

Pegumpulan data siswa dilakukan melalui *pre-test* dan *posttest* yang digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa dalam materi ekonomi. Dari penelitian yang dilakukan, maka akan diperoleh data. Dari data tersebut dikumpulkan dan diolah sehingga dapat diketahui hasilnya. Kemudian hasilnya dihitung dengan menggunakan Uji N Gain yang digunakan untuk mengilustrasikan peningkatan efektivitas pembelajaran sebelum dan sesudah menerapkan multimedia berbasis *google sites* (Fauziah, 2023). Adapun Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian dan pengembangan multimedia berbasis *Google sites* ini menggunakan Teknik analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Selanjutnya setelah semua data terkumpul maka dianalisis validitasnya menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Presentase Kelayakan} = P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

Keterangan :

P : Presentase Validasi

$\sum x$: Jumlah skor keseluruhan jawaban per butir

$\sum xi$: Jumlah skor maksimal per butir

100% : Konstanta

Tabel 1. Kriteria Validasi

| Tingkat Pencapaian | Kategori | Keputusan Uji |
|--------------------|--------------|--|
| 85,01% - 100,00% | Sangat Valid | Dapat digunakan tanpa revisi |
| 70,01% - 85,00% | Cukup Valid | Dapat digunakan namun perlu direvisi |
| 50,01% - 70,00% | Kurang Valid | Disarankan tidak digunakan karena perlu direvisi |
| 01,00% - 50,00% | Tidak Valid | Tidak boleh dipergunakan |

Sumber: (Rozak et al., 2018)

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa produk multimedia berbasis google sites dinyatakan valid digunakan jika mendapat kriteria “cukup valid” dan/atau “sangat valid”.

Analisis keefektifan media pembelajaran diukur dari hasil *pretest* dan *posttest* pembelajaran menggunakan multimedia berbasis *google sites* dapat dihitung dengan analisis *N Gain Score*. Menurut Hake dalam (Agustini et al., 2024) *gain* ternormalisasi (*N-Gain*) diformulasikan dalam bentuk persamaan sebagai berikut:

$$\text{Gain Score} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

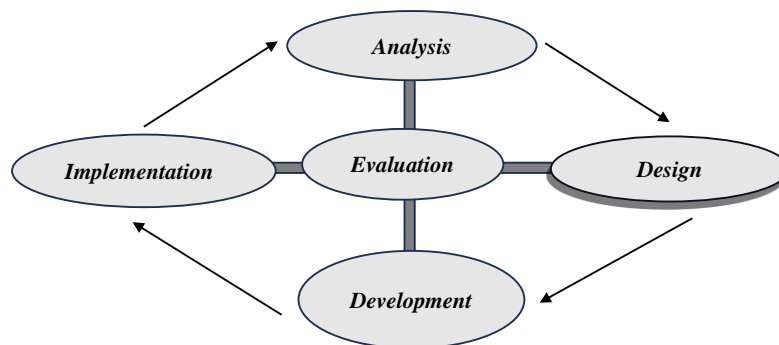
Tabel 2. Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain

| Presentase(%) | Tafsiran |
|---------------|----------------|
| <40 | Tidak Efektif |
| 40-55 | Kurang Efektif |
| 56-75 | Cukup Efektif |
| >76 | Efektif |

Sumber : Hake,R.R, (2002)

Hasil

Proses pengembangan produk dilakukan di Smas Asshomadiyah, dengan subjek sebanyak 30 siswa kelas XI B. Media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan pendekatan Penelitian dan Pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE dikemukakan oleh Lee & Owens, yakni analisis (Analysis), desain (Design), pengembangan(Development), implementasi (Implementation), evaluasi (Evaluation) yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

1. Analisis (Analysis)

Pada tahap pertama menganalisis kebutuhan disekolah Smas Asshomadiyah pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI yang sebelumnya telah mewawancarai guru ekonomi

yaitu Bapak Junaidi, S.E. terkait kebutuhan bahan ajar pada pelajaran ekonomi dan terdapat tiga topik dari wawancara yang meliputi kebutuhan, kurikulum yang digunakan, dan karakteristik siswa.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan terkait bahan ajar yang tersedia disekolah berupa buku LKS, dalam proses pembelajaran guru menggunakan media canva dan metode konvensional (ceramah). Mengenai kurikulum yang digunakan di Smas Asshomadiyah adalah kurikulum 2013. Di sekolah tersebut terdapat media pendukung seperti proyektor LCD namun jarang digunakan. Kemudian mengenai karakteristik siswa, guru mengungkapkan bahwa siswa sebenarnya memiliki kemampuan yang cukup. Namun, mereka masih kurang memiliki minat atau keinginan untuk belajar.

Dengan demikian adapun permasalahan yang muncul mengenai bahan ajar adalah sekolah menyediakan fasilitas teknologi yang memadai, namun para guru jarang memanfaatkannya, guru sangat mendukung dalam pengembangan berbagai jenis media, terutama yang berbasis teknologi, penyebab motivasi belajar siswa adalah penggunaan metode yang monoton sehingga menyebabkan siswa cenderung merasa bosan dan mengantuk selama kegiatan belajar berlangsung.

2. Desain (Design)

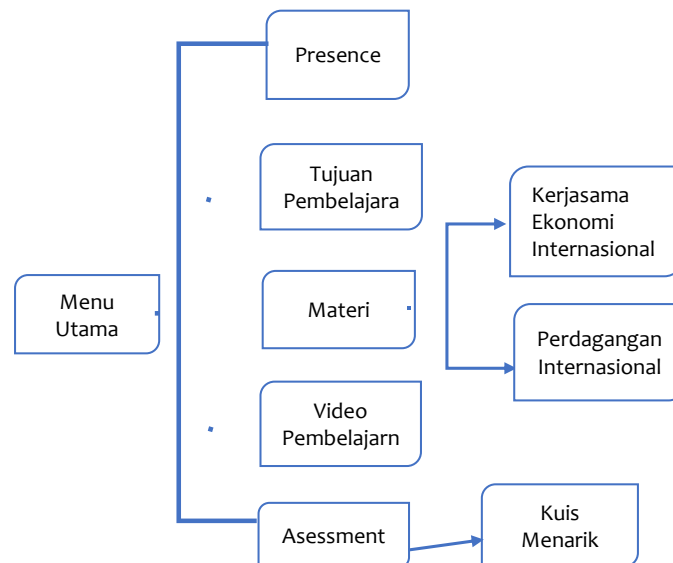
Pada tahap ini, peneliti merancang dan menyusun produk yang dimana hal ini merupakan langkah selanjutnya dalam proses pengembangan media. Adapun kegiatan perancangan produk yang telah dilakukan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

2.1. Menentukan materi

Di tahap ini, peneliti merumuskan kompetensi dasar (KD), indikator, dan materi yang akan dikembangkan dalam multimedia berbasis Google Sites. Materi yang dikembangkan yaitu pada mata Pelajaran ekonomi tentang Kerjasama Ekonomi Internasional dan Perdagangan Internasional kelas XI dalam struktur silabus kurikulum 2013 yang disampaikan pada semester genap.

2.2. Merancang desain produk

Rancangan pengembangan media yang menggambarkan pada tampilan awal dari media yang terlihat pada gambar diatas pada tampilan awal terdapat menu utama. Di dalam menu tersebut terdapat beberapa pilihan untuk berpindah ke menu selanjutnya mulai dari daftar kehadiran siswa (*Presence*), tujuan pembelajaran, materi, video pembelajaran, dan *assessment*. Peneliti mengembangkan desain produk berupa multimedia berbasis Google Sites, yang didukung oleh website dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran melalui perangkat yang terhubung ke internet.



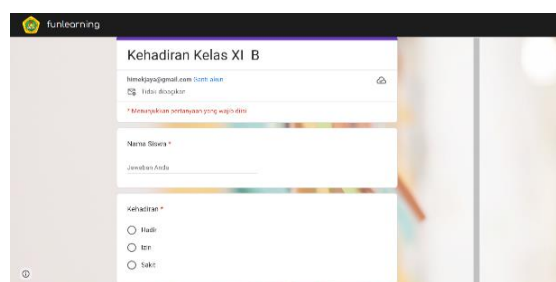
Gambar 2. Rancangan pengembangan media

2.3. Pengembangan *(Development)*

Dalam penelitian ini tahap pengembangan terdiri dari dua bagian yaitu pembuatan media dan pengembangan media. Pembuatan media dibuat dan dikembangkan semenarik mungkin supaya media yang dihasilkan dapat berkualitas dan efisien. Adapun media yang digunakan yaitu *google sites* yang telah didukung oleh *website*, dengan bahan ajar yang tetap mengacu pada kurikulum di sekolah. Langkah awal sebelum pengembangan media adalah mengumpulkan bahan-bahan yang akan diedit dan dimasukkan, mulai dari logo, gambar, tujuan pembelajaran, materi Pelajaran, video pembelajaran, dan lain-lain. Berikut adalah gambaran produk dari pembuatan Multimedia Berbasis Google Sites dapat dilihat dibawah ini:



Gambar 3. Tampilan awal multimedia berbasis *Google Sites*



Gambar 4. Halaman daftar hadir

Pada halaman ini sebelum memulai Pelajaran siswa diminta untuk mengisi daftar hadir terlebih dahulu pada halaman yang tersedia.



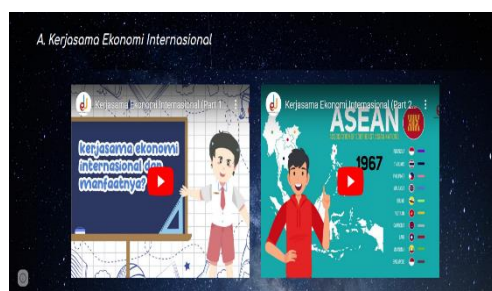
Gambar 5. Halaman tujuan pembelajaran

Kemudian di halaman selanjutnya terdapat tujuan pembelajaran terkait materi yang akan dibahas. Setelah siswa menekan tombol "lanjut ke materi" maka siswa akan beralih ke menu selanjutnya yaitu materi Pelajaran.



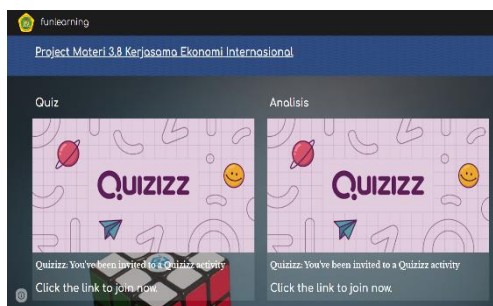
Gambar 6. Halaman Materi pembelajaran

Pada halaman ini, terdapat beberapa materi yaitu Kerjasama ekonomi internasional dan perdagangan internasional dalam bentuk power point dan modul ajar yang sudah dilengkapi dengan beberapa soal. Selanjutnya jika siswa menekan tombol "next" maka akan beralih ke menu selanjutnya.



Gambar 7. Halaman video pembelajaran

Pada halaman ini terdapat beberapa video pembelajaran terkait materi yang bisa siswa lihat dan pelajari dengan cara menekan logo video maka video akan otomatis terputar.



Gambar 8. Halaman assessment

Pada halaman akhir yaitu terdapat beberapa kuis dimana kuis tersebut berupa *multiple choice* dan beberapa esai. Selanjutnya jika siswa menekan tombol “Home” maka akan beralih ke halaman utama.

Kemudian pada tahap pengembangan media, dilakukan sebuah penilaian media pembelajaran berbasis *Google sites* kepada tim ahli yaitu, ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran. Selanjutnya, mengevaluasi alat pembelajaran yang telah dibuat. Peneliti membuat alat validasi untuk validasi ahli media dan ahli materi. Angket tersebut berisi pernyataan yang dievaluasi melalui lima skala. Dan umpan balik di kolom komentar akan digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki media pembelajaran. Peneliti kemudian membuat survei tentang tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran yang telah peneliti kembangkan. Hasil penilaian produk oleh para ahli tersebut disajikan di bawah ini.

Kualitas materi yang terkandung dalam produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dapat dinilai oleh validator ahli materi, yaitu Ibu Dr. Manah Tarman, M.Si dengan kriteria penilaian terdiri dari : 5 (sangat baik), 4 (baik), 3 (cukup baik), 2 (kurang baik), 1 (sangat kurang). Hasil penilaian disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 1. Penilaian ahli materi

| No. | Aspek yang dinilai | Skor |
|-----|---|------|
| 1. | Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan KI dan KD | 5 |
| 2. | Kelengkapan materi | 5 |
| 3. | Kesesuaian materi | 4 |
| 4. | Kejelasan penyampaian materi | 4 |
| 5. | Kemudahan dalam memahami materi | 4 |
| 6. | Kelengkapan soal | 4 |
| 7. | Ketepatan kunci jawaban | 4 |
| 8. | Kejelasan pembahasan soal | 4 |
| 9. | Kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran | 4 |
| 10. | Kesesuaian evaluasi dengan materi | 4 |
| | Jumlah | 42 |

Kemudian, kualitas media yang terkandung dalam produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dapat dinilai oleh validator ahli media. yaitu Ibu Ika Lis Mariatun M.Pd dengan kriteria penilaian yang sama. Hasil penilaian dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 2. Penilaian ahli media

| No. | Aspek yang dinilai | | Skor |
|--------|--------------------------|-----------------------------------|------|
| | Aspek | Indikator | |
| 1 | Aspek Tampilan Visual | 1. Kemenarikan desain | 4 |
| | | 2. Kemenarikan sampul | 4 |
| | | 3. Kombinasi jenis huruf | 4 |
| | | 4. Kesesuaian tampilan gambar | 5 |
| | | 5. Keseimbangan proporsi gambar | 3 |
| | | 6. Kesesuaian ilustrasi | 4 |
| | | 7. Kesesuaian disain tombol | 3 |
| | | 8. Kesesuaian pemilihan warna | 5 |
| | | 9. Kesesuaian pemilihan efek | 3 |
| 2 | Aspek Rekayasa Perangkat | 10. Efisien dalam pengembangan | 4 |
| | | 11. Efektif dalam pengembangan | 4 |
| | | 12. Efisien dalam penggunaan | 4 |
| | | 13. Efektif dalam penggunaan | 4 |
| | | 14. Kemudahan pengoperasian media | 5 |
| | | 15. Kejelasan petunjuk penggunaan | 3 |
| | | 16. Ketepatan pemilihan media | 4 |
| Jumlah | | 63 | |

Selanjutnya, dalam penilaian produk multimedia pembelajaran berbasis *Google Sites* ini juga dilakukan oleh Bapak Junaidi S.E, selaku Guru mata Pelajaran Ekonomi kelas XI Smas Asshomadiyah.

Tabel 3. Penilaian praktisi pembelajaran

| No. | Aspek yang dinilai | | Skor |
|-----|---------------------------|--|------|
| | Aspek | Indikator | |
| 1 | Aspek Desain Pembelajaran | 1. Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan KI dan KD | 5 |
| | | 2. Kelengkapan materi | 4 |
| | | 3. Kejelasan penyampaian materi | 5 |
| | | 4. Kemudahan dalam memahami materi | 5 |
| | | 5. Kejelasan contoh | 5 |

| | | | |
|---|--------------------------|--|----|
| | | 6. Ketepatan kunci jawaban | 5 |
| | | 7. Kejelasan pembahasan jawaban | 5 |
| | | 8. Kelengkapan soal | 5 |
| | | 9. Sistematisan penyampaian materi | 5 |
| | | 10. Kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran | 5 |
| | | 11. Kesesuaian evaluasi dengan materi | 4 |
| | | 12. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran | 5 |
| | | 13. Ketepatan Bahasa yang digunakan | 5 |
| | | 14. Efisien dalam penggunaan | 5 |
| 2 | Aspek Rekayasa Perangkat | 15. Efektif dalam penggunaan | 4 |
| | | 16. Kemudahan pengoperasian media | 5 |
| | | 17. Kejelasan petunjuk penggunaan | 5 |
| 3 | Aspek Tampilan Visual | 18. Komunikatif | 5 |
| | | 19. Kerapian desain | 5 |
| | | 20. Kemenarikan desain | 5 |
| | | Jumlah | 97 |

Berdasarkan pada tabel 1,2 dan 3 maka dapat dihitung presentase penilaian kevalidan media oleh para ahli sebagai berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi validasi media

| No | Komponen | V | Keterangan |
|----|-------------|-----|--------------|
| 1. | Ahli Materi | 84% | Cukup Valid |
| 2. | Ahli Media | 79% | Cukup Valid |
| 3. | Praktisi | 94% | Sangat Valid |
| | Jumlah | 86% | Sangat Valid |

Media yang telah divalidasi oleh para ahli terdapat beberapa revisi dan sudah peneliti perbaiki berdasarkan masukan dan saran dari validator. Berdasarkan hasil uji validasi diatas, maka dapat disimpulkan bahwa produk yang telah dikembangkan menghasilkan penilaian dalam kategori Sangat Valid. Dengan demikian, multimedia berbasis google sites dapat diterapkan dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran pada mata Pelajaran ekonomi kelas XI Smas Asshomadiyah.

2.4. Implementasi (Implementation)

Dalam mengukur keefektifan sebuah media pembelajaran berbasis *Google Sites* untuk meningkatkan kemampuan penguasaan konsep siswa pada materi ekonomi dianalisis menggunakan uji N Gain. Namun sebelum itu peserta didik melakukan *pre-test* terlebih dahulu untuk mengukur pengetahuan awal terkait materi ekonomi tentang

materi Kerjasama ekonomi internasional dan perdagangan internasional. Kemudian setelah *pretest* dilakukan selanjutnya uji coba dengan menggunakan produk yang telah dikembangkan dan setelah penyampaian materi secara keseluruhan peserta didik lalu diberikan soal *posttest* untuk dapat mengetahui efektif atau tidaknya sebuah media pembelajaran yang dikembangkan. Uji coba ini dilakukan kepada peserta didik kelas XIB Smas Asshomadiyah. Berikut adalah hasil uji N-Gain terkait perhitungan rata-rata peningkatan kemampuan penguasaan konsep siswa pada materi ekonomi oleh 30 siswa yaitu sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Perhitungan Uji N Gain

| NO. | PERHITUNGAN N-GAIN SCORE | | | | | |
|------|--------------------------|----------|----------|---------------------|-----------------|---------------------|
| | Post test | Pre test | Post Pre | Skor Ideal (100) | N Gain Score | N Gain Score (%) |
| 1 | 84 | 60 | 24 | 40 | 0,6 | 60 |
| 2 | 76 | 48 | 28 | 52 | 0,54 | 53,85 |
| 3 | 80 | 64 | 16 | 36 | 0,44 | 44,44 |
| 4 | 92 | 56 | 36 | 44 | 0,82 | 81,82 |
| 5 | 84 | 60 | 24 | 40 | 0,6 | 60 |
| 6 | 88 | 60 | 28 | 40 | 0,7 | 70 |
| 7 | 72 | 48 | 24 | 52 | 0,46 | 46,15 |
| 8 | 96 | 68 | 28 | 32 | 0,88 | 87,50 |
| 9 | 80 | 56 | 24 | 44 | 0,55 | 54,55 |
| 10 | 64 | 44 | 20 | 56 | 0,36 | 35,71 |
| 11 | 92 | 65 | 27 | 35 | 0,77 | 77,14 |
| 12 | 88 | 60 | 28 | 40 | 0,7 | 70 |
| 13 | 84 | 56 | 28 | 44 | 0,64 | 63,64 |
| 14 | 68 | 44 | 24 | 56 | 0,43 | 42,86 |
| 15 | 72 | 48 | 24 | 52 | 0,46 | 46,15 |
| 16 | 92 | 68 | 24 | 32 | 0,75 | 75 |
| 17 | 80 | 56 | 24 | 44 | 0,55 | 54,55 |
| 18 | 96 | 56 | 40 | 44 | 0,91 | 90,91 |
| 19 | 88 | 60 | 28 | 40 | 0,7 | 70 |
| 20 | 92 | 60 | 32 | 40 | 0,8 | 80 |
| 21 | 84 | 56 | 28 | 44 | 0,64 | 63,64 |
| 22 | 64 | 48 | 16 | 52 | 0,31 | 30,77 |
| 23 | 80 | 56 | 24 | 44 | 0,55 | 54,55 |
| 24 | 92 | 60 | 32 | 40 | 0,8 | 80 |
| 25 | 84 | 52 | 32 | 48 | 0,67 | 66,67 |
| 26 | 92 | 64 | 28 | 36 | 0,78 | 77,78 |
| 27 | 72 | 44 | 28 | 56 | 0,5 | 50 |
| 28 | 80 | 60 | 20 | 40 | 0,5 | 50 |
| 29 | 88 | 52 | 36 | 48 | 0,75 | 75 |
| 30 | 96 | 64 | 32 | 36 | 0,89 | 88,89 |
| Mean | 83,3 | 56,4 | 26,9 | 43,6 | 0,63 | 63,39 |

Berdasarkan hasil perhitungan Uji N Gain didapatkan hasil rata-rata N Gain Score sebesar 0,63 sesuai dengan tabel 2 yaitu "Cukup Efektif". Keefisiensi multimedia pembelajaran berbasis Google Sites yang telah dikembangkan dapat diketahui dari hasil angket respon siswa berupa lembaran yang diberikan kepada 30 peserta didik kelas XIB Smas Asshomadiyah dengan tujuan untuk dapat mengetahui keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan. Nilai rata-rata multimedia pembelajaran berdasarkan skala likert didapatkan presentase sebesar 87% sehingga tergolong ke dalam kategori sangat efisien.

2.5. Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap akhir, produk yang telah diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran pada materi ekonomi, tentu perlu dilakukan evaluasi terhadap multimedia pembelajaran berbasis google sites agar dapat mengetahui keefektifan dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi Kerja sama ekonomi internasional dan perdagangan internasional. Dalam hal ini, peneliti menggunakan angket respons siswa untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap multimedia berbasis google sites terhadap pemahaman konsep siswa pada mata Pelajaran ekonomi kelas XI dalam proses pembelajaran yang telah mereka ikuti. Adapun hasil angket respons siswa menunjukkan bahwa hasil respon siswa terhadap multimedia berbasis google sites mendapatkan hasil rata-rata nilai sebesar 87% di mana jika hasil angket yang diukur mendapatkan nilai 85,01% - 100,00% sehingga nilai tersebut masuk ke dalam kategori "Sangat valid" dinyatakan valid atau dapat digunakan tanpa revisi, dalam hal ini menunjukkan bahwa multimedia berbasis google sites ini layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi kerja sama ekonomi internasional dan perdagangan internasional.

Pembahasan

Produk yang telah peneliti kembangkan sebagai multimedia pembelajaran berbasis google sites dalam materi Kerjasama ekonomi internasional dan perdagangan internasional disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Kemajuan zaman yang pesat telah mendorong perkembangan teknologi, yang pada gilirannya mengubah proses belajar mengajar (Amiro et al., 2023). Dengan multimedia pembelajaran berbasis *google sites* dapat menjadi alternatif yang tepat karena media ini menyajikan materi yang menarik dan inovatif dengan demikian siswa akan lebih mudah memahami konsep materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sedangkan menurut Nurmanita, (2022) manfaat media pembelajaran adalah, pertama, memberikan panduan bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran, memungkinkan mereka untuk menyajikan materi secara sistematis dan menarik, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran. Kedua, media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, memungkinkan mereka untuk berpikir dan menganalisis materi dengan

baik dalam situasi belajar yang menyenangkan, sehingga mereka dapat memahami pelajaran dengan lebih mudah.

Saat ini, buku saja tidak cukup sebagai sumber belajar, website juga bisa dimanfaatkan. Semakin banyak sumber belajar yang tersedia, semakin luas wawasan yang diperoleh siswa. Website membantu siswa belajar secara mandiri dan menjadi salah satu sumber belajar yang memperkaya informasi bagi mereka (Sulasmianti, 2021). Google Sites adalah aplikasi online yang diluncurkan oleh *Google* untuk membuat *website* kelas, sekolah, atau jenis lainnya. Google Sites dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai informasi, termasuk teks, gambar, video, presentasi, lampiran, dan lain-lain (Mukti & Anggraeni, 2020).

Multimedia pembelajaran berbasis google sites yang telah disusun dan dikembangkan oleh peneliti kemudian diuji kelayakan oleh ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran. Hasil penilaian oleh ahli materi memperoleh nilai rata-rata 84% dan termasuk ke dalam kategori "Cukup layak". Hasil penilaian oleh ahli media terhadap Multimedia Pembelajaran berbasis google sites memperoleh rata-rata skor sebesar 79% yang masuk kedalam kategori "Cukup layak". Sedangkan penilaian oleh praktisi pembelajaran ekonomi (guru) memperoleh rata-rata skor sebesar 97% yang termasuk kedalam kategori "Sangat layak".

Kemudian untuk penilaian respon siswa terhadap multimedia pembelajaran berbasis google sites memperoleh nilai rata-rata sebesar 87% yang termasuk kedalam kategori "Sangat layak". Hal ini menunjukkan bahwa produk multimedia pembelajaran berbasis google sites ini layak digunakan dalam proses pembelajaran pada materi Kerjasama ekonomi internasional dan perdagangan internasional. Adapun tujuan dari pengembangan multimedia pembelajaran berbasis google sites yaitu, untuk dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam Pelajaran ekonomi khususnya pada materi Kerjasama ekonomi internasional dan perdagangan internasional.

Untuk dapat mengetahui multimedia pembelajaran berbasis google sites meningkatkan pemahaman konsep belajar siswa digunakan data uji *pretest* dan *posttest*. Untuk data *pretest* diperoleh dari sebelum media pembelajaran berbasis google sites diterapkan, dengan hasil seluruh siswa mendapatkan nilai rata-rata kelas sebesar 56,43. Kemudian data *posttest* diperoleh dari setelah media pembelajaran berbasis google sites diterapkan, dari 30 siswa sebanyak 24 siswa memperoleh nilai diatas KKM dan 6 siswa memperoleh nilai dibawah KKM dengan nilai rata-rata sebesar 83,24. Dari hasil penilaian uji coba Pada *pretest* dan *posttest* dapat dilihat dari hasil perhitungan uji gain pada tabel 4 didapatkan hasil rata-rata N Gain Score sebesar 0,63 sesuai dengan tabel 2 yang termasuk kedalam kategori "Cukup Efektif". Maka pada tahap ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia pembelajaran berbasis google sites ini efektif untuk digunakan dalam pembelajaran karena mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa

dalam memahami materi Kerjasama ekonomi internasional dan perdagangan internasional. Namun adapun keterbatasan multimedia google sites terhadap penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan sebagai media pembelajaran yaitu diperlukan koneksi internet untuk menggunakannya. Koneksi internet yang stabil diperlukan, terutama saat memutar video dan mengikuti kuis.

Multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat dikatakan sebagai media yang mampu meningkatkan pemahaman konsep belajar siswa. Dari berdasarkan hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran berbasis google sites pada mata Pelajaran ekonomi materi Kerjasama ekonomi internasional dan perdagangan internasional kelas XI sangat menarik. Selain itu pada saat kegiatan pembelajaran, peserta didik dapat dilihat berdasarkan perilaku yang menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Setiawan et al., (2022) bahwa perkembangan ilmu pengetahuan saat ini semakin canggih sehingga mampu mendorong upaya-upaya pembaruan serta pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran salah satunya dengan menerapkan media pembelajaran. Penggunaan Google Sites sebagai media pembelajaran pada penelitian ini didasari oleh beberapa penelitian terdahulu salah satunya yaitu Megawati et al., (2022) yang membuktikan bahwa Google Sites merupakan media pembelajaran yang cocok dijadikan sebagai sarana penyampaian materi dalam kegiatan pembelajaran.

Simpulan

Pemanfaatan *Google Sites* sebagai Multimedia pembelajaran memberikan dampak baik bagi guru maupun bagi peserta didik. Guru dapat dengan mudah membuat dan mengelola website, sementara peserta didik mendapat kemudahan dalam mengakses materi pelajaran serta dapat mengikuti penilaian secara online. Berdasarkan proses penelitian pengembangan dan hasil uji coba multimedia berbasis google sites pada mata Pelajaran ekonomi terhadap pemahaman konsep siswa kelas XI dapat diperoleh kesimpulan Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis google sites ini telah memenuhi kriteria cukup valid berdasarkan hasil angket yang telah diisi oleh validator materi dengan hasil 84% dan validator media diperoleh hasil 79%. Media ini mendapatkan kriteria sangat valid berdasarkan hasil penilaian oleh praktisi pembelajaran ekonomi dengan hasil 97%. media ini juga mendapatkan kriteria sangat valid berdasarkan hasil angket respon siswa terkait multimedia berbasis *google sites* yang dilakukan pada tahap uji coba di lapangan dengan nilai rata-rata hasil skor 87%. Berdasarkan hasil uji validasi dan uji coba lapangan tersebut, maka multimedia berbasis *google sites* yang telah dikembangkan oleh peneliti terbukti layak digunakan dikarenakan media tersebut mampu meningkatkan pemahaman siswa serta minat dalam proses pembelajaran pada Mata Pelajaran ekonomi dalam materi kerjasama ekonomi internasional dan perdagangan internasional kelas XI Smas Asshomadiyah dan implikasinya peserta didik

lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran, dengan demikian tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Referensi

- Agustini, H., Nugraha, R. G., & Hanifah, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Padlet ULIK (Ular Tangga Interaktif Kreatif) terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD. *Journal of Education Research*, 5(1), 807–814.
- Aini, K., Mariatun, I. L., & Sholeh, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Blog Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar X SMAN 1 Tanjung Bumi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 8(2), 423–432.
- Amiro, A., Mariatun, I. L., & Sholeh, Y. (2023). Development of Canva Application Learning Media Increase Learning Outcomes Class X Economic Studies at SMAN 3 Bangkalan. *Journal of Educational Sciences*, 7(4), 574–587.
- Bahtiar, M. Z. (2023). *Pengembangan multimedia interaktif berbasis Google Sites untuk pengenalan keragaman sosial budaya Jawa Timur di MI Perwanida Blitar*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Fitriah, D., & Mirianda, M. U. (2019). Kesiapan guru dalam menghadapi tantangan pendidikan berbasis teknologi. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Hamdani, A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Menggunakan Google Sites pada Materi Sistem Gerak Manusia untuk Peserta Didik SMP/MTs Kelas VIII*. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- Junaedi, A. S. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik di SMK Negeri 2 Yogyakarta. *Skripsi Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika fakultas Teknik: UNY Yogyakarta.(Online).(http://eprints.un.ac.id/11173/)*. Diakses tanggal 20 April 2016).
- Kamilah, S. F., Wahyuni, I., & Ratnasari, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Menggunakan Google Sites Pada Materi Ekosistem Kelas X SMA:(Development of Website-Based Interactive Learning Media Using Google Sites on Ecosystem Material for Class X SMA). *BIODIK*, 9(3), 176–181.
- Megawati, M., Efriyanti, L., Supriadi, S., Musril, H. A., & Dewi, S. M. (2022). Perancangan Media Pembelajaran TIK Kelas XI Menggunakan Google Sites di SMA Negeri 1 Junjung Sirih. *Indonesian Research Journal on Education*, 2(1), 164–175.
- Mukti, W. M., & Anggraeni, Z. D. (2020). Media pembelajaran fisika berbasis web menggunakan Google sites pada materi listrik statis. *FKIP e-Proceeding*, 5(1), 51–59.
- Namira, D. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis HTML 5 (Hypertext Markup Language Version 5) Pada Mata Pelajaran IPA Materi Gaya*. IAIN SALATIGA.
- Nugroho, M. K. C., & Hendrastomo, G. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X. *Jurnal Pendidikan*

Sosiologi Dan Humaniora, 12(2), 59–70.

- Nurmanita, M. (2022). Efektivitas Pembelajaran Pancasila Berbasis Google Sites Berbantuan Quizizz untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(1), 137–144.
- Rahmatullah, D., Suryani, E., Fatmawati, F., Merdekawati, A., & Yahya, F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Materi Kerjasama Ekonomi Internasional Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi MIPA SMA Negeri 1 Plampang Tahun Pelajaran 2019/2020. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 1(4), 179–186.
- Sadriani, A., Ahmad, M. R. S., & Arifin, I. (2023). Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era Digital. *Seminar Nasional Dies Natalis 62*, 1, 32–37.
- Saputra, D. A., & Nofrion, N. (2022). Pengembangan LMS Berbasis Google Sites Untuk Mengembangkan HOTS Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 7(3), 206–220.
- Setiawan, U., Malik, A. S., Megawati, I., Wulandari, D., Nurazizah, A., Nurjaman, D., Nurhasanah, T., Nuranisa, V., Koswarini, D., & Mulyana, M. (2022). *Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Senang Mengajar Siswa Senang Belajar)*.
- Silalahi, H. E. G., Slamet, A., & Anwar, Y. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Google Sites pada Pembelajaran Biologi Kelas XI SMA. *Jurnal Pembelajaran Biologi: Kajian Biologi dan Pembelajarannya*, 10(1), 1–7.
- Sulasmianti, N. (2021). Pembelajaran Berbasis Web dengan Google Sites. *Jurnal Wawasan Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(2).
- 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(3), 1167–1173.