



Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi *Google Sites* Berbasis Ensiklopedia Materi Teks Eksplanasi Kelas VIII SMP

Ramadhan Anggit Sastrawan ^{a,1}, Hermanto ^{b,2,*}

^{a,b} PBSI, FKIP, UAD

¹ ramanggit@gmail.com ; ² hermanto@pbsi.uad.ac.id

*Korespondensi Penulis

ARTICLE INFO

ABSTRACT

Article history

Received : Agustus 2021
Revised : September 2021
Accepted : September 2021

Keywords

Explanatory text
Google Sites
Learning Media

Researchers have a strong desire to carry out the development of learning media with the Google Sites application based on the encyclopedia of explanatory text material for class VIII SMP. The aims of this study are to 1) describe each stage in implementing the development of explanatory text learning media on Google Sites based on encyclopedia class VIII SMP/MTs, and 2) describe the feasibility of explanatory text learning media on Google Sites based on encyclopedia class VIII SMP/MTs.

The type of research used in this research is the type of development research with the ADDIE model which has five steps, namely: 1) analysis; 2) design (design); 3) development (development); 4) implementation (implementation); 5) evaluation (evaluation). The subjects of this study were students of class VIII of MTs Negeri 7 Bantul and the object of the research was the material of explanatory text for class VIII. The method of data collection is done by interview and instrument. The research instrument was in the form of questionnaire and interview guidelines. The data analysis technique used quantitative descriptive techniques. The results of this study stated that the media in developing learning media with the Google Sites application based on the encyclopedia of explanatory text material for class VIII SMP obtained "Very Eligible" results, namely with a score of 88.85. The average score obtained from the processing of material expert validation scores is 96, media experts are 76, teaching experts are 89 and the results of small-scale product trials are 94.4. Based on the results of the assessment obtained, it can be concluded that the learning media with the Google Sites application based on the encyclopedia of explanatory text material for class VIII SMP "Very Eligible" is used as a learning medium.

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



1. Pendahuluan

Pendidikan adalah sebuah wadah yang digunakan untuk menampung dan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Pengembangan pengetahuan dan keterampilan peserta didik menjadi sangat sentral karena memiliki sebuah peran yaitu berfungsi untuk mewariskan budaya kepada generasi berikutnya sebagai bentuk transformasi budaya. Menurut Tanyid (1(2014)) dalam transformasi budaya terdapat peran pendidikan yaitu sebagai proses pembentuk pribadi, dimaksudkan pembentukan pribadi adalah proses yang terencana, bersistem, dan memiliki tujuan.

K.H. Dewantara dalam Marwah dkk (2) mengungkapkan bahwa pendidikan adalah segala usaha dari orang tua terhadap anak-anak dengan maksud menyokong kemajuan hidupnya. Pendidikan memegang peranan penting yaitu untuk membangun karakter pada diri peserta didik. Dalam membangun sebuah karakter pada diri peserta didik dibentuk dengan sebuah proses pembelajaran yang dapat dilaksanakan di dalam dan di luar kelas. Dalam belajar di sekolah, belajar berbahasa Indonesia yang baik dan benar adalah salah satu kecakapan yang harus dimiliki oleh peserta didik untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menerima dan menelaah materi yang disampaikan oleh guru dalam pembelajaran. Kecakapan berbahasa Indonesia memiliki empat macam seperti yang disampaikan oleh Tarigan (3) bahwa keterampilan berbahasa mempunyai pokok-pokok yaitu a) keterampilan menyimak, b) keterampilan berbicara, c) keterampilan membaca, dan d) keterampilan menulis. Dengan peserta didik menguasai empat kemampuan tersebut maka pembelajaran yang dilakukan akan berjalan dengan baik dan mampu mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat Aula dalam Yulindari dan Wahjudi (4) berbagai inovasi pendidikan terus dilakukan seiring dengan perkembangan teknologi, hal ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang masih cenderung rendah. Pembelajaran yang dilakukan oleh masing-masing sekolah perlu adanya proses pengembangan yang akan meningkatkan keberhasilan pembelajaran dengan strategi-strategi yang inovatif. Salah satu strategi pembelajaran yang inovatif adalah dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yaitu pembelajaran yang memanfaatkan telepon pintar (gawai). Saat ini banyak dari peserta didik baik dari jenjang SD, SMP, dan SMA sudah mahir untuk mengoperasikan gawainya. Kemampuan yang baik dalam mengoperasikan gawai oleh peserta didik akan lebih memudahkan bagi guru untuk mengembangkan cara mengajar yang bermacam-macam bahkan dengan menggunakan gawai pembelajaran dapat tetap terlaksana dari rumah masing-masing. Sehingga diharapkan pembelajaran yang lebih inovatif akan meningkatkan hasil belajar dari peserta didik. Terlebih lagi saat ini sedang terjadi pandemi Covid-19 yang mengharuskan pembelajaran dilaksanakan secara PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh) atau secara daring menggunakan gawai atau laptop yang terkoneksi dengan jaringan internet.

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana yang diperlukan untuk menunjang keberhasilan dari suatu proses pembelajaran. Arsyad dalam Shita, dkk (5) mengemukakan bahwa media adalah pengantar atau perantara pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Sementara itu Sumiati dalam Asyari (6) menyampaikan pendapatnya tentang media pembelajaran bahwa suatu media pembelajaran dengan pembelajaran adalah dua hal yang padu sehingga tidak dapat dipisahkan. Banyak sekali macam dari media pembelajaran, sehingga guru dapat memanfaatkannya untuk memilih media pembelajaran yang paling sesuai. Kesesuaian media pembelajaran dengan materi yang disampaikan akan meningkatkan keberhasilan tujuan pembelajaran dan efisiensi pada pembelajaran.

Untuk menemukan permasalahan yang ada di sekolah pada pembelajaran secara daring terutama saat pandemi Covid-19 seperti saat ini maka penulis melakukan wawancara untuk membuat *Need Assesment* (analisis kebutuhan) kepada guru Bahasa Indonesia pada teks eksplanasi. Menurut Goodwind dalam Winata (7), asesmen adalah proses penentuan suatu kondisi dengan menggunakan teknik seperti pengamatan, wawancara, angket, tes atau skor.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan Ruchiatus Sun Aeni, S. Pd. pada tanggal 5 Februari 2021. Maka diperoleh analisis kebutuhan yaitu bahwa pembelajaran yang dilakukan pada teks eksplanasi adalah pembelajaran secara tatap muka langsung dengan menggunakan pendekatan inkuiri dan metode ceramah dan diskusi. Ketika pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru menggunakan buku paket sebagai acuan dan bahan ajar yang ada di dalam buku paket. Ketika pembelajaran teks eksplanasi terdapat beberapa kendala yang dialami yaitu adalah siswa sulit untuk memahami struktur dan kebahasaan dari teks eksplanasi. Dalam hal evaluasi menggunakan dua cara yaitu untuk evaluasi pengetahuan menggunakan tes tulis dan tugas, sedangkan untuk keterampilan menggunakan praktikum. Dalam pembelajaran yang

dilaksanakan yang masih menggunakan buku teks dan belum menggunakan media pembelajaran yang berbasis aplikasi. Guru pun tertarik untuk memanfaatkan aplikasi *Google Sites* untuk mengembangkan media pembelajaran dan bersedia untuk menjadi penilai dari produk media pembelajaran dengan menggunakan *Google Sites* berbasis ensiklopedia.

Penelitian ini melakukan pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Google Sites* karena masih minimnya media pembelajaran yang memanfaatkan *Google Sites* sebagai medianya disebabkan masih minimnya tenaga pendidik yang mengetahui dan menggunakan *Google Sites*. Penelitian ini juga dapat digunakan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran yang menggunakan *Google Sites*. *Google Sites* adalah sebuah aplikasi yang berisi informasi-informasi yang disusun secara terstruktur yang dapat digunakan oleh personal ataupun kelompok.

2. Metodologi

Metode Penelitian yang dilakukan saat ini termasuk kedalam jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Berdasarkan pendapat dari Sugiyono (8), penelitian *Research and Development* (R&D) adalah jenis penelitian yang dapat digunakan untuk melakukan sebuah pengembangan dari produk yang telah ada dan perlu dilakukannya pengujian untuk mengecek keefektifan produk. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Pengembangan model ADDIE salah satu model yang menggunakan desain sistematis. Menurut Romiszowski dalam Teguh dan Kirna (9) mengatakan bahwasannya dalam pengaplikasian pada desain dan pengembangan pada teks, materi audiovisual, dan materi pembelajaran berbasis komputer. Model ADDIE menurut Romiszowski dalam Alperi (10) mempunyai lima langkah yang perlu dilakukan secara urut karena bersifat sistematis, yaitu sebagai berikut, 1) *Analysis* (Analisis), 2) *Design* (Desain), 3) *Development* (Pengembangan), 4) *Implementation* (Implementasi), 5) *Evaluation* (Evaluasi).

Subjek penelitian merupakan tempat, benda, atau orang yang akan dijadikan subjek untuk mengumpulkan data (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Subjek penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu subjek ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pengajaran yang melakukan validasi pada produk yang dikembangkan. dan subjek yang menjadi bahan uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Negeri 7 Bantul. Objek pada penelitian adalah materi teks eksplanasi kelas VIII SMP/MTs. Teknik Pengumpulan data yang dipakai pada penelitian ini adalah dengan wawancara berupa *Need Assesment* kepada guru Bahasa Indonesia untuk mengumpulkan informasi tentang kendala yang ada di sekolah dan dengan menggunakan angket validasi yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan ahli pengajaran. Teknik analisis data penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan analisis deskriptif.

Untuk melakukan analisis data pada angket validasi produk menggunakan pengubahan nilai kategori menjadi skor penilaian pada angket kelayakan produk oleh penguji ahli dan guru Bahasa Indonesia, yaitu sebagai berikut: a) Sangat Baik (SB) mendapatkan skor 5, b) Baik (B) mendapatkan skor 4, c) Kurang Baik (B) mendapatkan skor 3, d) Tidak Baik (TB) mendapatkan skor 2, e) Sangat Tidak Baik (STB) mendapatkan skor 1.

Setelah skor didapatkan, selanjutnya adalah menghitung nilai dari hasil angket tersebut. Berdasarkan pendapat Sugiyono (8) untuk menganalisis yang diperoleh yaitu dengan cara sebagai berikut:

Skor rata-rata: $\frac{\sum \text{Skor yang didapat}}{\sum \text{jumlah skor}} \times 100$

\sum jumlah skor

Table 1. Kategori Kelayakan

<i>No</i>	<i>Tingkat Penilaian</i>	<i>Kategori</i>
1	0-20	Sangat Tidak Layak
2	21-50	Tidak Layak
3	51-70	Kurang Layak
4	71-80	Layak
5	81-100	Sangat Layak

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Tahap Pengembangan ADDIE

Penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Google Sites* mengolaborasikan dengan model ADDIE. Tahapan pengembangan dengan model ADDIE dijabarkan sebagai berikut.

1. Analisis

Tahap paling awal adalah dengan melaksanakan analisis terhadap Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dan media pembelajaran yang dipakai di sekolah. Tujuan dari analisis pada KBM dan media yang dipakai adalah untuk mencari tahu permasalahan yang ada di sekolah lalu peneliti menarik kesimpulan untuk memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai. Analisis dilakukan dengan *Need Assesment* dengan cara melakukan wawancara dengan narasumber guru mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII MTs Negeri 7 Bantul dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Pekalongan.

a. Deskripsi Hasil Wawancara Guru

Wawancara dilakukan sebanyak dua kali terhadap guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Wawancara pertama dilakukan kepada guru Bahasa Indonesia di MTs Negeri 7 Bantul yaitu ibu Ruchiatus Sun Aeni, S. Pd. pada tanggal 5 Februari 2021. Wawancara kedua dilaksanakan pada tanggal 9 Juli 2021 kepada ibu Sri Mulyani, S.Pd. guru Bahasa Indonesia SMP Negeri 1 Pekalongan, Lampung. Berdasarkan dari hasil wawancara tersebut didapatkan informasi bahwa di MTs Negeri 7 Bantul belum ada media pembelajaran yang menggunakan aplikasi *Google Sites*. Media pembelajaran menggunakan aplikasi *Google Sites* juga diperlukan untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Begitu juga di SMP Negeri 1 Pekalongan bahwa guru belum mengetahui tentang aplikasi *Google Site*.

Dengan didapatnya hasil *interview* terhadap guru mata pelajaran Bahasa Indonesia tersebut, menambah hal yang mendorong untuk dilakukannya pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Google Sites* pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil wawancara di atas bahwa guru masih belum mengetahui mengenai aplikasi *Google Sites* dan guru masih lebih sering menggunakan aplikasi *chat Whatsapp*. Sehingga guru memiliki minat untuk mempelajari aplikasi *Google Sites* untuk dijadikan media pembelajaran pada materi teks eksplanasi Bahasa Indonesia.

2. Desain

Pada tahap ini peneliti mendesain produk penelitian yang nanti akan dikembangkan. Perancangan produk yang akan dikembangkan dimulai dengan menentukan tampilan muka dari produk, memilih Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan juga indikatornya. Selanjutnya peneliti dapat memulai untuk melakukan pengumpulan materi dari buku, menyusun materi, dan menentukan alat evaluasi yang akan dipakai untuk menguji kelayakan produk.

a. Penentuan tampilan muka

Tampilan yang akan diletakkan pada produk ini adalah terdiri dari beberapa tampilan *slide* yang mempunyai *background* yang bermacam-macam. Tampilan muka ini dipilih agar peserta didik tidak merasa bosan dalam pembelajaran akan merasa lebih menikmati pembelajaran.

b. Penentuan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar, serta indikator

Setelah peneliti menentukan tampilan muka dari produk *Google Sites*, selanjutnya adalah menentukan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator yang di dalamnya memuat materi tentang teks eksplanasi. Setelah peneliti melakukan penelusuran pada kurikulum 2013 revisi 2017 kelas VIII SMP/MTs yang memuat tentang materi teks eksplanasi ada pada Kompetensi Inti (KI) 3 dan 4, Kompetensi Dasar (KD) 3.9 dan 4.9. berikut KI dan KD teks eksplanasi.

c. Penyusunan Materi Teks Eksplanasi

Pada bagian menyusun materi teks eksplanasi peneliti mengumpulkan informasi dari buku Bahasa Indonesia kelas VIII yang diterbitkan oleh penerbit Intan Pariwara tahun 2020. Peneliti juga mengambil contoh materi teks eksplanasi dari www.youtube.com.

d. Penyusunan Media

Produk media pembelajaran dibuat dengan memperhatikan materi yang ada pada KD 3.9 dan 4.9. produk disusun berdasarkan tiga bagian pokok yaitu awal, inti, dan akhir. Pada bagian awal terdiri atas *cover* (di dalamnya memuat judul, logo Universitas Ahmad Dahlan, nama peneliti sebagai pembuat produk), salam, Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), indikator, tujuan pembelajaran, dan juga apersepsi. Selanjutnya pada bagian inti pengertian dan ciri-ciri teks eksplanasi, informasi penting pada teks eksplanasi, contoh teks eksplanasi, meringkas teks eksplanasi, video, dan uji kompetensi. Pada bagian akhir atau penutup terdapat daftar pustaka, biodata penulis, biodata pembimbing, ucapan terima kasih.

3. Pengembangan

Pada tahap pengembangan merupakan tahap peneliti melakukan realisasi pada tahap desain produk dengan desain yang sudah dirancang sebelumnya. Pengembangan dilakukan dengan memasukkan seluruh materi yang telah disiapkan yaitu materi teks eksplanasi kelas VIII pada KD 3.9 dan KD 4.9 dan memberikan latar belakang pada materi agar tampilan menjadi lebih menarik.

a. Pengembangan Media

Tahap pengembangan adalah bentuk pengaplikasian materi pada rancangan yang telah dibuat sebelumnya untuk dimasukkan pada aplikasi *Google Sites*. Pengembangan media pada aplikasi *Google Sites* memiliki tiga bagian pokok yaitu awal, isi, dan penutup seperti yang telah disusun pada bagian desain.

b. Validasi Media Pembelajaran

Setelah menyelesaikan pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Google Sites* peneliti dapat melangkah pada tahap selanjutnya yaitu melakukan validasi media. Validasi media dilakukan pada ahli materi, ahli media, dan kepada pengguna yaitu guru. Di bawah ini hasil dari validasi dari tim ahli.

1) Validasi Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi dilaksanakan pada 3 April 2021 oleh Bapak Sudaryanto, M.Pd. selaku dosen program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang ahli pada bidang pengajaran.

Jumlah skor yang didapatkan dari hasil penilaian oleh ahli materi adalah berjumlah 120. Setelah menghitung jumlah skor yang diperoleh, langkah berikutnya adalah melakukan penghitungan pada skor ideal. Skor ideal dapat diperoleh dengan rumus berikut.

$$\text{Total skor ideal} = \text{total skor tertinggi} \times \text{total nilai instrumen}$$

$$\text{Total skor ideal} = 5 \times 25$$

$$\text{Total skor ideal} = 125$$

Selanjutnya dihitung agar dapat mengetahui kelayakan materi dengan rumus di bawah ini.

$$P(x) = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{total skor ideal}} \times 100$$

$$P(x) = \frac{120}{125} \times 100$$

$$P(x) = 96$$

Berdasarkan perolehan hasil dari data yang telah dihitung dari ahli materi menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi *Google Sites* memperoleh hasil dan masuk dalam kriteria "Sangat Layak" dengan total penilaian 96.

2) Validasi Ahli Media

Validasi ahli dilaksanakan pada 7 April 2021 yang divalidasi oleh Bapak Hasrul Rahman, M.Pd. yang merupakan dosen program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang ahli dalam bidang media pembelajaran. Di bawah ini hasil validasi produk.

Total skor yang didapatkan dari penilaian yang dilakukan oleh ahli materi adalah 114. Setelah memperoleh total skor dari ahli materi, selanjutnya dihitung skor ideal dengan memakai rumu di bawah ini.

$$\text{Total skor ideal} = \text{total skor tertinggi} \times \text{total nilai instrumen}$$

$$\text{Total Skor ideal} = 5 \times 30$$

$$\text{Total Skor ideal} = 150$$

Berikutnya adalah menghitung total nilai kelayakan dari media oleh ahli media dengan menggunakan rumus di bawah ini.

$$P(x) = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{total skor ideal}} \times 100$$

$$P(x) = \frac{114}{150} \times 100$$

$$P(x) = 76$$

Dilakukan perhitungan pada skor yang diperoleh dari penilaian ahli materi pada media pembelajaran menggunakan aplikasi *Google Sites* maka diperoleh hasil dengan kategori "Layak" dengan perolehan nilai total 76.

3) Validasi Ahli Pengajaran

Langkah selanjutnya adalah validasi yang dilakukan oleh ahli pengajaran/pengguna yaitu Ibu Ruchiatus Sun Aeni, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII MTs Negeri 7 Bantul. Hasil dari penilaian dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Total skor yang didapatkan pada penilaian yang dilakukan oleh ahli pengajaran adalah 89. Selanjutnya adalah menghitung total nilai ideal dengan menggunakan rumus di bawah ini.

$$\text{Total skor ideal} = \text{total skor tertinggi} \times \text{total nilai instrumen}$$

$$\text{Total Skor ideal} = 5 \times 20$$

$$\text{Total Skor ideal} = 100$$

Selanjutnya untuk mengetahui kelayakan berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli pengajaran adalah dengan menggunakan rumus di bawah ini.

$$P(x) = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{total skor ideal}} \times 100$$

$$P(x) = \frac{89}{100} \times 100$$

$$P(x) = 89$$

Setelah dilakukan penghitungan pada skor yang diperoleh berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli pengejaran maka media pembelajaran menggunakan aplikasi *Google Sites* masuk kedalam kategori "Sangat Layak" dengan total nilai yang diperoleh adalah 89.

4. Implementasi

Setelah menyelesaikan tahap pengembangan, peneliti melaksanakan implementasi media pembelajaran menggunakan aplikasi *Google Sites* berupa uji coba pada pembelajaran

langsung kepada peserta didik. Sasaran yang akan dijadikan sampel uji coba adalah siswa kelas VIII MTs Negeri 7 Bantul. Uji coba dilaksanakan pada tanggal 7 Mei 2021 dengan total yang mengikuti uji coba adalah 12 peserta didik. Total skor yang didapatkan berdasarkan hasil uji coba yang dilaksanakan di MTs Negeri 7 Bantul pada siswa kelas VIII adalah 472. Selanjutnya adalah mengolah skor yang didapatkan untuk mengetahui kelayakan produk dengan menggunakan rumus di bawah ini.

$$P(x) = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{total skor ideal}} \times 100$$

$$P(x) = \frac{472}{500} \times 100$$

$$P(x) = 94,4$$

Berdasarkan hasil yang didapatkan di atas, menunjukkan bahwa produk "Sangat Layak" untuk dijadikan sebagai sumber belajar peserta didik dengan total nilai yang didapatkan adalah 94,4.

5. Evaluasi

Melakukan evaluasi merupakan tahapan terakhir pada penelitian ini. Proses evaluasi dilakukan dengan mengolah hasil data yang telah didapatkan yaitu data dari ahli dan hasil uji coba yang dilakukan. Proses evaluasi dilakukan untuk menentukan kelayakan dari produk media pembelajaran menggunakan aplikasi *Google Sites*.

Menurut data yang telah diperoleh pada penelitian ini, memperoleh *feedback* yang baik dan ada juga beberapa komentar dari ahli materi, ahli media, dan ahli pengajaran (guru). Komentar yang didapatkan adalah komentar yang bertujuan untuk menyempurnakan produk media yang dikembangkan. Setelah menelaah komentar yang didapatkan, diharapkan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi *Google Sites* dapat menjadi media yang inovatif serta mampu menumbuhkan semangat belajar pada diri peserta didik..

3.2. Analisis Data Kuantitatif Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Google Sites*

Pengolahan data yang didapatkan menggunakan analisis data kuantitatif. Hasil data didapatkan dari tim ahli dan juga respon dari peserta didik. Pengolahan data dilakukan untuk mengetahui nilai rata-rata kelayakan. Pengolahan data dapat memakai rumus di bawah ini.

$$\text{Rata rata nilai} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

$\sum x$ = jumlah nilai
 N = Jumlah penilai

. **Table 1.** Kategori Kelayakan

No	Penilai	Skor	Kriteria
1	Ahli Materi	96	Sangat Layak
2	Ahli Media	76	Layak
3	Ahli Pengajaran	89	Sangat Layak
4	Uji Coba	94,4	Sangat Layak
	Jumlah	355,4	
	Rata-rata	88,85	

Pengolahan data untuk mengetahui rata-rata nilai yang dapat dilihat sebagai berikut.

$$\text{Rata rata nilai} = \frac{\sum x}{N}$$

$$\text{Rata rata nilai} = \frac{355,4}{4}$$

$$\text{Rata rata nilai} = 88,85$$

Merujuk dari hasil pengolahan data di atas, bahwa penghitungan memperoleh nilai rata-rata sebesar 88,85. Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Google Sites* masuk pada kriteria “sangat layak” untuk media pembelajaran atau sumber belajar peserta didik.

4. Simpulan

Kriteria kelayakan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Google Sites* mendapatkan hasil “sangat layak” dengan skor rata-rata 88,85. Skor rata-rata didapatkan dari validasi oleh ahli materi dengan total skor sebesar 96, ahli media dengan perolehan skor sebesar 76, ahli pengajaran sebesar 86, dan hasil uji coba pada peserta didik sebesar 94,4. Dengan penilaian yang telah dilakukan tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Google Sites* “sangat layak” untuk menjadi media pembelajaran

Persantunan

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Hermanto, S. Pd., M. Hum. yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan artikel ini. Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih pihak MTs Negeri 7 Bantul yang telah membantu mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian. Sehingga penulis mampu menyelesaikan artikel ini. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada pihak-pihak terkait yang telah membantu menyelesaikan artikel ini.

REFERENSI

1. Tanyid M. Etika dalam Pendidikan: Kajian Etis tentang Krisis Moral Berdampak Pada Pendidikan. *J Jaffray*. 2014;12(2):235.
2. Marwah SS, Syafe'i M, Sumarna E. Relevansi Konsep Pendidikan Menurut Ki Hadjar Dewantara Dengan Pendidikan Islam. *TARBAWY Indones J Islam Educ*. 2018;5(1):14.
3. Tarigan H. *MENULIS (Sebagai Keterampilan Berbahasa)*. Bandung: Angkasa Bandung; 2008. 202 p.
4. Yuliandari S, Wahjudi E. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Jur Pendidik Ekon*. 2016;1-9.
5. Shita A, Dkk. PENGEMBANGAN MEDIA Pembelajaran Buku Pop-Up Wayang Tokoh Pandhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD. *J Chem Inf Model*. 2013;53(9):1-16.
6. Asyhari A dan HS. Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *J Ilm Pendidik Fis Al-Biruni*. 2016;5(1):1.
7. Winata W. Need Assessment Peserta Program Pelatihan. *J Pendidik Usia Dini*. 2016;10(2):349-64.
8. Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RnD*. Bandung: Alfabeta; 2011.
9. Tegeh IM, Kirna IM. Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *J Pendidik*. 2013;11(1):16.
10. Alperi M. Peran Bahan Ajar Digital Sigil Dalam Mempersiapkan Kemandirian Belajar Peserta Didik. *J Teknodik*. 2019;(1):99.