



Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi *Google Sites* Berbasis Ensiklopedia Materi Teks Prosedur Kelas XI MA

Novita Indriani ^{a,1}, Hermanto ^{b,2}

^{a,b} PBSI, FKIP, UAD

¹ indrianinovita28@gmail.com ; ² hermanto@pbsi.uad.ac.id

ARTICLE INFO

ABSTRACT

Article history

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

Keywords

Explanatory text
Google Sites
Learning Media

The objectives of this research are 1) to describe the stages of developing learning media using the Google Sites application based on encyclopedias on prosedural text material for class XI MA, and 2) to find out the feasibility of using learning media with the Google Sites application based on the encyclopedia on the material of prosedure text for class XI MA. The type of reseach used is the type of development reseach with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The subjects in this study consisted of three validation experts and the user group as test subject. While the object of this research is the material of prosedure text for class XI MA. The data collection method was obtained based on the result of interviews. The result of this study stated the development of learning media with The Google Sites application based on the encylcopedia of prosedural text material for class XI MA obtained "Very Eligible" results with an average score of 85,5. The average score obtained from the results of data processing from the validation and trial team. Obtaining a material expert score of 98,4 media experts is 76,6, teaching expertise (teacers) is 81 and small- scale student trials are 86. Based on these result, it can be conluded that learning media with the Google Sites application is based on text material encylopedias. The procedure for class XI MA was declared "Very Eligible" to be 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

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan iklim belajar dan ukuran pembelajaran dengan tujuan agar siswa secara efektif mengembangkan kemampuan mereka untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (1). Pembelajaran daring adalah suatu system pembelajaran yang dilakukan menggunakan perangkat pembelajaran seperti halnya akses internet atau teknologi informasi yang menjadi fasilitas komunikasi dalam suatu pembelajaran antara guru dengan siswa (2). Seorang guru memang sudah seharusnya mempunyai pengetahuan dan ilmu yang lebih luas, akan tetapi hal tersebut tidaklah cukup untuk mengembangkan proses belajar mengajar secara optimal. Oleh karena itu, seorang pendidik harus memiliki pekerjaan media yang baik dan inovatif sehingga siswa dapat memahami dan tertarik dalam belajar dan mempelajari latihan dengan mudah.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penunjang pembelajaran yang perlu diperhatikan. Media pembelajaran juga merupakan salah satu unsur penunjang tercapainya suatu

interaksi belajar. Oleh sebab itu, pengembangan suatu item media pembelajaran dapat menjadi upaya untuk secara konsisten bekerja pada hakikat pembelajaran untuk mencapai tujuan dan bentuk yang benar. Media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan saat ini sesuai dengan keadaan yang mengharuskan semua pembelajaran dilaksanakan secara daring adalah media pembelajaran yang berbasis teknologi. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi tersebut adalah Google Sites. Google Sites adalah salah satu layanan google yang berfungsi untuk mempermudah pengguna google untuk membuat situs (3).

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang dikemukakan dalam wawancara dengan salah satu guru bahasa Indonesia MA Ibnul Qoyyim yaitu Ibu Luluk Priyanti, M. Hum., dapat dirangkum bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang baru dan dapat diakses kapan saja. Dengan kata lain, dibutuhkannya suatu pengembangan media jangka panjang yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran mulai dari penyampaian materi, tugas, sampai dengan pengumpulan tugas yang diberikan.

Selain memanfaatkan pembelajaran yang berbasis pada teknologi, guru juga dapat memberikan ataupun menciptakan basis pembelajaran yang menarik demi mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, pembelajaran dapat dikaitkan dengan berbagai macam model pembelajaran yang dapat digunakan, salah satunya yaitu pembelajaran yang berbasis ensiklopedia. Berdasarkan rujukan Kamus Besar Bahasa Indonesia, ensiklopedia merupakan buku atau rangkaian buku yang berisi suatu keterangan atau uraian mengenai berbagai hal di bidang seni dan ilmu pengetahuan (4). Ensiklopedia juga dapat diartikan sebagai kumpulan tulisan mengenai berbagai macam ilmu pengetahuan tertentu yang tersusun berdasarkan abjad atau kategori (5).

Kolaborasi antara pemanfaatan media teknologi dengan pengemasan materi yang variatif dan inovatif akan sangat membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Semakin banyak sumber belajar maka akan mempermudah siswa untuk mendapatkan informasi pengetahuan, pengalaman maupun keterampilan dalam belajar (6). Dalam hal ini, salah satu pembelajaran yang dapat dikaitkan dengan materi ensiklopedia adalah pada mata pelajaran

Bahasa Indonesia materi teks prosedur. Teks prosedur merupakan teks yang di dalamnya berisi langkah-langkah atau tahapan untuk mencapai sesuatu hal yang dituju. Menurut Gerot dan Wignel (7) mengemukakan bahwa teks prosedur dibangun untuk memberikan suatu informasi tentang bagaimana sesuatu tersebut dapat dikerjakan sesuai dengan aturan yang ada.

Peneleitian mengenai pengembangan bahan ajar berbasis ensiklopedia pernah disampaikan oleh Nuurmansyah melalui penelitian skripsinya yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Ensiklopedia Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Materi Kerajaan Hindu – Buddha Dan Islam Untuk Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Anbaul Ulum Pakis – Kabupaten Malang". Penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang relevan antara motivasi belajar siswa sebelum menggunakan bahan ajar dan sesudah menggunakan bahan ajar berbasis ensiklopedia. Jadi dapat dikatakan bahwa bahan ajar berbasis ensiklopedia tersebut memiliki pengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa (8).

Berdasarkan tinjauan permasalahan dan merujuk pada salah satu hasil penelitian relevan, maka peneliti mengharapkan melalui pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi Google Sites berbasis ensiklopedia ini dapat memudahkan guru maupun siswa dalam mengelola materi pembelajaran beserta tugas siswa dengan mudah dan terkontrol. Sehingga tujuan dari pembelajaran yang ditargetkan dapat tercapai dengan baik. Atas dasar uraian tersebut, maka peneliti menganggap perlunya untuk mengetahui bagaimanakah tahapan pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi Google Sites berbasis ensiklopedia pada materi teks prosedur kelas XI MA dan bagaimana kelayakan penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi Google Sites berbasis ensiklopedia pada materi teks prosedur kelas XI MA.

2. Metodologi

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah hasil pengembangan dari sebuah produk baru yang dikembangkan (9). Sedangkan menurut Sugiyono (2011:297) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah strategi penelitian yang digunakan untuk menyampaikan item atau produk tertentu dan menguji kecukupan atau kelayakan produk tersebut (10).

Penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan wawancara dan angket atau kuesioner yang diberikan kepada tiga ahli validasi diantaranya ahli materi, ahli media, ahli pengajaran dan peserta didik sebagai pengguna.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif dilakukan menggunakan angket penilaian untuk memberikan kritik dan saran serta perbaikan pada proses pengembangan media berdasarkan penilaian yang berasal dari saran validator. Sedangkan analisis kuantitatif diperoleh dari angket penilaian berupa angka dengan menggunakan skala likert. penelitian dilakukan menggunakan skala kecil dengan jumlah responden sebanyak 7 siswa.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Data Uji Coba Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi *Google Sites* berbasis ensiklopedia ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*). Berikut uraian hasil penelitian berdasarkan langkah-langkah model pengembangan ADDIE.

1. *Analysis* (Analisis)

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, didapatkan hasil bahwa belum adanya penerapan media pembelajaran dengan aplikasi *Google Sites* dan pembelajaran yang berbasis ensiklopedia. Selain itu, media pembelajaran menggunakan aplikasi *Google Sites* dan berbasis ensiklopedia diperlukan sebagai sarana untuk belajar siswa khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks prosedur karena dapat menunjang proses pembelajaran, memudahkan siswa untuk mengakses materi, memberikan media pembelajaran yang lebih menarik dan dapat memberikan wawasan yang lebih luas untuk mengetahui beberapa hal tentang seni dan ilmu pengetahuan.

2. *Design* (Rancangan)

Tahap rancangan dimulai dengan menentukan konsep media pembelajaran dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran secara daring menggunakan aplikasi *Google Sites*. Selanjutnya yaitu mengumpulkan bahan, diantaranya adalah mengumpulkan bahan materi dari beberapa sumber dan menentukan kompetensi pembelajaran. Materi pembelajaran didapatkan dari buku Bahasa Indonesia untuk kelas XI SMA/MA yang diterbitkan oleh PT Penerbit Intan Pariwara. Selain itu, peneliti juga menambahkan contoh teks prosedur yang diambil dari buku ensiklopedia Hermanto dan Sudaryanto yang berjudul *Khazanah Bahasa Indonesia*. Kemudian menyusun kerangka media pembelajaran, Desain media pembelajaran dengan aplikasi *Google Sites* tersebut terdiri dari bagian awal, bagian isi dan penutup.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan media merupakan langkah realisasi dari kerangka atau desain produk yang telah dibuat. Seperti pada bagian awal yang memuat tampilan

cover berisi (judul pengembangan, logo Universitas Ahmad Dahlan, identitas Universitas dan nama pembuat produk), kemudian dilanjutkan dengan tampilan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), indikator pencapaian, dan tujuan pembelajaran. Selanjutnya pada bagian isi berisi tampilan materi teks prosedur yang mencakup pengenalan teks prosedur, pengertian teks prosedur, bagian-bagian teks prosedur, ciri-ciri teks prosedur, jenis-jenis teks prosedur, contoh teks prosedur dan latihan soal (tugas 1 dan tugas 2). Pada bagian penutup berisi daftar pustaka, profil pembuat produk dan ucapan terima kasih kepada beberapa pihak yang sudah terlibat dalam proses pembuatan produk.

Setelah menyelesaikan tahap pengembangan media, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi media terhadap tim ahli. Berikut hasil validasi oleh tim ahli.

a) Ahli Materi

Tahap validasi oleh ahli materi dilaksanakan pada tanggal 28 Maret 2021 oleh Bapak Sudaryanto, M.Pd., selaku Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang ahli dalam bidang materi pengajaran pembelajaran bahasa Indonesia. Jumlah skor yang diperoleh dari ahli materi berjumlah 123. Setelah jumlah skor diperoleh, maka langkah berikutnya adalah menentukan nilai skor ideal pada instrument dengan rumus berikut.

$$\begin{aligned} \text{Jumlah skor ideal} &= \\ \text{Jumlah skor ideal} &= \\ 5 \times 25 \text{ Jumlah skor} & \\ \text{ideal} &= 125 \end{aligned}$$

Kemudian setelah mengetahui jumlah skor ideal, selanjutnya menghitung hasil kelayakan materi dengan rumus sebagai berikut.

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

$$P(x) = \frac{123}{125} \times 100$$

$$P(x) = 98,4$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, hasil menunjukkan media pembelajaran dengan aplikasi Google Sites berbasis ensiklopedia masuk pada kriteria "**Sangat Layak**" dengan jumlah skor **98,4**

b) Ahli Media

Tahap validasi oleh ahli media dilaksanakan pada tanggal 12 April 2021 oleh Bapak Hasrul Rahman, M.Pd., selaku Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang ahli dalam bidang media pembelajaran. Jumlah skor yang diperoleh dari ahli materi berjumlah 115. Setelah jumlah skor diperoleh, maka langkah berikutnya adalah menentukan nilai skor ideal pada instrument dengan rumus berikut.

$$\begin{aligned} \text{Jumlah skor ideal} &= \\ \text{Jumlah skor ideal} &= 5 \times 30 \\ \text{Jumlah skor ideal} &= 150 \end{aligned}$$

Kemudian setelah mengetahui jumlah skor ideal, selanjutnya menghitung hasil kelayakan materi dengan rumus sebagai berikut.

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

$$P(x) = \frac{115}{150} \times 100$$

$$P(x) = 76,6$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, hasil menunjukkan media pembelajaran dengan aplikasi *Google Sites* berbasis ensiklopedia masuk pada kriteria "**Layak**" dengan jumlah skor **76,6**

c) Ahli Pengajaran (Guru)

Tahap validasi oleh ahli pengajaran dilaksanakan pada tanggal 19 April 2021 oleh Ibu Luluk Priyanti, M.Hum., selaku guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas XI MA Ibnul Qoyyim. Jumlah skor yang diperoleh dari ahli pengajaran berjumlah 81. Setelah jumlah skor diperoleh, maka langkah berikutnya adalah menentukan nilai skor ideal pada instrument dengan rumus berikut.

$$\begin{aligned} \text{Jumlah skor ideal} &= \\ \text{Jumlah skor ideal} &= 5 \times 20 \\ \text{Jumlah skor ideal} &= 100 \end{aligned}$$

Kemudian setelah mengetahui jumlah skor ideal, selanjutnya menghitung hasil kelayakan materi dengan rumus sebagai berikut.

$$\begin{aligned} P(x) &= \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100 \\ P(x) &= \frac{81}{100} \times 100 \\ P(x) &= 81 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, hasil menunjukkan media pembelajaran dengan aplikasi *Google Sites* berbasis ensiklopedia masuk pada kriteria "**Sangat Layak**" dengan jumlah skor **81**.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi dilaksanakan oleh peneliti dengan melakukan uji coba media pembelajaran terhadap peserta didik. Pengujian produk tersebut dilaksanakan pada skala kecil yang berjumlah 7 peserta didik di kelas XI MA Ibnul Qoyyim pada tanggal 6 Mei 2021. Pada tahap uji coba ini peneliti melaksanakan pembelajaran daring dengan menggunakan *Google Sites*, kemudian dilanjutkan dengan memberikan instrument penilaian angket kepada peserta didik yang berkaitan dengan hasil pengalaman belajar setelah menggunakan media pembelajaran *Google Sites* yang berbasis ensiklopedia. Adapun hasil berdasarkan pengujian produk tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Coba Produk Skala Kecil

No.	Kriteria Penilaian										Jumlah	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	48
2	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	43
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	45
5	3	4	5	4	4	4	4	3	4	4	4	39
6	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	48
7	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	38
Tot	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	301
al	9	1	2	0	1	1	9	9	0	9	9	
	PX										86	
	Kriteria Kelayakan										Sangat	
											at	

Berdasarkan penghitungan skor penilaian uji coba produk skala kecil tersebut, skor yang diperoleh berjumlah 301. Selanjutnya, jumlah skor yang telah diperoleh diolah untuk menentukan spesifikasi kelayakan produk dengan rumus sebagai berikut.

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

$$P(x) = \frac{301}{350} \times 100$$

$$P(x) = 86$$

Berdasarkan hasil pengolahan data tersebut, spesifikasi kelayakan produk memperoleh skor sebanyak **86**. Maka dapat disimpulkan bahwa me

dia pembelajaran dengan aplikasi *Google Sites* berbasis ensiklopedia masuk pada kriteria **“Sangat Layak”**

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi adalah tahapan paling akhir dari pengembangan model ADDIE. Tahap ini dilakukan untuk menghitung hasil data yang telah diperoleh dan juga untuk mengetahui spesifikasi kelayakan dari media pembelajaran itu sendiri. Perolehan data yang dicantumkan pada tahap ini adalah perolehan berdasarkan hasil validasi tim ahli dan hasil uji coba. Terdapat respon positif dan komentar dari tim ahli mengenai media pembelajaran dengan aplikasi *Google Sites* tersebut.

Hasil Hasil data kuantitatif diperoleh dari tim ahli dan juga respon pengguna (peserta didik). Tujuan dilakukannya pengolahan data tersebut untuk mengetahui rata-rata kelayakan. Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$x' = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

X' = Rata-rata

$\sum x$ = Jumlah Nilai

N = Jumlah Penilai

Tabel 2. Hasil Data Kuantitatif

N	Penilai	Skor	Kriteria
1	Ahli Materi	98,	Sangat Layak
2	Ahli Media	76,	Layak
3	Ahli Pengajaran	81	Sangat Layak
4	Uji Coba Skala Kecil	86	Sangat Layak
	Jumlah	34	

	2	
Rata-rata	85,5	Sangat Layak

Untuk mengetahui rata-rata nilai pengolahan data dapat dilihat dengan penghitungan sebagai berikut.

$$\begin{aligned}x' &= \frac{\sum x}{N} \\x' &= \frac{342}{4} \\x' &= 85,5\end{aligned}$$

Berdasarkan pengolahan hasil data, perolehan nilai rata-rata didapatkan sebesar 85,5. Perolehan nilai rata-rata tersebut masuk pada kategori “Sangat Layak” dalam kriteria penilaian kelayakan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tersebut sudah baik dan layak untuk digunakan sebagai sumber belajar atau media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks prosedur kelas XI.

1.2. Kajian Produk Akhir

Hasil akhir media yang sudah direvisi dan diuji coba merupakan produk akhir media pembelajaran dengan aplikasi *Google Sites* berbasis ensiklopedia. Selanjutnya hasil data diolah dan dianalisis untuk mengetahui spesifikasi kelayakan media pembelajaran dengan aplikasi *Google Sites* berbasis ensiklopedia tersebut.

Model pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi *Google Sites* berbasis ensiklopedia ini menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu: 1) *Analysis* (analisis); 2) *Design* (desain); 3) *Development* (pengembangan); 4) *Implementation* (implementasi); 5) *Evaluation* (Evaluasi).

1. Tahap Analisis

Tahap analisis dilakukan melalui wawancara kepada guru bahasa Indonesia kelas XI MA. Langkah analisis ini dilakukan melalui wawancara karena untuk memudahkan peneliti mengetahui permasalahan pembelajaran selama melaksanakan pembelajaran jarak jauh.

2. Tahap Desain

Langkah awal tahap desain dimulai dengan menentukan konsep media pembelajaran, mengumpulkan bahan seperti; materi, kompetensi inti dan kompetensi dasar. Kemudian langkah terakhir yaitu menyusun kerangka media pembelajaran.

3. Tahap Pengembangan

Setelah tahap desain selesai, langkah selanjutnya yaitu melaksanakan tahap pengembangan media. Tahap pengembangan dimulai dengan merealisasikan kerangka media sesuai dengan langkah yang sudah ditentukan pada tahap desain. Setelah merealisasikan pengembangan media, selanjutnya dilakukan validasi media oleh tim ahli (ahli materi, ahli media dan ahli pengajaran).

4. Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi ini dilakukan pengujian produk dengan skala kecil oleh 7 peserta didik kelas XI. Pengujian produk ini dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan.

5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE. Tahap ini dilakukan dengan melaksanakan pengolahan hasil data untuk mengetahui spesifikasi hasil akhir kelayakan produk.

Spesifikasi kelayakan produk didapatkan dengan cara mengolah hasil data dari validasi tim ahli dan tahap uji coba yang telah diperoleh. Hasil pengolahan data tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran dengan aplikasi *Google Sites* berbasis ensiklopedia “Sangat Layak” dengan perolehan skor rata-rata 85,5. Perolehan nilai skor rata-rata tersebut didapatkan dari skor validasi ahli materi sebanyak 98,4, validasi ahli media sebanyak 76,6, validasi ahli pengajaran (guru) sebanyak 81 dan uji coba skala kecil sebanyak 86.

Berdasarkan perolehan skor tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran dengan aplikasi *Google Sites* berbasis ensiklopedia dinyatakan “Sangat Layak” digunakan sebagai media pembelajaran. pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk memudahkan guru dan peserta didik melaksanakan kegiatan pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan aplikasi yang mudah diakses, ringan dan jangka panjang. Tujuan lainnya dari pengembangan ini juga untuk menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai perkembangan teknologi.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi *Google Sites* berbasis ensiklopedia yang telah dilakukan, penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Model pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi *Google Sites* berbasis ensiklopedia ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE memiliki lima tahap pengembangan yaitu: 1) Analysis (analisis); 2) Design (desain); 3) Development (pengembangan); 3) Implementation (implementasi); dan 4) Evaluation (evaluasi).

Adapun spesifikasi kelayakan produk media pembelajaran dengan aplikasi *Google Sites* berbasis ensiklopedia memperoleh hasil “Sangat Layak” dengan perolehan skor rata-rata 85,5. Perolehan skor rata-rata tersebut didapatkan dari hasil pengolahan data dari tim validasi dan uji coba. Perolehan skor ahli materi sebesar 98,4 ahli media sebesar 76,6, ahli pengajaran (guru) sebesar 81 dan uji coba peserta didik skala kecil sebesar 86. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dengan aplikasi *Google Sites* berbasis ensiklopedia materi teks prosedur kelas XI MA dinyatakan “Sangat Layak” digunakan sebagai media pembelajaran.

Persantunan

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada berbagai pihak yang telah berkenan meluangkan waktu serta tenaga dan pikiran untuk membantu penulis menyelesaikan artikel yang diikutsertakan pada Seminar Nasional SAGA #3, yaitu: Hermanto, S.Pd., M.Hum., Dosen Universitas Ahmad Dahlan, Sudaryanto, M.Pd., Dosen Universitas Ahmad Dahlan sebagai validasi materi, Hasrul Rahman, M.Pd., Dosen Universitas Ahmad Dahlan sebagai validasi media, dan Luluk Priyanti, M.Hum., sebagai validasi ahli pengajara

REFERENSI

1. Purwanto N. Pengantar Pendidikan. Yogyakarta: Graha Ilmu; 2014.
2. Roida Pakhpahan YF. Analisa Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Jarak Jauh ditengah Pandemi Virus Corona Covid-19. *J Inf Syst Applied, Manag Account Reaseach*. 2020;30-6.
3. Suryanto DA. Analisis Perbandingan Antara Blogger dan Google Site. 2018;1-15. Available from: <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/60091>
4. Tim Penyusun. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka; 2007.

5. Dian N, Sulistiyawati. Pengembangan Ensiklopedi IPA Terpadu Berbasis Potensi Lokal Sebagai Bahan Ajar Mandiri Bagi Siswa Sd/Mi. Biologi, Sains, Lingkungan dan Pembelajarannya.
6. Dede N, Umi M. Pengembangan Ensiklopedia Morfologi, Anatomi dan Fisiologi pada Tumbuhan Berkarakter Khusus. *Proceeding Biol Educ Conf.* 2017;14.
7. Wijayanti W, Dkk. Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Kompetensi Memproduksi Teks Prosedur Kompleks Yang Bermuatan Kesantunan Bagi Peserta Didik Kelas X SMA/MA. *JournalUnnesnSELOKA.* 2015;4(2).
8. Nuurmansyah H. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Ensiklopedia Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Materi Kerajaan Hindu-Buddha dan Islam Untuk Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Anbaul Ulum Pakis-Kabupaten Malang. Vol. 151. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim; 2015.
9. Mulyatiningsih E. *Metode Penelitian Terapan.* apri nuryanto, editor. Bandung: alfabeta; 2019.
10. Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif.* Bandung: alfabeta; 2011.