

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Google Sites Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Pangkalan Lima Puluh Kota

Fauzia Angelina¹, Nurlizawati Nurlizawati^{2*}

^{1,2}Universitas Negeri Padang

*Corresponding author, e-mail: nurlizawati@fis.unp.ac.id

Abstract

This research aims to produce interactive learning media based on Google Sites that can be used in high school sociology lessons on social groups, which are valid, practical, and effective. This type of research is Research and Development (R&D). This study uses the 4-D model development procedure, consisting of four stages: defining (define), designing (design), developing (develop), and disseminating (disseminate). The results of this study are interactive Google Sites media declared "valid" based on assessments provided by three validators with four aspects assessed: media appearance, readability, and ease of use, with validator ratings of 86.76%, 85.29%, and 89.70%, respectively. The interactive media is declared "very practical" based on the questionnaire responses of students regarding media usability, time effectiveness, media attractiveness, interpretation, and equivalence. Furthermore, Google Sites interactive media shows "very good" effectiveness based on the test results of student learning outcomes, with an average score of 85.31. The use of interactive learning media with the help of Google Sites allows students to experience meaningful learning because they can understand, connect, apply, facts, theoretical concepts, and experiences in their lives.

Keywords: HOTS learning outcomes; Problem based learning strategies; Sociology learning.

How to Cite: Angelina, F. & Nurlizawati, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Google Sites Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Pangkalan Lima Puluh Kota. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 68-78.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Share-Alike 4.0 International License. If you remix, transform, or build upon the material, you must distribute your contributions under the same license as the original. ©2022 by author.

Pendahuluan

Media merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah, karena dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik ataupun sebaliknya. Penggunaan media secara tepat dapat memperlancar dan meningkatkan efisiensi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran dan perasaan peserta didik sehingga timbul motivasi untuk belajar (Arda, Sahrul Saehana 2015).

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran merupakan salah satu solusi dalam mengatasi pembelajaran yang terkesan monoton sehingga kurang mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan. Selama pandemi Covid-19, sistem pembelajaran menggunakan jaringan internet atau daring adalah salah satu solusi yang dilakukan oleh sekolah-sekolah, termasuk SMA Negeri 2 Pangkalan Kabupaten Lima Puluh Kota Provinsi Sumatera Barat. Pembelajaran daring yang dilakukan selama kurang lebih 2 tahun membawa dampak pada perubahan pola belajar peserta didik, baik dalam penggunaan media pembelajaran, sumber belajar, motivasi belajar, dan lain sebagainya, seperti peserta didik cenderung menyukai penggunaan media pembelajaran dan sumber belajar yang diakses melalui internet.

Permasalahannya, setelah pembelajaran kembali dilaksanakan secara tatap muka, ketersediaan sumber belajar dan media pembelajaran yang digunakan di sekolah masih berupa buku teks, LKPD dalam bentuk cetak, sehingga menimbulkan kebosanan peserta didik dalam belajar. Sedangkan media audio visual seperti sumber belajar yang dapat di akses melalui internet belum dirancang untuk dapat digunakan secara

konsisten. Oleh karena itu, perlu dirancang media pembelajaran yang mudah digunakan dan interaktif (Mardianto and Prayitno 2020), kreatif, dapat digunakan peserta didik di sekolah, agar dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

Pembelajaran dengan media berbasis web memiliki berbagai macam ilustrasi serta gambar-gambar dan warna, mampu menghadirkan realitas ke dalam proses pembelajaran sehingga dapat mendorong peserta didik untuk belajar. Kehadiran media berbasis web juga dapat mengakomodasikan peserta didik yang lambat dalam menerima pelajaran karena sumber belajar berbasis web dapat diakses secara berulang berkali, memberikan iklim efektif dan tidak membosankan (Azhar 2011).

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis web telah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya, diantaranya hasil yang dikemukakan oleh Erfan Priyambodo bahwa media pembelajaran berbasis website memiliki kelebihan yaitu dapat mengintegrasikan beberapa media yang mana di dalamnya mampu memuat teks, audio, gambar, animasi, grafik dan sistem komputer (Erfan Priyambodo, Antuni Wiyarsi 2012).

Kelebihan yang dimiliki media pembelajaran berbasis web juga diungkapkan oleh Hani Vidia Sari yaitu pertama, media dapat diakses secara *online* sehingga lebih fleksibel; kedua, media dapat diakses melalui komputer/laptop dan perangkat *mobile* yang memiliki perangkat lunak yang mendukung seperti *web browser*; ketiga, media yang dikembangkan memiliki konten yang lengkap yaitu *mind map*, materi, gambar, video, dan latihan soal untuk meningkatkan pemahaman peserta didik; keempat, peserta didik dapat *download* beberapa konten yang tersedia pada media pembelajaran berbasis web untuk belajar *offline*; kelima, media memiliki tiga hak akses (admin, guru, dan peserta didik) dan bersifat dinamis; keenam, media memuat fitur *activity analyze*; ketujuh, media yang dikembangkan telah terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik (Heni Vidia Sari 2017).

Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran mendorong guru meningkatkan kualitas pembelajarannya. Menurut Karim, Ackay, dan Krishnasamy, pemanfaatan teknologi dan informasi dalam pembelajaran, sangatlah penting. Hal ini diperkuat oleh Vural dan Zellner yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan perangkat media visual memberikan manfaat, seperti menggali kejujuran emosional individu, menciptakan komunikasi yang efektif dan menyediakan fleksibilitas dalam aktivitas belajar. (Muhammad Rais Abdul Karim 2004); (Ackay, Tuysuz, and Feyzioğlu 2006); (Vickneasvari Krishnasamy, Seong Chong 2007); (Turkoguz, 2012). Sementara itu, menurut Lancashire integrasi multimedia dalam website memberikan beberapa keuntungan, yakni materi pembelajaran dapat dilihat kapan pun dan di mana pun; materi pembelajaran dapat diperbaharui setiap saat; dengan mengorganisasi *hyperlink*, peserta didik dapat mengakses sumber belajar lain yang relevan; serta dapat memuat dokumen yang tidak ditemui dalam buku teks, seperti spektra, grafik molekuler atau video (Lancashire 2000).

Adapun media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan pengembangan kompetensi dan karakteristik peserta didik serta penguatan kapasitas guru adalah media pembelajaran yang berbasis internet, yang dapat disempurnakan oleh guru fitur-fiturnya, yaitu media berbasis web menggunakan *google sites* yang dapat diakses oleh peserta didik, guru di sekolah ataupun di luar sekolah, sehingga memberikan kemudahan dalam pelaksanaan proses pembelajaran sosiologi di SMA Negeri 2 Pangkalan Kabupaten Lima Puluh Kota Provinsi Sumatera Barat. Melalui penggunaan media pembelajaran *google sites* guru dapat mendisain pembelajaran dengan kreatif, sehingga proses belajar akan lebih menyenangkan dan bermakna sehingga dapat berpengaruh pada peningkatan belajar peserta didik (Shalikhah 2019).

Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menentukan kualitas media pembelajaran berbasis *google sites* yang telah dirancang untuk mata pelajaran sosiologi kelas XI SMA yang kemudian diujicobakan di kelas XI SMA Negeri 2 Pangkalan Kabupaten Lima Puluh Kota Provinsi Sumatera Barat.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Junjung Sirih. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Jenis penelitian yang dilakukan adalah pengembangan atau yang dikenal juga dengan penelitian *research and development (R & D)*. Penelitian R&D merupakan suatu penelitian yang menghasilkan sebuah produk dan menguji keefektifan dari produk tersebut. Penelitian pengembangan merupakan suatu langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau untuk menyempurnakan suatu produk yang ada yang dapat dipertanggungjawabkan (Daniel and Harland 2017). Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan (*research and development*) merupakan penelitian yang bertujuan untuk menciptakan atau menyempurnakan suatu produk pengembangan pendidikan yang efektif dan praktis.

Pembelajaran sosiologi dengan menggunakan *google sites* dikembangkan dengan model 4-D (*four-D models*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Dhoroty S. Semmel dan Melvyn I. Semmel. Pada model ini

terdapat 4 tahapan diantaranya tahapan pendefinisian (*define*), perancangan (*design*) dan pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*) (Kurniawan et al. 2017). Pada penelitian ini model 4D kemudian dimodifikasi menjadi 3D, yaitu tahap pendefinisian (*define*) tahap perencanaan (*design*) dan tahap pengembangan (*develop*) (Pratiwi 2017). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk, yaitu media pembelajaran sosiologi menggunakan *google sites* mengenai materi kelompok sosial yang valid, praktis dan efektif. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah angket validitas produk dan angket untuk menguji praktikalitas produk. Angket validitas digunakan untuk mengetahui validitas media pembelajaran yang dibuat, terdiri dari komponen-komponen kelayakan isi, bahasa, dan penyajian yang diberikan kepada validator. Sementara angket praktikalitas berisi sejumlah pertanyaan yang berkaitan dengan media pembelajaran sosiologi berbasis *google sites* mengenai materi kelompok sosial yang diujicobakan pada peserta didik kelas XI IPS SMA Negeri 2 Pangkalan. Efektivitas media dari dampak dari penggunaan media pembelajaran *google sites* yang diketahui melalui hasil tes objektif peserta didik setelah mengikuti pembelajaran, dengan sebelumnya melakukan uji normalitas dan homogenitas data tes hasil belajar peserta didik.

Teknis analisis data yang digunakan adalah analisis kuantitatif dalam bentuk (1) statistik deskriptif, yang mendeskripsikan hasil validasi dan praktikalitas media pembelajaran sosiologi menggunakan *google sites* tentang materi kelompok sosial untuk peserta didik kelas XI SMA Negeri 2 Pangkalan yang telah diujicobakan, (2) statistik inferensial dilakukan untuk menguji efektifitas soal objektif yang diberikan kepada peserta didik yang diujicobakan sebelum dan sesudah belajar menggunakan media *google sites*.

Untuk menganalisis data hasil validasi ahli dilakukan beberapa tahap sebagai berikut :

1. Memberikan skor jawaban dengan empat alternatif jawaban yang disusun menurut skala likert. (Budiaji 2013)

Tabel 1. Indikator Variabel Skala Likert

No	Indikator Variabel	Skor
1	Sangat Setuju (SS)	4
2	Setuju (S)	3
3	Tidak Setuju (TS)	2
4	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber: (Budiaji 2013)

2. Skor validator telah dijumlahkan dan dianalisis dengan rumus berikut

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan:

X = jumlah skor yang diperoleh

Y = jumlah skor maksimum

3. Memberikan penilaian validitas dengan dimodifikasi sesuai dengan penilaian validitas seperti berikut.

Tabel 2. Kategori Validitas Media Pembelajaran

No	Tingkat Pencapaian	Kategori
1	81 – 100	Sangat valid
2	61 – 80	Valid
3	41 – 60	Cukup valid
4	21 – 40	Kurang valid
5	0 – 20	Tidak valid

Sumber : (Zaputra et al. 2021)

4. Adapun masukan dan saran yang diberikan oleh validator pada lembar validasi dijadikan sebagai masukan dan perbaikan dalam pembuatan media pembelajaran sebelum diadakan uji coba.

Untuk menganalisis data praktikalitas yang telah diisi setelah dilakukan proses pembelajaran menggunakan bantuan media *google sites* dilakukan beberapa tahap sebagai berikut :

1. Teknik analisis praktikalitas media pembelajaran bertujuan untuk melihat data hasil pengamatan penggunaan media pembelajaran. Data hasil praktikalitas tersebut kemudian dianalisis menggunakan skala likert. Data yang di peroleh dianalisis menggunakan rumus berikut.

$$\text{Nilai Praktikalitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

2. Berdasarkan hasil pratikalitas dari media pembelajaran yang diperoleh selanjutnya di kategorikan sesuai dengan kepraktisan sebagai berikut.

Tabel 4. Kategori Tingkat Praktikalitas Media *Google Sites*

Tingkat Praktikalitas (%)	Kategori
90-100	Sangat Praktis
80-89	Praktis
65-79	Cukup Praktis
55-64	Kurang Praktis
0-54	Tidak Praktis

Sumber: (Yanto 2019)

Uji efektivitas media pembelajaran dilakukan setelah uji validasi dan praktikalitas. Analisis efektivitas dilakukan dengan melihat hasil nilai belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *google sites* yang di uji dengan menggunakan tes objektif. Media pembelajaran dikatakan efektif jika sebanyak 85% peserta didik sudah memenuhi standar ketuntasan KKM dalam pembelajaran sosiologi yaitu 75. Persentase ketuntasan peserta didik dapat dilihat menggunakan rumus sebagai berikut (Trianto 2017) :

$$PK = \frac{JT}{JS} \times 100 \%$$

Keterangan:

PK : Persentase ketuntasan

JT : Jumlah peserta didik tuntas

JS: Jumlah seluruh peserta didik

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Dalam mendeskripsikan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran sosiologi menggunakan *google sites*, peneliti akan menjelaskan sesuai dengan tahapan model pengembangan 4 D, yaitu tahap pendefinisian (*define*) tahap perencanaan (*design*) dan tahap pengembangan (*develop*), dan penyebarluasan (*disseminate*) digunakan, yaitu:

Tahap Pendefinisian (Define)

Pada tahap studi pendahuluan atau tahap pendefinisian (*define*), peneliti melakukan studi pustaka mengenai peran media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran di sekolah. Peneliti juga memperoleh dan menganalisis informasi awal mengenai kurangnya sumber belajar serta alat bantu dalam proses penyampaian materi pada mata pelajaran sosiologi di SMA Negeri 2 Pangkalan Kabupaten Lima Puluh Kota Provinsi Sumatera Barat. Peneliti berdiskusi dengan guru pengampu mata pelajaran dan tim *teaching* mata pelajaran sosiologi dan mengetahui bahwa peserta didik kesulitan memahami materi jika hanya belajar dari buku sumber yang tersedia di sekolah. Hal ini dipicu karena buku sumber yang tersedia tidak mencukupi untuk digunakan oleh seluruh peserta didik jika diselenggarakan pada waktu yang sama,

sehingga perlu adanya media pembelajaran yang dapat diakses oleh peserta didik kapanpun dan dimanapun berada yang dapat berfungsi juga sebagai sumber belajar sehingga dapat menjelaskan pendalaman materi dan juga berfungsi sebagai alat bantu peserta didik memahami materi yang mereka pelajari.

Selanjutnya peneliti mewawancarai beberapa peserta didik yang belajar sosiologi di kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Pangkalan untuk mengetahui kebutuhan mereka terkait permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran sosiologi. Hasil wawancara menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang juga berfungsi sebagai sumber belajar, peserta didik terkendala buku sumber yang harus dikembalikan Ketika jam pelajaran usai, sehingga mereka membutuhkan media pembelajaran digital untuk membantu mereka belajar sosiologi. Ketersediaan media pembelajaran yang tepat dapat menjadi penunjang keberhasilan pelaksanaan proses pembelajaran. Oleh karena itu, penyediaan media pembelajaran *google sites* perlu diterapkan dalam proses pembelajaran sosiologi untuk memudahkan, mengefektifkan, dan membuat peserta didik lebih efisien dalam memahami materi pada mata pelajaran tersebut.

Tahap Perencanaan (Design)

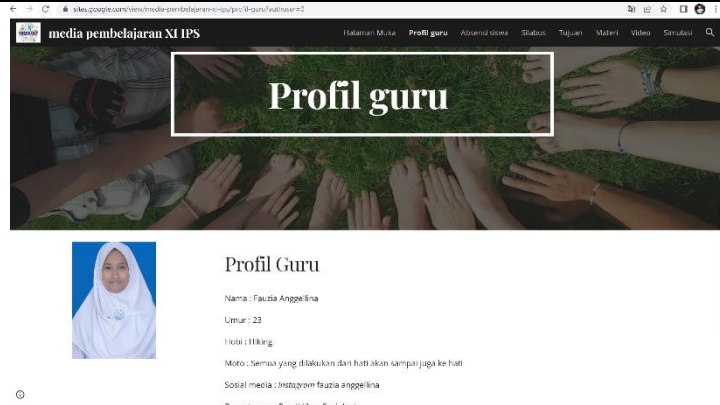
Pada tahap perencanaan (*design*), peneliti memverifikasi harapan yang ingin dicapai sesuai tujuan penelitian serta membuat desain produk sesuai dengan harapan yang ingin dicapai. Berdasarkan kesimpulan pada tahap pendefinisian (*define*) dijelaskan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat diakses dimanapun oleh peserta didik dalam belajar sosiologi untuk membantu memahami materi karena keterbatasan buku cetak yang tersedia. Selanjutnya peneliti melakukan diskusi untuk mengetahui kebutuhan peserta didik secara mendalam terkait media pembelajaran ditemukan bahwa pengembangan media pembelajaran digital pada mata pelajaran sosiologi untuk kelas XI di SMA Negeri 2 Pangkalan belum dilakukan. Harapan yang diberikan peserta didik meningkatkan kemampuan mereka mengakses materi pembelajaran adalah perlu adanya media pembelajaran sosiologi berbasis digital yang menarik dan mudah untuk diakses. Hal ini mengikuti karakter peserta didik masa kini yang terbiasa berinteraksi dengan teknologi.

Oleh karena itu pada tahap perencanaan ini, peneliti merancang media pembelajaran sosiologi untuk materi kelompok sosial menggunakan *google sites*, dengan terlebih dahulu : (1) mengumpulkan referensi materi kelompok sosial baik bahan ajar, buku, artikel, kasus, gambar, maupun video, (2) merancang media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *google sites*, dengan link akses <https://sites.google.com/view/media-pembelajaran-xi-ips/halaman-muka?authuser=0> sebagai berikut :

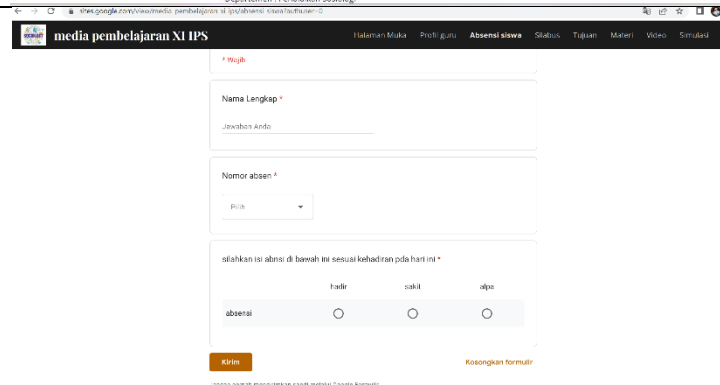
Tabel 1. Gambar Tampilan Media Pembelajaran Sosiologi Berbasis Google Sites Pada Materi Kelompok Sosial

No	Komponen	Tampilan
1.	Halaman Muka	

2. Profil Guru



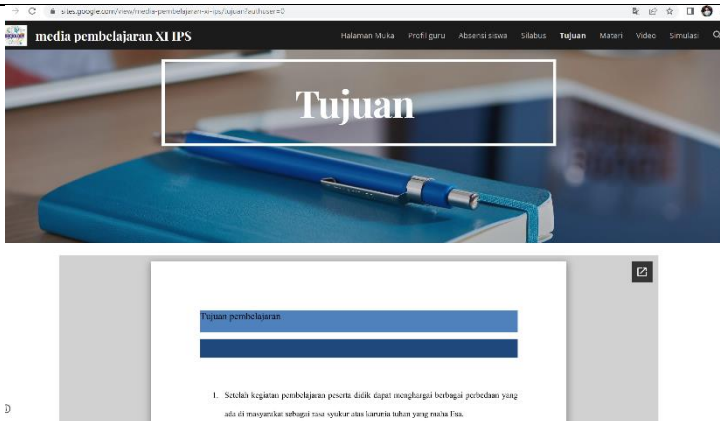
3. Absensi Peserta Didik



4. Silabus



5. Tujuan Pembelajaran



6. Materi

7. Video

8. Simulasi
(Soal Pretest dan Post
Test)

Sumber: Data Penelitian (2022)

Tahap Pengembangan (Develop)

Pada tahap pengembangan (*develop*), produk media pembelajaran sosiologi dalam *google sites* divalidasi oleh ahli materi, media, dan desain pembelajaran. Pada tahap ini juga diberikan penilaian, masukan dan saran oleh validator berkenaan dengan isi dan tampilan produk, agar peneliti dapat memperbaiki produk media yang dihasilkan sesuai dengan saran. Berikut hasil validasi media pembelajaran *google sites* oleh 3 orang validator.

Tabel 2. Hasil Validasi Media Pembelajaran Sosiologi Berbasis *Google Sites* Materi Kelompok Sosial

Aspek Validasi	Pertanyaan	Validator	Validator	Validator
		1	2	3
Syarat Didaktik	Konsep pembelajaran sesuai dengan KI dan KD	4	4	4
	Konsep dan definisi pada materi sudah baik	3	2	4
	Terdapat evaluasi pembelajaran untuk mengukur kemampuan peserta didik.	3	3	4
	Media pembelajaran <i>google sites</i> dirancang sesuai dengan materi ajar	4	4	4
Syarat Konstruksi	Memuat materi dengan rinci	3	3	3
	Memiliki identitas atau judul pada materi	4	4	4
	Menggunakan kalimat yang mudah dipahami	3	3	3
	Media pembelajaran menggunakan <i>google sites</i> memungkinkan peserta didik belajar dimanapun	4	4	4
	Dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik	4	4	4
	Pembelajaran menjadi lebih menarik	4	4	3
	Materi pada media pembelajaran menggunakan <i>google sites</i> tersusun secara sistematis	4	3	3
	Tampilan media menarik	3	3	3
Syarat Teknis	Kombinasi warna yang digunakan sesuai dan menarik	3	4	4
	Tulisan yang terdapat dalam media pembelajaran menggunakan <i>google sites</i> ditulis dengan jelas	3	4	3
	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	3	4	3
	Gambar yang digunakan menarik dan sesuai dengan materi pembelajaran	4	3	4
	Audio yang digunakan jelas dan menarik	3	3	4
	Skor Yang Diperoleh	59	58	61
Skor Maksimum	68	68	68	
Persentase	86.76	85.29	89.70	
Kategori	Sangat Valid	Sangat Valid	Sangat Valid	

Sumber: Data Penelitian (2022)

Berdasarkan data yang disajikan pada Tabel 2 terlihat bahwa hasil validasi media pembelajaran sosiologi menggunakan *google site* untuk materi kelompok sosial dinilai sangat valid dengan persentase penilaian oleh validator pertama sebesar 86,76%, validator kedua sebesar 85,29%, dan validator ketiga sebesar 89,70%. Maka kesimpulan dari skor tersebut adalah media pembelajaran sosiologi menggunakan *google site* untuk materi kelompok sosial yang dikembangkan valid untuk diujicobakan dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Produk media pembelajaran berbasis web yang telah divalidasi oleh ahli dan dinyatakan valid untuk dilakukan pengujian, selanjutnya dilakukan proses revisi dan penyempurnaan mengikuti saran perbaikan dari ahli, baik dari segi materi, bahasa, maupun media. Revisi produk yang telah dilakukan terdiri dari (1) Bahan ajar digital sudah layak, hanya perlu ditambahkan materi fakta agar terdapat proses konstruksi konsep; (2) Konsistensi dalam penggunaan kata, harap disesuaikan kembali; dan (3) gambar serta kasus yang diberikan sesuai dengan fenomena yang terjadi pada peserta didik.

Tahap Penyebarluasan (*Disseminate*)

Pada tahap penyebarluasan (*disseminate*), peneliti menerapkan media pembelajaran sosiologi menggunakan *google site* untuk materi kelompok sosial kepada peserta didik kelas XI IPS SMA N 2 Pangkalan, tahapan yang penulis lakukan dalam penelitian: *Pertama*, peneliti mempersiapkan lingkungan belajar dengan menyiapkan perangkat pembelajaran menggunakan model *discovery learning*, setelah memberikan stimulus kemudian peneliti memberikan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar digital yang telah dikembangkan. Di akhir pembelajaran, peserta didik diminta untuk mengisi angket tanggapan terkait penggunaan media pembelajaran *google site* untuk mengukur tingkat praktikalitas media yang telah dikembangkan dan diujicobakan.

Uji praktikalitas dilakukan untuk melihat kepraktisan dari media pembelajaran menggunakan *google site* pada mata pelajaran sosiologi materi kelompok sosial yang telah dibuat. Nilai praktikalitas diperoleh dari pengisian angket praktikalitas yang diisi oleh peserta didik kelas XI IPS SMA N 2 Pangkalan. Uji kepraktisan meliputi beberapa uji pertanyaan diantaranya (1) uji kemudahan penggunaan media, (2) Efektivitas media, (3) Daya tarik media, (4) Interpretasi Media (5) Ekuivalen. Hasil praktikalitas oleh responden dapat dilihat pada tabel dibawah ini. Berikut hasil uji praktikalitas media pembelajaran sosiologi menggunakan *google site* pada materi kelompok sosial:

Tabel 3. Hasil Angket Praktikalitas Media Pembelajaran Sosiologi Berbasis *Google Sites* Materi Kelompok Sosial

No	Komponen	Persentase Praktikalitas	Tingkat Praktikalitas
1	Kemudahan penggunaan media	94%	Sangat Praktis
2	Efektifitas media	95%	Sangat Praktis
3	Daya tarik media	91%	Sangat Praktis
4	Penginterpretasian media	90%	Sangat Praktis
5	Ekuivalen	91%	Sangat Praktis

Sumber: Data Penelitian (2022)

Berdasarkan data yang disajikan pada Tabel 3 terlihat bahwa hasil penilaian praktikalitas penggunaan media pembelajaran sosiologi menggunakan *google site* untuk materi kelompok sosial dinilai sangat praktis oleh peserta didik dengan dengan persentase penilaian praktikalitas komponen kemudahan penggunaan media sebesar 94%, efektifitas media sebesar 95%, daya tarik media 91%, penginterpretasian media sebesar 90%, dan ekuivalen sebesar 91%. Maka kesimpulan dari skor tersebut adalah media pembelajaran sosiologi menggunakan *google site* untuk materi kelompok sosial yang dikembangkan praktis setelah untuk diujicobakan dan digunakan dalam pembelajaran sosiologi materi kelompok sosial.

Kedua, peneliti menilai kualitas produk dalam proses pembelajaran, baik sebelum maupun sesudah menggunakan media pembelajaran *google site*. Peneliti menggunakan soal tes (*pre-test* dan *post-test*) dalam uji coba pada 15 (lima belas) peserta didik untuk mengukur kepraktisan dan potensi efek penggunaan media pembelajaran sosiologi berbasis *google site* yang dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sosiologi di SMA Negeri 2 Pangkalan. Uji efektivitas dilakukan untuk melihat hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran menggunakan *google site* yang diperoleh dari hasil analisis nilai *posttest* dari 15 peserta didik kelas XI IPS SMA N 2 Pangkalan. Berikut merupakan hasil normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan uji T dari hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik:

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Peserta Didik

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^d			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	85.00	.246	5	.200*	.956	5	.777
	90.00	.287	5	.200*	.914	5	.490
	95.00	.337	3	.	.855	3	.253

Sumber: Data Penelitian diolah melalui SPSS versi 26

Hasil data di atas diperoleh dari SPSS terlihat bahwa nilai *pretest* dan *posttest* terdistribusi secara normal, hal ini dibuktikan dengan hasil sig pada tabel *Kolmogorov-Smirnov* > 0,05. Selanjutnya penulis dalam penelitian ini melakukan uji homogenitas terhadap data *pre-test* dan *post-test* peserta didik kelas XI IPS SMA N 2 Pangkalan. Berikut ini hasil uji homogenitas data:

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Data Hasil Belajar Peserta Didik

Test of Homogeneity of Variances				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil belajar sosiologi	1.631	1	30	.211

Sumber: Data Penelitian diolah melalui SPSS versi 26

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa nilai *pre-test* dan *post-test* peserta didik homogen, hal ini dibuktikan melalui nilai Sig. > 0,05. Kedua uji persyaratan baik uji normalitas data maupun uji homogenitas data memperlihatkan data normal dan homogen sehingga uji hipotesis melalui rumus Uji T dapat dilakukan. Tahap berikutnya dilakukan uji T yang di uji melalui aplikasi SPSS versi 26 dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 6. Uji T Hasil Belajar Peserta Didik

	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 sosiologi	1.631	.211	-12.150	30	.000	-39.687	3.266	-46.358	-33.016

Sumber: Data Penelitian diolah melalui SPSS versi 26

Nilai rata-rata *pre-test* adalah 76,1, dan rata-rata *post-test* adalah 85,31, dengan 1 orang peserta didik yang tidak tuntas pada saat *post-test* dilakukan. Dari tabel diatas diketahui bahwa adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar *pre-test* dan *post-test* pada materi kelompok sosial, hal ini dibuktikan dengan hasil nilai Sig < 0,05 yang berarti H₀ ditolak artinya terdapat perbedaan hasil belajar sosiologi peserta didik sebelum dilaksanakan pembelajaran menggunakan media *google sites* pada materi kelompok sosial dengan sesudah dilakukan perlakuan.

Pembahasan

Hasil pengembangan produk media pembelajaran interaktif menggunakan *google sites* pada pembelajaran Sosiologi di kelas XI IPS SMA N 2 Pangkalan dapat dianalisis menggunakan teori belajar bermakna yang dikembangkan oleh David Ausubel. Pendekatan dalam mengelola sistem pembelajaran melalui metode pembelajaran aktif menuju pembelajaran mandiri merupakan inti dari pembelajaran yang bermakna. Kemampuan untuk belajar mandiri merupakan tujuan akhir dari pembelajaran bermakna. Pengalaman belajar yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru sangat berpengaruh untuk pengalaman peserta didik. Menciptakan pengalaman belajar dapat melalui tema yang dekat atau sesuai dengan pengalaman peserta didik. Lingkungan sekitar sangat mempengaruhi peserta didik dapat merasa bermakna dalam belajar (Gazali 2016).

Dalam media pembelajaran menggunakan *google sites* yang dikembangkan terdapat video yang berhubungan dengan lingkungan sekitar peserta didik. Pada video tersebut peserta didik diminta untuk mengamati dan menganalisis lingkungan sekitar yang berhubungan dengan materi pembelajaran yaitu kelompok sosial. Melalui proses pembelajaran peserta didik dapat mengkonstruksikan apa yang telah dipelajari seperti materi pembelajaran serta konsep-konsep, dan mengumpulkan pengalaman, fenomena dan fakta-fakta baru ke dalam struktur pengetahuan mereka. Setelah peserta didik dapat menghubungkan fakta, fenomena dan pengalaman dengan konsep yang telah dimiliki, peserta didik dapat memperoleh makna. Pembelajaran bermakna dapat tercipta melalui desain pembelajaran yang mampu mengintegrasikan model pembelajaran, media, bahan ajar serta lembar kerja peserta didik yang konsisten dengan pelaksanaan proses

pembelajaran (Nurhayati and Sylvia 2021). Pemahaman konsep merupakan salah satu komponen penting untuk menciptakan pembelajaran bermakna (Muamanah and Suyadi 2020). Apabila peserta didik hanya mempelajari materi yang berupa konsep-konsep kemudian dihafalkan maka peserta didik akan sulit mengaplikasikannya ke dalam kehidupan sehari-hari, namun dengan adanya video didalam media pembelajaran *google sites* yang dikembangkan dapat menarik perhatian peserta didik yang mendorongnya mampu menghubungkan fakta, fenomena serta pengalaman ke dalam skema yang dipelajari sehingga pembelajaran tidak hanya diingat dan dihafal melainkan dapat mempraktekan dalam situasi yang nyata dan peserta didik dapat terlibat didalam pemecahan masalah, serta mampu menyelesaikan soal untuk mengukur ketercapaian penguasaan materinya.

Peserta didik dapat dikatakan telah belajar dengan bermakna apabila peserta didik mampu mengaitkan informasi yang baru didapat dengan konsep yang relevan yang ada pada struktur kognitif peserta didik (Wisti and Sylvia 2021). Menurut Ausubel peserta didik harus mampu menghubungkan fakta, fenomena dan pengalaman ke dalam skema yang dipelajari sehingga materi tidak hanya di hafal. Lebih lanjut Ausubel menjelaskan faktor-faktor utama yang mempengaruhi belajar bermakna adalah struktur kognitif, stabilitas dan kejelasan pengetahuan dalam suatu bidang studi tertentu dalam waktu tertentu. Ausubel juga mengatakan bahwa dalam proses belajar seseorang mengkonstruksi apa yang telah di pelajari dan mengumpulkan pengalaman, fenomena dan fakta-fakta baru kedalam struktur pengetahuan mereka. Sehingga terdapat beberapa kelebihan dari belajar bermakna seperti informasi yang didapat dengan belajar bermakna lebih lama di ingat, informasi baru yang telah dikaitkan dengan konsep yang sudah ada sebelumnya sehingga memudahkan proses belajar untuk materi pelajaran yang serupa (Sulianto n.d.)

Penggunaan teori belajar bermakna dalam penelitian ini sangat sesuai karena materi sosiologi yang terdiri dari konsep-konsep apabila guru hanya menerangkan materi pelajaran dan memberikan tugas untuk peserta didik yang berbentuk variabel atau tulisan saja maka peserta didik hanya menghafal dan sulit untuk memahami serta menghubungkan, mengaplikasikan, fakta, konsep teori dan pengalaman dalam kehidupannya. Padahal pembelajaran sosiologi merupakan ilmu yang dekat dengan kehidupan sehari-hari dan merupakan ilmu yang dapat digunakan dalam pemecahan suatu permasalahan berdasarkan konsep dan fakta yang telah dipelajari. Melalui penggunaan media pembelajaran interaktif dengan bantuan *google sites* peserta didik dapat merasakan pengalaman belajar yang bermakna. Disebabkan karena ketika belajar menggunakan media pembelajaran *google sites* yang menampilkan materi pelajaran dan beragam bentuk soal, analisis soal, analisis video serta mencocokkan gambar. Peserta didik dapat mengaitkan pengetahuan yang telah dimilikinya dengan materi dan konsep yang baru dipelajari dari media pembelajaran *google sites* atau sebaliknya peserta didik dapat mengaitkan konsep yang telah dimilikinya dengan pengetahuan fenomena atau fakta yang baru didapat. Pembelajaran bermakna seperti ini peserta didik akan dapat memahami materi dengan baik sehingga hasil belajar meningkat dan tujuan pembelajaran akan tercapai.

Kesimpulan

Media pembelajaran yang dikembangkan memuat materi kelompok sosial pada mata pelajaran sosiologi materi ini dipilih melalui tahap pendefinisian yang telah dilakukan oleh peneliti dengan cara menetapkan kompetensi isi dan kompetensi dasar serta penetapan konsep pembelajaran dan analisis peserta didik. Media dalam bentuk *website* dapat memudahkan dalam penyebaran media pembelajaran karena tidak dibutuhkan aplikasi lain dalam penggunaannya, tidak membutuhkan *software* tambahan. Media pembelajaran yang dikembangkan bisa diakses menggunakan *smartphone* ataupun *computer* yang dimiliki oleh peserta didik. Uji validasi media pembelajaran menggunakan *google site* pada mata pelajaran sosiologi dengan materi kelompok sosial didapatkan dari hasil pengisian angket validasi oleh tim validator. Penilaian tim validator tersebut diperoleh hasil penilaian kategori sangat valid. Demikian media pembelajaran yang diuji telah memenuhi syarat diantaranya syarat didaktik, konstruksi, dan syarat teknis. Pengujian pengujian praktikalitas diperoleh dari pengisian lembar angket praktikalitas yang di isi oleh lima belas orang peserta didik kelas XI IPS dan satu orang guru SMA N 2 Pangkalan. Pengujian praktikalitas ini meliputi beberapa aspek diantaranya aspek efektivitas waktu, daya tarik media, penginterpretasian media, dan aspek ekuivalen. Dari hasil praktikalitas enam belas responden dengan kategori sangat praktis. Pengujian efektivitas media dilakukan dengan melihat dari hasil belajar peserta didik setelah melakukan pembelajaran menggunakan *google sites*. Hasil belajar diukur melalui soal *pretest* dan *post-test* dari 15 peserta didik kelas XI IPS SMA N 2 Pangkalan. Hasil *post-test* menunjukkan ketuntasan klasikal peserta didik sebesar 85% dengan kategori efektif,

dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan *google sites* yang telah dikembangkan dapat dinyatakan efektif. Media pembelajaran interaktif berbasis *google sites* Melalui penggunaan media pembelajaran interaktif dengan bantuan *google sites* peserta didik dapat merasakan pengalaman belajar yang bermakna karena peserta didik dapat memahami serta menghubungkan, mengaplikasikan, fakta, konsep teori dan pengalaman dalam kehidupannya.

Daftar Rujukan

- Akcay, H., Cengiz, T., & Feyzioğlu, B. (2006). Effects of Computer Based Learning on Students' Attitudes and Achievement Towards Analytical Chemistry. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 5(1), 44–48.
- Arda, S.S., & Darsikin, D. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VIII. *Mitra Sains* 3(1), 69–77.
- Azhar, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.
- Budiaji, W. (2013). Skala Pengukuran Dan Jumlah Respon Skala Likert (The Measurement Scale and The Number of Responses in Likert Scale). *Ilmu Pertanian Dan Perikanan*, 2(2), 127–33.
- Daniel, B. K., & Harland, T. (2017). Higher Education Research Methodology. *Higher Education Research Methodology*, 4(1).
- Erfan, P., Antuni, W. & Permanasari, L. (2012). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Terhadap Belajar Mahasiswa. *Jurnal Kependidikan Penelitian Inovasi Pembelajaran* 42(2), 99–109. doi: 10.21831/jk.v42i2.2236.
- Gazali, R.Y. (2016). Pembelajaran Matematika Yang Bermakna. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 181–90. doi: 10.33654/math.v2i3.47.
- Heni, V.S. & Suswanto, H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Mengukur Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Jaringan Dasar Program Keahlian Teknik Komputer Dan Jaringan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(7), 10–16.
- Kurniawan, D., Sinta, V.D. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media Screencast- O-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan. *Jurnal Siliwangi*, 3(1).
- Lancashire, R. J. (2000). The Use of The Internet for Teaching Chemistry. *Analytica Chimica Acta* 420(2), 239–44. doi: 10.1016/S0003-2670(00)00895-3.
- Mardianto, Fadillah, M. & Prayitno, P. (2020). Peningkatan Hasil Evaluasi Pembelajaran Daring Saat Pandemi Covid-19 Berdasarkan Media Powerpoint Interaktif. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology* 5(2), 171. doi: 10.30651/must.v5i2.6119.
- Muamanah, H., & Suyadi, S. (2020). Implementasi Teori Faktor Pendorong Muhammadiyah." *Jurnal Pendidikan Islam*, 5(01), 161–80. doi: 10.29240/belajea.v5.
- Muhammad, R.A.K, & Yusup, H. (2004). The Experience of the E-Learning Implementation at the Universiti Pendidikan Sultan Idris, Malaysia. *Malaysian Online Journal of Instructional Technology (MOJIT)*, 1(1), 50–59.
- Nurhayati, D. & Sylvia, I. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Sosiologi Kelas X SMA Berbasis Discovery Learning. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran* 3(1):55–69. doi: 10.24036/sikola.v3i1.152.
- Pratiwi, P.H. 2017. Pengembangan Modul Mata Kuliah Penilaian Pembelajaran Sosiologi Berorientasi HOTS . *Jurnal Cakrawala Pendidikan* 36(2). doi: 10.21831/cp.v36i2.13123.
- Shalikhah, N. D. (2019). Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif.
- Trianto, T. (2017). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Turkoguz, S. (2012). Learn to Teach Chemistry Using Visual Media Tools. *Chem. Educ. Res. Pract.* 13(4), 4–9. doi: 10.1039/C2RP20046E.
- Vickneasvari, K, Seong, C. Hemanth, A. (2007). The Effects of A Multimedia Constructivist Environment on Students' Achivement and Motivation in The Learning of Chemical Formulae and Equations. Universiti Sains Malaysia.

-
- Wisti, W. Sylvia, I. (2021). Uji Kelayakan Multimedia Interaktif Sosiologi Berbasis Android Untuk Peserta Didik Kelas XI SMA N 1 Painan. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran* 2(4), 319–33. doi: 10.24036/sikola.v2i4.124.
- Yanto, D.T.P. 2019. Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi* 19(1):75–82. doi: 10.24036/invotek.v19i1.409.
- Zaputra, R., Festiyed, F. Adha, Y. & Yerimadesi, Y. (2021). Meta-Analisis: Validitas Dan Praktikalitas Modul IPA Berbasis Saintifik. *Bio-Lectura* 8(1):45–56. doi: 10.31849/bl.v8i1.6039.