Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X (Printed)
6 (1) 2026, Page: 14591-14603

Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Google Sites* Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Kelas XI Di SMK Semen Padang Tahun Ajaran 2025/2026

Tasya Ramadhani Okta[1], Popi Radyuli[2] , Yuliawati Yunus[3]
Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang

Alamat e-mail: asyarmdhn5@gmail.com, popiradyuli@gmail.com, yuliawati_yunus@upiyptk.ac.id

Published: February, 2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan serta mengetahui tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) untuk siswa kelas XI di SMK. Media pembelajaran ini dikembangkan sebagai upaya untuk mendukung pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran serta meningkatkan pemahaman, minat, dan keterlibatan siswa terhadap materi yang disajikan. Pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Uji validitas media dilakukan oleh tiga orang validator dan memperoleh nilai rata-rata sebesar 93,33%, sehingga media pembelajaran dinyatakan sangat valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Uji praktikalitas dilakukan dengan melibatkan 25 orang siswa dan memperoleh nilai rata-rata sebesar 87,75%, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran termasuk dalam kategori sangat praktis. Selanjutnya, uji efektivitas dilakukan melalui tes hasil belajar dengan 25 butir soal dan memperoleh persentase sebesar 87,68%, sehingga media pembelajaran dinyatakan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, serta dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran mandiri. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya diterapkan pada siswa kelas XI di SMK, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, media pembelajaran yang dikembangkan masih dapat disempurnakan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Google Sites*, PKK, ADDIE, SMK

ABSTRACT

This study aims to develop and determine the levels of validity, practicality, and effectiveness of interactive learning media based on Google Sites for the subject of Creative Products and Entrepreneurship (PKK) for Grade XI students at vocational high school. The learning media was developed as an effort to support the use of digital technology in the learning process and to enhance students' understanding, interest, and engagement with the presented material. The development of the learning media employed the ADDIE model, which consists of the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The media validity test was conducted by three expert validators and obtained an average score of ***93.33%****, indicating that the learning media is* ***highly valid*** *for use in the learning process. The practicality test involved 25 students and resulted in an average score of* ***87.75%****, which shows that the learning media is categorized as* ***very practical****. Furthermore, the effectiveness test was carried out through a learning achievement test consisting of 25 items and achieved a percentage of* ***87.68%****, indicating that the learning media is* ***effective*** *in improving students' understanding of the Creative Products and Entrepreneurship subject. The results of the study indicate that the interactive learning media based on Google Sites is capable of increasing students' learning motivation, providing a more engaging learning experience, and being utilized as an independent learning medium. However, this study has limitations as it was only implemented for Grade XI students at a vocational high school, so the findings cannot be generalized broadly. In addition, the developed learning media can still be improved in accordance with the needs and characteristics of learners.*

Kata Kunci: Interactive Learning Media, Google Sites, Creative Products And Entrepreneurship, ADDIE, Vocational High School.

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan potensi peserta didik serta membentuk karakter bangsa yang bermartabat sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Tujuan pendidikan nasional diarahkan pada pembentukan manusia yang beriman, berakhlak mulia, berpengetahuan, terampil, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab sebagai warga negara. Untuk mencapai tujuan tersebut, proses pendidikan harus diselenggarakan secara terencana serta mampu beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran digital. Media pembelajaran digital berperan penting dalam membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret, meningkatkan minat dan motivasi belajar, serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Namun, pada kenyataannya, pembelajaran di sekolah masih sering didominasi oleh media pembelajaran yang bersifat konvensional dan statis, sehingga pembelajaran cenderung berpusat pada guru dan kurang memberikan ruang bagi peserta didik untuk belajar secara aktif dan mandiri.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai lembaga pendidikan vokasi memiliki tanggung jawab besar dalam menyiapkan peserta didik yang memiliki kompetensi sesuai dengan kebutuhan dunia kerja. Salah satu mata pelajaran yang berperan strategis dalam membekali peserta didik dengan kompetensi kewirausahaan adalah Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK). Mata pelajaran ini menuntut peserta didik untuk memiliki kemampuan berpikir kreatif, menyusun perencanaan usaha, serta mengembangkan produk yang bernilai ekonomis. Oleh karena itu, pembelajaran PKK memerlukan media pembelajaran yang kontekstual, visual, dan mendukung pembelajaran berbasis proyek.

Hasil observasi di SMK Semen Padang menunjukkan bahwa pembelajaran PKK kelas XI telah menerapkan model *Project Based Learning* (PjBL). Model ini bertujuan melatih keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan pemecahan masalah melalui kegiatan proyek. Namun, penerapan PjBL tersebut belum sepenuhnya didukung oleh media pembelajaran digital interaktif yang terstruktur. Media yang digunakan masih terbatas, sehingga proses pembelajaran belum optimal dalam memfasilitasi peserta didik untuk mengelola proyek secara sistematis. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan belajar serta masih ditemukannya hasil belajar peserta didik yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Selain itu, pemanfaatan platform digital berbasis Google dalam pembelajaran belum digunakan secara maksimal, meskipun seluruh peserta didik telah memiliki perangkat smartphone. Padahal, Google Sites memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu mengintegrasikan teks, gambar, video, serta tautan ke berbagai sumber belajar dalam satu wadah pembelajaran digital. Google Sites dapat difungsikan sebagai pusat pembelajaran yang mendukung pembelajaran mandiri dan kolaboratif, serta selaras dengan karakteristik pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran PKK.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites yang dirancang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan serta mendukung penerapan model Project Based Learning. Media ini diharapkan mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar, mengarahkan pemanfaatan teknologi ke aktivitas yang lebih produktif, serta membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan menguji validitas, praktikalitas, serta efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas XI di SMK Semen Padang.

KAJIAN PUSTAKA

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan perantara atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari sumber kepada peserta didik agar proses belajar berlangsung secara efektif dan efisien. Media berfungsi sebagai sarana komunikasi dalam pembelajaran yang membantu memperjelas materi, terutama konsep yang bersifat abstrak, serta mengurangi hambatan dalam penyampaian informasi. Seiring perkembangan teknologi, media pembelajaran tidak hanya bersifat konvensional, tetapi berkembang menjadi media digital yang lebih variatif dan interaktif.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan pengalaman belajar peserta didik. Berdasarkan kerucut pengalaman Edgar Dale, semakin konkret pengalaman belajar yang diperoleh siswa melalui media, maka semakin tinggi tingkat pemahaman dan retensi belajar. Media pembelajaran memiliki fungsi informatif, instruktif, motivasional, interaktif, dan kreatif, sehingga berperan penting dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar peserta didik.

Secara umum, media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi media audio, visual, dan audio visual. Media audio menekankan unsur pendengaran, media visual mengandalkan indera penglihatan, sedangkan media audio visual memadukan unsur suara dan gambar. Ketiga jenis media tersebut dapat digunakan secara terpadu untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

2. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah media yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara peserta didik dan media melalui berbagai bentuk interaksi, seperti pemilihan menu, latihan soal, simulasi, dan umpan balik langsung. Media ini mendorong keterlibatan aktif peserta didik sehingga pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan berorientasi pada siswa.

Perkembangan teknologi digital memungkinkan media pembelajaran interaktif mengintegrasikan berbagai unsur multimedia, seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi. Penyajian materi secara visual dan kontekstual membantu peserta didik memahami konsep yang kompleks, meningkatkan motivasi belajar, serta mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran interaktif mendukung pembelajaran mandiri karena peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan kebutuhannya masing-masing.

3. Google Sites sebagai Media Pembelajaran

Google Sites merupakan layanan dari Google yang memungkinkan pembuatan situs web secara mudah tanpa memerlukan kemampuan pemrograman. Platform ini memiliki antarmuka yang sederhana dan mudah digunakan, sehingga dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk menyusun media pembelajaran digital secara mandiri.

Keunggulan Google Sites terletak pada integrasinya dengan layanan Google lainnya, seperti Google Drive, Google Docs, Google Slides, Google Forms, dan YouTube. Integrasi tersebut memungkinkan penyajian materi, tugas, proyek, dan evaluasi pembelajaran secara terpusat dan terstruktur. Google Sites juga dapat diakses melalui berbagai perangkat, sehingga mendukung fleksibilitas belajar kapan saja dan di mana saja.

Dalam konteks pembelajaran, Google Sites berpotensi digunakan sebagai media pembelajaran interaktif karena mampu menyajikan materi secara visual, kontekstual, dan terintegrasi dengan aktivitas pembelajaran berbasis proyek. Pemanfaatannya diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep, keterlibatan aktif, dan efektivitas proses pembelajaran.

4. Website sebagai Media Pembelajaran

Website merupakan kumpulan halaman digital yang saling terhubung dan dapat diakses melalui internet. Dalam bidang pendidikan, website berfungsi sebagai media pembelajaran digital yang memungkinkan penyajian materi secara sistematis, terorganisasi, dan mudah diakses. Website pembelajaran dapat memuat berbagai sumber belajar, seperti modul, video, tugas, dan evaluasi dalam satu platform.

Website pembelajaran memiliki keunggulan dalam mendukung pembelajaran interaktif dan menarik melalui pemanfaatan elemen multimedia. Berdasarkan fungsinya, website dapat dibedakan menjadi website statis, dinamis, dan interaktif. Website interaktif paling sesuai digunakan dalam

pembelajaran karena mampu mendorong partisipasi aktif peserta didik. Selain itu, website pembelajaran juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti literasi digital, berpikir kritis, dan kemandirian belajar.

5. Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK)

Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) merupakan mata pelajaran kejuruan di SMK yang bertujuan membekali peserta didik dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap kewirausahaan. Pembelajaran PKK bersifat aplikatif dan kontekstual karena menekankan pada proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan usaha melalui pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*).

Materi PKK mencakup perencanaan produksi, pelaksanaan produksi, desain kemasan, pemasaran, analisis peluang usaha, penyusunan business plan, hingga pelaporan keuangan. Karakteristik materi yang prosedural dan berbasis praktik menuntut penggunaan media pembelajaran yang mendukung visualisasi, interaksi, dan contoh kontekstual. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif berbasis website, khususnya Google Sites, dinilai relevan untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran PKK.

6. Penelitian yang Relevan

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Google Sites dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran PKK dan kewirausahaan di SMK. Hasil penelitian sebelumnya membuktikan bahwa penggunaan Google Sites mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar peserta didik. Temuan tersebut memperkuat bahwa Google Sites layak dikembangkan sebagai media pembelajaran interaktif yang mendukung pembelajaran berbasis proyek.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan untuk menghasilkan dan menguji kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK). Penelitian pengembangan dilakukan melalui tahapan yang sistematis agar produk yang dihasilkan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Semen Padang yang berlokasi di Jl. Raya Indarung, Kec. Lubuk Kilangan, Kota Padang, Pov. Sumatra Barat. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Tahap perancangan mencakup penyusunan materi, tampilan, dan instrumen penelitian. Tahap pengembangan meliputi pembuatan media serta validasi oleh ahli materi dan ahli media. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba untuk menilai kepraktisan dan efektivitas media, sedangkan tahap evaluasi bertujuan menyempurnakan produk berdasarkan hasil uji coba. Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan layak digunakan sebagai pendukung pembelajaran PKK.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil

1. Model Hasil Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites*

Media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* dikembangkan untuk mendukung guru dalam proses pembelajaran serta membantu peserta didik memahami materi pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Media ini dirancang dalam bentuk *website* pembelajaran yang menyajikan materi secara sistematis, dilengkapi dengan berbagai fitur interaktif dan media pendukung. Adapun komponen-komponen yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* adalah sebagai berikut:

a. Halaman Informasi Umum

Informasi umum merupakan halaman awal pada media pembelajaran yang berperan sebagai pengantar sebelum peserta didik memasuki materi pembelajaran. Pada halaman ini ditampilkan penjelasan singkat mengenai media pembelajaran berbasis *Google Sites* serta gambaran umum mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Pada halaman ini terdapat nama mata pelajaran, logo sekolah dan terdapat grafik gambar yang bisa dilihat pada gambar 1 dan gambar 2. Selain itu, pada halaman ini tersedia tombol navigasi yang berfungsi untuk memulai pembelajaran, sehingga memudahkan peserta didik dalam melanjutkan ke tahap

pembelajaran berikutnya secara terarah dimana bisa dilihat pada gambar 1 disana ada *button* mari mulai pembelajaran.



Gambar 1. Halaman Informasi Umum

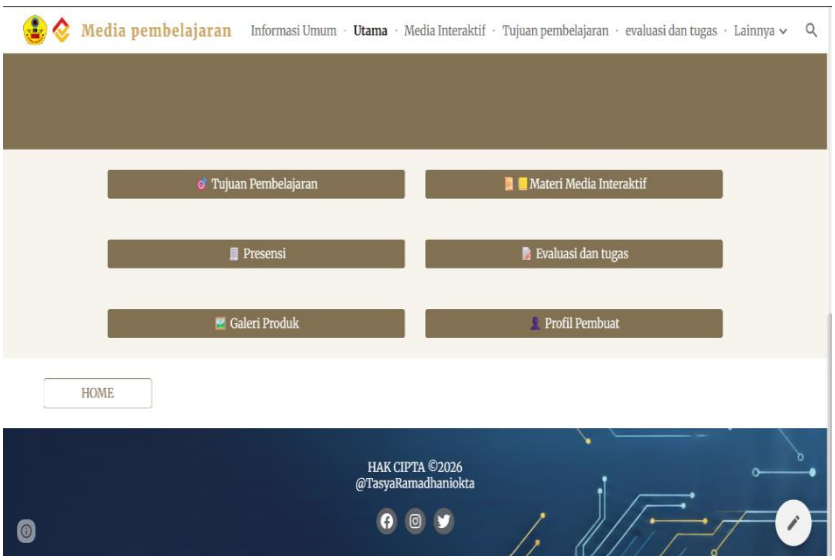
Tampilan informasi umum dirancang secara menarik untuk memberikan kesan awal yang positif dan menumbuhkan minat belajar peserta didik. Pada halaman ini terdapat nama mata pelajaran, logo sekolah dan terdapat grafik gambar yang bisa dilihat pada gambar 2.



Gambar 1. Halaman Informasi Umum Keterangan

b. Halaman utama

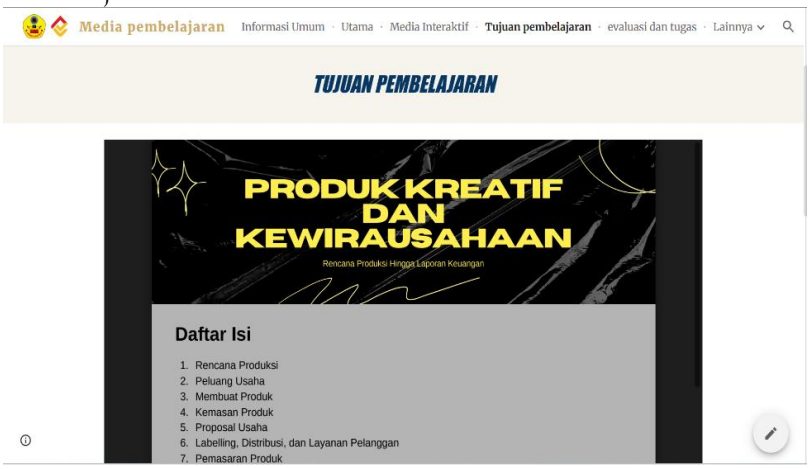
Halaman utama ini berfungsi sebagai pusat navigasi awal setelah peserta didik untuk memasuki media pembelajaran. Pada bagian ini ditampilkan identitas media serta susunan menu yang tersedia. Halaman utama dirancang agar peserta didik dapat memahami struktur media dan mengetahui bagian-bagian pembelajaran yang dapat diakses, jadi tampilan ini nantinya siswa akan memilih menu-menu apa saja yang ada untuk memasuki ke halaman yang dipilihnya.



Gambar 3. Halaman Utama

c. Tujuan Pembelajaran

Elemen tujuan pembelajaran ini memuat capaian pembelajaran yang diharapkan setelah peserta didik menggunakan media pembelajaran. Penyajian tujuan pembelajaran bertujuan untuk memberikan arah yang jelas mengenai kompetensi yang harus dicapai, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih terfokus dan terukur.



Gambar 4. Halaman Tujuan Pembelajaran

d. Media Interaktif

Pada bagian media interaktif ini merupakan bagian inti dari media pembelajaran. Pada elemen ini, terdapat materi pembelajaran disajikan secara sistematis dengan memanfaatkan berbagai komponen multimedia seperti teks, gambar, dan video. Penyajian materi secara interaktif bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik serta membantu mereka memahami konsep pembelajaran dengan lebih mudah. Dimana di menu ini terdiri dari 3 *button* yaitu masuk ke media interaktif, lihat materi, dan tonton video pembelajaran.



Gambar 5. Halaman Media Interaktif

2. Hasil Uji Validitas Medi

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran sebelum diimplementasikan kepada peserta didik. Validasi dilakukan oleh tiga orang validator yang terdiri atas ahli materi dan ahli media pembelajaran. Instrumen yang digunakan berupa angket validasi dengan indikator penilaian meliputi aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, kegrafikan, tampilan antarmuka (interface), serta kesesuaian media dengan karakteristik pembelajaran PKK.Berdasarkan hasil pengolahan data pada Tabel 2 dan Tabel 3, diperoleh skor rata-rata validitas sebesar 93,33%, yang termasuk dalam kategori sangat valid sesuai klasifikasi penilaian validitas pada Tabel 1 . Distribusi frekuensi skor angket validitas yang disajikan pada Tabel 4 menunjukkan bahwa seluruh indikator berada pada rentang penilaian sangat baik, dengan tingkat pencapaian yang konsisten di atas batas minimal kelayakan.

Tabel 1. Klasifikasi Penilain Validitas

No	Nilai	Keterangan
1	100-86%	Sangat Valid
2	85-71%	Valid
3	70-56%	Cukup Valid
4	55%-41%	Kurang Valid
5	40%	Tidak Valid

Tabel 2. Data Validitas

No	Aspek	Jumlah Nilai	Nilai	Kriteria
1	Kelayakan Isi	473,33	94,67	Sangat Valid
2	Komponen Kebahasaan	473,33	94,67	Sangat Valid
3	Komponen Penyajian	460	92	Sangat Valid
4	Komponen Kegrafikan	460	92	Sangat Valid
Rata-Rata Validitas		**466,665**	**93,33**	**Sangat Valid**

Tabel 3. Data Validator

Validator	Nilai Validator	Kriteria
Validator 1	100	Sangat Valid
Validator 1	83	Valid
Validator 1	97	Sangat Valid
Jumlah	280	
Rata-Rata	**93,33**	**Sangat Valid**

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Skor Angket Validitas

No	Kelas Interval	f0	%f0
1	95-100	2	66,67
2	89-94	0	0,00
3	83-88	1	33,33
Jumlah		**3**	**100**

Secara rinci, aspek kelayakan isi memperoleh penilaian sangat tinggi karena materi yang disajikan telah sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) mata pelajaran PKK. Struktur materi disusun secara sistematis, mulai dari penyajian konsep

dasar, contoh implementasi, hingga penguatan melalui latihan dan evaluasi. Aspek kebahasaan dinilai jelas, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik SMK.

Pada aspek tampilan dan desain media, validator menilai bahwa Google Sites yang dikembangkan telah memiliki navigasi yang sistematis, terdiri atas menu utama, menu materi, menu evaluasi, kuis interaktif, video pembelajaran, simulasi bisnis, serta menu presensi dan profil. Integrasi teks, gambar, video, dan tautan interaktif dinilai mampu mendukung prinsip multimedia learning dan memperkuat pengalaman belajar visual peserta didik.

Dengan demikian, berdasarkan hasil uji validitas, media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites dinyatakan layak dan sangat valid untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran PKK kelas XI.

3. Hasil Uji Praktikalitas Media

Uji praktikalitas bertujuan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan, keterpakaian, serta respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Uji ini dilakukan kepada 25 orang siswa kelas XI TM 1 sebagai subjek penelitian. Instrumen yang digunakan berupa angket praktikalitas yang mencakup aspek kemudahan penggunaan, kejelasan navigasi, daya tarik tampilan, kejelasan instruksi, serta kebermanfaatan media dalam membantu pemahaman materi.Hasil analisis data pada Tabel 6 menunjukkan bahwa rata-rata skor praktikalitas mencapai 87,75%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis berdasarkan klasifikasi pada Tabel 5 . Distribusi frekuensi skor angket praktikalitas pada Tabel 7 memperlihatkan bahwa mayoritas siswa memberikan penilaian pada kategori sangat baik dan baik.

Tabel 5. Klasifikasi Penilaian Praktikalitas

No	Persentase	Keterangan
1	100-86%	Sangat Praktis
2	85-71%	Praktis
3	70-56%	Cukup Praktis
4	55%-41%	Kurang Praktis
5	40%-0	Tidak Praktis

Tabel 6. Hasil Praktikalitas Siswa

No	Aspek	Jumlah Nilai	Nilai	Kriteria
1	Keadaan Pengguna	612,80	87,54	Sangat Praktis
2	Efektifitas Waktu Pembelajaran	520,80	86,80	Sangat Praktis
3	Manfaat Media Pembelajaran	622,40	88,91	Sangat Praktis
Rata-Rata Validitas		**263,26**	**87,75**	**Sangat Praktis**

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Skor Angket Praktikalitas

No	Kelas Interval	f0	%f0
1	94-100	7	28,00
2	90-93	3	12,00
3	86-89	3	12,00
4	82-85	4	16,00
5	78-81	7	28,00
6	74-77	1	4,00
Jumlah		**25**	**100**

Secara substantif, peserta didik menyatakan bahwa media mudah diakses melalui smartphone, sesuai dengan kondisi seluruh siswa yang telah memiliki perangkat digital. Tampilan yang menarik serta adanya fitur interaktif seperti kuis, game edukatif, dan simulasi bisnis meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Menu navigasi yang jelas

memudahkan siswa berpindah antar halaman tanpa mengalami kebingungan.selain itu, siswa menyatakan bahwa media membantu mereka memahami langkah-langkah perencanaan usaha dan pengembangan produk secara lebih konkret. Penyajian materi yang terintegrasi dengan video dan contoh kasus dinilai memperjelas konsep yang sebelumnya bersifat abstrak. Hal ini menunjukkan bahwa media tidak hanya praktis secara teknis, tetapi juga praktis secara pedagogis dalam mendukung proses belajar berbasis proyek (Project Based Learning).Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites memenuhi kriteria kepraktisan dan dapat digunakan secara efektif dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

4. Hasil Uji Efektivitas Media

Uji efektivitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media pembelajaran berdampak terhadap hasil belajar siswa. Pengukuran efektivitas dilakukan melalui tes hasil belajar yang terdiri atas 25 butir soal sesuai dengan kisi-kisi yang telah disusun sebelumnya. Tes diberikan setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media Google Sites.Berdasarkan data pada Tabel 9 dan Tabel 10, diperoleh rata-rata persentase efektivitas sebesar 87,68%, yang termasuk dalam kategori efektif berdasarkan klasifikasi pada Tabel 8. Distribusi frekuensi skor menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan.

Tabel 8. Klasifikasi Penilaian Efektifitas

No	Nilai	Keterangan
1	100%-86%	Sangat Efektif
2	85%-71%	Efektif
3	70-56%	Cukup Efektif
4	55%-41%	Kurang Efektif
5	40%-0	Tidak Efektif

Tabel 9. Hasil Skor Tes Efektifitas oleh Siswa

No	Nama	Soal		Jumlah	Nilai	Kriteria
		Benar	Salah			
1	A. A	23	2	25	92	Sangat Efektif
2	A.A.H	25	0	25	100	Sangat Efektif
3	A. F	22	3	25	88	Sangat Efektif
4	B. D	23	2	25	92	Sangat Efektif
5	F. A	20	5	25	80	Efektif
6	F.S	19	6	25	76	Efektif
7	F.Y	24	1	25	96	Sangat Efektif
8	F.F	23	2	25	92	Sangat Efektif
9	F	20	5	25	80	Efektif
10	H.B	22	3	25	88	Sangat Efektif
11	J.D	24	1	25	96	Sangat Efektif
12	M.R	20	5	25	80	Efektif
13	M.F	20	5	25	80	Efektif
14	M.H	18	7	25	72	Efektif
15	M.A	23	2	25	92	Sangat Efektif
16	M.H.I	20	5	25	80	Efektif
17	M.S.A	20	5	25	80	Efektif
18	M.Z	23	2	25	92	Sangat Efektif
19	N.C	20	5	25	80	Efektif
20	O.D	24	1	25	96	Sangat Efektif
21	R.A	24	1	25	96	Sangat Efektif
22	R.K	23	2	25	92	Sangat Efektif
23	R.H	22	3	25	88	Sangat Efektif
24	S.Q	22	3	25	88	Sangat Efektif
25	S.F	24	1	25	96	Sangat Efektif
Jumlah					**2192**	**Sangat Efektif**
Rata-Rata Nilai Efektifitas					**87,68**	

Tabel 10. Distribusi Frekuensi Skor Soal Efektivitas

Distribusi Frekuensi Skor Soal Efektivitas			
No	**Kelas Interval**	**f0**	**%f0**
1	97-100	1	4,00
2	92-96	11	44,00
3	87-91	4	16,00
4	82-86	0	0,00
5	77-81	7	28,00
6	72-76	2	8,00
Jumlah		**25**	**100**

Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi PKK setelah menggunakan media pembelajaran interaktif. Jika dibandingkan dengan data awal sebelum pengembangan media, masih terdapat persentase siswa yang belum mencapai KKM. Setelah implementasi media, mayoritas siswa mampu mencapai ketuntasan belajar, yang mengindikasikan bahwa media berkontribusi positif terhadap pencapaian kompetensi.

Secara pedagogis, efektivitas media dapat dijelaskan melalui beberapa faktor. Pertama, penyajian materi secara multimedia membantu siswa memahami konsep melalui kombinasi visual dan teks. Kedua, adanya kuis interaktif dan latihan memberikan umpan balik langsung sehingga siswa dapat mengevaluasi pemahamannya secara mandiri. Ketiga, kesesuaian media dengan model Project Based Learning mendukung keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.

5. Sintesis Hasil Pengembangan

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites yang dikembangkan telah memenuhi tiga kriteria utama pengembangan produk pendidikan, yaitu valid, praktis, dan efektif. Validitas sebesar 93,33% menunjukkan bahwa media layak secara akademik dan teknis. Praktikalitas sebesar 87,75% menunjukkan bahwa media mudah digunakan dan diterima dengan baik oleh peserta didik. Efektivitas sebesar 87,68% menunjukkan bahwa media mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Temuan ini memperkuat bahwa pemanfaatan Google Sites sebagai media pembelajaran digital dapat menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran PKK di SMK. Media yang dirancang secara sistematis dan interaktif mampu mengarahkan penggunaan smartphone siswa ke arah yang lebih produktif serta mendukung pembelajaran berbasis proyek secara optimal.

b. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian terhadap produk media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas XI di SMK Semen Padang Tahun Ajaran 2025/2026, perancangan dan pengembangan media pembelajaran ini dilakukan sebagai upaya untuk membantu guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran secara lebih efektif. Media pembelajaran interaktif berperan sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital sehingga dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih aktif antara guru dan peserta didik serta mendorong keterlibatan peserta didik secara mandiri dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Yanto (2019) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, bermakna, dan menyenangkan.

Media pembelajaran interaktif dalam penelitian ini dikembangkan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement,* dan *Evaluate*. Pemilihan model ADDIE didasarkan pada kajian teori pada Bab II yang menjelaskan bahwa model ini memiliki tahapan pengembangan yang sistematis dan terstruktur, sehingga sesuai digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang berorientasi pada kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang dikembangkan melalui tahapan yang sistematis dinyatakan layak digunakan setelah melalui uji validitas oleh ahli media dan ahli materi. Media

pembelajaran yang valid menunjukkan adanya kesesuaian antara materi, tujuan pembelajaran, serta tampilan media. Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* memperoleh kategori sangat valid berdasarkan penilaian para validator.

Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian yang dilakukan oleh Sari dan Fitri (2023) yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis digital memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi karena mudah digunakan, memiliki navigasi yang jelas, serta dapat diakses melalui berbagai perangkat. Media pembelajaran yang praktis memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri tanpa mengalami kesulitan dalam penggunaan media. Hal ini sesuai dengan hasil uji praktikalitas dalam penelitian ini yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* berada pada kategori sangat praktis berdasarkan respons peserta didik.

Hasil uji efektivitas media pembelajaran interaktif dalam penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri dan Hidayat (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran digital interaktif mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dan berdampak positif terhadap hasil belajar. Media pembelajaran yang bersifat fleksibel dan mudah diakses memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami materi secara lebih optimal. Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian relevan sebelumnya terletak pada mata pelajaran, karakteristik peserta didik, serta desain media pembelajaran yang dikembangkan. Media pembelajaran interaktif dalam penelitian ini dirancang khusus untuk mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan pada jenjang SMK yang menuntut pemahaman konsep sekaligus penerapan dalam konteks kewirausahaan. Media pembelajaran disusun sesuai dengan kurikulum yang berlaku, dilengkapi dengan evaluasi pada setiap materi, serta dirancang dengan tampilan yang sederhana, menarik, dan mudah digunakan. Media ini dapat dimanfaatkan baik dalam pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran daring.

Berdasarkan hasil uji validitas, media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* memperoleh nilai rata-rata sebesar 94,67% dengan kategori sangat valid berdasarkan penilaian tiga orang validator. Hasil uji praktikalitas yang dilakukan terhadap 25 orang peserta didik menunjukkan nilai rata-rata sebesar 87,92% dengan kategori sangat praktis. Sementara itu, hasil uji efektivitas menunjukkan nilai rata-rata sebesar 87,68% yang termasuk dalam kategori efektif.

Berdasarkan keseluruhan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas XI di SMK Semen Padang telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran ini dinyatakan sangat valid berdasarkan penilaian para validator, sangat praktis berdasarkan respons peserta didik, serta efektif dalam mendukung pencapaian hasil belajar. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan, baik dalam pembelajaran tatap muka (offline) maupun pembelajaran daring (online).

KESIMPULAN

Sesuai dengan rumusan masalah dalam penelitian serta berdasarkan hasil analisis data dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas XI di SMK Semen Padang, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas XI di SMK Semen Padang dirancang dan dikembangkan sebagai media pembelajaran berbasis web yang dapat diakses secara fleksibel. Pengembangan media pembelajaran ini memanfaatkan platform *Google Sites* sebagai media utama dalam penyajian materi pembelajaran, yang dilengkapi dengan teks, gambar, video, serta evaluasi pembelajaran. Proses pengembangan media pembelajaran interaktif ini mengikuti metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang meliputi tahapan *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), *Implement* (Implementasi), dan *Evaluate* (evaluasi).

2. Hasil uji validitas media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 93,33% dengan kategori sangat valid, sehingga media pembelajaran dinyatakan layak digunakan berdasarkan penilaian para validator. Hasil uji praktikalitas yang dilakukan terhadap peserta didik memperoleh nilai rata-rata sebesar 87,75% dengan kategori sangat praktis, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran mudah digunakan dan membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Sementara itu, hasil uji efektivitas menunjukkan nilai rata-rata sebesar 87,68% dengan kategori efektif, sehingga media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* dinyatakan mampu mendukung pencapaian hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas XI di SMK Semen Padang.

Bagi peneliti, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* ini dapat menjadi solusi alternatif dalam mengatasi keterbatasan media pembelajaran yang digunakan di kelas. Media pembelajaran ini memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri kapan saja dan di mana saja tanpa bergantung sepenuhnya pada keberadaan guru, serta dapat digunakan baik dalam pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran daring.

REFERENSI

Abidin, Y. (2020). *Desain sistem pembelajaran dalam konteks kurikulum 2013*. Bandung: Refika Aditama.

Adif, A. M. (2025). *Perancangan dan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan Unity berbasis Android pada mata pelajaran Informatika kelas X di SMKN 9 Padang Tahun Ajaran 2024/2025*. Skripsi. Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang.

Ananda, R., & Fitriani, D. (2024). Media pembelajaran interaktif sebagai alternatif pembelajaran digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(1), 45–54.

Anggraini, R., dkk. (2024). Pengembangan media pembelajaran digital dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 9(2), 115–123.

Arsyad, A. (2021). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Fathurrohman, M. (2021). *Model-model pembelajaran inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Gunawan, I. (2021). *Metode penelitian pendidikan*. Malang: Universitas Negeri Malang Press.

Hamalik, O. (2021). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hidayah, N., dkk. (2023). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2), 89–97.

Kemendikbud. (2021). *Capaian pembelajaran mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) SMK*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kemdikbudristek. (2022). *Panduan implementasi kurikulum merdeka di SMK*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2021). *Media pembelajaran: Manual dan digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2021). Media pembelajaran berbasis website sebagai inovasi pembelajaran digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(2), 85–94.

Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning*. Cambridge: Cambridge University Press.

Nugroho, A., dkk. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis website untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 6(2), 145–154.

Nurfadhillah, S., dkk. (2021). Media pembelajaran dan klasifikasinya. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 75–84.

Nurhayati, S., & Lestari, P. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis digital. *Jurnal Edukasi*, 10(1), 21–30.

Permendikbud RI Nomor 22 Tahun 2020 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Pratama, A. (2022). Website sebagai media pembelajaran digital. *Jurnal Media Pendidikan*, 5(1), 40–48.

Sugiyono. (2023). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sukardi. (2020). *Metodologi penelitian pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sukmadinata, N. S. (2020). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Widoyoko, E. P. (2020). *Teknik penyusunan instrumen penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Wijaya, H., & Sudrajat, A. (2021). Pemanfaatan Google Site dalam pembelajaran digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 5(1), 34–42.

Yamin, M. (2021). *Paradigma baru pembelajaran*. Jakarta: Referensi.

Yaumi, M. (2021). *Media dan teknologi pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Yuliani, M., dkk. (2022). Media pembelajaran berbasis website dalam pendidikan kejuruan. *Jurnal Pendidikan Kejuruan*, 6(1), 55–64.