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: 14871-14885

Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites* Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X Di SMAN 12 Padang

Velianda Dewanti[1], Popi Radyuli[2] , Yuliawati Yunus[3]

[123]Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang

Corresponding Author: veliandadewanti@gmail.com , popiradyuli@gmail.com , yuliawati_yunus@upiyptk.ac.id

Published: Februari , 2026

ABSTRACT

This research aims to design and develop Google Sites-based learning media and determine the Validity, Practicality, and Effectiveness of the learning media, resulting in Google Sites-based learning media for the Informatics subject in Class X at SMAN 12 Padang for the 2025/2026 Academic Year. This research uses the R&D (Research & Development) method. The research model used is the ADDIE development model, with the development steps as follows: (1) Analyze, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, and (5) Evaluate. The validity test results from experts show that the overall validator assessment of the Google Sites-based learning media for the Informatics subject in Class X at SMAN 12 Padang is 93.53%, with the interpretation of Very Valid for use. The practicality test assessment results with 40 research subjects show that the overall practicality assessment of the Google Sites-based learning media for the Informatics subject in Class X at SMAN 12 Padang is 88.73%, with the interpretation of Very Practical for use. The effectiveness test assessment results with 40 research subjects show that the overall effectiveness assessment of the Google Sites-based learning media for the Informatics subject in Class X at SMAN 12 Padang is 87%, with the interpretation of Very Effective for use. In conclusion, based on the expert assessments and feedback as well as field trials, the Google Sites-based learning media for Informatics as a learning media has been tested as Very Valid, Very Practical, and Very Effective for use in the Informatics learning process for Class X at SMAN 12 Padang.

Keywords: Google Sites, Informatics, Learning Media, R&D, Senior High School.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membuat media pembelajaran berbasis *Google Sites* serta mengetahui Validitas, Praktikalitas dan Efektivitas media pembelajaran sehingga dihasilkan media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Informatika kelas X di SMAN 12 Padang Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan penelitian R&D (*Research & Development*). Model penelitian pengembangan (*ADDIE*), dengan desain langkah-langkah pengembangannya adalah sebagai berikut. (1) *Analyze*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation* dan (5) *Evaluate*. Hasil uji validitas oleh para ahli secara keseluruhan penilaian uji validator terhadap media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Informatika kelas X di SMAN 12 Padang sebesar 93,53% dengan interpretasi Sangat Valid digunakan. Hasil penilaian uji praktikalitas dengan subjek penelitian berjumlah 40 orang secara keseluruhan penilaian praktikalitas terhadap media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Informatika kelas X di SMAN 12 Padang sebesar 88,73%, dengan interpretasi Sangat Praktis digunakan. Hasil penilaian uji efektivitas dengan subjek penelitian berjumlah 40 orang secara keseluruhan penilaian efektivitas terhadap media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Informatika kelas X di SMAN 12 Padang sebesar 87%, dengan interpretasi Sangat Efektif digunakan. Kesimpulannya, berdasarkan penilaian beserta masukan ahli serta uji coba lapangan media pembelajaran berbasis *Google* Sites pada mata pelajaran Informatika sebagai media pembelajaran sudah teruji Sangat Valid, Sangat Praktis dan Sangat Efektif untuk digunakan pada proses pembelajaran Informatika kelas X di SMAN 12 Padang.

Kata Kunci: *Google Sites*, Informatika, Media Pembelajaran, R&D, Sekolah Menengah Atas

© 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 merupakan kebutuhan fundamental dalam pengembangan potensi individu dan peningkatan kualitas sumber daya manusia seiring pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Perkembangan teknologi informasi telah memberikan dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, khususnya dalam transformasi proses pembelajaran menuju pemanfaatan media digital yang lebih inovatif dan interaktif. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi terbukti mampu meningkatkan motivasi, pemahaman, serta efektivitas pembelajaran siswa.

Salah satu inovasi media pembelajaran digital yang potensial adalah pemanfaatan Google Sites, yaitu platform pembuatan situs web gratis yang memungkinkan integrasi berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, dan video dalam satu wadah pembelajaran. Platform ini dinilai praktis, mudah diakses, serta mendukung pembelajaran kolaboratif, sehingga relevan digunakan sebagai media pembelajaran di era digital.

Mata pelajaran Informatika di jenjang SMA memiliki peran strategis dalam membekali siswa dengan keterampilan komputasi dan pemecahan masalah berbasis teknologi. Namun, efektivitas pembelajaran Informatika sangat bergantung pada ketersediaan media pembelajaran yang variatif dan sesuai dengan karakteristik serta gaya belajar siswa. Hasil observasi selama Praktik Lapangan Kependidikan (PLK) di SMAN 12 Padang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital masih terbatas dan belum sepenuhnya mampu mengakomodasi keberagaman gaya belajar siswa. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar, yang ditunjukkan oleh capaian Penilaian Tengah Semester (PTS) mata pelajaran Informatika kelas X, di mana sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan adaptif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis Google Sites pada mata pelajaran Informatika kelas X, sebagai upaya meningkatkan hasil belajar, motivasi, serta pemahaman siswa melalui pembelajaran yang lebih interaktif dan selaras dengan perkembangan teknologi pendidikan.

KAJIAN PUSTAKA

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana atau alat bantu yang berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan pesan pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik. Media berperan penting dalam memperlancar komunikasi dan interaksi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dan inovatif mampu meningkatkan minat, motivasi, serta pemahaman peserta didik, khususnya dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak dan kompleks. Selain itu, media pembelajaran juga membantu mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan perbedaan gaya belajar peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih variatif, interaktif, dan bermakna.

2. Media Pembelajaran Berbasis Google Sites

Media pembelajaran berbasis situs web merupakan salah satu bentuk inovasi pembelajaran digital yang dapat diakses melalui berbagai perangkat. Google Sites adalah platform daring gratis yang memungkinkan pendidik membuat situs web pembelajaran secara sederhana dengan integrasi teks, gambar, audio, dan video. Platform ini bersifat fleksibel, mudah diakses, mendukung pembelajaran mandiri, serta dapat dikolaborasikan dengan layanan Google lainnya. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Google Sites sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa, mengurangi kebosanan dalam pembelajaran daring, serta mempermudah akses materi tanpa perlu pengunduhan, meskipun masih memiliki keterbatasan pada fitur desain yang relatif sederhana.

3. Mata Pelajaran Informatika

Mata pelajaran Informatika berfokus pada pengembangan keterampilan komputasi, berpikir komputasional, pemrograman, sistem komputer, jaringan, serta etika digital. Pada jenjang SMA kelas X, Informatika berperan sebagai fondasi penting dalam membekali peserta didik dengan kemampuan pemecahan masalah, kreativitas, dan literasi digital yang dibutuhkan untuk pendidikan lanjutan dan

dunia kerja. Penggunaan media pembelajaran digital interaktif, seperti Google Sites, dinilai relevan untuk mendukung pembelajaran Informatika karena mampu menyajikan materi secara kontekstual, menarik, dan mendukung pembelajaran bermakna sesuai tuntutan kurikulum dan perkembangan teknologi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites pada mata pelajaran Informatika kelas X. Metode R&D digunakan untuk merancang, mengembangkan, serta menguji kelayakan produk pembelajaran secara sistematis. Model pengembangan yang diterapkan adalah ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, gaya belajar, serta permasalahan pembelajaran Informatika. Tahap perancangan mencakup penyusunan struktur media, desain tampilan, dan perencanaan konten pembelajaran berbasis situs web. Pada tahap pengembangan, produk media pembelajaran divalidasi oleh ahli untuk menilai kelayakan isi, bahasa, penyajian, dan kegrafikan, kemudian direvisi sesuai masukan validator. Tahap implementasi dilakukan melalui uji praktikalitas kepada siswa untuk mengetahui kemudahan penggunaan dan manfaat media. Tahap evaluasi bertujuan menilai keefektifan media pembelajaran berdasarkan hasil belajar siswa setelah menggunakan media berbasis Google Sites.

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 12 Padang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah 40 siswa kelas X E2 yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data meliputi angket validitas, angket praktikalitas, dan tes hasil belajar untuk mengukur keefektifan media. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan skala Likert untuk menentukan tingkat validitas, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan. Analisis data penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif yang menggambarkan tingkat validitas dari media pembelajaran yang dikembangkan. Analisis meliputi analisis pratikalitas media pembelajaran berbasis *Google Sites* dan analisis efektivitas media pembelajaran berbasis *Google Sites*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Model Rancangan Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites*

Media pembelajaran berbasis Google Sites dirancang untuk mempermudah guru dalam proses pembelajaran serta membantu siswa memahami materi Informatika. Media ini memiliki halaman utama (cover) sebagai tampilan awal yang berfungsi sebagai pusat navigasi. Pada halaman utama disediakan menu Absen, Materi, Tugas, Evaluasi, Nilai, dan Profil yang memungkinkan pengguna berpindah ke halaman yang diinginkan secara langsung, sehingga penggunaan media menjadi lebih praktis, sistematis, dan mudah diakses.



Gambar 1. Tampilan Halaman Utama

Pada halaman utama juga terdapat navigasi untuk beralih halaman narasi. Berikut tampilan gambar dari halaman narasi:



Gambar 2. Tampilan Halaman Narasi

Halaman narasi merupakan halaman yang mendeskripsikan mata pelajaran Informatika. Pada halaman ini terdapat capaian pembelajaran dan kalender akademik yang ditautkan dalam bentuk link, serta tombol *Back* untuk kembali ke halaman utama.

a. Halaman Absen

Halaman Absen merupakan halaman yang menampilkan formulir absen dalam format *Google Form*. Siswa dapat mengisi kehadiran dengan memasukkan data diri dan mengirim formulir tersebut. Pada halaman ini juga terdapat rekap absen atau data siswa yang telah melakukan absen, serta tombol *Back* untuk kembali ke halaman utama. Berikut adalah gambar halaman absen:



Gambar 3. Tampilan Halaman Absen

b. Halaman Menu Materi

Halaman Materi merupakan halaman yang berisi materi pembelajaran untuk mata pelajaran Informatika. Pada halaman ini ditampilkan tombol pilihan menu materi untuk satu pertemuan atau per minggu, dengan total 12 materi. Pada halaman ini juga terdapat tombol *Back* untuk kembali ke halaman utama. Berikut adalah gambar halaman materi:



Gambar 4. Tampilan Halaman Menu Materi

Jika salah satu tombol pilihan menu materi diklik, maka halaman akan langsung beralih ke halaman materi yang dipilih. Berikut adalah tampilan gambar materi untuk satu pertemuan:



Gambar 5 Tampilan Halaman Materi

Halaman materi ini menampilkan materi pembelajaran yang akan dipelajari oleh siswa. Halaman ini juga dilengkapi dengan video pembelajaran yang berkaitan dengan materi yang dipelajari oleh siswa. Selain itu, halaman ini menyediakan tombol *Back* untuk kembali ke halaman menu materi.

c. Halaman Menu Tugas

Halaman menu tugas ini menampilkan tombol pilihan tugas yang akan dikerjakan oleh siswa setelah materi pembelajaran. Halaman ini menyediakan 10 tombol tugas untuk siswa. Selain itu, halaman ini juga dilengkapi dengan tombol kembali untuk *Back* ke halaman menu utama. Berikut adalah tampilan gambar menu tugas:



Gambar 6. Tampilan Halaman Menu Tugas

Jika salah satu tombol pilihan tugas diklik, maka halaman akan langsung beralih ke halaman tugas yang dipilih. Berikut adalah tampilan gambar dari salah satu tugas untuk setiap pertemuan:



Gambar 7. Tampilan Halaman Tugas

Pada halaman ini, tugas ditampilkan dalam *format Google Doc*. Pada halaman tugas tersebut, terdapat tautan *Classroom* yang memungkinkan siswa bergabung ke kelas. Siswa dapat mengerjakan dan mengumpulkan tugas melalui *Classroom*. Selain itu, halaman ini juga dilengkapi dengan tombol *Back* untuk kembali ke halaman menu tugas.

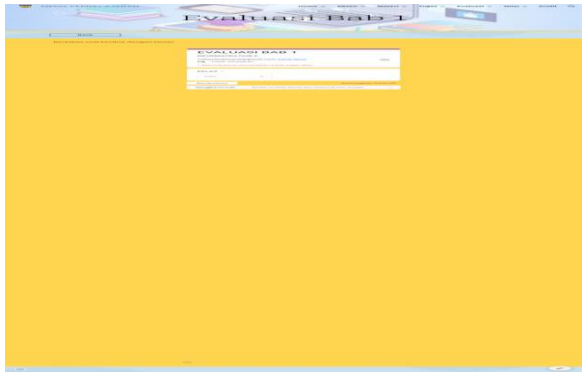
d. Halaman Menu Evaluasi

Pada halaman menu evaluasi, ditampilkan tombol pilihan menu evaluasi yang akan dikerjakan oleh siswa setelah semua materi pembelajaran selesai dibahas. Halaman ini menampilkan 5 tombol menu evaluasi. Selain itu, halaman ini juga dilengkapi dengan tombol *Back* untuk kembali ke halaman menu utama. Berikut adalah tampilan gambar menu evaluasi:



Gambar 8. Tampilan Halaman Menu Evalusi

Jika salah satu tombol pilihan menu evaluasi diklik, maka akan langsung beralih ke halaman evaluasi yang dipilih. Berikut adalah tampilan gambar dari salah satu evaluasi untuk setiap pertemuan:



Gambar 9. Tampilan Halaman Evaluasi

Pada halaman ini, evaluasi ditampilkan dalam format *Google Form*. Setelah mengisi data diri dan menjawab semua soal pada *Google Form*, siswa dapat melakukan submit dan langsung mengetahui nilai. Selain itu, halaman ini juga dilengkapi dengan tombol *Back* untuk kembali ke halaman menu evaluasi.

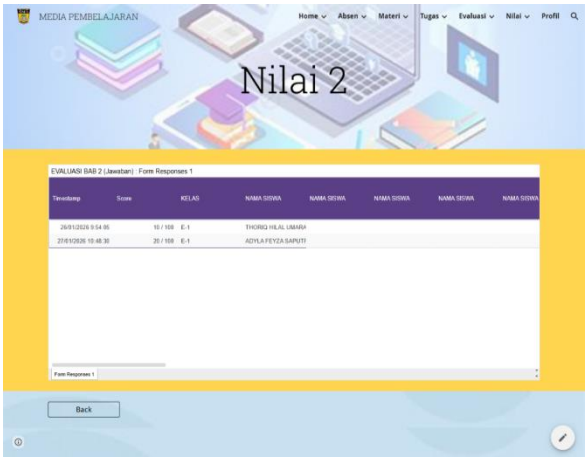
e. Halaman Menu Nilai

Pada halaman menu nilai, ditampilkan tombol pilihan menu nilai. Halaman ini menampilkan 5 tombol menu nilai. Selain itu, halaman ini juga dilengkapi dengan tombol *Back* untuk kembali ke halaman menu utama. Berikut adalah tampilan gambar menu nilai:



Gambar 10. Tampilan Menu Nilai

Jika salah satu tombol pilihan menu nilai diklik, maka akan langsung beralih ke halaman nilai yang dipilih. Berikut adalah tampilan gambar dari salah satu nilai:



Gambar 11. Tampilan Halaman Nilai

Halaman ini menampilkan nilai semua siswa yang telah menjawab soal. Nilai-nilai tersebut disajikan dalam format *spreadsheet* (*Excel*). Selain itu, halaman ini dilengkapi dengan tombol *Back* untuk kembali ke halaman menu nilai.

f. Halaman Profil

Halaman profil merupakan halaman yang menampilkan biodata dari perancang dan pengembangan sebuah media pembelajaran berbasis *Google Sites*. Berikut tampilan gambar halaman profil:



Gambar 12. Tampilan Halaman Profil

Selain itu, halaman ini dilengkapi dengan tombol *Back* untuk kembali ke halaman menu nilai.

Analisis Data

1. Uji validitas

Media pembelajaran berbasis Google Sites dilakukan oleh tiga validator ahli untuk menilai kelayakan media sebagai sumber belajar. Penilaian mencakup aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan menggunakan instrumen angket validasi. Data hasil validasi diolah secara deskriptif kuantitatif dengan bantuan Microsoft Excel untuk memperoleh skor, nilai rata-rata, serta kriteria kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 1. Data Validitas

No	Aspek	SS	S	KS	TS	STS	Aspek					Bobot Nilai	Nilai	Kriteria
							5	4	3	2	1			
Komponen Kelayakan Isi														

1	Media pembelajaran ini sesuai dengan kompetensi dasar (KD) mata pelajaran Informatika kelas X.	1	2	0	0	0	5	8	0	0	0	13	86,67	Sangat Valid
2	Konten media pembelajaran mudah diakses dan digunakan oleh siswa.	1	2	0	0	0	5	8	0	0	0	13	86,67	Sangat Valid
3	Media ini mendukung interaksi antara siswa dan materi pembelajaran secara efektif.	2	1	0	0	0	10	4	0	0	0	14	93,33	Sangat valid
4	Struktur media pembelajaran berbasis *Google Sites* memfasilitasi pembelajaran mandiri siswa.	3	0	0	0	0	15	0	0	0	0	15	100	Sangat Valid
5	Media ini relevan dengan perkembangan informatika di era digital.	1	2	0	0	0	10	4				14	93,33	Sangat Valid
Jumlah													460	Sangat Valid
Rata-rata													92	
Komponen Kebahasaan														
6	Tidak ada kesalahan tata bahasa atau ejaan dalam teks media pembelajaran.	2	1	0	0	0	10	4	0	0	0	14	93,33	Sangat Valid
7	Bahasa dalam media pembelajaran mendukung pemahaman materi secara optimal.	3	0	0	0	0	15	0	0	0	0	15	100	Sangat Valid
8	Kalimat yang digunakan jelas dan tidak menimbulka	2	1	0	0	0	10	4	0	0	0	14	93,33	Sangat Valid

	n penafsiran ganda.													
9	Penggunaan istilah Informatika sudah tepat dan sesuai konteks.	2	1	0	0	0	10	4	0	0	0	14	93,33	Sangat Valid
Jumlah													386,66	Sangat Valid
Rata-rata													96,67	
Komponen Penyajian														
10	Struktur halaman *Google Sites* memungkinkan penyajian materi yang terorganisir dan tidak membingungkan.	2	1	0	0	0	10	4	0	0	0	14	93,33	Sangat Valid
11	Penyajian materi konsisten pada setiap halaman.	2	1	0	0	0	10	4	0	0	0	14	93,33	Sangat Valid
12	Tampilan halaman muka memudahkan pengguna memahami fungsi menu.	2	1	0	0	0	10	4	0	0	0	14	93,33	Sangat Valid
13	Penyajian materi dalam media pembelajaran disusun secara sistematis dan runtut.	2	1	0	0	0	10	4	0	0	0	14	93,33	Sangat Valid
14	Penyajian media mendorong siswa belajar secara mandiri.	1	2	0	0	0	8	4	0	0	0	13	86,67	Sangat Valid
15	Kuis dan latihan disajikan dengan instruksi yang jelas.	0	3	0	0	0	0	12	0	0	0	12	80	Valid
16	Penyajian keseluruhan media pembelajaran sudah baik dan efektif.	1	2	0	0	0	5	8	0	0	0	13	86,67	Sangat Valid
Jumlah													626,66	Sangat Valid
Rata-rata													89,52	

Komponen Kegrafikan														
17	Desain media pembelajaran konsisten pada setiap halaman.	2	1	0	0	0	10	4	0	0	0	14	93,33	Sangat Valid
18	Gambar, ikon, dan ilustrasi yang digunakan mendukung pemahaman materi.	3	0	0	0	0	15	0	0	0	0	15	100	Sangat Valid
19	Pemilihan warna, font, dan tata letak pada media pembelajaran sudah tepat dan serasi.	2	1	0	0	0	10	4	0	0	0	14	93,33	Sangat Valid
20	Tampilan media pembelajaran nyaman dilihat dan tidak mengganggu konsentrasi belajar.	2	1	0	0	0	10	4	0	0	0	14	93,33	Sangat Valid
Jumlah													380	Sangat Valid
Rata-rata													95	
Total Validitas														373
Nilai Validitas														93,53
Kriteria Keseluruhan														Sangat Valid

Sumber: Pengolahan Data Mandiri

Berdasarkan hasil penilaian validator, media pembelajaran Informatika berbasis Google Sites memperoleh persentase kelayakan yang tinggi pada seluruh aspek penilaian, yaitu kelayakan isi sebesar 92%, kebahasaan 96,67%, penyajian 89,52%, dan kegrafikan 95%. Secara keseluruhan, media pembelajaran ini memperoleh nilai rata-rata 93,53% dengan kriteria sangat valid, sehingga dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran Informatika.

Tabel 2. Data Validator

Validator	Nilai Validator	Kriteria
Dr. Indra Wijaya, S.Pd. M.Pd. T	86	Sangat Valid
Rini Sefriani, M.Pd	93	Sangat Valid
Helse Trisni, S.Pd. Gr	99	Sangat Valid
Jumlah	278	
Rata-rata	92,66	Sangat Valid

Sumber: Pengolahan Data Mandiri

Berdasarkan 15 tabel yang dianalisis, dapat dijelaskan distribusi frekuensi dan tingkat pencapaian penilaian validator. Hasil perhitungan menunjukkan jarak atau rentang (R) sebesar 13, jumlah kelas (K) sebanyak 2, serta panjang interval kelas sebesar 7. Pada interval skor 86–92 terdapat satu orang validator dengan persentase 33,33%, sedangkan pada interval skor 93–99 terdapat dua orang validator dengan persentase 66,67%.

2. Uji Praktikalitas

Uji coba kepraktisan dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis Google Sites. Uji praktikalitas ini melibatkan 40 orang siswa sebagai responden. Aspek yang

dinilai meliputi keadaan penggunaan, efektivitas waktu pembelajaran, dan manfaat, yang keseluruhannya terdiri atas 18 butir pernyataan.

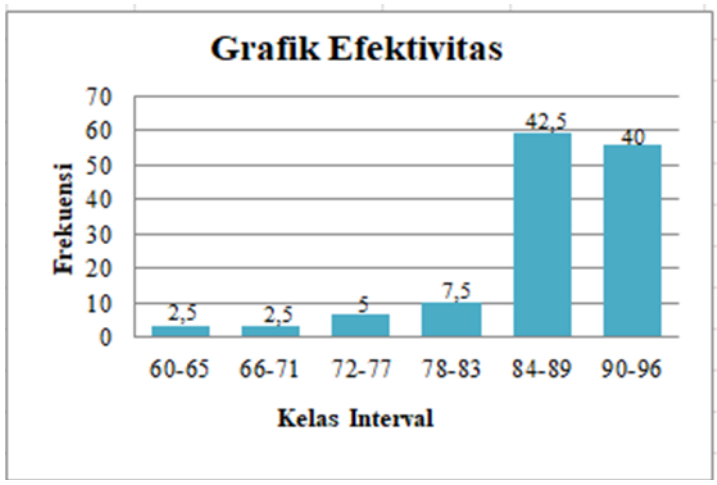
Aspek keadaan penggunaan diukur melalui 8 butir pernyataan, efektivitas waktu pembelajaran melalui 5 butir pernyataan, dan aspek manfaat melalui 5 butir pernyataan. Data penelitian berupa angket praktikalitas diolah menggunakan Microsoft Excel. Secara deskriptif, pengolahan data ini bertujuan untuk menggambarkan nilai yang diperoleh pada setiap butir pernyataan, bobot total, skor yang dihasilkan, serta kriteria tingkat kepraktisan media pembelajaran.

No	Aspek	SS	S	KS	TS	STS	Aspek					Bobot Nilai	Nilai	Kriteria
							5	4	3	2	1			
Keadaan Penggunaan														
1	Media Google Sites mudah diakses melalui perangkat seperti laptop atau smartphone.	34	4	0	0	0	170	4	0	0	0	194	97	Sangat Praktis
2	Siswa tidak mengalami kesulitan saat mengoperasikan media pembelajaran *Google Sites*.	18	19	3	0	0	90	76	9	0	0	175	87,5	Sangat Praktis
3	Media dapat dibuka dengan cepat tanpa masalah teknis seperti lambat loading.	21	9	8	2	0	105	36	24	4	0	169	84,5	Praktis
4	Konten media (teks, gambar, video) mudah dibaca dan dipahami oleh siswa.	25	14	1	0	0	125	56	3	0	0	184	92	Sangat Praktis
5	Tata letak media (layout) terorganisir dengan baik, sehingga mudah mencari materi.	22	17	1	0	0	110	68	3	0	0	181	90,5	Sangat Praktis
6	Media pembelajaran *Google Sites* mampu melaksanakan proses pembelajaran lebih aktif.	22	16	2	0	0	110	64	6	0	0	180	90	Sangat Praktis
7	Penggunaan media tidak memerlukan keterampilan teknis khusus bagi siswa.	18	12	7	3	0	90	48	21	6	0	165	82,5	Praktis
8	Media responsif terhadap ukuran layar perangkat (desktop, tablet, mobile).	18	17	5	0	0	90	68	15	0	0	173	86,5	Sangat Praktis
Jumlah													710,5	
Rata-rata													88,81	Sangat Praktis
Efektivitas Waktu Pembelajaran														
9	Belajar dengan media pembelajaran *Google Sites* ini lebih praktis dan mudah.	31	9	0	0	0	155	36	0	0	0	191	95,5	Sangat Praktis
10	Siswa dapat mengulang materi dengan cepat melalui media pembelajaran.	29	10	1	0	0	145	40	3	0	0	188	94	Sangat Praktis
11	Media memungkinkan siswa belajar di waktu yang fleksibel tanpa terikat jadwal kelas.	23	13	4	0	0	115	52	12	0	0	179	89,5	Sangat Praktis
12	Menggunakan media pembelajaran *Google Sites* dapat meringankan proses pembelajaran menjadi lebih aktif.	12	18	0	0	0	105	72	3	0	0	180	90	Sangat Praktis

13	Media membantu mengoptimalkan waktu diskusi kelas dengan materi yang sudah tersedia.	13	23	3	1	0	65	92	9	2		168	84	Praktis
	Jumlah												453	
	Rata-rata												90,6	Sangat Praktis
	Manfaat													
14	Media pembelajaran *Google Sites* dapat meningkatkan daya ingat terhadap materi dan pratikum pembelajaran informatika.	14	16	9	1	0	70	64	27	2	0	163	81,5	Praktis
15	Media pembelajaran *Google Sites* dapat mengubah pola pikir dalam materi pembelajaran informatika.	18	19	3	0	0	90	76	9	0	0	175	87,5	Sangat Praktis
16	Media pembelajaran *Google Sites* dapat belajar pratikum secara mandiri.	17	20	3	0	0	85	80	9	0	0	174	87	Sangat Praktis
17	Media pembelajaran *Google Sites* memudahkan komunikasi guru antara guru dan siswa dalam pembelajaran.	13	22	5	0	0	65	88	15	0	0	168	84	Praktis
18	Media pembelajaran *Google Sites* dapat meningkatkan minat saya dalam pembelajaran informatika.	23	17	0	0	0	115	68	0	0	0	183	91,5	Sangat Praktis
Jumlah													434	Sangat Praktis
Rata-rata													86,3	
Total Praktikalitas													266	
Nilai Praktikalitas													88,73	
Kriteria Keseluruhan														Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 16, hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa penilaian terhadap media pembelajaran informatika berbasis *Google Sites* oleh 40 orang siswa berada pada kategori sangat praktis. Ditinjau dari aspek (1) keadaan penggunaan, diperoleh persentase sebesar 88,81% dengan interpretasi sangat praktis; (2) efektivitas waktu pembelajaran memperoleh persentase sebesar 90,6% dengan interpretasi sangat praktis; dan (3) aspek manfaat memperoleh persentase sebesar 86,8% dengan interpretasi sangat praktis.

Secara keseluruhan, hasil uji praktikalitas siswa menunjukkan nilai rata-rata sebesar 88,73%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran informatika berbasis *Google Sites* sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.



Gambar 13. Histogram Angket Praktikalitas

Data kepraktisan media pembelajaran berbasis *Google Sites* diperoleh melalui uji coba praktikalitas terhadap 40 orang siswa dengan menggunakan 18 butir pernyataan. Hasil analisis menunjukkan nilai rata-rata sebesar 88,73%, sehingga tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis *Google Sites* dapat dikategorikan sangat praktis dan layak digunakan pada pembelajaran Kelas X di SMAN 12 Padang.

3. Uji Efektifitas

Pada tahap ini, kegiatan penelitian difokuskan pada evaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis *Google Sites* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa. Uji efektivitas dilakukan melalui tes yang terdiri atas 25 butir soal. Data hasil tes diolah menggunakan *Microsoft Excel*. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes efektivitas. Secara deskriptif, analisis data bertujuan untuk mengungkap informasi mengenai nilai yang diperoleh pada setiap butir soal, bobot total, skor yang dihasilkan, serta kriteria efektivitas media pembelajaran.

Tabel 19. Distribusi Frekuensi Skor Soal Tes Efektivitas

No	Kelas Interval	F0	%F0
1	90-96	16	40
2	84-89	17	42,5
3	78-83	3	7,5
4	72-77	2	5
5	66-71	1	2,5
6	60-65	1	2,5
Jumlah		40	100

Sumber: Pengolahan Data Mandiri

Data efektivitas media pembelajaran berbasis *Google Sites* melalui uji coba test soal efektivitas 40 siswa dengan jumlah 25 butir soal tes dilihat nilai efektivitas 87% dapat dikatakan tingkat efektivitas media pembelajaran informatika berbasis *Google Sites* dinyatakan Sangat Efektif digunakan untuk kelas X di SMAN 12 Padang

Berdasarkan Tabel 20, dapat dijelaskan bahwa komentar dan saran dari validator yang berjumlah tiga orang menunjukkan bahwa dua validator menyatakan media pembelajaran berbasis *Google Sites* layak digunakan, sedangkan satu validator memberikan saran perbaikan terhadap media pembelajaran tersebut. Tindak lanjut yang dilakukan penulis adalah melakukan revisi media pembelajaran sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator.

Komentar dari Siswa

Berdasarkan hasil uji praktikalitas yang disebarkan kepada 40 orang siswa dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah, diperoleh komentar dan saran terhadap media pembelajaran berbasis *Google Sites* sebagaimana disajikan pada Tabel 21.

Tabel 21 menunjukkan bahwa siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *Google Sites*. Siswa menyatakan bahwa media tersebut mudah diakses, memudahkan pembelajaran secara mandiri, memiliki tampilan yang menarik, serta mampu

meningkatkan minat belajar. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites* dapat diterima dengan baik oleh siswa dan mendukung proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian terhadap produk media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Informatika Kelas X di SMAN 12 Padang Tahun Ajaran 2025/2026, media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat valid untuk digunakan. Hal ini dibuktikan melalui uji validitas yang melibatkan tiga orang validator dengan nilai rata-rata sebesar 93,53% dan berada pada kategori sangat valid.

Hasil penelitian secara keseluruhan pada uji praktikalitas menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites* memperoleh nilai sebesar 88,73%, sehingga tingkat kepraktisannya dapat diinterpretasikan sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, hasil uji keefektifan secara keseluruhan menunjukkan nilai sebesar 87%, sehingga media pembelajaran berbasis *Google Sites* dapat dikategorikan sangat efektif digunakan pada mata pelajaran Informatika.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Liza Efriyanti (2022) berjudul *Perancangan Media Pembelajaran TIK Kelas XI Menggunakan Google Sites di SMA Negeri 1 Junjung Sirih*, yang menunjukkan bahwa hasil uji validitas media pembelajaran menggunakan *Google Sites* memperoleh persentase sebesar 92% dengan kategori sangat valid. Penelitian ini juga selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Efendi, Indra Wijaya, dan Popi Radyuli (2024) berjudul *Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran IPA Berbasis Augmented Reality Kelas IX SMP Negeri 2 Pancung Soal*, yang memperoleh hasil uji kepraktisan sebesar 97,02% dengan kategori sangat praktis. Selain itu, penelitian oleh Ilyas, Yuliawati Yunus, dan Menrisal (2022) berjudul *Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan* menunjukkan hasil uji keefektifan sebesar 87,29% dengan kategori sangat efektif.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran. Media ini disajikan dengan tampilan yang menarik, mudah dan praktis untuk digunakan, serta dapat diakses kapan saja dan di mana saja, sehingga mendukung peningkatan kualitas proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Perancangan dan pembuatan media pembelajaran berbasis *Google sites* mengikuti prosedur dan pengembangan (*Research and Development*) Sugiyono (2023). Berdasarkan diskripsi, analisis data, dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites* Sudah Dirancang Dan Dibuat Serta Sudah Dicobakan Kepada Siswa SMAN 12 Padang Tahun Ajaran 2025/2026.
2. Validitas melalui penilaian uji validator terhadap media pembelajaran berbasis *Google Sites* sebesar 93,53%, sehingga tingkat validitas dapat diinterprestasikan **Sangat Valid** digunakan pada mata pelajaran Informatika Kelas X di SMAN 12 Padang. Praktikalitas media pembelajaran berbasis *Google Sites* sebesar 88,73%, sehinga tingkat praktikalitas dapat diinterprestasikan **Sangat Praktis** digunakan pada mata pelajaran Informatika kelas X Di SMAN 12 Padang. Efektivitas media pembelajaran berbasis *Google Sites* sebesar 87%, sehingga tingkat efektivitas dapat diinterprestasikan **Sangat Efektif** digunakan pada mata pelajaran Informatika kelas X Di SMAN 12 Padang.

REFERENCES

Adilla, S., Swara, G. Y., Syahrani, A., & Mandarani, P. (2025). *Pengembangan Aplikasi Android untuk Pembelajaran Calistung Anak Usia Dini dengan Model ADDIE*. *13*(3).

Daniyati Ani, Bulqis Saputri Ismy, Aqila Septiyani Siti, & Setiawan Usep. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran Ricken Wijaya STAI DR.KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, *1*(1), 282–294.

Dijkstra, E. W. (2020). On the cruelty of really teaching computer science. Communications of the ACM, 63(6), 30-32. https://doi.org/10.1145/3382077

Efendi, O. S., Wijaya, I., & Radyuli, P. (2024). Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Berbasis Augmented Reality Kelas IX SMP Negeri 2 Pancung Soal. *Culture Education and Technology Research (Cetera)*, *1*(3), 12–21.

Huraerah, A. J. A., Abdullah, A. W., & Rivai, A. (2024). Pengaruh teknologi informasi dan komunikasi terhadap pendidikan indonesia. *Journal of Islamic Education Policy*, *8*(2).

Ilyas, M. A., Yunus, Y., & Menrisal, M. (2020). Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan. *Jurnal Pti (Pendidikan Dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universita Putra Indonesia "Yptk" Padang*, *7*(1), 32–42. https://doi.org/10.35134/jpti.v7i1.27

Nugrohro, M., & Hendrastomo, G. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis Google Sites pada mata pelajaran sosiologi kelas X. Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora, 12(2), 59-70.

Nurhayati, N., Yunus, Y., & Juwita, A. I. (2021). Perancangan dan pembuatan aplikasi media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan. *Jurnal PTI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, *8*(1), 45–56

Rohmiasih, C., Rohmiati, C., & Sartika, S. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Canva Sebagai Upaya Mewujudkan Transformasi Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional*, *1*(1), 69–73.

Saputra, M., & Effendi, H. (2021). Pengembangan media pembelajaran menggunakan Google Site pada mata pelajaran instalasi motor listrik untuk kelas XI TITL di SMK N 2 Payakumbuh. Journal of Multidisciplinary Research and Development, 3(1), 47-53.

Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Alfabeta.

Prayudi, A., Ayu Anggriani, A., Yapis Dompu, S., & Teknologi Informasi, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Google Sites Untuk Meningkatkanprestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran (JUNDIKMA)*, *01*(01).