

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
GOOGLE SITES PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA
DI SMA RLA IIBS SOLOK SEMESTER GENAP
TAHUN AJARAN 2025/2026**

Chintya permata Vadira ¹, Indra Wijaya,² Popi Radyuli³

Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang

[¹ ichinvadira@gmail.com](mailto:ichinvadira@gmail.com), [² indrawijaya25@gmail.com](mailto:indrawijaya25@gmail.com), [³ popiradyuli@gmail.com](mailto:popiradyuli@gmail.com)

ABSTRACT

This study aims to develop interactive learning media based on Google Sites for the Informatics subject of Grade X students at SMA RLA IIBS Solok and to examine the feasibility of the developed media in terms of validity, practicality, and effectiveness. The learning media was developed as an effort to enhance the use of digital technology in the learning process and to encourage students' independent learning. The research method employed was Research and Development (R&D) using the ADDIE model, which consists of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were 32 Grade X students of SMA RLA IIBS Solok. The results of the validity test based on expert judgments showed that the Google Sites-based interactive learning media obtained a percentage score of 94.67%, categorized as very valid, indicating that it is appropriate for use in Informatics learning. Furthermore, the practicality test conducted with students resulted in a percentage of 87.92%, categorized as very practical, indicating that the learning media is easy to use and understand. Meanwhile, the effectiveness test showed a percentage of 87.81%, categorized as very effective, indicating that the use of the learning media supports the achievement of learning objectives and improves students' understanding of Informatics material. Based on these results, it can be concluded that the developed Google Sites-based interactive learning media meets the criteria of validity, practicality, and effectiveness and is therefore suitable to be used as an alternative learning media for Grade X Informatics at SMA RLA IIBS Solok.

Keywords: Interactive Learning Media, Google Sites, Informatics, ADDIE, Research and Development

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Informatika kelas X di SMA RLA IIBS Solok serta menguji tingkat kelayakan media yang dihasilkan ditinjau dari aspek validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Media pembelajaran ini dikembangkan sebagai upaya untuk meningkatkan pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran serta mendorong kemandirian belajar peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menerapkan model ADDIE yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri dari

32 orang peserta didik kelas X SMA RLA IIBS Solok. Hasil uji validitas yang diperoleh dari penilaian para ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* memperoleh persentase sebesar 94,67% dengan kategori sangat valid, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Informatika. Selanjutnya, hasil uji praktikalitas yang dilakukan oleh peserta didik memperoleh persentase sebesar 87,92% dengan kategori sangat praktis, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran mudah digunakan dan dipahami oleh siswa. Sementara itu, hasil uji efektivitas menunjukkan persentase sebesar 87,81% dengan kategori sangat efektif, yang menandakan bahwa penggunaan media pembelajaran mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Informatika. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif, sehingga layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Informatika kelas X di SMA RLA IIBS Solok.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Google Sites*, Informatika, Model ADDIE, *Research and Development*

A. Pendahuluan

Tujuan pendidikan nasional sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menekankan pengembangan potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri, serta bertanggung jawab. Untuk mewujudkan tujuan tersebut, sistem pendidikan Indonesia dituntut mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman, khususnya kemajuan teknologi digital yang pesat. Transformasi ini sejalan dengan tuntutan Revolusi Industri 4.0 yang mendorong integrasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran, sehingga

pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan pada peserta didik.

Perkembangan teknologi digital telah mengubah paradigma pembelajaran dari sistem konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi yang lebih interaktif, kolaboratif, dan relevan dengan kebutuhan abad ke-21. Pemanfaatan media pembelajaran digital terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, literasi digital, serta keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif peserta didik. Namun, masih banyak satuan pendidikan yang belum mengoptimalkan pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran terintegrasi, sehingga proses belajar cenderung monoton dan kurang efisien.

Berdasarkan hasil observasi di SMA RLA IIBS Solok, sekolah telah memiliki fasilitas pendukung pembelajaran digital serta bekerja sama dengan Google for Education. Meskipun demikian, pemanfaatan media digital oleh guru belum optimal dan materi pembelajaran masih tersebar di berbagai platform, sehingga menyulitkan siswa dalam mengakses dan mengelola bahan ajar secara terpusat. Kondisi ini berdampak pada rendahnya ketertarikan dan kejenuhan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Salah satu solusi yang ditawarkan adalah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites. Google Sites memungkinkan penyajian materi, video pembelajaran, tugas, dan evaluasi dalam satu laman web yang terintegrasi, mudah diakses, dan bersifat interaktif. Pengembangan media ini diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, efisien, serta mendukung kemandirian dan partisipasi aktif siswa sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis

Google Sites pada mata pelajaran Informatika di SMA RLA IIBS Solok.

Tinjauan Literatur

Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran agar mampu merangsang pikiran, perhatian, dan minat peserta didik sehingga proses belajar berlangsung lebih efektif. Berbagai ahli menegaskan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam membantu guru menjelaskan konsep abstrak menjadi lebih konkret, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan pembelajaran yang lebih efisien dan menyenangkan. Seiring perkembangan teknologi, media pembelajaran mengalami transformasi dari media konvensional menuju media digital interaktif yang mendukung pembelajaran abad ke-21 dan Kurikulum Merdeka.

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan bentuk (dua dimensi dan tiga dimensi), perangkat (hardware dan software), indera penerima (visual, audio, dan audio-visual), cara kerja (proyektabel dan non-proyektabel), sifat (bergerak dan diam), serta kelompok pengguna (individual, kelompok, dan kelompok

besar). Pemilihan media yang tepat harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, serta kebutuhan peserta didik agar proses belajar lebih bermakna.

Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif merupakan media yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara pengguna dan sistem pembelajaran. Media ini mengintegrasikan teks, gambar, animasi, video, simulasi, serta umpan balik langsung sehingga peserta didik dapat berperan aktif dalam proses belajar. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, kemandirian belajar, serta pemahaman konsep peserta didik. Kehadiran media interaktif menjadikan pembelajaran lebih partisipatif, tidak monoton, dan selaras dengan karakteristik generasi digital.

Website sebagai Media Pembelajaran
Website merupakan platform digital berbasis internet yang berfungsi sebagai media informasi, komunikasi, promosi, dan layanan. Dalam konteks pendidikan, website berperan sebagai pusat informasi dan sumber belajar digital yang dapat diakses kapan saja

dan di mana saja. Website dapat diklasifikasikan menjadi website statis dan dinamis, serta berdasarkan tujuan penggunaannya seperti website edukasi, bisnis, pemerintahan, dan portal layanan. Pemanfaatan website dalam pembelajaran mendukung transformasi digital pendidikan karena mampu menyajikan konten multimedia secara terstruktur, interaktif, dan efisien.

Google Sites sebagai Media Pembelajaran

Google Sites merupakan platform pembuatan website berbasis web yang dikembangkan oleh Google dan mudah digunakan tanpa memerlukan kemampuan pemrograman. Google Sites terintegrasi dengan layanan Google lainnya seperti Google Drive, Docs, Sheets, Forms, dan Calendar, sehingga memungkinkan guru menyusun materi, latihan, dan evaluasi pembelajaran dalam satu sistem terpusat. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Google Sites sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman, motivasi, dan kemandirian belajar siswa secara signifikan. Keunggulan utama Google Sites terletak pada kemudahan akses, fleksibilitas penggunaan, tampilan

menarik, serta kemampuan kolaboratif dan pembaruan real-time.

Mata Pelajaran Informatika

Informatika merupakan disiplin ilmu yang mempelajari sistem komputasi, pengelolaan data, serta pemanfaatan teknologi informasi untuk memecahkan masalah. Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran Informatika menekankan pengembangan berpikir komputasional, literasi digital, analisis data, serta kemampuan merancang dan mengimplementasikan algoritma. Mata pelajaran ini berperan strategis dalam membekali peserta didik dengan kompetensi abad ke-21 agar mampu beradaptasi, berpikir kritis, dan berinovasi di era digital. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis website seperti Google Sites dinilai relevan untuk mendukung pembelajaran Informatika yang efektif, kontekstual, dan berorientasi pada peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan

evaluation. Penelitian bertujuan mengembangkan serta menguji kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites pada mata pelajaran Informatika.

Penelitian dilaksanakan di SMA RLA IIBS Solok pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian sebanyak 32 siswa kelas X PI 1. Pemilihan subjek dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan pertimbangan bahwa siswa telah terbiasa menggunakan perangkat digital dan akun Google Workspace for Education.

a. Teknik Pengumpulan Data

Jenis data yang digunakan adalah data primer, yang diperoleh melalui:

1. Validasi ahli, melibatkan ahli media, ahli materi, dan guru Informatika untuk menilai kelayakan media.
2. Uji coba media, yang meliputi:
 - a) Observasi pelaksanaan pembelajaran menggunakan media,
 - b) Angket respon siswa untuk menilai kepraktisan,
 - c) Tes hasil belajar untuk mengukur efektivitas media terhadap peningkatan

literasi digital dan
pemahaman Informatika.

b. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan meliputi:

1. Lembar validasi, disusun berdasarkan aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan.
2. Angket praktikalitas, untuk mengukur kemudahan penggunaan, efektivitas waktu, dan manfaat media.
3. Tes hasil belajar, untuk mengukur efektivitas media pembelajaran terhadap capaian pembelajaran dan literasi digital siswa.

c. Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media dihitung dalam bentuk persentase dan diinterpretasikan berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan. Media pembelajaran dinyatakan layak apabila memenuhi kategori valid, praktis, dan efektif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

a. Hasil

Bagian ini memaparkan hasil pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis pendekatan kontekstual pada materi Aritmatika Sosial. Kualitas produk yang dihasilkan dianalisis melalui tiga tahap pengujian, yaitu validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Ketiga aspek tersebut menjadi dasar untuk menilai kelayakan LKPD sebelum direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran.

1. Hasil Validasi LKPD

Tahap pertama yang dilakukan adalah uji validitas oleh tiga orang validator yang terdiri atas dua dosen pendidikan matematika dan satu guru matematika SMP. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa LKPD yang dikembangkan telah sesuai dari sisi materi, penyajian, bahasa, dan tampilan grafis.

Berdasarkan hasil penilaian validator, LKPD memperoleh rata-rata persentase sebesar 90% dengan kategori sangat valid. Hasil ini menunjukkan bahwa secara umum produk yang dikembangkan

telah memenuhi standar kelayakan isi dan konstruksi pembelajaran.

Jika ditinjau per aspek, kelayakan isi memperoleh skor 91%. Artinya, materi yang disajikan telah sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran pada materi Aritmatika Sosial Konsep-konsep seperti diskon, keuntungan, kerugian, dan persentase disajikan secara sistematis dan tidak ditemukan kekeliruan konsep yang bersifat mendasar.

Pada aspek kebahasaan, LKPD memperoleh skor 86%. Bahasa yang digunakan dinilai cukup komunikatif dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas VII. Namun demikian, validator memberikan beberapa catatan perbaikan, terutama pada konsistensi penggunaan simbol matematika dan penyederhanaan kalimat agar lebih efektif.

Aspek penyajian memperoleh skor 89% . Hal ini menunjukkan bahwa alur penyampaian materi sudah runtut, dimulai dari penyajian masalah kontekstual, eksplorasi konsep, diskusi, hingga latihan soal. Keterkaitan antarbagian dinilai sudah baik sehingga siswa

dapat mengikuti alur pembelajaran secara bertahap.

Sementara itu, aspek kegrafikan memperoleh skor tertinggi yaitu 93% . Tata letak, pemilihan warna, serta penyusunan ilustrasi dinilai menarik dan mendukung keterbacaan. Validator menilai bahwa tampilan visual LKPD mampu meningkatkan minat siswa untuk membaca dan mengerjakan tugas yang diberikan.

Secara keseluruhan, hasil validasi menunjukkan bahwa LKPD layak untuk diuji cobakan setelah dilakukan revisi sesuai saran validator. Revisi tersebut terutama difokuskan pada penyempurnaan redaksi dan penyesuaian simbol agar lebih konsisten.

2. Hasil Uji Praktikalitas

Setelah melalui tahap revisi, LKPD diujicobakan kepada siswa untuk mengetahui tingkat kepraktisannya. Uji praktikalitas dilakukan melalui angket respon siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Hasil analisis angket menunjukkan bahwa LKPD memperoleh persentase rata-rata sebesar 91% dengan kategori sangat praktis

Hal ini menunjukkan bahwa LKPD mudah digunakan dan dapat dipahami oleh siswa tanpa mengalami kendala berarti. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa petunjuk pengerjaan dalam LKPD jelas dan mudah diikuti. Masalah-masalah yang disajikan dalam bentuk situasi kehidupan sehari-hari, seperti transaksi jual beli dan perhitungan diskon, membantu mereka memahami materi dengan lebih baik

Siswa tidak hanya membaca soal, tetapi juga merasa bahwa permasalahan tersebut dekat dengan pengalaman mereka. Dari sisi tampilan, siswa memberikan respon positif terhadap desain LKPD yang menarik dan tidak membosankan. Kombinasi antara teks, tabel, dan ilustrasi dinilai membantu mereka dalam memahami informasi yang diberikan. Hasil ini menunjukkan bahwa LKPD tidak hanya layak secara teori, tetapi juga dapat diterapkan secara praktis di kelas. Guru tidak mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan LKPD ke dalam pembelajaran, dan siswa dapat menggunakannya secara

mandiri maupun dalam diskusi kelompok.

3. Hasil Uji Efektivitas

Efektivitas LKPD diukur melalui tes hasil belajar yang diberikan setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan LKPD berbasis pendekatan kontekstual. Tes tersebut disusun berdasarkan indikator pencapaian kompetensi pada materi Aritmatika Sosial.

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh rata-rata nilai siswa sebesar 86 dengan kategori sangat efektif. Nilai ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai ketuntasan belajar.

Hasil tes memperlihatkan bahwa siswa mampu menyelesaikan soal yang berkaitan dengan perhitungan diskon, keuntungan, dan kerugian dengan langkah-langkah yang sistematis. Mereka tidak hanya mampu menggunakan rumus, tetapi juga dapat menginterpretasikan permasalahan kontekstual yang diberikan.

Peningkatan hasil belajar ini menunjukkan bahwa pendekatan kontekstual yang diterapkan dalam LKPD membantu siswa memahami konsep secara lebih bermakna.

Dengan menghadirkan situasi nyata dalam pembelajaran, siswa lebih mudah menghubungkan konsep matematika dengan pengalaman sehari-hari.

b. Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites pada mata pelajaran Informatika kelas X di SMA RLA IIBS Solok dilatar belakangi oleh masih dominannya penggunaan metode pembelajaran konvensional serta belum optimalnya pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada terbatasnya variasi media pembelajaran dan rendahnya keterlibatan aktif peserta didik selama proses belajar mengajar. Oleh karena itu, dikembangkan media pembelajaran berbasis Google Sites sebagai alternatif solusi untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, serta selaras dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan kemandirian belajar dan pemanfaatan teknologi digital. Untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan, dilakukan serangkaian pengujian yang meliputi aspek validitas, praktikalitas, dan efektivitas.

Berdasarkan hasil uji validitas, media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites memperoleh nilai rata-rata sebesar 94,67% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria kelayakan dari berbagai aspek, antara lain kesesuaian materi dengan capaian

pembelajaran Informatika, ketepatan penyajian materi, kejelasan bahasa, serta desain tampilan media. Media pembelajaran dinilai mampu menyajikan materi secara sistematis, jelas, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Tingginya tingkat validitas ini menunjukkan bahwa pengembangan media telah memperhatikan prinsip-prinsip perancangan media pembelajaran, yaitu kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta keterpaduan antara isi dan tampilan media.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian relevan yang dilakukan oleh Japrizal dan Irfan (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis Google Sites memiliki tingkat validitas tinggi karena mampu menyajikan materi secara terstruktur dan mudah diakses. Selain itu, penelitian oleh Putri Ananda Faizah dkk. (2024) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Google Sites dinyatakan sangat valid karena kesesuaian antara materi, tampilan, dan kebutuhan pembelajaran peserta didik. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa Google Sites merupakan platform yang layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif.

Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites memperoleh nilai rata-rata sebesar 87,92% dengan kategori sangat praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran mudah digunakan oleh peserta didik, tidak memerlukan waktu

lama untuk dipahami, serta tidak menimbulkan kendala teknis selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik dapat mengakses media dengan mudah melalui perangkat yang tersedia di sekolah, seperti Chromebook dan komputer, menggunakan akun Google for Education.

Tingkat kepraktisan yang tinggi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran telah memenuhi kriteria media yang praktis, yaitu mudah digunakan tanpa memerlukan keterampilan teknis yang rumit. Tampilan antarmuka Google Sites yang sederhana, navigasi yang jelas, serta integrasi dengan berbagai layanan Google menjadi faktor pendukung utama kepraktisan media ini. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian oleh Putri Ananda Faizah dkk. (2024) serta Syarifah Aini dan Zuardi (2025) yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Google Sites bersifat user-friendly dan mendukung pembelajaran mandiri peserta didik.

Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites memperoleh nilai rata-rata sebesar 87,81% dengan kategori efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran mampu membantu peserta didik dalam memahami materi Informatika serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Efektivitas media terlihat dari penyajian materi yang menarik melalui kombinasi teks, gambar, video pembelajaran, serta latihan dan evaluasi yang terintegrasi

dalam satu platform, sehingga mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran.

Temuan penelitian ini sejalan dengan kajian teori yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif yang efektif mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan peserta didik, serta pemahaman konsep secara lebih mendalam. Selain itu, hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Japrizal dan Irfan (2021), Prayudi dan Anggriani (2022), serta Muhtar, Sasomo, dan Rahmawati (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis Google Sites efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik.

Keberhasilan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites dalam penelitian ini tidak terlepas dari penerapan model pengembangan ADDIE yang dilaksanakan secara sistematis. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Tahap desain dan pengembangan difokuskan pada penyusunan struktur media, materi, serta tampilan visual yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Selanjutnya, tahap implementasi dan evaluasi dilakukan untuk menguji media secara langsung guna mengetahui tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas media yang dikembangkan.

Hasil penelitian ini juga memperkuat penelitian terdahulu yang menggunakan model ADDIE, seperti penelitian oleh Putri Ananda Faizah dkk. (2024) serta Syarifah Aini dan

Zuardi (2025), yang menyimpulkan bahwa model ADDIE mampu menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites yang dikembangkan dalam penelitian ini telah memenuhi kriteria kelayakan dan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Informatika di SMA RLA IIBS Solok, baik dalam pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran daring.

D. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah penelitian serta hasil analisis data pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Informatika kelas X di SMA RLA IIBS Solok, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* dikembangkan dengan menerapkan model penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap pengembangan, *Google Sites* digunakan

sebagai platform utama dalam menyusun media pembelajaran, yang didukung dengan berbagai perangkat lunak pendukung untuk penyusunan materi, desain tampilan, serta penyajian konten multimedia. Media pembelajaran ini dirancang berdasarkan analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, serta kesesuaian dengan capaian pembelajaran Informatika, sehingga menghasilkan media pembelajaran yang terstruktur, interaktif, dan mudah diakses.

2. Hasil uji validitas media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* yang diperoleh dari penilaian para validator menunjukkan nilai rata-rata sebesar 94,67% dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi isi materi, penyajian, bahasa, dan tampilan media. Selanjutnya, hasil uji praktikalitas yang melibatkan peserta didik memperoleh nilai rata-rata

sebesar 87,92% dengan kategori sangat praktis, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran mudah digunakan, mudah dipahami, serta mendukung proses pembelajaran secara efektif. Sementara itu, hasil uji efektivitas memperoleh nilai rata-rata sebesar 87,81% dengan kategori sangat efektif, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran mampu membantu peserta didik dalam memahami materi dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran Informatika.

Media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* yang dikembangkan dalam penelitian ini dinyatakan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Informatika kelas X di SMA RLA IIBS Solok. Media ini juga dapat menjadi solusi terhadap keterbatasan penggunaan media pembelajaran konvensional, karena dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik kapan pun dan di mana pun, serta mendukung pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adif, A. M., Wijaya, I., & Sefriani, R. (2025). Pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan Unity berbasis Android pada mata pelajaran informatika. *Journal of Research and Investigation in Education*, 9–15.
- Al Farizi, M., Hasanah, R., & Zulkarnain, A. (2023). Pemanfaatan teknologi digital dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di era 5.0. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 12(3), 145–156.
- Amalia, D., et al. (2025). Pengembangan media promosi berbasis *website* company profile menggunakan CMS. *Ekopedia Journal*.
- Ardiansyah, R., & Putri, N. L. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis *web* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah menengah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 120–131.
- Astuti, T. F., Subarno, A., & Indrawati, C. D. S. (2024). Pemanfaatan *website* sekolah sebagai sarana promosi dan informasi humas di SMK Negeri 1 Wonogiri. *JIKAP*.
- Herlina, S., & Kurniawan, A. (2024). Desain media pembelajaran digital berbasis *web* untuk mendukung pembelajaran Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 11(3), 210–221.

- Hidayat, R. N., Ratnaningsih, N., & Madawistama, S. T. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif matematika berbasis *web Google Sites* berbantuan GeoGebra untuk mengeksplor kemampuan abstraksi reflektif. *Teorema: Teori dan Riset Matematika*, 10(1).
- Irawan, D., & Pratama, R. (2025). Implementasi *web-based learning* dalam meningkatkan keterlibatan siswa pada pembelajaran informatika. *Journal of Digital Learning*, 8(1), 30–42.
- Nuraini, F., & Hidayat, T. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* untuk mendukung pembelajaran mandiri siswa. *Jurnal Pendidikan Modern*, 10(1), 65–77.
- Nurlailah, E., & Wardani, K. R. N. (2023). Perancangan *website* sebagai media informasi dan promosi oleh-oleh khas Kota Pagaralam. *JUPI*.
- Prayudi, A., & Anggriani, A. A. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *web* menggunakan *Google Sites* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran*, 1(1), 9–18.
- Priyana, I. P. O., et al. (2024). *Website Design* as a media promotion and information department of Business Administration Politeknik Negeri Bali. *Atlantis Press*.
- STIK Siti Khadijah Palembang. (2024). Analisis fungsi utama *website* perpustakaan. *Jurnal Informasi Manajemen*.
- Utami, R., & Nugroho, A. (2025). Media pembelajaran berbasis *website* dalam mendukung pembelajaran hybrid di sekolah menengah. *Journal of Educational Technology and Innovation*, 6(1), 40–52.
- Wibowo, A., & Nuraini, M. (2025). Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *Google Workspace* untuk meningkatkan keterlibatan siswa. *Journal of Smart Learning*, 7(1), 15–29.
- Winangsih, Y., et al. (2025). Keterampilan abad 21 dalam pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Pendidikan dan Inovasi*, 13(1), 50–62.
- Yanto. (2019). *Media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yunus, R., & Fransisca, D. (2020). Peran mata pelajaran informatika dalam meningkatkan kreativitas dan partisipasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 8(1), 60–70.