Education Achievment: Journal of Science and Research
Volume 5 Issue 3 November 2024
Journal Homepage:
http://pusdikra-publishing.com/index.php/jsr

Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas VIII Menggunakan Google Sites di SMPN 1 Padang Gelugur

Annisa Fitri Siregar[1], Sarwo Derta[2], Hari Antoni Musril[3], Riri Okra[4]
[1,2,3,4] *Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia*
Corresponding Author: fitrynisa206@gmail.com

ARTICLE INFO
Article history:
Received
05 August 2024
Revised
20 August 2024
Accepted
24 October 2024

ABSTRACT

This research refers to the problems found at SMPN 1 Padang Gelugur. The results of observations and interviews identified a problem, namely that there were teachers using a lecture and question and answer approach, which made students bored and made the lesson less interesting because the media was less interesting. Students also find informatics lessons difficult to understand. This study uses the 4-D research and development method, which consists of four stages: definition; design; development (development); and dissemination. The validity test was carried out by a media expert, material expert and language expert. The validity test obtained a final score of 0.85 with valid criteria; the practicality test obtained a final score of 0.94 with very high criteria; and the effectiveness test was given to twenty students with a final score of 0.80 with high criteria.

Key Word *Instructional Media, Design, Google Sites.*

How to cite https://pusdikra-publishing.com/index.php/jsr

This work is licensed under a
Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

PENDAHULUAN

Pengetahuan memainkan peran penting dalam pembentukan peradaban manusia. Perjalanan panjang yang dilalui oleh pengetahuan dari zaman ke zaman juga penuh dengan tantangan. Berawal dari akses informasi yang masih terbatas pada kelas sosial, proses penerimaan atau perjalanan informasi yang masih mulut ke mulut, Pengetahuan yang diterima berasal dari pembelajaran berkonsep monoton. Misalnya, akses dan penyebaran informasi sangat mudah. Komunikasi juga sangat mudah untuk dilakukan tanpa terbatas oleh waktu dan ruang.

Guru membuat lingkungan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan potensi siswa. Mereka juga menggunakan berbagai alat dan pendekatan kreatif untuk mendukung pembelajaran mereka dengan fokus pada siswa. Hal ini tidak terlepas dari kemajuan teknologi dan pengetahuan, terutama dalam bidang pendidikan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru dan siswa bekerja sama dalam proses pembelajaran. Guru bertanggung jawab atas keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran karena guru tidak hanya menyampaikan pelajaran, tetapi juga harus

dapat membantu siswa berkembang secara pribadi, fisik, dan mental. Guru harus dapat membuat kelas menjadi menyenangkan selama proses belajar karena pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar.

Kurikulum Merdeka menggunakan Media pendidikan harus disesuaikan dengan sifat dan kebutuhan siswa. Media pembelajaran adalah komponen penting dari proses pembelajaran karena membantu siswa mengikuti pembelajaran dan meningkatkan materi pelajaran.

Media pembelajaran adalah penyedia materi pendidikan yang memiliki kemampuan untuk menumbuhkan minat, penjelasan guru dengan lebih baik memanfaatkan media pembelajaran dapat yang membantu siswa Media yang menarik, menyenangkan, dan bermanfaat jika digunakan secara konsisten dapat membantu siswa memahami materi yang dipelajari. Media pembelajaran dikatakan efektif apabila mampu meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dan membantu mereka mendapatkan pemahaman yang lebih luas tentang topik yang mereka pelajari. Media visual (penglihatan) dan audio (pendengaran) adalah dua kategori media pembelajaran. Audio visual adalah media yang menggabungkan media pendengaran dan penglihatan. Media pembelajaran dapat membantu siswa menerima pesan dan materi pelajaran dengan baik. Ini juga dapat memengaruhi dan meningkatkan perhatian anak. Memotivasi keinginan siswa untuk belajar dan memungkinkan siswa berinteraksi dengan lingkungannya dengan cara yang lebih langsung. Dan memberi siswa kesempatan untuk belajar sendiri sesuai dengan minat dan kemampuan mereka.

Media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran melalui penggunaan media yang disesuaikan dengan alat indra siswa. Guru harus menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan siswa agar mereka dapat lebih berkembang. Informatika adalah bidang ilmu yang berusaha untuk memahami dan mempelajari dunia kita, baik natural (dunia kita dan alam sekitar) maupun artifisial (dunia maya, atau dunia digital yang diciptakan manusia).Selain itu, informatika mencakup penelitian dan pengembangan sistem komputer, serta pemahaman tentang prinsip-prinsip dasar pengembangan yang didasarkan pada pemahaman kita tentang dunia nyata dan dunia virtual. Karena luasnya potensi masalah yang dapat diselesaikan, ilmu informatika tidak eksklusif, tetapi banyak bersinggungan dengan bidang ilmu lain. beberapa prinsip yang harus dipahami siswa saat belajar informatika.

Berdasarkan observasi pertama oleh peneliti yang dilakukan di SMPN 1 Padang Gelugur ada beberapa keluhan diantaranya yang oleh peneliti, Guru membuat siswa bosan dengan ceramah dan pertanyaan. sehingga siswa bosan dan tidak tertarik untuk belajar karena media pembelajaran tidak menarik, siswa tersebut berpendapat bahwa pembelajaran Informatika yang sulit dipahami.

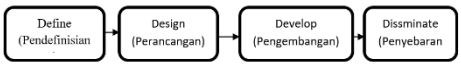
Google Sites bisa dipergunakan untuk menciptakan sumber daya pendidikan atau media pembelajaran yang terdiri dari berbagai jenis informasi, seperti teks, gambar, video, presentasi, lampiran, Fitur: Mudah dan lengkap Fitur yang tersedia cukup lengkap dan mudah digunakan. satu fitur preview yang akan memungkinkan Anda melihat tampilan website dalam berbagai versi pada perangkat handphone browser atau tablet. Banyak sumber pembelajaran yang unik dan menarik saat ini tersedia untuk digunakan. Aplikasi Google Sites digunakan dalam penelitian ini untuk menghasilkan video.

Google Sites dapat digunakan sebagai sumber pendidikan dengan mendesain berbagai jenis media lain seperti gambar, suara, dan video. Dapat juga mengintegrasikan dengan fitur Google Slide. ini sangat mudah digunakan dan dibuat oleh guru namun tetap dengan kemampuan mengkomunikasikan medianya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D) adalah pendekatan pengembangan di mana metode penelitian digunakan untuk membuat produk dan mengevaluasi seberapa efektif produk tersebut.

Penelitian ini menggunakan sebagai Model 4 D, pengembangan pembelajaran Thiagarajan (1974), yang dikenal yang terdiri dari empat tahap pengembangan, yaitu pendefinisian (define), desain (design), pengembangan (develop), dan penyebaran (disseminate).



Gambar 1.
Model 4D Langkah-langkah

1. (tahap pendefinisian)
   Untuk proses tahapan tahapan pendefinisian ini langkah-langkah diambil untuk menentukan dan menetapkan syarat-syarat pengembangan. Secara keseluruhan, Penjelasan ini melakukan analisis kebutuhan pengembangan, Penjelasan ini menganalisis persyaratan pengembangan, yaitu Analisis awal, analisis siswa, analisis konsep, dan penentuan tujuan pembelajaran adalah semua bagian dari proses ini.
2. (tahap perancangan)
   Tahap desain, atau perancangan, adalah saat di mana keinginan untuk perancangan produk yang akan dibuat dimasukkan. Menentukan bentuk produk yang akan dibuat merupakan langkah pertama dalam proses merancang produk. Tahap kedua dari proses desain produk adalah desain.

tujuannya adalah untuk menghasilkan ide umum untuk produk yang akan dibuat sesuai dengan kebutuhan atau spesifikasinya.

3. (Tahap Pengembangan)
   Untuk tahapan ini pengembangan. Rancangan umum yang dibuat pada tahap desain digunakan sebagai alat pembelajaran pada tahap pengembangan (develop). Selain itu, langkah penilaian dilakukan. Ini berarti bahwa media pembelajaran harus ditunjukkan kepada ahli untuk menilai apakah ada yang perlu diperbaiki.
4. (Tahap Menyebarkan)
   Pada tahap Menyebarkan ini, produk atau media pembelajaran yang sudah dibuatakan didistribusikan atau dipromosikan. Ini adalah langkah penting untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan media pembelajaran atau produk.

1. Uji Coba Produk
   Ada 3 tahap melakukan ujian produk yaitu:
   a. Uji Validitas
      Produk yang telah melalui pengujian validitas dianggap berkualitas tinggi dan siap untuk digunakan. Dalam kasus ini, pengguna hanya diminta mengisi kuisioner yang terdiri dari berbagai pertanyaan.
   b. Uji Praktikalitas
      Pengujian praktikalitas produk merupakan kegiatan menentukan produk yang dibuat berguna untuk dimanfaatkan. Produk praktis adalah produk yang mudah dipahami dan digunakan.
   c. Uji Efektivitas
      Uji efektivitas dilakukan. Proses belajar dan penerapan pengetahuan tersebut untuk mencapai hasil yang diinginkan dikenal sebagai efektivitas. Uji efektifitas dilakukan dengan rumus G-Score Richard R. Hake.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut penelitian yang dilakukan oleh penulis tentang Perancangan Media Pembelajaran SMPN 1 Padang Gelugur Memanfaatkan Google Sites untuk Pembelajaran Informatika Kelas VIII Hasil penelitian berikut diperoleh dengan menggunakan model pengembangan 4D.

1. *(Tahap Define)*
   a. (Analisis awal-akhir)
      Hasil observasi menunjukkan masalah yang dihadapi oleh pendidik selama proses pembelajaran yang berkaitan dengan media pembelajaran mata pelajaran Informatika. pada saat guru terus bergantung pada buku dan papan tulis, membuat siswa bosan dengan proses pembelajaran. Setelah

melakukan berbagai pertimbangan, peneliti berusaha menemukan solusi untuk masalah pembelajaran siswa. Media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa untuk memenuhi Kurikulum Merdeka. Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam pembelajaran.

b. *Learner analysis (Analisis Siswa)*

Berdasarkan Observasi pada kegiatan pembelajaran tahap ini melakukan terhadap siswa SMPN 1 Padang Gelugur kelas VIII. Menurut wawancara yang dilakukan dengan guru Informatika, mereka mengatakan bahwa media pembelajaran sangat penting. Hal ini yang dirasakan guru saat mengajar. dari wawancara tersebut peneliti menemukan hasil analisis karakteristik siswa: Siswa kurang semangat atau bosan dengan penjelasan materi yang monoton, Kurangya minat belajar siswa jika media pembelajaran kurang menarik, Siswa kesulitan dalam memahami pembelajaran.

c. *(analisis tugas)*

Pada proses analisis tugas, materi pembelajaran sangat perlu untuk diidentifikasi dengan mempertimbangkan kurikulum dan kompetensi. yang harus dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa tentang materi pembelajaran. Analisis tugas agar peserta didik mencapai dalam tujuan pembelajaran.

d. Analisis konsep

Pada langkah analisis konsep, para peneliti menemukan konsep bahan. yang akan diberikan kepada siswa sebagai sarana untuk membantu mereka dalam mencapai tujuan akademik mereka.

e. Kontruksi Tujuan Pembelajaran

Pada tahap ini, tujuan dari setiap materi pembelajaran informatika ditetapkan itu yang disesuaikan dengan tujuan yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa. Setelah semua analisis selesai, tujuan pembelajaran ditetapkan berdasarkan hasil analisis.

2. Desain *(Design)*

Pada tahap desain, perancangan struktur navigasi, storyboard, dan interface dilakukan.

a. Penyusunan bahan Pembelajaran

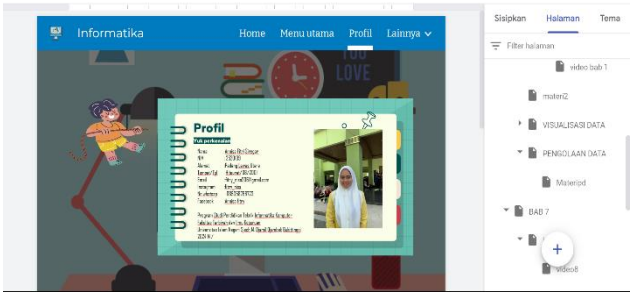
Untuk menyusun bahan pembelajaran di media pembelajaran, gunakan Google Sites untuk memenuhi tujuan pembelajaran.

Education Achievment : Journal of Science and Research
Volume 5 Issue 3 November 2024
Page 1243-1252

b. Proses untuk memilih media pembelajaran.
   Pada mata pelajaran Informatika kelas VIII, peneliti menggunakan situs web Google. Google sites memiliki objek, tombol, dan backround yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran.
c. Pembuatan Objek dan Backround
   Pembuatan objek dan background pada media pembelajaran ini dipakai menggunakan image background yang telah di ambil dari internet untuk tampilan awal yang menarik dan bagus pada sebuah mata Pelajaran informatika. Setelah background telah didownload dari internet.

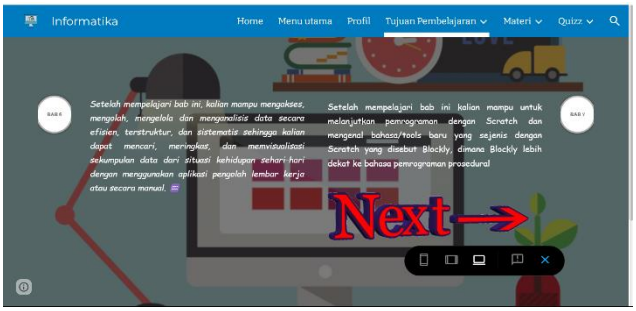
Gambar 1. Backround

Gambar 2. Menu Utama

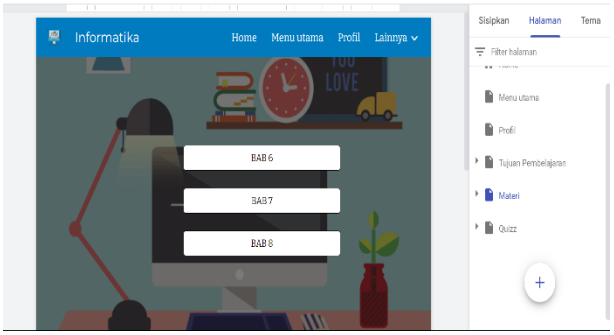


Gambar 3. Profil

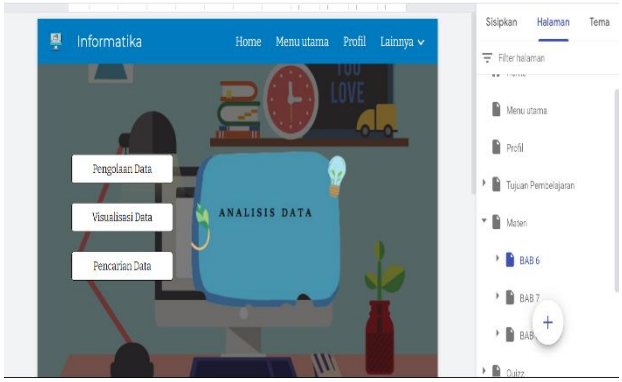
Education Achievment : Journal of Science and Research
Volume 5 Issue 3 November 2024
Page 1243-1252



Gambar 4. Tujuan Pembelajaran



Gambar 5. Materi



Gambar 4. Materi Bab (6)

Gambar 7. Video Materi Bab (6)

3. *Develop (tahap pengembangan)*
   Perancangan media sebelumnya telah digunakan pada tahap pengembangan ini. Tujuan saat ini adalah membuat suatu produk media pembelajaran dengan menggunakan Google Sites. Setelah itu, media dikembangkan melalui proses validasi produk.
4. Disseminate (tahap penyebaran)
   Tahap disseminate / tahap penyebaran awal media pembelajaran dilakukan terhadap guru informatika kelas VIII SMPN Padang Gelugur, Produk telah melalui proses uji coba dan penilaian oleh guru dan ahli media. Tahap revisi juga telah dilakukan. Media untuk pembelajaran yang dibuat dapat digunakan dalam proses instruksional, atau antara guru dan siswa. Penyebaran ini dilakukan untuk mencapai tujuan ini.
5. Uji Produk
   a. Hasil Uji Validitas

      Saat menggunakan Google Sites untuk memeriksa validitas desain media pembelajaran informatika kelas VIII Di SMPN Padang Gelugur yang dievaluasi oleh tiga pakar yang mempertimbangkan tiga elemen: perancangan media, materi, dan bahasa.

      Berdasarkan uraian hasil analisis, diperoleh hasil uji validitas rata-rata sebesar 0,85, yang berarti bahwa nilai ini termasuk dalam kategori "valid" menurut kriteria validitas indeks Aikens v, yang menunjukkan bahwa ketiga ahli memberikanan evaluasi yang biasanya konsisten dan sesuai dengan indikator.

   b. Hasil Uji Praktikalitas

      Hasil uji praktikalitas yang diberikan oleh pendidik, ibu Nazlita, S.Pd., ibu Nurtiara, S.Pd., dan bapak Tamsil, S.Pd., bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran. Dalam angket respons, pendidik diminta untuk memberikan pendapat dan penilaian mereka tentang media pembelajaran yang diberikan oleh peneliti. Berikut tabel hasil penilaian dari uji praktikalitas produk menggunakan *statistic moment kappa (k):* Berdasarkan uraian hasil analisis, hasil angket praktikalitas terhadap media pembelajaran memiliki nilai rata-rata 0,94. Di kelas yang "sangat tinggi".

   c. Hasil Uji Efektivitas

      Uji efektivitas media pembelajaran informatika kelas VIII yang menggunakan situs web Google di SMPN 1 Padang Gelugur dilakukan dengan rumus statistik Richard R.hake (G Skor). menggunakan uji efektivitas yang dinilai oleh dua puluh siswa untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran informatika di kelas VIII.

Dengan score-G diperoleh nilai 0,80 berdasarkan hasil nilai rata-rata dari dua puluh peserta. Produk yang dihasilkan dari proyek perancangan media pembelajaran informatika kelas VIII di SMPN Padang Gelugur yang menggunakan Google Sites dikategorikan dengan tingkat keefektivitas "tinggi"

KESIMPULAN

Media pembelajaran dikatakan efektif apabila mampu meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dan memberi mereka pemahaman yang lebih luas tentang subjek yang mereka pelajari. Google Sites dapat digunakan sebagai sumber pendidikan dengan mendesain berbagai jenis media lain seperti gambar, suara, dan video. Dapat juga mengintegrasikan dengan fitur Google Slide. ini sangat mudah digunakan dan dibuat oleh guru namun tetap dengan kemampuan mengkomunikasikan medianya.

Jenis penelitian Research and Development (R&D) digunakan dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini, Model 4 D digunakan, uji produk di bagi menjadi tiga bagian adalah: (uji validitas), (uji efektivitas), hasil (uji praktikalitas) dari perancangan media pembelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang memenuhi kriteria dengan sangat baik. seorang ahli media, ahli materi, dan ahli Bahasa melakukan oleh uji validitas untuk uji validitas memperoleh skor akhir 0,85 dengan kriteria valid; uji praktikalitas memperoleh skor akhir 0,94 dengan kriteria sangat tinggi; dan uji efektivitas diberikan kepada dua puluh siswa dengan skor akhir 0,80 dengan kriteria tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar, Nurul Audie, Posiding Seminar Nasional Pendidik FKIP, Vol. 2, No. 1, pp. 586–595, 2019.

M. Fadillah, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Pemanfaatan Media Audio-Visual Di Kelas Rendah," dalam Journal of Research, Education, and Pedagogy JPPP, vol. 1, no. 1, p. 16, 2020, doi: 10.30596/jppp.v1i1.4453.

M. C. Wijanto, *Informatika SMP Kelas VIII*. 2021.

A. Hamdani, Pengembangan Media Pemeblajaran Berbasis Website Untuk Materi Sistem Gerak Manusia Untuk Peserta Didik Kelas VIII SMP/MTs. 2021, Menggunakan Google Sites.

M. Megawati, L. Efriyanti, S. Supriadi, H. A. Musril, and S. M. Dewi, "Perancangan Media Pembelajaran TIK Kelas XI Menggunakan Google Sites di SMA Negeri 1 Junjung Sirih," *Indones. Res. J. Educ.*, vol. 2, no. 1, pp. 164175, 2022, doi: 10.31004/irje.v2i1.256.

F. R. Defrian, R. Okra, S. Derta, H. A. Musril, and Y. E. Yuspita, "Perancangan Media Pembelajaran Informatika Menggunakan Thunkable, *Indones. J. Innov. Learn. Technol.*, vol. 02, no. 02, pp. 33–44, 2023.

E. Winaryati, Model Cercular RD&D Pendidikan dan Sosial. 2021. Diakses secara online di www.penerbitbukumurah.com.

Model Empat D Sebagai Implementasi Untuk Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Modul Mata Kuliah K3, L. Maulida, R. E. Murtinugraha, dan R. Arthur, J. Pendidik. West Sci., vol. 1, no. 07, pp. 433–440, 2023, doi: 10.58812/jpdws.v1i07.532.

G. Supriadi, *Statistik Penelitian Pendidikan*. 2021.