

## PENGEMBANGAN MEDIA MENGGUNAKAN GOOGLE SITES DALAM KURSUS DESIGN THINKING

Zulkifli N<sup>a</sup>, Henry Praherdhiono<sup>b</sup>

<sup>a,b</sup>*Teknologi Pembelajaran. Universitas Negeri Malang, Jawa Timur*

<sup>a</sup> [zulkiflin73@gmail.com](mailto:zulkiflin73@gmail.com), <sup>b</sup> [henry.praherdhiono.fip@um.ac.id](mailto:henry.praherdhiono.fip@um.ac.id)

### ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan (1) untuk mengetahui kevalidan, (2) kepraktisan media pembelajaran *google sites* pada mata kuliah *Design Thinking* semester IV Prodi Bisnis Digital. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan mengacu pada model pengembangan 4D. Subjek penelitian ini satu orang ahli media, satu orang ahli materi, dosen mata kuliah, dan tiga puluh dua mahasiswa. Model pengembangan 4D, yang memiliki empat tahapan, diantaranya: *Define* (pendefinisian) terdiri dari analisis awal atau analisis kebutuhan, mahasiswa, dan konsep; *Design* (perancangan) terdiri dari pengumpulan data, desain media pembelajaran, desain instrumen penelitian; *Develop* (pengembangan) yang meliputi langkah pembuatan media pembelajaran *google sites*, penilaian ahli validator, uji coba pengembangan, dan revisi produk. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, angket kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif; *Disseminate* (penyebaran) meliputi penyebaran media. Hasil penilaian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran *google sites* dinilai valid dilihat dari hasil validasi ahli materi pada aspek pembelajaran mendapatkan nilai rata-rata 4,5 dapat dikategorikan sangat valid dan pada aspek isi dari 10 indikator, mendapatkan rata-rata 4,6 yang di kategorikan sangat valid sedangkan hasil validasi ahli media pada aspek tampilan mendapatkan hasil rata-rata 4,5 dari 9 indikator dikategorikan sangat valid dan pada aspek pemrograman dari 11 indikator penilaian, mendapatkan rata-rata hasil penilaian ahli materi 4,4 di kategorikan sangat valid. Hasil tersebut diperoleh dari dua validasi ahli yaitu ahli materi dan ahli media.

**Kata kunci :** *Media Pembelajaran, Google Sites, Design Thinking*

### ABSTRACT

*This research is a development research that aims (1) to determine the validity, (2) practicality of google sites learning media in the Design Thinking course in the fourth semester of the Digital Business Study Program. This research is a development research (Research and Development) with reference to the 4D development model. The subjects of this study were one media expert, one material expert, course lecturer, and thirty-two students. The 4D development model, which has four stages, including: Define consists of initial analysis or analysis of needs, students, and concepts; Design consists of data collection, learning media design, research instrument design; Develop which includes steps to create Google Sites learning media, validator expert assessment, development trials, and product revisions. The data collection techniques used are observation, interviews, questionnaires then analyzed descriptively quantitatively; Disseminate (dissemination) includes the dissemination of media. The assessment results show that the development of Google Sites learning media is considered valid judging from the results of material expert validation on the learning aspect getting an average value of 4.5 can be categorized as very valid and in the content aspect of 10 indicators, getting an average of 4.6 which is categorized as very valid while the results of media expert validation on the display aspect get an average result of 4.5 out of 9 indicators categorized as very valid and on the programming aspect of 11 indicators The assessment, getting an average of 4.4 material expert assessment results is*

*categorized as very valid. The results were obtained from two expert validations, namely material experts and media experts.*

**Keywords:** *Learning Media, Google Sites, Design Thinking.*

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting bagi generasi muda. Generasi muda merupakan tolok ukur keberhasilan pembangunan bangsa dan berperan penting dalam mempersiapkan bekal masa depan. Pendidikan membutuhkan teknologi karena pendidikan merupakan indikator kemajuan yang sangat tinggi dan dapat merampingkan pembelajaran dengan lebih mudah serta memberikan simulasi pengalaman langsung kepada siswa.

Penyelenggaraan pendidikan di Indonesia telah diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pada Bab II Pasal 3 yang berbunyi: "Pendidikan nasional memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi peserta didik agar mereka menjadi individu yang lengkap, yaitu memiliki iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak baik, sehat, berpengetahuan, kompeten, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab, sambil membentuk karakter dan peradaban bangsa [1].

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Dosen yang menyatakan bahwa dosen menggunakan TIK untuk tujuan pembelajaran dan dalam mengembangkan diri [2]. Based on that, BNSP (2010) formulate that education in the 21st century must pay attention to several aspects, namely, (1) the use of educational technology, (2) the strategic role of lecturers and students, (3) creative learning and teaching methods, (4) contextual teaching materials, and (5)

individual-based independent curriculum structure [3]. Oleh karena itu, sebagai dosen harus mengembangkan kemampuan dan meningkatkan diri di bidang teknologi, karena di era saat ini sudah berada di era pembelajaran yang canggih.

Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang dosen, misalnya, menyatakan bahwa setiap dosen harus mampu memanfaatkan teknologi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan pendidikan [4]. Dosen harus melek teknologi sehingga dalam mengajar dapat memanfaatkan berbagai teknologi sebagai media atau sumber belajar.

Salah satu teknologi pembelajaran abad 21 yaitu aplikasi mobile atau yang dikenal sebagai media pembelajaran mobile (*smart phone*). *Smart phone* saat ini telah menjadi kebutuhan manusia dalam kehidupan sehari-hari [5]. Perangkat selular (*gawai*) sudah sangat banyak dan familier digunakan oleh berbagai kalangan di Indonesia. Sehingga sistem pendidikan dengan menggunakan perangkat tersebut bisa lebih mudah dilakukan.

Peran teknologi dalam pendidikan telah memberikan kemudahan dalam berbagai aspek pendidikan mulai dari dosen, mahasiswa, sistem pendidikan serta sarana dan prasarana [6]. Kualitas dalam pendidikan dapat dilakukan dengan meningkatkan kualitas pembelajaran dan untuk meningkatkan hasil belajar, dosen dituntut untuk membuat pembelajaran lebih

inovatif dan dapat mendorong mahasiswa menjadi lebih ideal, baik belajar secara mandiri maupun di kelas dengan metode yang lebih kreatif [7].

Pada awal tahun 2020, munculnya pandemi *Covid-19* berdampak pada permasalahan baru dalam kehidupan, salah satunya masalah dalam dunia pendidikan [8]. Kegiatan belajar mengajar secara daring membuat mahasiswa bosan karena pembelajaran yang kurang menarik, dan banyak tugas yang diberikan dosen yang tidak dipahami oleh mahasiswa[9].

Seluruh kegiatan pembelajaran dipandu oleh dosen secara *daring* melalui berbagai *platform pembelajaran* dan media sosial. Dalam *pembelajaran daring*, diperlukan media yang lebih menarik untuk membantu proses pembelajaran dan mahasiswa lebih memahami materi yang disampaikan dosen termasuk dalam mata kuliah *Design Thinking* dan membutuhkan pemikiran logis [9]. Selain itu, media pembelajaran yang mudah digunakan dan dapat diakses oleh siswa sangat dibutuhkan agar pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, karena rata-rata semua siswa memiliki fasilitas yang memadai untuk melaksanakan pembelajaran *daring*.

Di era sekarang ini, ada banyak media yang dapat digunakan untuk melakukan proses belajar mengajar secara *online*, seperti media berupa *website* yaitu *Google Sites*. Media pembelajaran ini akan digunakan sebagai bahan dalam proses pembelajaran untuk memfasilitasi mahasiswa dengan materi pelajaran, yang pada gilirannya akan mengarah pada pembelajaran online berbasis *website*. Munculnya *website online ini* kemudian memberikan inovasi baru dalam dunia

pendidikan dengan maraknya penggunaan media komunikasi. Untuk itu, media pembelajaran *website* sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan. Pembelajaran situs web memudahkan siswa untuk berperan aktif dan produktif dalam kegiatan pembelajaran, hal ini dikarenakan pembelajaran situs *web* menuntut siswa untuk menemukan materi dengan usaha dan inisiatif sendiri [10].

Kualitas pembelajaran dapat dilakukan semenarik mungkin agar siswa tidak merasa bosan dalam kegiatan pembelajaran daring, karena di era ini jarang dilakukan pembelajaran tatap muka, dengan meningkatnya pembelajaran daring[10]. Dosen dituntut untuk membuat pembelajaran lebih inovatif dan dapat mendorong mahasiswa untuk lebih ideal, baik belajar secara mandiri maupun di kelas dengan metode yang lebih kreatif dan praktis, salah satunya media pembelajaran *Google Sites*.

*Google Sites* merupakan salah satu materi pembelajaran *website online* dan memiliki banyak keunggulan dalam pembuatan media pembelajaran, diantaranya pembuatan *website* yang mudah tanpa *coding* (bahasa pemrograman dan gratis [12]. Selain itu, dapat diakses melalui komputer, laptop, dan *handphone* yang terhubung ke internet melalui *link sharing* untuk memudahkan akses materi *Design Thinking*. Berkolaborasi dengan satu tempat termasuk video, presentasi, *teks*, *google formulir*, dan *youtube* untuk berbagi video penjelasan untuk memudahkan siswa belajar dan sebagai suplemen pembelajaran [13].

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengenalkan siswa pada media

pembelajaran Google Sites, "Salah satu media pembelajaran di internet yang sangat cocok digunakan sebagai alternatif media pembelajaran jarak jauh adalah media website berupa Google Sites [14]. *Google Sites* lebih mudah diakses kapan saja dan di mana saja bagi siswa yang ingin belajar melalui *headphone android* yang mudah dibawa ke mana saja. *Google Sites* merupakan aplikasi pembelajaran yang mudah digunakan, dosen dan mahasiswa hanya perlu mengaksesnya melalui *Google* [15]. Materi pembelajaran yang diunggah ke *Google Sites* tidak mudah hilang dan akan diarsipkan dengan benar. Dalam mata kuliah *Design Thinking*, metode berpikir tentang masalah yang dihadapi manusia. *Design Thinking* juga dikaitkan dengan kerja sama untuk inovasi produk dan layanan dalam konteks bisnis dan sosial.

Berdasarkan hasil observasi di Program Studi Bisnis Digital semester empat, proses pembelajaran berlangsung. Metode yang digunakan oleh dosen adalah *open learning* khususnya dalam *Learning Design Thinking*. Hal ini terjadi, karena dosen mengikuti perkembangan zaman yang masih menggunakan akun pribadinya namun mahasiswa cenderung lupa kapan ingin mengakses akun tersebut. Masalah ini membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Google Sites pada Mata Kuliah *Design Thinking* pada Semester IV Program Studi Bisnis Digital". Penelitian ini perlu dilakukan, karena ketika media pembelajaran *google sites* ini dapat digunakan tanpa akun, dosen dituntut untuk dapat menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran, meningkatkan

kompetensi profesional dosen, dan memfasilitasi mahasiswa dalam pembelajaran di luar ruangan. Pembelajaran abstrak dapat dipahami dengan mudah sehingga diharapkan ilmu yang diperoleh siswa akan lebih bermakna dan meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan uji kompetensi.

## 2. METODE

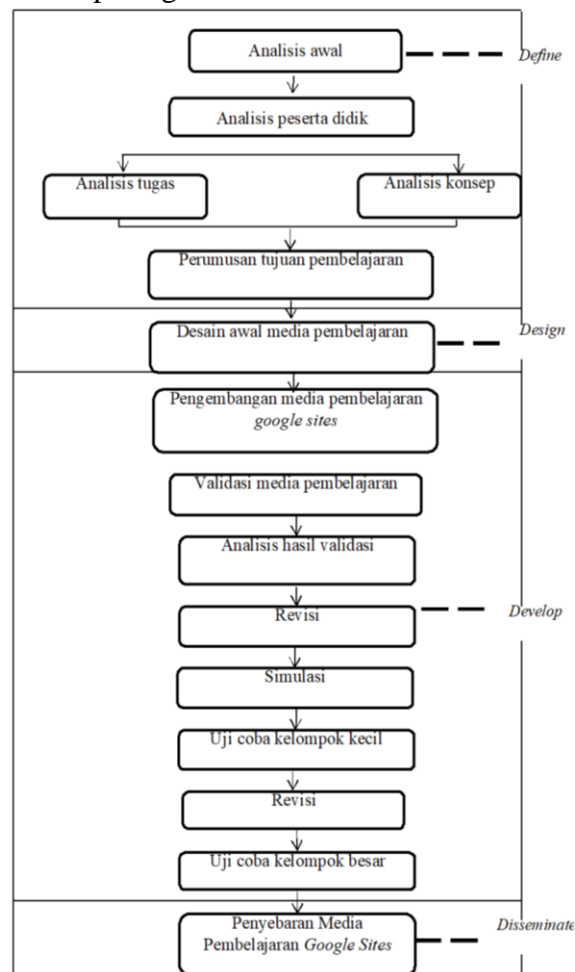
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau biasanya disebut dengan *Research and Development (R&D)* yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, yaitu pengembangan media pembelajaran google sites dalam mata kuliah *Design Thinking*. Metode penelitian yang disengaja, sistematis, sengaja/terarah, untuk mencari dan menemukan, merumuskan, meningkatkan, mengembangkan, menghasilkan, menguji efektivitas produk, model, metode / strategi atau cara tertentu, pelayanan, prosedur yang unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna [16].

Subjek penelitian ini adalah dua orang validator terdiri dari ahli media ahli materi, satu dosen pengampu mata kuliah *Design Thinking* dan 32 mahasiswa semester IV Prodi Bisnis Digital untuk melihat tingkat kepraktisan.

Penelitian dilakukan di Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang di Jl. Angkatan 45 Kel. Maccorawalie Kec. Panca Rijang Kab. Sidenreng Rappang.

Desain penelitian menggunakan model 4-D yang terdiri dari 4 tahap, yaitu *Define, Design, Development, Disseminate* [17]. Diagram model 4D model pengembangan media pembelajaran dapat

dilihat pada gambar berikut:



### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

*Prosedur penelitian Research and Development (R&D) yang telah dilakukan, dijabarkan dengan mengidentifikasi tahapan sistematis dalam mengembangkan media pembelajaran Google Sites. The development of Google Sites learning media uses one of the development models, namely the 4D development model (Define, Design, Development, Disseminate) in this stage starting from the stage of analysis, design, development, and deployment [18]. Tahapan pengembangan media pembelajaran Google Sites adalah sebagai berikut:*

#### 1. Define (Definition Stage)

Tahap definisi merupakan tahap awal dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *Google Sites*. Tahap ini terdiri dari analisis kebutuhan produk, analisis tugas dan konsep serta analisis tujuan pembelajaran.

##### a) Analisis kebutuhan

Proses pembelajaran mata kuliah *Design Thinking*, salah satu media pembelajaran yang digunakan adalah *Open Learning*. Media-media pembelajaran ini sedang tren/ramai di era 4.0 saat ini, karena mengaksesnya lebih mudah, kapan saja dan di mana saja. Adapun salah satu kendala dalam menggunakan *Open Learning*, siswa cenderung lupa ketika ingin membuka rekening dalam proses pembelajaran. Mahasiswa membutuhkan media yang efektif dan efisien dalam memberikan semangat belajar dan sebagai alternatif sumber belajar yang digunakan secara mandiri.

##### b) Analisis karakteristik siswa

Pada tahap ini siswa sudah dapat menentukan apa yang mereka sukai dan apa yang tidak. Selain itu, siswa sudah mulai berpikir abstrak dan logis. Disesuaikan dengan maraknya penggunaan teknologi yang berkembang, tentunya mahasiswa lebih tertarik untuk menerapkan media baru dalam proses pembelajaran.

#### 2. Design (Planning level)

Pada tahap desain ini ada berbagai macam kegiatan yang harus dilakukan sebagai berikut:

##### a) Pengumpulan Data

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data mengenai *materi Design Thinking* yang dibuat. Selanjutnya, penentuan animasi, *latar belakang*, intro pembuka dalam video pembelajaran yang akan dibuat di media di *Google Sites*. Setelah itu, rancang warna, elemen, dan susunan material dalam modul yang akan



digunakan ke Google Sites.

b) Desain media pembelajaran

Setelah pengumpulan data, peneliti merancang dan membuat *diagram alur* media pembelajaran *Google Sites*. *Google Sites* dirancang dengan alur: (a) halaman *beranda* merupakan halaman pembuka atau halaman judul dan deskripsi singkat mata kuliah, (b) *menu absensi*, (c) *menu layout rencana pembelajaran semester (RPS)*, (d) *menu materi*, *menu materi* dibuat menjadi 2 layout yang terdiri dari modul materi, materi video, (e) *menu tugas*.

c) Desain instrument penelitian

Instrumen penelitian juga dirancang sesuai dengan media *Google Sites*. Tujuannya adalah untuk mendapatkan data tentang hasil pengembangan *media Google Sites* yang sesuai .

### 3. Development (Development stage)

Dalam tahap pengembangan, terdapat 2 kegiatan yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

a) Pembuatan media pembelajaran *Google Sites*

1) Menu Home



Gambar 1. Tampilan Menu Beranda

Halaman ini merupakan halaman pembuka pada media pembelajaran *Design Thinking*. Pada halaman ini terdapat judul yaitu *Design Thinking*, selain itu juga terdapat deskripsi singkat mengenai mata kuliah.

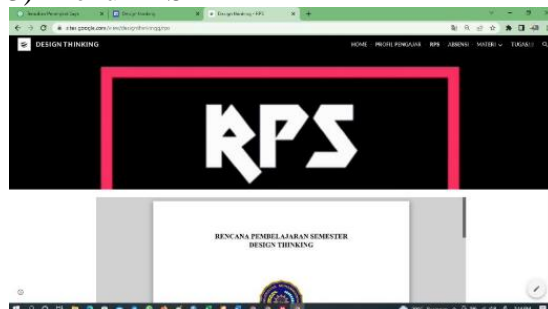
2) Profil Dosen



Gambar 2. Tampilan profil dosen

Halaman ini berisi profil/cv dosen pengampu *mata kuliah Design Thinking* di Program Studi *Bisnis Digital* Fakultas *Ekonomi dan Bisnis* Universitas *Muhammadiyah Sidenreng Rappang*.

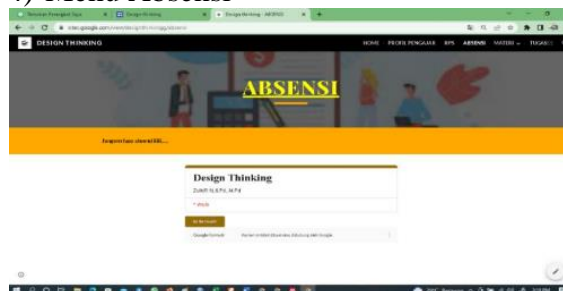
3) Menu RPS



Gambar 3. Tampilan Menu RPS

Menu ini menampilkan rencana pembelajaran semester (RPS) keseluruhan dimana RPS berisi *capaian pembelajaran program studi*, *capaian pembelajaran lulusan* dan *materi pelajaran* yang akan dipelajari selama 1 semester yang telah dibagi menjadi 15 pertemuan.

4) Menu Absensi



Gambar 4. Tampilan Menu Absensi

Menu absensi bertujuan untuk memantau tingkat kehadiran siswa dan mendidik siswa untuk disiplin. Pada menu absensi, terdapat *google form* yang dapat langsung diisi jika sudah membuka menu absensi.

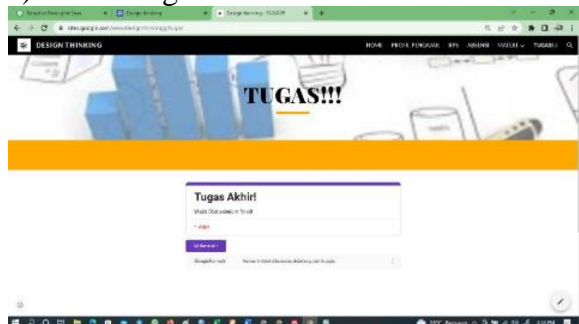
### 5) Menu Materi



Gambar 5. Tampilan Menu Material

Menu materi menampilkan materi mata kuliah *Design Thinking* yang dibagi menjadi beberapa pertemuan. Pertemuan 1 berisi materi tentang inovasi bisnis dan *metodologi Design Thinking*. Pertemuan 2 berisi materi tentang *Design Thinking* sebagai alat inovasi bisnis. Pertemuan 3 berisi materi fase identifikasi. Pertemuan 4 berisi materi untuk tahap penelitian. Pertemuan 5 berisi materi tentang fase interpretasi. Pada pertemuan 6 berisi materi tentang fase ideasi.

### 6) Menu Tugas



Gambar 6. Tampilan Menu Tugas

Menu tugas ini merupakan menu khusus yang berisi 16 soal esai, dimana soal ini digunakan untuk melihat sejauh mana

pemahaman siswa terhadap materi yang telah disajikan di *media pembelajaran Google Sites*.

### b) Validitas Media Pembelajaran Google Sites.

Uji validasi bertujuan untuk mengetahui validitas/kelayakan produk yang dihasilkan yaitu *media pembelajaran berbasis web Google Sites dalam mata kuliah Design Thinking*. Uji validitas terdiri dari validasi ahli materi dan validasi ahli media. Validasi ini menggunakan 2 validator yang memiliki peran dalam mengevaluasi materi dan media yang telah dibuat. Validator 1 dan validator 2 memiliki bidang keahlian di bidang teknologi pendidikan dan juga dosen pada mata kuliah *Design Thinking* di program studi *Bisnis Digital*. Tahap evaluasi dilakukan dengan menunjukkan secara langsung kepada validator materi dan hasil media yang telah dibuat, kemudian masing-masing validator memberikan penilaian terhadap materi dan media pembelajaran *Google Sites* yang telah dikembangkan serta memberikan komentar dan saran sebagai perbaikan baik materi maupun media pembelajaran yang telah dikembangkan.

#### 1) Validasi Materi

##### a) Aspek Pembelajaran

Tabel 1. Hasil penilaian validasi ahli materi pada aspek pembelajaran.

No	Aspek yang dinilai	Skor	Kategori
1	Relevansi materi dengan CPMK	5	Sangat Baik
2	Sistematikan penyajian materi	4	Baik
3	Kesesuaian materi dengan CPMK	5	Sangat Baik
4	Kejelasan uraian materi	4	Baik
5	Kecukupan pemberian latihan	4	Baik
6	Kecukupan	4	Baik

	pemberian umpan balik terhadap motivasi belajar		
7	Kesesuaian penyajian soal test sesuai indikator keberhasilan	5	Sangat Baik
8	Kejelasan penggunaan istilah	5	Sangat Baik
9	Kejelasan penggunaan bahasa	5	Sangat Baik
<b>Jumlah</b>		<b>41</b>	
<b>Rata-Rata</b>		<b>4,55</b>	<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan hasil tabel 2, terdapat 9 indikator yang diperoleh dari aspek pembelajaran. Jumlah nilai validasi pada aspek pembelajaran oleh ahli materi adalah 41 dengan 9 indikator, sehingga rata-rata hasil penilaian dari ahli materi adalah 4,5. Jika mengacu pada tabel konversi, maka hasil penilaian dari para ahli materi dalam aspek pembelajaran **sangat valid**.

b) Aspek isi

Tabel 3. Hasil penilaian validasi ahli materi pada aspek isi.

No	Aspek yang dinilai	Skor	Kategori
1	Kecukupan bobot materi untuk pencapaian tujuan	4	Baik
2	Kejelasan penyajian materi	4	Baik
3	Sistematikan penyajian materi	5	Sangat Baik
4	Kebenaran materi	4	Baik
5	Kesesuaian pemberian contoh	5	Sangat Baik
6	Penggunaan bahasa mudah dipahami	5	Sangat Baik
7	Gambar yang disajikan mendukung materi	5	Sangat Baik
8	Kesesuaian animasi	5	Sangat Baik

	untuk memperjelas isi		Baik
9	Rumusan soal sesuai dengan kompetensi dasar	5	Sangat Baik
10	Tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan pencapaian kompetensi yang diharapkan	4	Baik
<b>Jumlah</b>		<b>46</b>	
<b>Rata-Rata</b>		<b>4,6</b>	<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan tabel 4.2, jumlah nilai validasi ahli materi pada aspek isi adalah 46 dari 10 indikator, sehingga rata-rata hasil penilaian ahli materi adalah 4,6. Jika mengacu pada tabel konversi, maka penilaian pakar media terhadap aspek konten termasuk dalam **kategori sangat valid**.

2. Validasi Ahli Media

a) Aspek Tampilan

Tabel 4. Hasil penilaian validasi ahli media pada aspek *display*.

No	Aspek yang dinilai	Skor	Kategori
1	Kejelasan Informasi Penggunaan Program	5	Sangat Baik
2	Kejelasan teks atau tulisan	4	Baik
3	Ketepatan Pemilihan dan komposisi warna	4	Baik
4	Konsistensi penempatan button	5	Sangat Baik
5	Kualitas tampilan gambar	5	Sangat Baik
6	Sajian Animasi	5	Sangat Baik
7	Tampilan Layar	4	Baik
8	Ketepatan	4	Baik



	penggunaan bahasa		
9	Warna background dengan teks	5	Sangat Baik
<b>Jumlah</b>		<b>45</b>	
<b>Rata-Rata</b>	<b>4,5</b>	<b>Sangat Baik</b>	

Jumlah skor validasi untuk ahli media pada aspek tampilan adalah 45 dari 9 indikator, sehingga rata-rata hasil penilaian ahli materi adalah 4,5 dalam kategori sangat baik. Jika mengacu pada tabel konversi, maka penilaian pada aspek tampilan sangat baik atau **sangat valid**.

#### b) Aspek Pemrograman

Tabel\_5. Hasil penilaian validasi ahli media dalam aspek pemrograman.

No	Aspek yang dinilai	Skor	Kategori
1	Kejelasan navigasi	5	Sangat Baik
2	Konsistensi penggunaan tombol	5	Sangat Baik
3	Kejelasan petunjuk	4	Baik
4	Kemudahan penggunaan	4	Baik
5	Efisiensi teks	4	Baik
6	Efisiensi gambar	5	Sangat Baik
7	Kecepatan program	4	Baik
8	Kemenarikan media	4	Baik
9	Pengaturan animasi	5	Sangat Baik
10	Kemudahan memilih menu sajian	5	Sangat Baik
11	Kemudahan dalam penggunaan	4	Baik
<b>Jumlah</b>		<b>49</b>	
<b>Rata-Rata</b>	<b>4,4</b>	<b>Sangat</b>	

**Baik**

Jumlah skor validasi ahli media pada aspek pemrograman adalah 49 dari 11 indikator penilaian, sehingga rata-rata hasil penilaian ahli materi adalah 4,4. Jika mengacu pada tabel konversi maka penilaian pada aspek pemrograman baik **sangat baik** atau **sangat valid**.

Berdasarkan validitas media pembelajaran *Google Sites* dari penilaian validasi ahli media, aspek tampilan dari 9 indikator tersebut adalah 4,5 kategori sangat baik/sangat valid, sedangkan aspek pemrograman dari 11 indikator adalah 4,4 kategori sangat baik /sangat valid dan materi ahli dari aspek pembelajaran 9 indikator diperoleh angka rata-rata 4,5 **sangat valid** Kategori Sedangkan aspek konten memiliki 10 indikator dan diperoleh rata-rata 4,6 dalam kategori **sangat valid**.

Hasil penelitian ini senada dengan penelitian Ririn Husniyah (2022) pada penelitiannya yang berjudul “Pengembangan *Website* menggunakan *Google Sites* materi produksi pada tumbuhan dan hewan untuk SMP pada masa pandemi Covid-19” dalam Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa (1) Media Pembelajaran website menggunakan *google sites* untuk mata pelajaran IPA dengan materi Perkembang-biakan Tumbuhan dan Hewan menggunakan pedoman kurikulum 2013 revisi 2018 di SMP Negeri 1 Kalisat Jember dapat memudahkan guru dalam memberikan materi yang akan diajarkan oleh guru kepada siswa, oleh karena itu materi dapat diakses oleh siswa dengan menggunakan *smartphone* maupun komputer dengan terakses oleh internet.

#### Pembahasan

Kebutuhan pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini diperoleh dari analisis kurikulum dan analisis karakteristik siswa. Pengembang

kemudian menganalisis kebutuhan materi dan media yang menunjukkan siswa mengalami kesulitan memahami materi *Design Thinking*, sedangkan kebutuhan media bagi siswa sangat membutuhkan media yang tidak hanya berisi teks, tetapi siswa lebih tertarik pada media yang berisi teks, gambar, suara, dan video yang dapat memberikan penjelasan yang lebih jelas tentang materi tersebut dan dapat diputar ulang.

Penyajian materi media pembelajaran menggunakan *google sites* tidak hanya berupa teks, gambar dan animasi tetapi juga dilengkapi dengan video tutorial pembelajaran, selain itu desain tampilan warna, *latar belakang*, dan animasi gerakan menu dalam pembelajaran multimedia sangat diminati siswa. Menurut Vaughan (2004) Media adalah beberapa kombinasi teks, gambar, suara, animasi dan video yang dikirim melalui komputer atau perangkat elektronik lainnya atau dengan manipulasi digital. Sedangkan menurut Arsyad (2016) multimedia adalah sesuatu yang bertujuan untuk menyampaikan informasi yang menyenangkan, menarik, mudah dipahami, dan jelas. Berdasarkan ini.

Berdasarkan hasil penilaian produk media pembelajaran menggunakan *google sites* oleh ahli materi dan pakar media, media pembelajaran dinyatakan valid untuk digunakan dengan kriteria sangat baik. Media pembelajaran menggunakan *google sites* telah dinyatakan valid setelah melalui proses pengembangan mulai dari hasil analisis kebutuhan hingga tahap produksi yang kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi materi memperoleh skor yang berada dalam kategori sangat valid, yang berarti materi dalam media pembelajaran menggunakan *google sites* yang dikembangkan sudah sesuai dengan tujuan dan kebutuhan siswa.

Media pembelajaran yang tepat

akan memudahkan dosen dan mahasiswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Belum ada media yang cocok untuk semua kondisi pembelajaran, namun media tersebut juga harus disesuaikan dengan berbagai komponen pembelajaran termasuk menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan ini.

Berikut komponen-komponen pembelajaran yang perlu diperhatikan ketika menerapkan pembelajaran multimedia ini, antara lain:

- Dosen, untuk memanfaatkan media, dosen harus memiliki keterampilan dasar menggunakan komputer.
- Siswa, sebagai sarana pembelajaran yang harus memahami setiap materi dalam media, siswa sudah terbiasa menggunakan komputer dalam pembelajaran.
- Metode pembelajaran, dalam memanfaatkan media pembelajaran akan berpusat pada siswa. Dosen dapat menggabungkan berbagai metode pembelajaran.
- Lingkungan, media produk pembelajaran dapat digunakan secara optimal dengan dukungan saran dan sarana prasarana yang memadai seperti tersedianya laboratorium komputer. Evaluasi, suatu bentuk penilaian dengan menggunakan multimedia, yaitu siswa diharapkan mampu menghasilkan produk pada setiap akhir materi pembelajaran.

Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran yang dikembangkan.

Kelebihan produk media pembelajaran menggunakan *google sites* yang telah dikembangkan antara lain:

- Media pembelajaran yang dikembangkan dapat menumbuhkan minat belajar siswa.
- Materi yang terangkum dalam media pembelajaran memudahkan dosen

- dalam menyampaikan materi pembelajaran.
- c. Belajar tidak dibatasi oleh ruang dan waktu dan materi pelajaran dapat dimainkan berulang-ulang.
  - d. Media pembelajaran mudah digunakan dan dibuat berdasarkan karakteristik siswa, sehingga dalam penggunaannya siswa tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran.

Kendala dalam proses pengembangan.

Produk dalam penelitian ini dikembangkan dengan memanfaatkan fasilitas dari *google* yaitu *google sites* sebagai penyedia layanan utama pembuatan media pembelajaran *Design Thinking*. Dalam produk media pembelajaran terdapat teks, gambar, suara dan video yang menjadi bagian dari pengembangan media ini, namun dalam proses pengembangan media pembelajaran terdapat beberapa kendala yaitu:

- a. Proses pembuatan media pembelajaran *Design Thinking* ini membutuhkan waktu yang cukup lama,
- b. Spesifikasi komputer/laptop yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran masih standar sehingga dalam mengembangkan media pembelajaran *design thinking* menggunakan *Google Sites* sangat lambat.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini, penulis menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran menggunakan *google sites design thinking course*. Jenis penelitian Pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari empat tahap, yaitu: (1) tahap *Define* of defining yang meliputi langkah analisis awal akhir, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan

perumusan tujuan pembelajaran; (2) Tahap desain desain yang meliputi langkah-langkah persiapan tes, pemilihan media, pemilihan format, dan pembuatan desain awal; (3) Tahap pengembangan pengembangan yang terdiri dari pengembangan produk, penilaian ahli, uji coba pengembangan, dan revisi produk, dan (4) *Diseminasi atau diseminasi* kepada mahasiswa semester IV Program Studi Bisnis Digital.

Berdasarkan hasil penilaian validator instrumen, menunjukkan bahwa instrumen tersebut dapat digunakan. Berdasarkan instrumen penilaian aspek media yang diperoleh 4,5, instrumen penilaian aspek materi diperoleh 4,6, instrumen penilaian respon dosen diperoleh 4,8, dan instrumen penilaian respon mahasiswa diperoleh nilai 4,9, semua instrumen tersebut termasuk dalam kategori "**sangat valid**". Hasil penilaian validator ahli media dan ahli materi dapat disimpulkan bahwa tingkat validitas pengembangan media pembelajaran menggunakan *google sites* sangat valid dengan hasil 5 menyatakan bahwa validitas pengembangan media pembelajaran menggunakan mata kuliah *design thinking google sites* yang telah dikembangkan termasuk dalam kategori "**sangat valid**".

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] UUD RI, "UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL," *Sist. Pendidik. Nas.*, vol. 8, pp. 26–49, 2003.
- [2] H. H. Akbulut, "PERATURAN PEMERINTAH REPUBLIK INDONESIA NOMOR 17 TAHUN 2010 TENTANG PENGELOLAAN DAN PENYELENGGARAN PENDIDIKAN," *To Bημα Τov Ασκληπιου*, vol. 9, no. 1, pp. 76–99,

- 2010.
- [3] BSNP, “Paradigma Pendidikan Nasional Abad XXI,” *Paradig. Pendidik. Nas. Abad XXI*, pp. 1–59, 2010.
- [4] “UUD RI No. 14 Tahun 2005,” *Tentang Guru dan Dosen*.
- [5] Amalia Yunia Rahmawati, *Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital Abad 21*, no. July. Yayasan Kita Menulis, 2020.
- [6] N, Zulkifli, *MONOGRAF KONSEP DAN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN KOMPUTER GRAFIS*, 1st ed., . 1st ed., Purbalingga: EUREKA MEDIA AKSARA, 2022.
- [7] B. Abiyoga and R. Rahmiati, “Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Perawatan Wajah, Badan (Body Massage) dan Waxing di SMK,” *J. Edutech Undiksha*, vol. 9, no. 2, p. 284, 2021, doi: 10.23887/jeu.v9i2.41038.
- [8] H.MUTADI, *GOOGLE SITES*. 2021.
- [9] B. Lund, “The fourth industrial revolution,” *Inf. Technol. Libr.*, vol. 40, no. 1, 2021, doi: 10.6017/ITAL.V40I1.13193.
- [10] T. Legiowati, N. C. P, I. A. I. Al, and Q. Jember, “PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO YOUTUBE UNTUK KELAS I SD / MI,” pp. 148–158.
- [11] N. Ayu Annisa, I. Rusdiyani, and L. Nulhakim, “Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Melalui Aplikasi Game Edukasi Berbasis Android,” *Akademika*, vol. 11, no. 01, pp. 201–213, 2022, doi: 10.34005/akademika.v11i01.1939.
- [12] W. C. Setyawan, Sulthoni, and S. Ulfa, “Pengembangan Multimedia Game Edukasi Ipa Lapisan Bumi Untuk Mts,” *Jktp J. Kaji. Teknol. Pendidik.*, vol. 2, no. 1, pp. 30–36, 2019, [Online]. Available: <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/index>
- [13] V.A.R.Barao, R.C.Coata, J.A.Shibli, M.Bertolini, and J.G.S.Souza, “EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI SMART APPS CREATOR (SAC) DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS VII DI SMPN 1 SUNGGUMINASA KAB. GOWA,” *Braz Dent J.*, vol. 33, no. 1, pp. 1–12, 2022.
- [14] I. Kristanto and D. S. N. Afifah, “SIJAMET (Sijago Matematika): Media Pembelajaran Berbasis Google Sites pada Materi Peluang,” *JKPM (Jurnal Kaji. Pendidik. Mat.*, vol. 8, no. 1, p. 63, 2022, doi: 10.30998/jkpm.v8i1.14076.
- [15] I. M. T. Irwan. F, I W. Santyasa, “Pengembangan multimedia interaktif berbasis,” vol. 4, 2014.
- [16] D. Brigenta, J. Handhika, and M. Sasono, “SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN FISIKA III 2017 Pengembangan modul berbasis discovery learning untuk meningkatkan pemahaman konsep,” *Proc. SNPF (Seminar ...*, pp. 167–173, 2017, [Online]. Available: <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/snpf/article/view/1671>
- [17] A. Triana, “Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis Contextual Learning Kelas IV SD/MI,” *Skripsi*, p. 1, 2020.
- [18] A. D. Fitria, M. K. Mustami, and A. U.



---

Taufiq, “Pengembangan Media Gambar Berbasis Potensi Lokal Pada Pembelajaran Materi Keanekaragaman Hayati di Kelas X di SMA 1 Pitu Riase Kab. Sidrap,” *Jllurnal Pendidik. Dasar Islam*, vol. 4, no. 2, pp. 14–28, 2017, [Online]. Available: <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/auladuna/article/download/5176/4669>