

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB GOOGLE SITE PADA MATA PELAJARAN PROJEK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN

Fara Aprilia Ekha Rosalina Dewi¹, Renny Dwijayanti²
Pendidikan Bisnis, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Negeri Surabaya
*Corresponding Author: fara.21026@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Pendidikan memiliki peran krusial dalam membentuk sumber daya manusia yang unggul serta menjadi penentu kemajuan suatu negara. Sehingga pada era sekarang, guru dituntut untuk dapat merancang pembelajaran dengan membuat media pembelajaran yang selaras dengan teknologi. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui tahapan proses pengembangan, tingkat kelayakan, serta respon siswa terhadap media pembelajaran *web google site* pada mata pelajaran Proyek Kreatif dan Kewirausahaan. Penelitian ini menggunakan metode *research and development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Subjek uji coba pada siswa kelas XI Bisnis Digital 1 dan 2 SMK PGRI 13 Surabaya. Instrumen penelitian terdiri dari lembar telaah, lembar validasi ahli, dan lembar respon siswa. Teknik analisis data dilakukan dengan cara mengevaluasi hasil telaah ahli, validasi ahli, dan respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan kelayakan media pembelajaran berbasis *web google site* oleh ahli materi sebesar 91.11%, ahli bahasa 84%, dan ahli media 86%, dan respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *web google site* memiliki kriteria sangat baik dengan nilai sebesar 90.32% yang artinya media pembelajaran layak digunakan dan mendapatkan respon positif dari siswa.

Kata Kunci: ADDIE; Media Pembelajaran; Proyek Kreatif dan Kewirausahaan; *Web Google Site*

Abstract

Education plays a crucial role in developing high-quality human resources and determining the progress of a country. Therefore, in the current era, teachers are required to design learning by creating instructional media that aligns with technology. This research and development study aims to identify the stages of the development process, the feasibility, and students' responses to web-based learning media using Google Sites in the Creative Projects and Entrepreneurship subject. This study employs the research and development (R&D) method with the ADDIE development model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The trial subjects were students of class XI Business Digital 1 and 2 at SMK PGRI 13 Surabaya. The research instruments included review sheets, expert validation sheets, and student response sheets. Data analysis was conducted by evaluating the results of expert reviews, expert validations, and student responses. The results showed that the feasibility of the web-based learning media using Google Sites was rated at 91.11% by content experts, 84% by language experts, and 86% by media experts. Student responses to the web-based learning media using Google Sites were categorized as very good, with a score of 90.32%, indicating that the learning media is feasible to use and received positive responses from the students.

Keywords: ADDIE; Learning Media; Creative Projects and Entrepreneurship; Google Sites

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan elemen penting dalam terbentuknya sumber daya manusia yang berkualitas dan merupakan sebuah faktor yang menilai keunggulan di suatu negara. Kemajuan teknologi yang begitu pesat mampu mempengaruhi beberapa aspek kehidupan, contohnya seperti pada bidang pendidikan.

Pemanfaatan teknologi dapat memberikan dampak positif di dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dapat membantu para guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di ruang kelas. Dengan adanya perkembangan teknologi yang pesat akan selalu memunculkan berbagai model pembelajaran yang baru.

Pemanfaatan teknologi ini bukan hanya sekedar pilihan, namun menjadi kebutuhan mutlak di era global saat ini. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di kelas tidak hanya penggunaan perangkat keras, namun juga melibatkan pemanfaatan dari berbagai aplikasi dan *platform* digital yang bisa dimanfaatkan sebagai pendukung kegiatan belajar mengajar yang efektif. Hal tersebut sesuai dengan tuntutan akan kualitas pendidikan yang semakin tinggi dan kemampuan siswa yang berdaya saing. Dalam bidang pendidikan, teknologi dan internet digunakan sebagai pendukung dalam media pembelajaran (Maritsa *et al.*, 2021).

Media pembelajaran berperan untuk sarana penunjang dalam kegiatan pembelajaran yang dapat membantu menyampaikan materi secara menarik. Suasana belajar yang dinamis mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat, sehingga mereka dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan, serta dapat menunjang efektivitas dan efisiensi pembelajaran (Salsabila & Aslam, 2022). Penggunaan media pembelajaran penyaluran materi dapat tersampaikan dengan sehingga tujuan pembelajaran dapat terlaksana. Dengan demikian, media pembelajaran menjadi penting untuk mendukung jalannya proses pembelajaran, karena bisa membantu siswa untuk paham dengan materi yang disampaikan oleh guru (Mashudi *et al.*, 2023)

Guru adalah sosok yang berperan penting dalam bidang pendidikan dituntut memiliki keterampilan dalam menyusun proses pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran yang selaras dengan teknologi (Salsabila & Aslam, 2022). Oleh sebab itu, pada era saat ini penguasaan teknologi merupakan salah satu keahlian tambahan yang harus dikuasai oleh seorang guru di era pendidikan modern (Purnasari & Sadewo, 2021). Pada era ini guru harus selalu menggunakan dan menciptakan media pembelajaran yang atraktif, kreatif, dan inovatif dengan mengintegrasikan perkembangan teknologi yang ada, sehingga kegiatan pembelajaran tidak membosankan. Salah satu inovasi yang dapat dicapai oleh guru dalam memanfaatkan teknologi untuk merancang media pembelajaran adalah menggunakan *web*.

Media pembelajaran berbasis *web* mempunyai sejumlah keunggulan, diantaranya adalah akses informasi yang cepat serta fleksibel dalam hal waktu dan lokasi tanpa batasan (Firmansyah *et al.*, 2023). Selain itu,

pemanfaatan media pembelajaran berbentuk *web* ini dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda, sehingga menjadi lebih interaktif, kreatif, dan beragam. Media pembelajaran ini dapat diakses dengan mudah tanpa menghilangkan makna dan tujuan utama dari materi yang akan disampaikan (Purnasari & Sadewo, 2021). Penyusunan media interaktif penting dilakukan oleh guru, karena penggunaan sarana pembelajaran yang interaktif mampu mendukung partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran (Jafnihirida *et al.*, 2023). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif seperti *google site* dapat mencegah situasi belajar yang monoton, sehingga mampu membuat siswa semangat dalam belajar dan mempermudah siswa memahami materi (Fadhillah *et al.*, 2024).

Google Site merupakan *platform* yang dapat membantu dalam membuat *web* dengan mudah tanpa memerlukan pengetahuan *coding* yang luas (Novfirman & Aulia, 2023). Keunggulan *google site* salah satunya adalah dapat dengan mudah dan cepat dalam mengkases informasi (Firmansyah *et al.*, 2023). Selain itu, pada *google site* dapat melampirkan file dan layanan *google* lain seperti *google docs*, *google sheets*, *google form*, video *youtube*, dan lainnya. Situs *google* ini gratis untuk digunakan dan hanya memerlukan akun *google* saja. Keunggulan *google site* lainnya dibandingkan dengan aplikasi lain adalah dalam mengakses *web google site* tidak memerlukan kuota internet yang besar, semua pengguna *handphone* baik *android* atau *apple* dapat mengaksesnya, serta dalam mengakses *web google site* pengguna tidak perlu untuk mendownload aplikasi dikarenakan *web* ini akan berbentuk *link* yang mudah diakses. Oleh sebab itu, penggunaan *google site* dalam pengembangan media pembelajaran merupakan langkah strategis untuk menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan efisien.

Guru perlu mengembangkan model pembelajaran untuk menumbuhkan kreatifitas siswa terutama dalam menciptakan sebuah produk atau karya. Salah satu upaya dalam meningkatkan daya kreatif siswa yaitu menyusun kegiatan pembelajaran berbasis proyek. Pendekatan pembelajaran yang menggunakan proyek memberikan peluang kepada siswa untuk bekerja secara mandiri dan kreatif, serta memotivasi siswa agar mengembangkan kemampuan melalui proses penyelesaian masalah. Salah satu mata pelajaran

yang menerapkan model pembelajaran berbasis proyek adalah Proyek Kreatif dan Kewirausahaan.

Pergantian kurikulum K-13 ke arah Kurikulum Merdeka membuahkan hasil mata pelajaran Proyek Kreatif dan Kewirausahaan (Andayani *et al.*, 2023). Proyek Kreatif dan Kewirausahaan merupakan mata pelajaran yang menanamkan pendidikan kewirausahaan bagi siswa khususnya di SMK. Mata pelajaran ini digunakan untuk membantu menghasilkan lulusan SMK yang berkualitas, berjiwa wirausaha, dan untuk melatih siswa agar bisa menghasilkan inovasi dan keunikan untuk memiliki nilai jual, sehingga dibutuhkan konsentrasi dan minat siswa terhadap mata pelajaran ini (Silvana, 2023).

SMK PGRI 13 Surabaya adalah salah satu sekolah swasta yang terletak di Jalan Sidosermo PDK IV E/2, Kota Surabaya, Provinsi Jawa Timur dengan salah satu program keahlian yaitu Bisnis Digital (BD). Dalam program keahlian BD terdapat mata pelajaran Proyek Kreatif dan Kewirausahaan dimana dalam mata pelajaran ini guru memberikan tugas berupa proyek kepada siswa untuk menghasilkan sebuah karya atau produk yang dirancang oleh siswa sendiri. Mata pelajaran ini mengajarkan materi pendidikan kewirausahaan, yang berfokus pada pemahaman dan keterampilan berwirausaha kepada siswa kelas XI jurusan BD. Pada mata pelajaran Proyek Kreatif dan Kewirausahaan terdapat bab yang mengajarkan tentang media promosi pemasaran. Di dalam bab tersebut terdapat materi tentang pemasaran bisnis online yang memiliki capaian pembelajaran yaitu peserta didik mampu memahami konsep dan media promosi pemasaran, peserta didik mampu menerapkan berbagai strategi pemasaran online untuk meningkatkan penjualan, dan peserta didik mampu membuat sebuah media promosi yang optimal dan menarik perhatian.

Melalui observasi awal yang dilaksanakan di SMK PGRI 13 Surabaya terdapat fasilitas dan infrastruktur yang mencukupi untuk kegiatan pembelajaran seperti adanya *Wifi (Wireless Fidelity)* dan *LCD (Liquid Crystal Display)* namun masih belum dimanfaatkan dengan optimal. Data yang diperoleh melalui wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran Proyek Kreatif dan Kewirausahaan kelas XI Bisnis Daring SMK PGRI 13 Surabaya mengatakan bahwasannya dalam kegiatan pembelajaran biasanya

menggunakan metode ceramah, diskusi, presentasi kelompok/individu, dan sedikit menggunakan *power point*. Sehingga pembelajaran di kelas tidak menarik dan kurang inovatif menyebabkan siswa tidak fokus ketika pembelajaran. Selama proses pembelajaran di kelas hanya guru yang mempunyai buku pegangan, sedangkan siswa tidak memiliki LKS (Lembar Kerja Siswa) sehingga siswa harus mencari sumber dari perpustakaan atau internet. Pengajar mengatakan bahwa ketika memberikan latihan soal biasanya menggunakan media *power point* dan *google form*. Selain itu, pada semester genap siswa kelas XI BD SMK PGRI 13 Surabaya akan mempersiapkan untuk mengikuti kegiatan magang di luar sekolah, sehingga pembelajaran tatap muka menjadi tidak efektif.

Untuk menangani permasalahan tersebut, salah satu alternatif solusi yang diberikan untuk memperbaiki permasalahan tersebut adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis *web* menggunakan *platform google site*. Pemanfaatan *google site*, guru dapat merancang media pembelajaran berbentuk *web* interaktif dengan memberikan kemudahan baik bagi guru maupun siswa, serta siswa akan mendapatkan kemandirian belajar. Di dalam *web* tersebut guru dapat melampirkan materi ajar, latihan soal, video pembelajaran, dan absensi untuk siswa. Guru dan siswa dapat mengakses *web* tersebut cukup dengan menggunakan *handphone*, serta dapat diakses secara leluasa tanpa terikat oleh waktu maupun lokasi tertentu. Maka dari itu, dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *web google site* pada mata pelajaran Proyek Kreatif dan Kewirausahaan merupakan cara yang dapat digunakan untuk memanfaatkan teknologi dalam peningkatan kualitas pembelajaran, serta mempermudah siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru terkait dengan materi pemasaran online yang dapat mereka terapkan atau dipraktikkan untuk mengembangkan usahannya.

Penelitian sebelumnya yang membahas mengenai pengembangan sarana pembelajaran interaktif berbasis *web google site* yang dirancang dengan model pengembangan 4D menunjukkan hasil valid, praktis, dan efisien yang diamati dari peningkatan capaian belajar siswa, terlaksananya pembelajaran dan aktivitas siswa memperoleh respon positif dari siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan (Reskiyati *et al.*, 2023). Penelitian lainnya yang

mengembangkan media pembelajaran berbasis *website google site* model pengembangan ADDIE menunjukkan hasil penilaian dari ahli materi sebesar 80% (layak), ahli media 80% (layak), uji coba kelompok kecil mencapai 88,7% (sangat layak), dan uji coba kelompok besar menghasilkan 93% (sangat layak). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *google site* sebagai media pembelajaran berbasis *web* memiliki kelayakan yang tinggi untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar (Firmansyah *et al.*, 2023). Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh (Dewi *et al.*, 2023) dalam Jurnal Cakrawala Pendas tentang pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan model pengembangan ADDIE menunjukan hasil uji kelayakan media 94%, uji materi 87,4%, uji penggunaan produk pada kelompok kecil dan besar diindikasikan positif. Kemudian, motivasi belajar siswa setelah menggunakan media memperoleh 84% dengan kriteria sangat layak.

Urgensi penelitian ini adalah berdasarkan kondisi dan situasi yang nyata dilapangan dan belum adanya penggunaan sarana pembelajaran yang berbentuk *web google site* memanfaatkan teknologi di SMK PGRI 13 Surabaya, peneliti ingin merancang media pembelajaran berbasis *google site* sebagai sarana pembelajaran pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan di SMK PGRI 13 Surabaya di kelas XI Bisnis Digital (BD). Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang kreatif, menarik, dan mampu melibatkan siswa secara interaktif untuk mendukung kegiatan pembelajaran di kelas maupun di luar kelas. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu: (1) Menjelaskan tahapan pengembangan, (2) Menjelaskan kelayakan media pembelajaran, dan (3) Menilai bagaimana siswa merespons pemanfaatan platform *google site* sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan.

KAJIAN PUSTAKA DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

Istilah media secara pengertian umum berfungsi sebagai sarana untuk berkomunikasi serta menyebarkan informasi kepada masyarakat. Media adalah sebuah layanan yang menyesuaikan antara kebutuhan teknologi

dengan komunikasi karena media memiliki peranan yang besar. Salah satunya dalam bidang pendidikan, yaitu kegiatan belajar. Dalam kegiatan pembelajaran terdapat komunikasi yang berlangsung antara pendidik dan siswa, guna mendukung berlangsungnya kegiatan secara efektif, maka diperlukan alat komunikasi atau media. Dengan menggunakan media pembelajaran, kegiatan belajar dapat berlangsung lebih efisien, karena memungkinkan penyampaian materi kepada siswa di berbagai lokasi tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Tanpa media pembelajaran proses belajar mengajar tidak berhasil. Hal ini menjadikan media pembelajaran sebagai salah satu elemen terpenting dalam proses pembelajaran (Indriani *et al.*, 2021). Melalui pemanfaatan media pembelajaran, siswa didorong untuk berpikir kritis dengan memanfaatkan imajinasi mereka, serta mengembangkan kemampuan dan sikap yang pada akhirnya mampu menstimulasi kreativitas dan menghasilkan karya inovatif.

Kurikulum Merdeka yang dicanangkan oleh pemerintah Indonesia merupakan cara yang signifikan dalam reformasi pendidikan yang memiliki tujuan meningkatkan kualitas serta relevansi pendidikan (Syabila & Khair, 2022). Kurikulum Merdeka merupakan inisiatif pendidikan yang memiliki tujuan untuk memberikan kebebasan dan fleksibilitas di kegiatan pembelajaran (Noer *et al.*, 2023). Pelaksanaan pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka mempunyai fokus dalam pemberdayaan siswa menjadi pembelajar mandiri yang aktif dan kreatif. Dalam hal ini pendidik diberikan keleluasaan dalam memilih alat pembelajaran yang tepat agar pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan minat siswa.

Kebijakan Kurikulum Merdeka menghasilkan mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan. Mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan berkaitan secara langsung dengan mengajarkan kewirausahaan kepada siswa. Selain itu mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan mendorong siswa untuk berkolaborasi. Melalui kerja sama dalam kelompok, siswa dapat belajar untuk

berkomunikasi, bernegosiasi, dan menyelesaikan konflik. Maka dalam hal ini penting untuk menyelaraskan mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan secara konseptual dengan siswa baik dari sisi kurikulum, materi ajar, dan metode ajar (Hasan, 2020).

Google Site adalah layanan yang terdapat pada *google* yang berfungsi sebagai pembuat situs. Layanan ini dapat digunakan untuk keperluan individu maupun kelompok (Salsabila & Aslam, 2022). *Google Site* ini dapat digunakan untuk media pembelajaran, karena *google site* dapat diakses kapanpun, dimanapun, dan praktis karena disajikan dalam sebuah *website* yang terintegrasi. Penggunaan *google site* dalam proses pembelajaran dapat mendorong siswa belajar secara mandiri. Pemanfaatan *google sites* memungkinkan siswa untuk melihat materi tanpa melakukan pengunduhan, sehingga lebih hemat kuota dan tidak membebani memori perangkat (Ayu *et al.*, 2023). Dapat dikatakan bahwa *google site* memiliki kemudahan untuk dioperasikan dan dapat disesuaikan, tanpa harus bergantung pada jaringan komputer atau internet yang mahal (Afrianto *et al.*, 2022).

Penelitian dan pengembangan atau dalam istilah bahasa Inggris yaitu *Research and Development* (R&D) merupakan pendekatan penelitian yang diterapkan untuk membuat sebuah produk dan diterapkan untuk menilai efektivitas produk tersebut. Penelitian dan pengembangan (R&D) dalam bidang pendidikan adalah suatu tahapan yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi berbagai produk di bidang pendidikan. Penjelasan lain tentang penelitian pengembangan adalah sebuah proses yang dilakukan secara terstruktur dengan tujuan untuk menciptakan dan menguji efektivitas produk yang tepat bagi masyarakat yang dapat diuji kelayakannya (Waruwu, 2024).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang diterapkan adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

Penelitian ini diawali dengan tahap menganalisis dan mengumpulkan informasi yang relevan terkait produk yang akan dikembangkan, serta melakukan pengamatan pada lokasi penelitian. Dalam tahapan ini, peneliti melakukan analisis terhadap analisis kebutuhan, karakter siswa, dan konsep yang relevan. Dalam tahap *design* (desain) peneliti menentukan desain media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pada tahapan ini peneliti merancang konsep media pembelajaran *web google site* untuk materi pemasaran bisnis online pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan yang akan dikembangkan. Sedangkan desain media disesuaikan dengan fitur-fitur yang ada di *google site* dan diselaraskan dengan kebutuhan pembelajaran. Tahapan ketiga adalah tahap *development* (pengembangan). Peneliti mengembangkan media pembelajaran berbentuk *web* dengan menggunakan *google site*. Setelah produk dikembangkan, langkah berikutnya adalah memvalidasi produk oleh para ahli untuk melihat kevalidannya sesuai dengan bidangnya. Tahapan keempat adalah tahap *implementation* (implementasi). Dalam tahap ini, produk yang selesai dikembangkan diuji cobakan pada siswa. Selanjutnya, peneliti juga membagikan angket kepada siswa untuk mendapatkan umpan balik setelah penggunaan media pembelajaran berbasis *web google site*. Tahapan kelima atau tahapan terakhir yaitu melakukan evaluasi mengenai media pembelajaran yang telah disusun. Tahap ini, dilakukan evaluasi formatif dilakukan di setiap tahap untuk menghimpun data yang bertujuan menyempurnakan produk agar hasilnya lebih maksimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahapan pertama yaitu tahap *Analyze* dilakukan beberapa kajian diantaranya analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, dan analisis konsep. Temuan dari proses analisis menunjukkan bahwa siswa di kelas XI Bisnis Digital 1 dan 2 SMK PGRI 13 Surabaya selama proses pembelajaran berlangsung banyak siswa yang tidak fokus dan memilih aktivitas lain ketika guru menjelaskan, padahal kegiatan pembelajaran merupakan penentuan keberhasilan penyelenggaraan pendidikan (Putri *et al.*, 2022). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan alasan siswa tidak fokus dalam

kegiatan pembelajaran adalah karena mereka merasa bosan dan tidak bersemangat, siswa dikelas lebih memilih untuk bermain *handphone* bahkan terdapat siswa yang tertidur. Untuk mengatasi hal tersebut guru harus dapat mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang nyaman dan menarik, sehingga kegiatan pembelajaran dipastikan tidak membosankan bagi siswa. Untuk tercapainya tujuan pembelajaran tersebut maka seorang guru sebaiknya memilih media pembelajaran yang relevan agar materi dapat disampaikan dengan lebih optimal kepada siswa (Putri *et al.*, 2022). Selanjutnya analisis karakteristik siswa, hasil analisis karakteristik didapatkan melalui wawancara pra penelitian dengan siswa menunjukkan bahwa siswa kelas XI Bisnis Digital 1 dan 2 di SMK PGRI 13 Surabaya yang memiliki rentang umur sekitar 16-17 tahun yang tergolong sebagai generasi Z ini sangat menyukai pembelajaran yang menggunakan teknologi dan internet. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang menggunakan teknologi dan internet terkesan lebih menarik dan tidak membosankan. Analisis yang terakhir adalah analisis konsep, bertujuan untuk menetapkan media pembelajaran yang sesuai dalam kegiatan pembelajaran Proyek Kreatif dan Kewirausahaan yang selaras dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Pada tahapan kedua yaitu tahap desain, dilakukan untuk menyusun materi dan media pembelajaran. Penyusunan materi yang digunakan untuk media pembelajaran *web google site* disusun dengan menentukan tujuan pembelajaran. Setelah tujuan pembelajaran telah ditentukan, selanjutnya menyusun materi yang sistematis sesuai dengan modul ajar mata pelajaran Proyek Kreatif dan Kewirausahaan. Materi yang dipilih adalah terkait dengan pemasaran bisnis online yang memiliki tiga sub materi yaitu, konsep pemasaran online, strategi pemasaran online, dan membuat media pemasaran online. Untuk mencapai tujuan pembelajaran di dalam *web google site* tersebut peneliti juga melampirkan tugas kelompok dan evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa. Kemudian penentuan media yang digunakan

disesuaikan dengan analisis pada tahap awal yang dimana siswa memiliki ketertarikan pada media pembelajaran yang berbasis teknologi dan internet. Pada hal ini peneliti memilih *web google site* sebagai media yang dikembangkan. *Web google site* dipilih karena memiliki banyak fitur dan mudah untuk digunakan. Dalam penggunaannya guru bisa melampirkan tugas, materi pembelajaran, video pembelajaran, dan lain sebagainya (Adzkiya & Suryaman, 2021). Dalam penyusunan *web google site*, peneliti melampirkan beberapa layanan *google* lainnya seperti *google docs* dimana fitur ini digunakan sebagai pengerjaan diskusi kelompok, setelah itu hasil dari diskusi kelompok akan dikumpulkan melalui *google drive* yang telah dilampirkan dalam *web*. Kemudian peneliti melampirkan *google form* yang digunakan sebagai presensi siswa, serta peneliti juga melampirkan *link youtube* terkait dengan video penjelasan materi yang telah disesuaikan agar siswa lebih memahami materi. Keunggulan lain dalam penggunaan *web* ini adalah penggunaan tidak memerlukan banyak data internet dan ruang penyimpanan, serta *web google site* dapat diakses secara fleksibel. Dengan pemanfaatan *web google site* sebagai media pembelajaran diharapkan bisa membantu siswa dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih mudah, sederhana, dan menarik, sehingga siswa tidak cepat merasa bosan.

Tahap ketiga adalah tahapan *development* atau pengembangan. Pada tahap ini rancangan yang telah dibuat akan diproses dalam pembuatan *web google site*. Rancangan pada tahapan ini berupa rancangan awal dan rancangan media. Rancangan awal dalam pembuatan *web google site* adalah menentukan materi yang akan dimuat dalam *web*, materi yang digunakan adalah materi pemasaran online. Tahapan selanjutnya adalah telaah para ahli dan uji validitas yang dinilai oleh para ahli diantaranya ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Telaah dan uji validasi dilakukan dengan menggunakan instrumen telaah dan validasi yang berbentuk angket yang terdapat aspek-aspek penilaian. Pada tahapan ini ahli materi memberikan saran atau masukan untuk

menambahkan uraian singkat tentang fenomena pemasaran online saat ini yang bertujuan agar siswa lebih memahami bagaimana tren pemasaran online. Kemudian, ahli bahasa memberikan saran atau masukan terkait dengan penggunaan bahasa yang termuat dalam media pembelajaran berbasis *web google site* yaitu melakukan perbaikan kesalahan penulisan, dan penggunaan bahasa yang lebih efektif. Penilaian yang terakhir dilakukan oleh ahli media, saran atau masukan dari ahli media lebih fokus pada tampilan dari *website*, dan pemilihan warna yang tepat. Komentar dan saran atau masukan dari para ahli tersebut digunakan sebagai perbaikan atau revisi pada media yang dikembangkan (Putri *et al.*, 2024). Kemudian untuk rancangan media dibuat melalui layanan *google site* yang dapat diakses menggunakan *google*, hasil dari pengembangan media pembelajaran dapat diakses melalui <https://bit.ly/PemasaranbisnisonlinePKK>.

Berikut merupakan hasil dari proses validasi yang telah dilakukan:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli

Validator	Presentase	Kriteria
Ahli Materi	91.11%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	84%	Sangat Layak
Ahli Media	86%	Sangat Layak

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2025)

Tahap keempat yaitu *implementation* atau implementasi, setelah pengembangan media pembelajaran berbasis *web* divalidasi para ahli dan direvisi maka selanjutnya adalah tahap implementasi atau uji coba. Implementasi dilakukan di kelas XI Bisnis Digital 1 dan 2 di SMK PGRI 13 Surabaya dengan total siswa 67 yang masing-masing berjumlah 34 dan 33 siswa. Pelaksanaan tahapan uji coba ini dilakukan pada tanggal 29 April 2025 yang berlangsung selama 90 menit. Pada tahap ini peneliti membagikan *link web* kepada siswa, kemudian siswa diminta untuk mengakses *web* tersebut. Siswa mengakses *web* dengan menggunakan *handphone* yang tersambung dengan jaringan internet, pada *web* tersebut siswa dapat mengklik menu dan ikon yang terdapat pada *web*. Setelah siswa dapat mengoperasikan *web*,

peneliti membagikan angket kepada siswa untuk mendapatkan umpan balik, hal ini digunakan untuk melihat bagaimana respon terkait produk dan kualitas produk yang telah dikembangkan (Salsabila & Aslam, 2022). Tabel di bawah ini menyajikan hasil respon dari para siswa:

Tabel 2. Hasil Respon Siswa

Aspek Penilaian	Presentase	Kriteria
Aspek Isi Materi	97.31%	Sangat Baik
Aspek Penyajian	94.40%	Sangat Baik
Aspek Kebahasaan	86.57%	Sangat Baik
Aspek Kegrafikan	82.99%	Sangat Baik
Rata-rata	90.32%	Sangat Baik

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2025)

Tahap yang kelima adalah *evaluation*, merupakan tahapan akhir dalam proses pengembangan media pembelajaran. Pada tahap evaluasi ini dilakukan perbaikan dari saran atau masukan yang diberikan oleh para validator untuk menyempurnakan produk (Salsabila & Aslam, 2022)

KESIMPULAN

Dari analisis dan pembahasan yang telah dilakukan, kesimpulan berikut dapat diambil: (1) Proses pengembangan media pembelajaran berbasis *web google site* dilakukan dengan menerapkan model pengembangan ADDIE yang terdiri lima tahapan yaitu Analisis (*Analyze*) dengan melakukan analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, dan analisis konsep. Tahap Desain (*Design*) dengan melakukan penyusunan materi dan pemilihan media. Tahap Pengembangan (*Development*) dilakukan telaah dan validasi oleh ahli materi, bahasa, dan media. Tahap Implementasi (*Implementation*) dengan melakukan uji coba produk dan melihat respon siswa. Tahap Evaluasi (*Evaluation*) melakukan

evaluasi secara formatif. (2) Media pembelajaran berbasis *web* yang dibuat melalui *google site* mendapatkan hasil penilaian dari ahli materi, bahasa, dan media menunjukkan bahwa media tergolong sangat layak. (3) Respon siswa dari kelas XI Bisnis Digital 1 dan 2 SMK PGRI 13 Surabaya terhadap media pembelajaran berbasis *web* yang dikembangkan melalui *google site* mendapatkan respon positif dan dinyatakan sangat baik berdasarkan presentase penilaian dari siswa terhadap aspek isi materi, aspek penyajian, aspek kebahasaan, dan aspek kegrafikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adzkiya, D. S., & Suryaman, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD. *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 20. <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>
- Afrianto, A., Parjito, P., Kasih, E. N. E. W., Azahra, R. R., & Kaban, S. P. P. (2022). Alternatif Pengelolaan Pembelajaran Dalam Jaringan: Google Sites. *Madaniya*, 3(4), 776–783. <https://www.madaniya.pustaka.my.id/journals/contents/article/view/280>
- Andayani, E., Agustina, R., Rulita Nurfaizana, D., & Sya'roni, I. (2023). media vocationalogy mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan (PKK): hasil belajar siswa SMK di kabupaten Malang. *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi*, 8(2), 220–229. <https://doi.org/10.21067/jrpe.v8i2.9110>
- Ayu, A. K., Lestari, R. Y., & Raharja, R. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Google Site Dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Journal of Civic Education*, 5(4), 511–519. <https://doi.org/10.24036/jce.v5i4.881>
- Fadhilah, A. N., Purnasari, F. O., Harry, M., Hafiz, A., Angelia, W., & Mutiara, T. M. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Media Googlesites Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. 10(4).
- Firmansyah, Y., Sudarman, S., & Partha, M. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Prospek: Pendidikan Ilmu Sosial Dan Ekonomi*, 5(1), 11–20. <https://doi.org/10.30872/prospek.v5i1.2415>
- Hasan, H. A. (2020). Pendidikan Kewirausahaan: Konsep, Karakteristik Dan Implikasi Dalam Memandirikan Generasi Muda. *JURNAL PILAR: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, Volume 11(1), 99–111.
- Indriani, E. D., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Karakteristik Media Pembelajaran dalam Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2013), 11230–11235. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2802%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/2802/2402>
- Jafnihirida, L., Suparmi, Ambiyar, Rizal, F., & Pratiwi, K. E. (2023). Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(1), 227–239. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2734>
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Mashudi, R. M., Sahra, R. N. A., Ridanti, R. A., & Marini, A. (2023). Peran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Site Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(8), 931–942.
- Noer, R. Z., Deni Mustopa, Rizal Arizaldy Ramly, Mochamad Nursalim, & Fajar Arianto. (2023). Landasan Filosofis Dan Analisis Teori Belajar Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1559–1569. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7311>
- Novfirman, N., & Romy Aulia. (2023). Penerapan Media Belajar Berbasis Digital Google Site Dalam

- Pembelajaran Lingkungan. *Journal Of Computer Science And Technology (JOCSTEC)*, 1(2), 89–98.
<https://doi.org/10.59435/jocstec.v1i2.79>
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2021). Strategi Pembelajaran Pendidikan Dasar di Perbatasan Pada Era Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3089–3100.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1218>
- Puspita Dewi, D., Aeni, A. N., & Nugraha, R. G. (2023). Development of Website-Based Learning Media on the Practice of Pancasila on Student Learning Motivation. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 9(2), 250–261.
<https://doi.org/10.31949/jcp.v9i2.4735>
- Putri, A. A. W., Syahdilla, M. I., Nisa, R. K., Mahardika, I. K., & Subiki, S. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Google Sites Pada Materi Hukum Newton Di Sma Islam Al-Hidayah Jember. *Khazanah Pendidikan*, 16(2), 80.
<https://doi.org/10.30595/jkp.v16i2.13880>
- Putri, D. A., Irianto, D. M., Furnamasari, Y. F., Indonesia, P., No, J. P., & Wetan, C. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Google Sites Berbasis Aplikasi pada Mata Pelajaran PPKn Materi Hak dan Kewajiban Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 11381–11391.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/14091>
- Reskiyati, Abdjul, T., & Supartin. (2023). Development of Google Sites Assisted Learning Media on Vibration, Waves and Sound Material. *E3S Web of Conferences*, 400.
<https://doi.org/10.1051/e3sconf/202340001017>
- Salsabila, F., & Aslam, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6088–6096.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3155>
- Silvana, N. (2023). Pengaruh Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan (Pkk) Terhadap Minat Berwirausaha Pada Siswa Kelas Xii Di Smk Baramuli Pinrang. *Jurnal Penelitian Bisnis*, 5, 24–32.
<https://jurnal.polimdo.ac.id/index.php/ma bp/article/view/866>
- Syabila, M., & Khair, M. (2022). Ekasakti Jurnal Penelitian & Pengabdian. *Ekasakti Jurnal Penelitian & Pengabdian*, 3(1), 1–7.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>