

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *WEBSITE GOOGLE SITES*  
PADA PEMBELAJARAN *MANICURE*

Sherlita Restu Khairina

Program Studi S1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email: [sherlitarestu.21056@mhs.unesa.ac.id](mailto:sherlitarestu.21056@mhs.unesa.ac.id)

Biyani Yesi Wilujeng<sup>1,3</sup>, Maspiyah<sup>2</sup>, M.A. Hanny Ferry Fernanda<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi S1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email: [biyanyesi@unesa.ac.id](mailto:biyanyesi@unesa.ac.id)

**Abstrak**

Penelitian ini dilatar belakangi kebutuhan inovasi media pembelajaran yang selaras dengan kemajuan teknologi guna meningkatkan mutu pembelajaran di SMK. Tujuan dari penelitian yaitu mengembangkan dan merancang media pembelajaran interaktif berbasis *website* dengan *platform Google Sites* khususnya mata pelajaran perawatan tangan dan mewarnai kuku (*manicure*). Kenyataan lapangan yang ditemui di SMKN 1 Lamongan, pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar terutama pada media pembelajaran masih sangat kurang optimal, tidak ada media pembelajaran yang mendukung gaya belajar siswa. Secara spesifik tujuan utama penelitian ini sebagai berikut: 1) Meninjau kelayakan media pembelajaran *website Google Sites*, 2) Mengukur pencapaian hasil belajar siswa, 3) Mengetahui tanggapan dan siswa terhadap media pembelajaran. Metode penelitian yaitu R&D dengan model pengembangan *ASSURE*. Subjek penelitian terdiri dari 26 siswa dari kelas XII TKKR. Data dikumpulkan melalui validasi ahli, tes kognitif (*pretest* dan *posttest*), tes psikomotorik, dan angket respon siswa. Hasil validasi kelayakan media menunjukkan skor rata-rata 4,41 (88%) dengan kategori "Sangat Layak". Hasil belajar siswa pada aspek kognitif terdapat peningkatan yang signifikan yaitu nilai *pretest* 61,35 dan *posttest* 86,35. Hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* menunjukkan nilai Z : -4,470 dengan Asymp. Signifikansi (2-tailed) senilai 0,000 yang berarti nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Mengacu pada hasil tersebut, maka hipotesis nol ( $H_0$ ) yang menyatakan tidak ada perbedaan signifikan dari nilai *pretest* dan *posttest* ditolak, sedangkan  $H_1$  diterima. Hasil respon siswa menunjukkan respon yang positif dengan skor rata-rata 4,56 (91%) kategori "Sangat Baik". Dengan demikian penelitian ini dapat dinyatakan berhasil untuk meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran pada mata pelajaran *manicure*.

**Kata Kunci:** Website Google Sites, Pembelajaran SMK, Media Pembelajaran, Perawatan Tangan Dan Mewarnai Kuku (Manicure).

**Abstract**

*This research is motivated by the need for innovation in learning media that is in line with technological advancements to improve the quality of learning in vocational schools. The purpose of this study is to develop and design interactive learning media based on websites with the Google Sites platform, specifically for the subject of hand care and nail coloring (manicure). Field observations found at SMKN 1 Lamongan, the use of technology in the learning process, especially in learning media, is still very suboptimal, and there is no learning media that supports students' learning styles. Specifically, the main purpose of this study is as follows: 1) to review the feasibility of Google Sites website-based learning media, 2) to measure student learning outcomes, and 3) to determine students' responses to the learning media. The research method used is R&D with the ASSURE development model. The research subjects consisted of 26 students from the XII TKKR class. Data were collected through expert validation, cognitive tests (pre-test and post-test), psychomotor tests, and student response questionnaires. The validation results of the media feasibility showed an average score of 4.41 (88%) with the category "Very Feasible". Student learning outcomes in the cognitive aspect showed a significant increase, with pre-test scores of 61.35 and post-test scores of 86.35. The results of the Wilcoxon Signed Rank Test showed a Z value of -4.470 with an Asymp. Significance (2-tailed) of 0.000, which can be concluded that the significance value is  $0.000 < 0.05$ . Based on these results, the null hypothesis ( $H_0$ ) stating that there is no significant difference between pre-test and post-test scores is rejected, while  $H_1$  is accepted. The results of student responses showed a positive response with an average score of 4.56 (91%) in the "Very Good" category. Thus, this study can be declared successful in improving the quality and quality of learning in the subject of manicure.*

**Keywords:** Google Sites Website, Vocational Learning, Learning Media, Hand and Care Nail Coloring Manicure.

## PENDAHULUAN

Inovasi pembelajaran di era digital saat ini menjadi suatu keharusan, selain berperan sebagai penyampai materi guru juga merangkap peran sebagai fasilitator untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan sejalan dengan perkembangan zaman. Untuk menjalankan peran tersebut, guru harus mempersiapkan beberapa aspek, salah satu aspek yang mendukung peran guru sebagai fasilitator adalah pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan selanjutnya akan di implementasikan dalam proses belajar mengajar (Kamilah et al., 2023).

Salah satu pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar. Sejalan dengan konteks pengembangan media pembelajaran, *platform website google sites* sangat menarik perhatian, Djoko et al., (2024) mengungkapkan media pembelajaran berbasis *website google sites* memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi yaitu 87% dan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian oleh Fadilah (2020) mengungkapkan, *google sites* yang digunakan sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan motivasi belajar siswa.

Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *website google sites* akan semakin mendukung proses pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), karena karakteristik pembelajaran di SMK menekankan pembelajaran yang seimbang antara teori dan praktik sehingga media pembelajaran yang mendukung penguasaan pengetahuan dan keterampilan sangat diperlukan. Sesuai pernyataan dari Tambunan et al., (2022) menyatakan media pembelajaran yang berbasis teknologi dan interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta keterampilan praktik siswa.

Mata pelajaran perawatan tangan dan mewarnai kuku (*manicure*) di SMKN 1 Lamongan menjadi salah satu mata pelajaran yang membutuhkan pendekatan pembelajaran inovatif. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan dengan wawancara narasumber yaitu Ibu Siska Maharani selaku guru mata pelajaran *manicure* menyatakan strategi pengajaran yang dilakukan saat ini masih didominasi dengan ceramah dan demonstrasi, sehingga siswa cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran.

Fasilitas yang ada di sekolah cukup memadai seperti proyektor namun belum dimanfaatkan secara maksimal untuk mendukung proses pembelajaran. Kurangnya inovasi dalam media pembelajaran juga berdampak pada rendahnya minat siswa terhadap materi yang diajarkan, sehingga siswa kurang termotivasi untuk terlibat aktif pada proses belajar mengajar. Berdasarkan

masalah dan potensi ini, pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran menjadi solusi yang relevan.

Hal pendukung lainnya dari penerapan media pembelajaran berbasis *website google sites* adalah kemudahan yang memberikan akses bagi siswa untuk bisa mengulang materi secara mandiri yang akan sangat membantu siswa dalam pembelajaran mandiri dan mendukung penguasaan materi secara teori dan praktik dengan lebih baik. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *website google sites* akan mendukung efektivitas media pembelajaran digital dalam bidang kecantikan dan sesuai dengan tuntutan dunia kerja.

Penelitian sebelumnya menyatakan bahwa peningkatan minat dan pemahaman siswa dapat dibuktikan dengan penerapan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi (Tambunan et al., 2022). Dalam konteks pembelajaran kejuruan di SMK penggunaan media berbasis *website* dapat mendukung pembelajaran mandiri, meningkatkan motivasi belajar, serta memperkaya pengalaman belajar siswa (Ridwan et al., 2020). Menurut Mukti et al., (2020) Penggunaan *google sites* sebagai platform pembelajaran dalam berbagai penelitian telah terbukti efektif. Guna meningkatkan hasil belajar siswa serta keterlibatan siswa pada proses pembelajaran

Harapan dalam penelitian pengembangan media ini mampu menjadi solusi inovatif pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi pada dunia pendidikan serta meningkatkan kualitas pembelajaran di SMKN 1 Lamongan. Serta siswa leboh termotivasi untuk mengembangkan keterampilan. Guru juga dapat memanfaatkan teknologi ini untuk menyusun materi yang lebih menarik dan terstruktur.

Kesimpulan secara keseluruhan, penelitian ini untuk merancang dan mengevaluasi media pembelajaran berbasis *website google sites*, serta mengukur efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dan menganalisis tanggapan siswa terhadap penggunaannya dalam mata pelajaran *manicure*.

## METODE

Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* berbasis model ASSURE. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif statistik untuk menganalisis dan mengolah data yang diperoleh. Model ASSURE dipilih karena dapat mendukung secara penuh integrasi teknologi dan media dalam pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran.

Model pengembangan ASSURE dalam penelitian ini akan dilakukan modifikasi, guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pengembangan media

pembelajaran berbasis teknologi maka dapat dilakukan modifikasi tahapan pengembangannya (Amanda et al., 2024). Dalam hal ini modifikasi tahapan dilakukan untuk penyesuaian kondisi kebutuhan lapangan, modifikasi tahapannya adalah sebagai berikut: *Analyze Learners Characteristics, Select Methods Media and Materials, Develop Media, Validate Media, Utilize Media and Require Learners Participation.*

Tahapan pertama dalam pengembangan media pembelajaran adalah *analyze learners*, tahapan ini dilakukan pertama untuk mengidentifikasi kebutuhan, potensi, dan masalah peserta didik. Tahapan *analyze learners* siswa diberikan kuis. Data yang diperoleh pada tahapan ini tersaji pada diagram 1.

Diagram 1. Analisis Peserta Didik

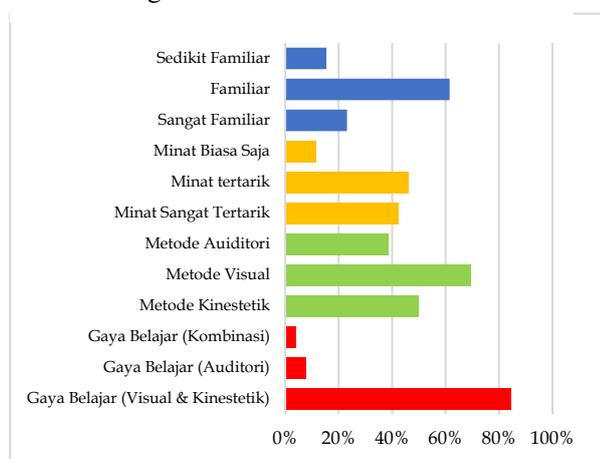


Diagram 1 menunjukkan mayoritas siswa kelas 12 TKKR SMKN 1 Lamongan memiliki gaya belajar visual kinestetik, dengan ketertarikan yang tinggi terhadap materi perawatan tangan dan mewarnai kuku. Dengan demikian maka dapat disimpulkan solusi yang tepat untuk memfasilitasi gaya belajar mayoritas siswa yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, maka penulis memilih platform google sites. Dengan adanya media pembelajaran yang mendukung gaya belajar siswa guna meningkatkan pemahaman dan penguasaan teknik siswa secara mandiri dan mendalam.

Tahapan *select methods, media, and materials* yaitu tahapan untuk menentukan metode pembelajaran, media pembelajaran dan material yang digunakan dalam pengembangan media. Metode pembelajaran yang dipilih adalah *project based learning* karena metode ini sangat mendukung keterlibatan siswa serta sejalan

dengan model pengembangan ASSURE yang mengharuskan siswa terlibat dalam proses pembelajaran. Adapun media pembelajaran yang dipilih berdasarkan data dari *analyze learners* yaitu media interaktif berbasis *website google sites* selain karena fleksibilitasnya, *google sites* dipilih karena dapat menyajikan konten berupa teks, gambar, video tutorial, kuis interaktif, diskusi interaktif dalam satu media yang praktis. Material yang dipilih dengan mempertimbangkan visual dan desain yang menarik.

Tahapan *develop media* adalah tahapan utama dalam proses pengembangan media, pada tahapan *develop media* terdiri dari tiga langkah utama yaitu, pembuatan *storyboard*, pembuatan elemen visual, pengintegrasian elemen-elemen ke dalam *website google sites*. Pembuatan *website google sites* dimulai dengan membuat halaman kosong kemudian menyusun struktur situs sesuai dengan *storyboard* yang sudah dirancang sebelumnya. Struktur ini mencakup halaman utama (*landing page*), halaman materi, halaman *quiz*, halaman tugas, halaman latihan soal, serta fitur interaktif seperti *live chat*, dan forum diskusi. Selanjutnya menyesuaikan tema dan identitas visual, pemilihan warna, pemilihan *font*, serta penyemat logo *website*.

Tahapan keempat dan kelima adalah *validate media* dan *evaluate and revise*, tahapan ini bertujuan untuk memastikan kelayakan media pembelajaran sebelum diaplikasikan ke peserta didik. *Validate media* melibatkan lima validator ahli yang menilai pada aspek media, materi dan bahasa. Selanjutnya seluruh saran dan masukan validasi dari validator ahli menjadi acuan untuk perbaikan atau revisi media sebelum diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Tahapan terakhir pengembangan media adalah *utilize media and require learners participation*. Pada tahapan ini media akan diimplementasikan langsung kepada peserta didik. Pengimplementasian media pembelajaran guna memastikan bahwa media pembelajaran efektif dalam mendukung pemahaman siswa. Pada tahapan ini, peserta didik harus terlibat secara langsung dalam pembelajaran melalui eksplorasi media, diskusi, dan praktik. Tahapan ini telah dirancang meliputi, yaitu 1) Pelaksanaan *pretest*. 2) Penyampaian materi dengan media *website google sites*. 3) Praktik secara langsung. 4) Pelaksanaan *posttest*. 5) Pengisian angket respon siswa. Adapun hasil *website* pembelajaran yang telah dikembangkan disajikan pada gambar berikut ini.



Gambar 1. Halaman Beranda Website



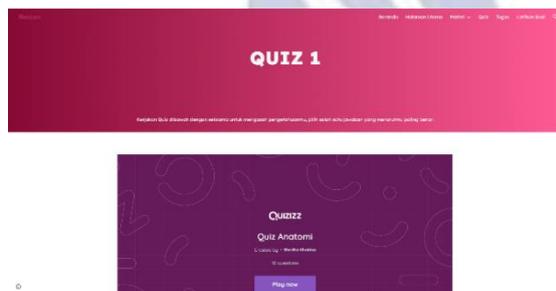
Gambar 2. Halaman Utama



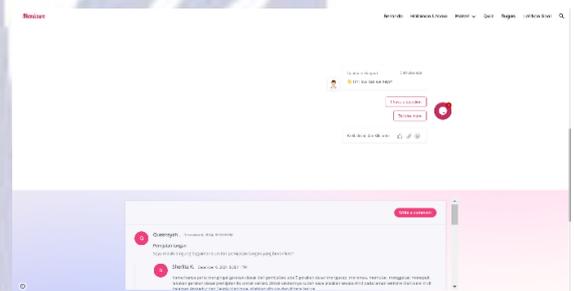
Gambar 3. Halaman Materi



Gambar 4. Halaman Sub Materi



Gambar 5. Halaman Quiz



Gambar 6. Fitur Live Chat & Kolom Diskusi

Subjek yang menjadi sasaran utama pada penelitian ini adalah siswa tata kecantikan kelas XII TKKR di SMKN 1 Lamongan yang berjumlah 26 siswa serta sedang menempuh mata pelajaran *manicure* tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini juga melibatkan guru mata pelajaran dan validator ahli yang bertugas untuk menilai kelayakan media pembelajaran.

Data pada penelitian ini akan dikumpulkan melalui tiga teknik yaitu, observasi, lembar tes hasil belajar kognitif dan psikomotorik, dan angket atau kuisioner. Untuk mengetahui kondisi, masalah, dan potensi yang ada di lapangan dilakukan observasi dengan pengamatan secara langsung serta mengumpulkan data siswa sebagai dasar atau sumber data pada tahapan *analyze learners*. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada aspek kognitif dan psikomotorik digunakan lembar tes hasil belajar berupa soal *pretest* dan *posttest* serta lembar penilaian kinerja peserta didik. Untuk memperoleh data berupa nilai kelayakan media dari validator ahli, serta respon atau tanggapan siswa

terkait media pembelajaran maka digunakan angket dan kuisioner.

Terdapat tiga jenis instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu: 1) Lembar instrumen kelayakan media pembelajaran. Lembar instrumen kelayakan media akan diisi oleh lima validator yang mengevaluasi media pembelajaran pada aspek media, materi dan bahasa. Instrumen kelayakan media disusun dan dimodifikasi berdasarkan instrumen evaluasi media pembelajaran oleh Chaeruman (2020) dalam Pustekkom kemendikbud. 2) Lembar instrumen penilaian hasil belajar. Lembar instrumen ini digunakan untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa pada aspek kognitif dan psikomotorik. 3) Lembar instrumen respon siswa dipersiapkan untuk memperoleh data respon siswa terhadap media pembelajaran dan disajikan pertanyaan yang harus diisi oleh siswa berdasarkan pengalaman mereka.

Pendekatan pada penelitian ini yaitu kuantitatif statistik, adapun teknik analisis data yang dilakukan akan terbagi menjadi tiga, yaitu: 1) Teknik analisis data

untuk faktor kelayakan media pembelajaran dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan rata-rata skor, kemudian kesimpulan didasarkan pada presentase kevalidan media dengan kriteria validitas yang telah ditentukan. Kriteria kevalidan untuk kelayakan media pembelajaran ditentukan berdasarkan presentase dengan penilaian sebagai berikut: jika media mendapatkan nilai presentase 81% - 100% dikategorikan sebagai "Sangat Layak" untuk digunakan tanpa revisi. Media dengan presentase 61% - 80% termasuk kategori "Layak" dan juga tidak memerlukan revisi. Jika presentase berada pada rentang 41% - 60% dinyatakan "Cukup Layak" namun memerlukan revisi sebagian. Untuk media yang mendapatkan presentase 21%- 40% dikategorikan "Tidak Layak", sehingga membutuhkan revisi sebagian serta pengkajian ulang terhadap isi atau materi. Sementara itu, media yang memperoleh presentase 0% - 20% dinyatakan "Sangat Tidak Layak" dan memerlukan revisi total sebelum dapat digunakan.

2) Teknik analisis hasil belajar siswa pada aspek kognitif dengan lembar *pretest* dan *posttest* kemudian skor jawaban siswa akan dihitung untuk menentukan nilai ketuntasan masing-masing siswa. Jika skor siswa mencapai  $>75$  (batas minimum ketuntasan ketercapaian tujuan pembelajaran) maka siswa dianggap telah mencapai hasil belajar secara optimal. Sementara itu, ketuntasan hasil belajar psikomotorik akan dinilai berdasarkan unjuk keterampilan siswa saat melakukan praktik *manicure*.

Selanjutnya untuk melihat peningkatan hasil belajar, maka dilakukan uji statistik. Sebelumnya uji normalitas dilakukan untuk melihat apakah data berdistribusi normal. Dalam penelitian ini berdasarkan data yang diperoleh, data diasumsikan tidak memenuhi standar data normalitas sehingga uji statistik non-paramterik adalah solusinya. Uji *wilcoxon signed rank test* dipilih karena tidak mengharuskan data berdistribusi normal, serta dapat digunakan pada data berpasangan seperti nilai *pretest* dan *posttest*.

Dalam uji *Wilcoxon Signed Rank Test*, hipotesis yang digunakan terdiri dari hipotesis nol ( $H_0$ ) yang menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar pada *pretest* dan *posttest*, serta hipotesis alternatif ( $H_1$ ) yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kedua nilai tersebut. Pengambilan keputusan dalam uji ini didasarkan pada nilai Asymp. Sig. (2-tailed). Jika nilai signifikansi yang diperoleh kurang dari 0,05 (Sig.  $<$  0,05), maka  $H_0$  ditolak, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 (Sig.  $>$  0,05), maka  $H_0$  diterima, yang menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan.

3) Teknik analisis data pada respon siswa menggunakan rumus perhitungan rata-rata, setelah pengolahan data, selanjutnya dilakukan kesimpulan yang didasarkan pada presentase skor dengan kriteriavaliditas yang telah ditentukan, yaitu: media yang memperoleh presentase 81% - 100% dinyatakan "Sangat Baik". Media dengan presentase 61% - 80% dinyatakan "Baik". Jika presentase berada pada rentang 41% - 60% media dinyatakan "Cukup Baik". Untuk media yang mendapatkan presentase 21% - 40% dikategorikan "Tidak Baik". Sedangkan media yang mendapatkan presentase 0% - 20% dinyatakan "Sangat Tidak Baik".

Dengan menggunakan metode ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas terkait metode yang digunakan serta dapat mencapai tujuan penelitian. Tidak hanya sebatas mengembangkan media yang inovatif, namun juga efektif untuk meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran, serta meningkatkan pemahaman, minat, dan motivasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran *manicure* di SMKN 1 Lamongan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil validasi kelayakan media pembelajaran yang dinilai oleh validator memperoleh rata-rata skor 4,41 atau 88,2% dinyatakan "Sangat Layak". Penilaian ini mencakup tiga aspek utama yaitu, aspek media, aspek materi, dan aspek bahasa, yang masing-masing mendapatkan kategori "Sangat Layak" dengan skor 4,40 (88%) untuk aspek media, 4,42 (88,4%) untuk aspek materi, dan 4,42 (88,4%) untuk aspek bahasa. Hasil kelayakan media beberapa validator memberikan saran dan masukan untuk peningkatan kualitas media pembelajaran. Seperti penambahan *background* untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran, serta penyesuaian tata letak video pembelajaran agar lebih mudah diakses oleh siswa. Secara keseluruhan media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas dari ketiga aspek yang dinilai, serta aspek lainnya seperti desain, navigasi, dan keterbacaan. Sehingga media telah dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Rincian perhitungan nilai kelayakan media tersaji pada tabel 1. berikut ini.

Tabel 1. Hasil Penilaian Kelayakan Media

No.	Aspek	Skor $\bar{x}$	Presentase	Kategori
1.	Media	4,40	88%	Sangat Layak
2.	Materi	4,42	88,4%	Sangat Layak
3.	Bahasa	4,42	88,4%	Sangat Layak
<b>Jumlah</b>		<b>4,41</b>	<b>88,2%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Menurut penelitian oleh Yuniarti et al., (2023) media pembelajaran yang dirancang dan dikembangkan dengan baik mampu meningkatkan keterlibatan dan

efektivitas siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian oleh Fatuttokhman (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran harus menyajikan materi yang relevan dan terstruktur untuk mendukung pemahaman siswa. Serta sebagaimana yang disebutkan oleh Heinich et al. (1999) dalam model ASSURE penggunaan bahasa yang sederhana dan tepat sangat penting untuk mendukung transfer pengetahuan dalam penyajian materi yang disajikan di dalam media pembelajaran.

Analisis peningkatan hasil belajar menunjukkan peningkatan yang signifikan pada aspek kognitif yang diukur dengan lembar *pretest* dan *posttest* dengan menyajikan 20 soal pilihan ganda. Evaluasi dilakukan untuk mengukur pemahaman kognitif siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa hanya 23% siswa yang mencapai nilai KKTP (Ketercapaian Ketuntasan Tujuan Pembelajaran), dengan nilai rata-rata kelas 62,35 yang berarti masih dibawah nilai minimal ketuntasan yaitu 75. Setelah penerapan media pembelajaran, hasil *posttest* mengalami peningkatan yang signifikan dengan sebanyak 92% siswa mencapai nilai KKTP, dan nilai rata-rata kelas meningkat mencapai 86,35.

Analisis selanjutnya untuk melihat signifikansi peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* dengan uji *wilcoxon signed rank test*. Hasil yang diperoleh menunjukkan nilai Z sebesar -4,470 dengan nilai tingkat signifikansi 0,000 (<0,05), yang mengindikasikan adanya peningkatan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Temuan ini membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis website google sites efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi perawatan tangan dan mewarnai kuku. Hasil uji statistik *wilcoxon signed rank test* dapat dilihat pada diagram 3 berikut.

Diagram 2. Hasil Uji Rank Nilai Pretest Posttest

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest - Pretest	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	,00	,00
	Positive Ranks	26 <sup>b</sup>	13,50	351,00
	Ties	0 <sup>c</sup>		
	Total	26		

- a. Posttest < Pretest
- b. Posttest > Pretest
- c. Posttest = Pretest

Diagram 3. Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test  
Test Statistics<sup>a</sup>

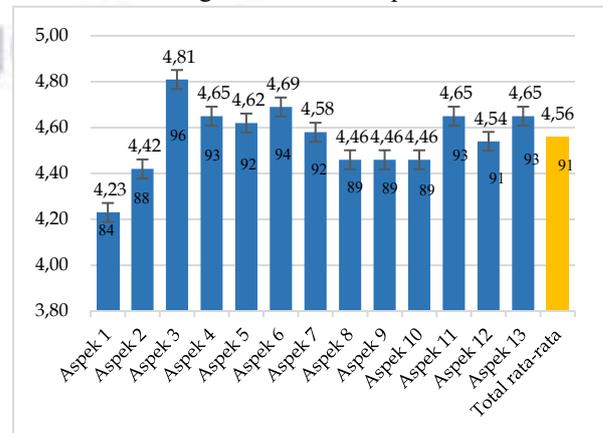
	Posttest - Pretest
Z	-4,470 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

- a. Wilcoxon Signed Ranks Test
- b. Based on negative ranks.

Temuan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis website mampu meningkatkan keterampilan praktik siswa dalam bidang kecantikan dan tata rias. Keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran pada aspek kognitif dan psikomotorik membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman serta keterampilan siswa. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Kamilah et al. (2023), yang menyatakan bahwa media berbasis website Google Sites terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran berbasis praktik.

Hasil respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis website google sites menunjukkan hasil "Sangat Baik", dengan nilai rata-rata 4,56 (91%). Siswa memberikan tanggapan yang positif terutama pada aspek kemudahan akses, tampilan visual, fitur navigasi, dan efektivitas materi dalam membantu pemahaman. Beberapa indikator yang mendapat skor tertinggi antara lain: kemudahan dalam mengakses materi kapan saja (94%), tampilan website yang menarik (96%) dan fitur navigasi yang jelas (93%). Selain itu media pembelajaran ini dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar, mendukung pembelajaran mandiri serta membuat pembelajaran lebih interaktif dan tidak membosankan. Hasil respon siswa disajikan pada Diagram 4.

Diagram 4. Hasil Respon Siswa



Hasil penelitian ini sejalan dengan teori ARCS Model of Motivation yang dikembangkan oleh Keller

(1987). Teori ini menekankan bahwa media pembelajaran yang efektif harus mampu meningkatkan perhatian (*Attention*), relevansi (*Relevance*), kepercayaan diri (*Confidence*), serta kepuasan belajar (*Satisfaction*). Berdasarkan hasil analisis, media pembelajaran interaktif berbasis website Google Sites mampu memenuhi keempat aspek tersebut. Oleh karena itu, penerapan *Google Sites* sebagai sarana pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik, mudah dipahami, serta lebih efektif bagi siswa SMK.

Secara keseluruhan, penelitian ini mengungkapkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *website Google Sites* pada mata pelajaran Perawatan Tangan dan Mewarnai Kuku memiliki tingkat kelayakan yang tinggi. Selain itu, media ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta memperoleh tanggapan yang sangat positif dari peserta didik. Dengan demikian, penggunaan media berbasis teknologi ini dapat menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dan berpotensi untuk diterapkan pada mata pelajaran lain yang membutuhkan pendekatan visual serta kinestetik dalam proses belajar mengajar.

## PENUTUP

### Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis website Google Sites dalam mata pelajaran Perawatan Tangan dan Mewarnai Kuku (Manicure) memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik, dengan skor rata-rata 4,41 atau setara dengan 88%. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan, di mana rata-rata nilai pretest sebesar 61,35 dengan hanya 23% siswa yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 86,35 dengan 92% siswa yang dinyatakan tuntas pada posttest. Selain itu, seluruh siswa juga mencapai ketuntasan dalam aspek psikomotorik dengan nilai rata-rata 87,23.

Hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest, yang mengonfirmasi efektivitas media interaktif berbasis website Google Sites dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa. Respon siswa terhadap penggunaan media ini juga sangat positif, dengan skor 4,56 (91%), yang menunjukkan bahwa media pembelajaran ini mudah diakses, memiliki tampilan menarik, serta mendukung proses pembelajaran mandiri. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis website seperti Google Sites terbukti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di SMK, terutama dalam mata pelajaran yang membutuhkan keseimbangan antara teori dan praktik. Selain itu, media

ini juga berpotensi menjadi model pengembangan pembelajaran berbasis teknologi yang lebih luas di masa depan.

### Saran

Berdasarkan temuan penelitian, media pembelajaran interaktif berbasis website google sites memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan pembelajaran di SMK. Guru dapat memanfaatkannya sebagai alternatif pembelajaran interaktif dan mengembangkan fitur tambahan untuk mendukung gaya belajar siswa. Siswa disarankan untuk menggunakan media ini secara mandiri dengan mengeksplorasi fitur seperti video tutorial, latihan soal, dan forum diskusi untuk memperdalam pemahaman. Sekolah diharapkan mendukung implementasi media ini dengan menyediakan akses internet yang memadai serta pelatihan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Untuk penelitian selanjutnya, pengembangan media serupa dapat diterapkan pada mata pelajaran lain dengan menambahkan elemen interaktif seperti simulasi, game, video interaktif dan lain sebagainya, sehingga semakin meningkatkan pengalaman belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, D., Agustina, R., Linuhung, N., & Id, N. C. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis Android dengan menggunakan Android Studio pada materi turunan. *Emteke*.
- Badriyah. (2023). *Berbagai jenis media pembelajaran*. Surabaya: PT Penamuda Media.
- Chaeruman, U. A. (2015). *Evaluasi terhadap media pembelajaran*.
- Djoko, S., Pratikto, H., & Rahayu, W. P. (2024). Modifikasi penggunaan website Google Sites sebagai media pembelajaran dalam materi pasar modal. *Research and Development Journal of Education*, 10(2), 888. <https://doi.org/10.30998/RDJE.V10I2.23669>
- Fadilah, A. D., Rizki, K. D., Atha, N. D., & Setiawan, U. (2020). Definisi media pembelajaran, tujuan, fungsi, manfaat, serta urgensinya dalam proses belajar mengajar. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2).
- Faturrokhman, R. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa di SMK Pembangunan. *JIP*, 2(4), 713–721.
- Kamilah, S. F., Wahyuni, I., & Ratnasari, D. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis website dengan Google Sites untuk materi ekosistem di kelas X SMA. *Biodik*, 9(3), 176–181. <https://doi.org/10.22437/Biodik.V9I3.25523>

- Mukti, Puspita, & Anggraeni. (2020). Penggunaan media pembelajaran fisika berbasis web melalui Google Sites pada materi listrik statis. *Jurnal Universitas Jember*, 51-59.
- Pradani, R. Y. (2021). Pengembangan modul pembelajaran manicure dan nail art bagi siswa SMK. *Jurnal Inovasi Teknik dan Edukasi Teknologi*, 1(5), 385-393. <https://doi.org/10.17977/UM068V1N5P385-393>
- Ridwan, V. A., Lutfiati, D. D., & Kes, M. (2020). Dampak pengembangan media interaktif berbasis teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran seni melukis kuku (nail art) bagi siswa kelas XI SMK Negeri 8 Surabaya. *Jurnal Pendidikan*, 9.
- Sabandar, V. P., & Ramadhani, W. P. (2023). Pemanfaatan Google Sites sebagai media pembelajaran berbasis web. *German für Gesellschaft (J-Gefüge)*, 2(1), 61-67. <https://doi.org/10.30598/JGEFUEGE.2.1.61-67>
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Surabaya: Alfabeta.
- Tambunan, M. A., Siagian, P., & Kunci, K. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis website (Google Sites) untuk materi fungsi di SMA Negeri 15 Medan. *Humantech Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia*.
- Wulandari, Sulistyowati, & Hakim. (2022). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis Google Sites dalam materi usaha dan energi terhadap peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Luminous*, 83-88.
- Yanti, Y. (2019). *Perawatan tangan dan kuku*. Jakarta: Erlangga.
- Yuniarti, A., Putri Shalihah, A., Amanda, D., Laili Ramadhani, I., Virnanda, V., & Keguruan, F. (2023). Pemahaman terhadap media dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 4(2).

