

Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Peserta Didik dengan Pengembangan Fasilitas belajar.id Google Sites sebagai Sumber Media Belajar Interaktif dalam Mendukung Hybrid Learning

Hariyanto*, Marsono, Didik Dwi Prasetya
Universitas Negeri Malang, Indonesia
*harismknesaba97@gmail

Abstract

Merdeka curriculum, ideally required educators to be able to present the content of learning material into interactive innovation in learning media so that the learning process runs well and the quality of students' competence increases. Some free features of the belajar.id accounts, such as Google Sites, are still not utilized optimally. This research aims to increase student learning achievement by developing Fasilitas belajar.id Google Sites as a source of interactive learning media to support hybrid learning. The data collection instrument used was a questionnaire with closed questions. The data analyzed is quantitative and qualitative, which contains suggestions from the validator. This research uses the type of Research and Development (R&D). The model used is ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The results show that the development of Google Sites Learning. Id facility is a valid, practical, effective learning resource, supports Hybrid Learning and the questions meet the difficulty level requirements and have differentiating power. The post-test results showed that the average of the experimental group was greater than the control group. The independent t-test results show an influence of media use on increasing learning achievement with $p < 0.05$. The development of the Fasilitas Belajar. id Google Sites as a source of interactive learning media to support Hybrid Learning can improve student learning achievement.

Keywords: *Learning Achievement; belajar.id Facilities; Google Sites; Interactive; Learning Media*

Abstrak

Kurikulum merdeka, secara ideal menuntut pendidik untuk mampu mempresentasikan isi materi pembelajaran kedalam suatu media pembelajaran interaktif yang inovatif agar proses pembelajaran berjalan baik dan kualitas kompetensi peserta didik meningkat. Beberapa fitur gratis dari akun belajar.id seperti google sites masih belum dimanfaatkan dengan maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan upaya peningkatan prestasi belajar peserta didik dengan pengembangan fasilitas belajar.id google sites sebagai sumber media belajar interaktif dalam mendukung hybrid learning. Instrumen pengumpul data yang digunakan berupa angket dengan pertanyaan tertutup. Data yang dianalisis yaitu data kuantitatif dan data kualitatif yang berisi saran dari validator. Penelitian ini menggunakan jenis Research and Development (R&D). Model yang digunakan yaitu ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Hasil menunjukkan bahwa pengembangan fasilitas belajar.id google sites merupakan sumber belajar yang valid, praktis, efektif, mendukung hybrid learning dan soal memenuhi syarat tingkat kesukaran dan mempunyai daya pembeda. Hasil posttest menunjukkan rata-rata kelompok eksperimen lebih besar daripada kelompok kontrol. Hasil uji independent t-Test menunjukkan ada pengaruh penggunaan media terhadap peningkatan prestasi belajar dengan $p < 0.05$. Pengembangan fasilitas belajar.id google

sites sebagai sumber media belajar interaktif dalam mendukung hybrid learning dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Kata Kunci: Prestasi Belajar; Fasilitas belajar.id; Google Sites; Interaktif; Media Belajar

Pendahuluan

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (UU Sisdiknas Nomor 20 tahun 2023). Kurikulum merdeka menuntut sekolah melakukan usaha yang sungguh-sungguh untuk mengerahkan segenap sumber belajar dalam rangka mengoptimalkan tumbuh kembang anak. Penggunaan sumber belajar yang bervariasi dan menyenangkan akan membuat suasana belajar lebih bagus yang akhirnya tujuan belajar akan tercapai. Pemakaian media belajar akan membantu proses belajar, sehingga proses penyampaian materi belajar lebih menyenangkan (Arsyad., 2011).

Dalam kurikulum merdeka, agar proses pembelajaran berjalan baik dan kualitas kompetensi peserta didik meningkat, secara ideal pendidik jaman sekarang dituntut untuk mampu mempresentasikan isi materi pembelajaran kedalam suatu media pembelajaran interaktif yang inovatif (Fitra, J., & Maksum, 2021). Perkembangan media belajar berbasis teknologi informasi dapat mengolah data dalam bentuk audio, audio visual termasuk multimedia sehingga menjadi salah satu alternatif solusi masalah dalam pembelajaran (Darmawan, 2016). Berkembangnya teknologi informasi terdapat sumber potensi yang besar dalam hal cara mempelajari, memperoleh dan mengelola data serta informasi (Taufiq, M., A. V. Amalia, 2017).

Penggunaan teknologi informasi yang menggabungkan media teks, gambar, suara, video dan animasi menyebabkan seseorang dapat menangkap 50% dari apa yang dilihat dan apa yang didengar, menyerap 80% pengetahuan, sehingga penggunaan teknologi berupa media interaktif dapat meningkatkan efektifitas penyerapan materi. Ada peningkatan kecepatan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran dengan menggunakan teknologi multimedia yang bersifat interaktif (Kawuryan, 2014). *Mobile learning* adalah salah satu media pendidikan dengan berbasis teknologi informasi yang memakai teknologi telepon genggam untuk belajar dan mengakses modul pelajaran kapanpun serta dimanapun. Dengan *mobile learning*, siswa dapat menjadi pusat pembelajaran dan guru sebagai fasilitator bertugas menyediakan media pembelajaran dengan menyajikan konten pembelajaran berupa teks, video dan animasi (Hartini, S Hapsari, W., H. Wibawanto, 2017).

Perbedaan model kecepatan anak anak dalam proses belajar dalam kurikulum merdeka perlu diakomodir, dengan menyediakan media belajar interaktif yang bisa mengikuti perkembangan tahap belajar (Amalia, 2022). Seorang guru dituntut untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran yang berbeda sesuai tingkat daya serap antara peserta didik yang satu dengan yang lainnya, tidak hanya sekedar menyajikan materi saja, tetapi juga perlu menggunakan metode yang memudahkan pemahaman, sesuai dan disukai oleh peserta didik. Media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, mengontrol kecepatan belajar serta memberikan pengalaman yang menyeluruh kepada siswa dari hal-hal yang konkrit sampai dengan yang abstrak (Munawaroh & Sukwatus, 2021).

Hasil dari beberapa data yang diperoleh melalui survey pendahuluan menunjukkan bahwa hampir semua siswa di Tingkat Sekolah Menengah (SMA) di diperkenankan membawa handphone, namun penggunaannya belum sesuai harapan sebagai salah satu sumber belajar terutama sumber belajar di digital. Data di SMKN 1 Bangil di tahun 2022

menunjukkan tingkat kunjungan perpustakaan, rata-rata 3 % setahun atau setara 60 peserta didik dari 1972 jumlah secara keseluruhan. Rendahnya persentase kunjungan ke perpustakaan menjadikan indikasi bahwa sumber belajar yang bersifat konvensional kurang diminati oleh peserta didik. Persentase kunjungan ini bisa jadi semakin rendah jika sekolah tidak melakukan diversifikasi jenis buku dan mengkombinasikan dengan menambah media belajar yang bersifat digital yang bisa dibuat oleh guru dan atau siswa.

Salah satu penyebab, masih rendahnya sumber belajar interaktif yang bisa diakses melalui handphone, tablet atau komputer adalah kurangnya materi bahan belajar interaktif lebih fokus pada materi pada kurikulum merdeka. Para guru lebih banyak menggunakan media belajar handphone dan atau komputer untuk mengerjakan ulangan (google form) dan pengumpulan tugas, sedangkan yang membuat konten materi pelajaran yang terfokus pada Capaian Pembelajaran (CP) masih kurang. Beberapa fitur gratis dari akun belajar.id seperti *google doc*, *google sheet*, *google drive*, *google sites* masih belum dimanfaatkan dengan maksimal. Bahkan salah satu fitur yang bisa menampung banyak informasi yaitu *google drive* yang didalamnya terdapat fasilitas *google sites*, sangat minim penggunaannya. Data hasil survey awal di SMK Negeri 1 Bangil, di tahun 2023 diperoleh informasi dari sampel 55 Guru yang dilakukan survey awal, hanya 3 orang guru (5,5%) yang memanfaatkan akun belajar.id untuk menggunakan *google sites* sebagai salah satu sumber belajar. Disamping itu ternyata hasil wawancara dengan tim Dapodik, hak siswa untuk mendapatkan akun belajar.id juga belum terlaksana, sehingga fitur-fitur gratis dan legal dari pemerintah juga belum dinikmati oleh siswa.

Sehubungan dengan kesenjangan di atas, untuk meminimalisir ketimpangan tersebut salah satu solusi yang dapat digunakan adalah memaksimalkan penggunaan fasilitas belajar.id *google sites*. *Google sites* merupakan sumber belajar yang bisa diakses dengan handphone dan komputer dengan menggunakan jaringan internet, sehingga bisa digunakan sebagai upaya untuk mendukung pembelajaran *hybrid*. Beberapa penelitian yang mendukung penguatan penggunaan media interaktif *google sites* antara lain *google sites* layak digunakan dalam proses pembelajaran (Nugroho, M. K. C., & Grendi, 2021). Dalam proses belajar mengajar matematika pemanfaatan *google sites* khususnya pada materi pola bilangan memudahkan guru dalam mengirim atau membagikan materi, video tutorial, memberikan tugas dan masih banyak lagi kegunaan atau manfaatnya (Jubaidah S., 2020). Dari permasalahan di atas, maka dampak akhirnya akan menimbulkan motivasi belajar peserta didik rendah, kecepatan penerimaan materi pembelajaran lambat dan nilai nilai mata pelajaran juga rendah sehingga belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditentukan terutama mata pelajaran Produktif Desain Komunikasi Visual. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk melakukan upaya peningkatan prestasi belajar peserta didik dengan pengembangan fasilitas belajar.id *google sites* sebagai sumber media belajar interaktif dalam mendukung *hybrid learning*.

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis *Research and Development (R&D)*. Model yang digunakan yaitu *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation)*. Produk yang akan dikembangkan adalah media belajar *google sites* dengan fasilitas belajar.id sebagai sumber media belajar interaktif untuk mendukung *hybrid learning* dan peningkatan prestasi belajar peserta didik pada kurikulum merdeka. Dalam tahap analisis terbagi dalam 2 bagian yaitu analisis kebutuhan dan analisis hasil akhir. Dari tahap hasil analisis awal, tahap berikutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan rancangan produk media pembelajaran yang akan dibuat berupa website *google sites*. Setelah dilakukan penyusunan rancangan, peneliti membuat sketsa awal

media pembelajaran menggunakan website yang diakses melalui aplikasi google sites dengan akun belajar.id., langkah berikutnya adalah membuat *site plan* yang terhubung dengan icon *Home*, Absen Karakter, Asesmen Diagnostik, Capaian Pembelajaran, Materi, Video Pembelajaran, Game Edukasi, Soal *Pretest* dan *Posttest*, Link Tugas, *Ice Breaking*, Konsultasi, Latihan USP dan Profil. Icon dalam *site plan* dibuat animasi bergerak dan gambar-gambar yang sesuai dengan konten di dalamnya, dengan tujuan *user friendly*, terkesan dinamis dan tidak membosankan. Pada tahap ini, sebelum produk diimplementasikan, akan dilakukan validasi dari oleh ahli media, materi dan guru untuk mendapatkan saran dan perbaikan. Setelah dilakukan perbaikan, langkah berikutnya adalah melakukan uji coba pada kelompok kecil dan kelompok besar. Pada tahap implementasi, Pada tahap ini, produk diimplementasikan dalam pembelajaran riil pada peserta didik kelas X, Program Keahlian Desain Komunikasi Visual pada elemen materi Fotografi Dasar. Setiap kegiatan pembelajaran diamati observer, untuk mengamati aktifitas siswa, guru dan media yang digunakan. Di akhir pembelajaran diberikan angket untuk mengetahui respon penggunaan media oleh peserta didik. Pada tahap ini dilakukan dua tahap analisis data, yaitu analisis data kualitatif dan data kuantitatif. Analisis data kualitatif dipergunakan untuk mengolah data berupa masukan, saran dan kritik dari para ahli dan uji lapangan untuk selanjutnya dilakukan revisi bertahap untuk pengembangan media menjadi lebih baik. Sedangkan analisis data kuantitatif diperoleh dari penilaian responden dalam bentuk konversi angka pada angket yang diberikan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan produk akhir.

Uji coba produk dalam model pengembangan ADDIE, dilaksanakan mulai tahap pengembangan, implementasi dan evaluasi. Tahapan pertama dilakukan review dan validasi ahli materi, media dan guru mata pelajaran Dasar Dasar Desain Komunikasi Visual, selanjutnya adalah melakukan uji coba pada kelompok kecil dan kelompok besar. Dalam uji validitas media pembelajaran dilakukan oleh 5 orang validasi dan yaitu 2 orang validasi ahli media, 2 orang validasi ahli materi dan 1 orang guru. Validitas diperoleh dengan menggunakan lembar validasi, kemudian melakukan penilaian kualitas media sesuai dengan item pertanyaan. Pada bagian kritik dan saran diharapkan untuk mengisikan saran perbaikan, terutama item pertanyaan yang mempunyai nilai rendah. Uji coba dilakukan dalam kelompok kecil dan kelompok besar pada siswa kelas X DKV. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada peserta didik kelas X DKV 1 SMKN 1 Bangil sebanyak 10 anak yang dipilih dengan nilai dan karakter yang baik, sedang dan kurang. Sedangkan uji coba kelompok besar dilakukan pada kelas X DKV 2 dan X DKV 3 sejumlah 72 peserta didik. Subjek coba dalam penelitian ini adalah seorang dosen dalam ahli media, seorang guru ahli bidang materi, dan guru kelas X DKV yang mengampu mata pelajaran produktif DKV dan peserta didik.

Data yang diperoleh berupa kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari instrumen pengumpul data yang diberikan kepada validator dan hasil *pretest* dan *posttest*. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dengan kepala sekolah, wakil kepala sekolah, guru dan peserta didik serta saran yang diberikan pada kolom instrumen validasi. Instrumen pengumpul data yang digunakan berupa angket dengan pertanyaan tertutup dan terdapat kolom kritik dan saran di bagian bawah. Untuk memudahkan analisis data dalam angket, maka penilaian digunakan 4 tingkatan dengan *skala likert*, yang mana angka terkecil mencerminkan penilaian yang rendah. Kisi-kisi validasi media dilakukan pada tampilan dan isi. Kisi-kisi validasi materi dan guru dalam hal isi, bahasa dan pembelajaran dan hasil belajar. Untuk instrumen respon siswa untuk media dikaji kualitas, karakteristik, manfaat dan *hybrid learning*. Untuk kisi-kisi instrumen keterlaksanaan penggunaan media yaitu penggunaan sebagai panduan selama proses belajar mengajar, penggunaan sebagai sumber belajar siswa, kesesuaian aktifitas guru dengan media dan kesesuaian

aktifitas siswa dengan media. Lembar observasi guru dan siswa dilakukan pada kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup.

Teknik Analisis data digunakan adalah untuk menguji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media. Hasil dari semua angket yang terkumpul, diverifikasi dan ditabulasikan untuk selanjutnya diolah dan dibandingkan dengan standar acuan yang telah ditetapkan. Analisa kelayakan media diperoleh dari lembar validasi yang diisi oleh ahli media, ahli materi dan guru. Analisa kepraktisan media diperoleh dari lembar observasi keterlaksanaan media dalam pembelajaran dan aktifitas guru dan respon siswa setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran. Lembar Observasi Aktifitas Guru diisi oleh observer selama proses belajar mengajar sesuai dengan pedoman penilaian. Lembar respon siswa diisi setelah melakukan kegiatan belajar di akhir mengajar.

Analisa efektifitas media didapat dari observasi aktifitas siswa, ketuntasan klasikal pembelajaran dan statistik parametrik untuk mengetahui pengaruh penggunaan media terhadap prestasi belajar peserta didik. Analisa Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) digunakan untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran, dibandingkan dengan norma KKTP dalam sebuah kelas. Berdasarkan informasi dari Guru DKV kelas X SMKN 1 Bangil KKTP mata pelajaran Dasar Dasar Desain Komunikasi Visual kelas X adalah rentang 70 - 75. Uji statistik dilakukan dengan uji homogenitas, uji normalitas dan Uji Independent Sample t- Test. Uji independent t test dikatakan signifikan apabila $p < 0,05$.

Hasil dan Pembahasan

Dari paparan data kurikulum, sarana dan prasarana, metode pembelajaran, media pembelajaran, karakter guru dan siswa akhirnya diperlukan sebuah sumber belajar yang mudah dibuat oleh guru, murah, mudah diakses dan bisa dikelola sesuai dengan kebutuhan kurikulum merdeka. Dalam pembelajaran produktif siswa masih memerlukan dasar penguatan materi yang sesuai dengan capaian pembelajaran beserta elemen-elemen yang harus diajarkan. Guru masih belum sepenuhnya menyiapkan dasar materi yang runtut dan lengkap sesuai dengan capaian pembelajaran dan kebanyakan pembelajaran langsung mengarah pada *project* yang akan diselesaikan, sehingga pengetahuan dasar yang dimiliki siswa dari elemen capaian pembelajaran masih kurang. Absen belajar, materi, ujian, tugas dan beberapa perangkat administrasi pembelajaran belum terorganisir dengan baik, dalam bukti digital, sehingga ketika ada kegiatan supervisi dan kepentingan pembelajaran masih kesulitan mencarinya. Sehubungan dengan kondisi tersebut perlu dikembangkan sebuah sumber belajar siswa yang fokus pada capaian pembelajaran dan pegangan guru dalam pembelajaran tatap muka ataupun dalam jaringan. Dengan diberikan akun belajar.id kepada guru, siswa dan tenaga kependidikan maka pengembangan media yang sesuai adalah *google sites*.

1. Design Antar Muka (*Interface*)

Hasil dari tahap design adalah perlu dikembangkan sebuah sumber belajar siswa yang fokus pada capaian pembelajaran dan pegangan guru dalam pembelajaran tatap muka ataupun dalam jaringan, yaitu *google sites*. Berikut ini adalah tampilan awal media yang dijalankan di komputer, tablet dan *handphone*.



Gambar 1. Tampilan *Google Sites* di Layar Laptop/Komputer

2. Menu dan Sub Menu

Pada petunjuk terdapat beberapa penjelasan meliputi (1) berdoa sebelum menggunakan media ini, (2) gunakan perangkat gawai, tablet, komputer atau laptop yang terkoneksi dengan jaringan internet, (3) isilah absen karakter setiap kali memulai pembelajaran, (4) kerjakan asesmen diagnostik (sebelum kegiatan pertama pembelajaran dimulai), (5) bacalah capaian pembelajaran untuk mengetahui standar minimal kompetensi yang akan dikuasai, (6) isilah pretest setiap akan memulai elemen dalam capaian pembelajaran, (7) pilihlah materi pelajaran sesuai dengan elemen yang Anda pelajari dan sesuaikan dengan media pembelajaran yang cocok dengan kesenangan Anda (versi teks, ebook dan animasi), (8) disediakan video pembelajaran untuk materi editing fotografi sebagai bahan pengayaan materi, (9) disediakan game edukasi, untuk belajar sambil bermain, (10) jika ada tugas kumpulkan di link tugas sesuai dengan petunjuk, (11) gunakan ice breaking jika terjadi kejenuhan dalam pembelajaran, (12) silahkan bergabung dengan grup kelas untuk diskusi dan konsultasi masalah pembelajaran, (13) kerjakan posttest jika seluruh elemen sudah dipelajari, (14) dalam rangka persiapan Ujian Satuan Pendidikan (USP) disediakan link latihan soal.

Setelah petunjuk, terdapat absen karakter yang merupakan pengganti kehadiran dalam Proses Belajar Mengajar (PBM) baik daring atau tatap muka. Absen ini sebagai upaya pembiasaan dan pembudayaan karakter baik yang berlaku di sekolah, masyarakat dan dunia industri. Isian absen meliputi 'mohon diisikan dengan jujur sesuai dengan realita yang Anda lakukan'. Hasil akhir dari Absen Karakter ini sebagai salah satu pertimbangan dalam pengisian raport karakter. Absen Karakter yang dikembangkan meliputi pembiasaan dan pembudayaan Disiplin, Kerjasama, Komunikasi, Indurance (Ketahanan Fisik), Religius dan pakta kejujuran.

Absen Karakter Non Kognitif dilakukan untuk mengetahui kondisi psikologi dan emosional, aktivitas Anda selama melakukan pembelajaran, gaya belajar, serta kondisi keluarga masing-masing. Terdapat jawaban dari pertanyaan asesmen diagnostik non kognitif ini tidak ada yang benar dan salah. Dalam absen ini terdapat pernyataan (1) Semua jawaban adalah benar dan diharapkan dapat menjawab pertanyaan tersebut dengan jujur. Jawaban yang jujur akan memberikan informasi yang berharga bagi sekolah dalam rangka pemberian layanan yang lebih baik terhadap Anda, (2) Sekolah menjamin kerahasiaan jawaban untuk jawaban-jawaban yang sensitif, (3) Asesmen ini berfungsi untuk membantu sekolah dalam mengembangkan rancangan kegiatan pembelajaran yang

lebih efektif dan efisien sesuai dengan karakter peserta didik, (4) Asesmen ini tidak berpengaruh terhadap nilai mata pelajaran. Ada 25 pertanyaan yang diajukan dalam rangka memetakan anak untuk mendukung pembelajaran diferensial dalam kurikulum merdeka.

Secara kognitif, terdapat penjelasan ‘Test ini tidak berpengaruh terhadap penilaian di raport, isilah sesuai dengan kondisi awal yang sesungguhnya Anda ketahui, kejujuran Anda akan memberikan informasi yang berharga bagi Peneliti’. Petunjuk mengerjakan yaitu berdoa dulu sebelum mengerjakan, pilihlah salah satu jawaban yang paling benar, jumlah soal 25, kerjakan soal yang paling mudah terlebih dahulu, waktu mengerjakan 25 Menit, kerjakan secara mandiri dan kesempatan mengerjakan hanya 1 kali. Tes ini untuk memetakan kompetensi awal anak untuk membagi tingkat pengetahuan anak, dalam rangka mendukung pembelajaran diferensial di kurikulum merdeka. Disediakan 25 soal yang diambil dari semua elemen Fotografi Dasar dengan model soal pilihan ganda

Capaian Pembelajaran Dalam Mata Pelajaran Dasar Dasar Desain Visual kelas X, terdapat banyak elemen capaian pembelajaran. Salah satu elemen tersebut adalah pada akhir fase E peserta didik mampu memahami jenis kamera, menentukan komposisi pemotretan dan mengatur pencahayaan, melakukan pemotretan, menyimpan data, dan melakukan pekerjaan akhir dalam editing pada fotografi serta menerapkannya dengan kreativitas dan disiplin dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual. Pretest disediakan soal Pre Test secara keseluruhan sejumlah 50 soal yang dilakukan 1 kali di awal pembelajaran dan Pretest per elemen, sejumlah 10 soal per elemen dilakukan setiap awal pembelajaran elemen tersebut. Post test disediakan soal sejumlah 50, dan dengan post test, dan hanya bisa dikerjakan setelah semua elemen pembelajaran diajarkan.

Materi Versi Text yaitu disediakan teks dan gambar sesuai dengan elemen dalam capaian pembelajaran. Materi dalam elemen tersebut adalah (1) Jenis -Jenis Kamera dan Alat Bantu Fotografi, (2) Mengambil Gambar Berdasarkan Komposisi, (3) Tata Cahaya dalam Pengambilan Gambar, (4) Melakukan Pemotretan, (5) Menyimpan Data, (6) Editing Foto. Versi E-book berisi materi yang disediakan sama dengan versi text, tetapi dibuat versi flipbook menggunakan aplikasi Canva yang direkomendasikan dalam akun belajar.id. Versi Komik dan Animasi Materi yang disediakan sama dengan versi text, tetapi dibuat komik dan animasi menggunakan aplikasi Canva yang direkomendasikan dalam akun belajar.id.

Video Adobe Photoshop yaitu terdapat 17 video yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan dalam editing gambar sesuai dengan keinginan. Video diupload di youtube untuk memberikan kesempatan memberikan penilaian dan komentar kepada pembuat. Corel Draw yaitu terdapat 10 video yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan editing gambar atau penggabungan gambar vektor, bitmap dan teks. Video diupload di youtube untuk memberikan kesempatan memberikan penilaian dan komentar kepada pembuat Google Site Terdapat 7 video yang digunakan untuk memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk membuat media pembelajaran yang sama dengan peneliti. Video diupload di youtube untuk memberikan kesempatan memberikan penilaian dan komentar kepada pembuat. Game Edukasi yaitu terdapat 5 game edukasi sesuai dengan elemen dalam capaian pembelajaran. Game dibuat sebagai bagian dari upaya pembelajaran yang menyenangkan. Game ini dibuat dengan menggunakan aplikasi <https://wordwall.net/>. Tugas yaitu dibuat sebagai tempat pengumpulan tugas dan kumpulan portofolio digital peserta didik. Bagi pendidik bisa dijadikan arsip tugas yang bisa dijadikan bukti jurnal mengajar dan contoh peserta didik yang lain.

Dalam konsultasi terdapat 3 grup, yaitu kelompok Eksperimen, Kelompok Kontrol dan kelompok kecil. Group yang dipakai adalah kelas whatsapp. Ice Breaking yaitu berisi video tentang gerakan fisik yang bisa menghilangkan kejenuhan dalam belajar dan mengasah kecerdasan otak. Persiapan USP yaitu merupakan kumpulan soal-soal untuk ujian akhir dalam satuan pendidikan dan percepatan pembelajaran untuk siswa yang akan berangkat PKL. Profil yaitu merupakan informasi pembuat media kepada peserta didik dan pengguna media.

Hasil pengembangan secara detail bisa dilihat di link s.id/ftsmk, dengan perangkat komputer, laptop, tablet atau handphone yang terkoneksi dengan internet. Pengembangan media ini, tidak memerlukan aplikasi tambahan cukup menggunakan *google sites* dan yang memudahkan adalah tidak memerlukan pengetahuan *programming*, hanya berbekal pengetahuan dasar tentang internet, semua bahan tinggal *copy paste, drag and drop, insert link* serta beberapa perintah dasar yang mudah.

3. Hasil Validasi

Produk yang dikembangkan, sebelum dilakukan uji coba dilakukan validasi oleh ahli media, ahli materi dan guru yang berkompeten dalam bidang desain komunikasi visual. Hasil dari validasi ahli media didapatkan nilai 92%, dengan kriteria sangat layak dengan keterangan dapat digunakan tanpa revisi. Hasil dari validasi ahli materi diperoleh nilai 93% dengan kriteria sangat layak dengan keterangan dapat digunakan tanpa revisi. Sedangkan Hasil dari validasi guru diperoleh nilai 89% dengan kriteria sangat layak dengan keterangan dapat digunakan tanpa revisi. Kesimpulan dari hasil tersebut pengembangan fasilitas belajar.id *google sites* dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil dari observasi selama penggunaan media diperoleh nilai 88% dengan kategori sangat baik. Hasil dari observasi aktifitas guru diperoleh nilai 94% dan masuk dalam kategori sangat sesuai. Hasil dari respon siswa dari angket yang disebarakan pada kelompok kecil diperoleh 81% masuk kategori praktis dan kelompok besar dengan nilai 85,5%, masuk kategori praktis. Kesimpulan dari hasil tersebut pengembangan fasilitas belajar.id *google sites* dinyatakan praktis digunakan dalam pembelajaran. Hasil dari analisa KKTP 94% siswa mendapatkan nilai diatas KKTP yang termasuk kategori Tuntas. Analisa tingkat kesukaran soal dan daya pembeda merupakan syarat yang harus dipenuhi ketika soal akan diujikan kepada siswa kelompok kontrol dan eksperimen. Dari dua syarat soal yang akan diujikan yaitu tingkat kesukaran dan daya pembeda terpenuhi dan soal siap diujikan.

Hybrid/ Blended learning yang memadukan tatap muka dan online dapat dilakukan dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi. Blended Learning adalah metodologi pendidikan formal di mana seorang siswa belajar setidaknya sebagian melalui penyampaian konten dan instruksi melalui media digital dan online dengan beberapa elemen kontrol siswa atas waktu, tempat, jalur, atau kecepatan (Ammah et al., 2018). Perkembangan ke arah optimalisasi teknologi disebut era 4.0 sebagai globalisasi yang merupakan bagian dari keberlanjutan inovasi dalam Pendidikan Abad 21 (Hediansah & Surjono, 2020).

Kegiatan belajar dan mengajar yang sukses saling terkait dengan keputusan desain yang ditetapkan, epistemik, dan sosial (Raes, 2022). Guru menggunakan Google Classroom untuk pembelajaran daring agar pembelajaran tetap berjalan meskipun ada kebijakan belajar dari rumah dan adanya pembatasan jarak. Hybrid Learning dengan memanfaatkan Google Classroom khususnya pembelajaran daring mampu secara efektif mendukung proses pembelajaran berdasarkan data keterampilan mengajar guru sebesar 85%, pelaksanaan pembelajaran sebesar 85%, dan kepuasan siswa sebesar 97,6%. Dengan demikian, Google Classroom adalah aplikasi yang tepat untuk digunakan guru

dalam pembelajaran online dan pembelajaran jarak jauh. Hambatan dalam pembelajaran daring dapat dioptimalkan melalui pembelajaran di kelas (Rahim et al., 2022).

Google site adalah mengembangkan media pembelajaran online dengan memanfaatkan teknologi multimedia berbasis digital. Selanjutnya pelaksanaan dan evaluasi penggunaan google sites adalah interaksi antara guru dan siswa secara online pada google site seperti mengamati, bertanya, mengeksplorasi, mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan kegiatan (Permatasari et al., 2022). Penelitian di bidang matematika menemukan siswa membutuhkan media pembelajaran berupa Website Google pada mata kuliah Kalkulus Multivariabel (Susanti & Fitriani, 2023). Internet telah mempengaruhi banyak aspek dalam kehidupan kita, termasuk proses belajar kita. Ketertarikan pada internet sebagai media untuk meningkatkan pengalaman belajar dalam operasi pendidikan telah meningkat selama dekade terakhir. Google Sites, yang dikenal dengan tag line-nya "buat, kumpulkan, dan kontrol", menawarkan kemudahan penggunaan. Hasil menunjukkan bahwa tingkat kesepakatan tertinggi dicapai bahwa situs Google sangat membantu dalam berbagi informasi. Tingkat agresi terendah ditemukan di "situs Google yang berguna untuk diskusi online" (Harsanto, 2014).

Tabel 1. Hasil Analisis Data

Kriteria	Indikator	Hasil	Kategori	Kesimpulan
Kevalidan	Validasi Ahli Media	92%	Sangat Layak	Valid
	Validasi Ahli Materi	93%	Sangat Layak	
	Validasi Guru	89%	Sangat Layak	
Kepraktisan	Observasi Keterlaksanaan Media	88%	Sangat Baik	Praktis
	Observasi Aktifitas Guru	94%	Sangat Sesuai	
	Respon Kelompok Kecil	81%	Praktis	
	Respon Kelompok Besar	85,5%	Praktis	
Keefektifan	Observasi Aktifitas Siswa	88%	Sangat Aktif	Efektif
	Analisa KKTP	94%	Tuntas	
Pendukung Hybrid Learning	Respon Kelompok Kecil	82%	Praktis	Mendukung Hybrid Learning
	Respon Kelompok Besar	86%	Praktis	
Analisa Soal	Tingkat Kesukaran Soal	Jumlah soal mudah, sedang dan sukar proporsional	Bisa dipakai untuk <i>posttest</i>	Soal memenuhi syarat tingkat kesukaran dan mempunyai daya pembeda
	Daya Pembeda Soal	Tinggi	Bisa dipakai untuk <i>posttest</i>	

Saran dari ahli media yaitu pemilihan gambar kurang mencerminkan untuk kelas X, petunjuk penggunaan tidak semua urut dengan alur gambar di icon penggunaan di home, ukuran gambar terlalu besar untuk web anak kelas X, versi komik (materi) lebih ke arah animasi, pada isi agar meningkatkan rasa ingin tahu, bisa ditambahkan target eksplorasi media sosial yang relevan (salah satu contoh saja), Ice Breaking agar ditambah dan variatif dan tampilan *google sites* sudah *user friendly*. Saran dari ahli materi yaitu aktualisasi materi kurang sesuai untuk fase E kelas, bahasa yang sebaiknya lebih singkat dan interaktif dan soal perlu divalidasi. Saran dari guru yaitu menyediakan soal yang berisi pertanyaan/materi tantangan yang memuat materi kekinian yang berfungsi sebagai pengayaan.

SMK Negeri 1 Bangil menetapkan KKTP mata pelajaran Dasar Dasar Desain Komunikasi Visual kelas X adalah 70 - 75. Dari nilai *posttest* diperoleh data bahwa ada 2 orang siswa di kelas kontrol yang mendapatkan nilai >70 dan pada kelompok eksperimen ada 34 (94 %) siswa yang mendapatkan nilai >70 yang artinya lebih dari norma KKTP dalam kelompok kelas eksperimen sejumlah 75% (27 siswa). Kesimpulan dari sisi hasil belajar, media interaktif *google sites* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil *posttest* menunjukkan rata-rata kelompok eksperimen lebih besar daripada kelompok kontrol.

Tabel 2. Deskripsi Data Posttest Kelompok Kontrol dan Eksperimen

N	Kelompok	Kategori	Mean	Median	Modus	Standar Deviasi	Varian	Range	Min	Max
36	Kontrol	<i>Posttest</i>	49.44	48.00	48	12.591	158.54	60	28	90
36	Eksperimen	<i>Posttest</i>	86.44	88.00	94	8.647	74.768	36	60	96

Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikan $>\alpha = 0,05$ sehingga data berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikan $>\alpha = 0,05$ sehingga data homogen. Hasil uji independent t-Test menunjukkan ada pengaruh penggunaan media terhadap peningkatan prestasi belajar dengan $p < 0.05$. Hasil uji *posttest* terdapat dalam tabel 3.

Tabel 3. Hasil uji perbedaan *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. 2	Mean Difference	Std. Error	Lower	Upper
Equal variances assumed	3.787	.056	-14.534	70	.000	37.0000	2.54574	42.07731	31.92269
Equal variances not assumed			-14.534	62.006	.000	37.0000	2.54574	42.08885	31.91115

Media pengembangan fasilitas belajar.id *google sites* yang didesain peneliti dalam rangka dukungan terhadap pembelajaran *hybrid learning*, respon yang diberikan siswa dari kelompok kecil memberikan dukungan 82%, sedangkan kelompok besar 86%. *Hybrid learning* yang dimaksud bukan hanya digunakan secara tatap muka dan dalam jaringan, namun penggunaan berbagai media dalam *google sites* (flipbook, video, animasi), penggunaan metode pembelajaran yang berbeda (Subroto, 2022). *E-learning*

berbasis *google sites* memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri, dimana saja dan kapan saja, dengan perangkat yang mudah digunakan dan dijangkau siswa berupa handphone, tablet dan laptop (Maharani, 2020). Kesimpulan dari data tersebut bahwa bahwa media pengembangan fasilitas belajar.id *google sites* mendukung pembelajaran *hybrid learning*

Pengembangan media ini diharapkan dapat mengatasi masalah yang dihadapi sekolah yaitu rendahnya akses sumber belajar oleh siswa, kurangnya sumber belajar digital yang fokus pada materi kurikulum merdeka, siswa yang belum mendapatkan akun belajar.id dan para dewan guru yang belum memaksimalkan fasilitas belajar.id *google sites*. Dari sisi guru *google sites*, bisa digunakan di berbagai jenjang pendidikan mulai pendidikan dasar, pendidikan menengah sampai perguruan tinggi (Salsabila, F, & Aslam, 2022). Salah satu keunggulan *google sites* adalah tidak menggunakan bahasa pemrograman dan mudah pembuatannya, sehingga bukan kekhawatiran bagi guru untuk membuatnya secara mandiri (Panggabean et al., 2015).

Hasil dari pengamatan selama penggunaan media ditemukan berapa keunggulan dan kelemahan yang perlu diantisipasi dalam penggunaannya. Keunggulannya meliputi (1) keberadaan absen karakter membuat siswa berpikir dan bertindak hati-hati dalam menjawabnya, (2) adanya asesmen diagnostik dan non diagnostik, membuat guru mempunyai peta siswa dari sisi akademik dan non akademik dalam rangka mendukung pembelajaran *differensial* di kurikulum merdeka, (3) kumpulan *icebreaking* membuat suasana kelas lebih menyenangkan dan (4) kemudahan akses dengan berbagi perangkat (handphone, tablet dan komputer) kapanpun dan dimanapun. Kelemahannya adalah tidak semua siswa mempunyai quota internet di tempat tinggalnya dan beberapa perangkat gawai yang dimiliki peserta didik kurang responsif. Saran penggunaan dan pengembangan lebih lanjut yaitu beberapa hal yang perlu diperhatikan jika ingin melakukan penggunaan dan pengembangan media serupa adalah: (1) gunakan akun belajar.id agar fasilitas yang diberikan pemerintah melalui Kemendikbudristek bisa termaksimalkan dengan baik, (2) memanfaatkan fitur kolaborasi dengan guru yang serumpun dalam proses pembuatannya agar hasil yang diperoleh lebih maksimal, (3) setiap tahapan dalam pengembangan harus dilalui dengan baik dan selalu memperhatikan saran di setiap tahap dalam perbaikannya, (4) selalu update informasi dalam berbagai hal dalam mendukung kebaruan informasi, (5) dipertimbangkan penggunaan *hitstart/counter* untuk memonitor perkembangan penggunaan media.

Kesimpulan

Pengembangan fasilitas belajar.id *google sites* sebagai sumber media belajar interaktif dalam mendukung *hybrid learning* dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Daftar Pustaka

- Amalia, A. R. . (2022). Model Computational Thinking Pada Kurikulum Merdeka Sebagai Inovasi Pembelajaran Di Sd. *Prosiding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Amma, L. V., Shafeek, S., & Viswambharan, V. K. (2018). Optimization of blended learning platforms for sustainable learning. *2018 Advances in Science and Engineering Technology International Conferences, ASET 2018, February 2018*, 1–4.
- Arsyad., A. (2011). *Media Pembelajaran*. PT Rajawali Press.
- Darmawan, D. (2016). *Mobile Learning Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran*. (Edisi Pertama). Rajawali Pers.

- Fitra, J., & Maksum, H. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK. *Jp2*, 4(1), 1–13.
- Harsanto, B. (2014). Innovation to Enhance Blended Learning Experience: Applying Google Sites in Higher Education. *Information Management and Business Review*, 6(1), 17–24.
- Hartini, S Hapsari, W., H. Wibawanto, D. I. M. S. (2017). Pengembangan Mobile Learning Teknik Digital Bagi MahaPeserta didik Pendidikan Teknik Elektro. *Journal of Vocational and Career Education*, 2(1), 28.
- Hediansah, D., & Surjono, H. (2020). Hybrid Learning Development to Improve Teacher Learning Management. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), 1–9.
- Jubaidah S., & Z. M. . (2020). Penggunaan Google sites Pada Pembelajaran Matematika Materi Pola Bilangan Smp Kelas VIII SMPN 1 Astambul. *LENTERA Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(2), 68–73.
- Kawuryan, S. P. (2014). *Peningkatan Kreativitas Calon Guru dalam Pembuatan Media Berbasis ICT Melalui Project Based Learning pada Mata Kuliah Pengembangan Pembelajaran IPS SD*. 21(1), 57–74.
- Maharani, D. (2020). *Competence Based Learning Implementation for Public Administration Student Programs to Improve Competency in Facing Industrial Era 4 . 0*. 700–708.
- Munawaroh, S., & Sukwatus, I. (2021). *Students ' Creativity in Project Based Learning*. 542(Ancosh 2020), 376–379.
- Nugroho, M. K. C., & Grendi, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google sites Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X. *J-PSH) Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora*, 12(2), 59–70.
- Panggabean, S., Lubis, M., Putra, W., Khairunnisa, M., Hanum, R., & Rabitha; Anzelina, D. A. (2015). *Pengembangan dan Pengelolaan Sumber Belajar Pendidikan Dasar di Era Kenormalan Baru*. UMSU Press.
- Permatasari, M., Murdiono, M., & Puspitasari, C. D. (2022). The use of google sites in civic education learning in the Covid-19 pandemic era. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 19(2), 288–302.
- Raes, A. (2022). Exploring Student and Teacher Experiences in Hybrid Learning Environments: Does Presence Matter? *Postdigital Science and Education*, 4(1), 138–159.
- Rahim, R., Lundeto, A., Elihami, E., & Riyanto, A. (2022). The Effectiveness of Google Classroom on Hybrid Learning in Junior High School. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 1241–1250.
- Salsabila, F, & Aslam, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites pada pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, Jbasic.Org*.
- Subroto, D. (2022). *Model Model Pembelajaran. Dalam Muhammad R.K. & Farida N.K. (Eds.) (hlm 110-124)*. e-book: Sada Kurnia Pustaka.
- Susanti, & Fitriani, R. (2023). Preliminary Analysis for Development of Google Sites Web-Based Learning Media . *Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(1 SE-Articles), 55–65.
- Taufiq, M., A. V. Amalia, dan P. (2017). The Development of Science Mobile Learning With Conservation Vision Based On Android App Inventor 2. *Unnes Science Education Journal*, 6(1), 1472–1479.