PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN GOOGLE SITES PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VIII DI SMP NEGERI 5 PADANG PANJANG

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenhi Salah Satu Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana (S1)
Pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer



Oleh:

NADA SAFARINA
NIM.2521011

Dosen Pembimbing:

GUSNITA DARMAWATI, S.Pd, M.Kom
NIP. 198805122023212042

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI

TAHUN AKADEMIK 2024/2025

HALAMAN PERSEMBAHAN



Puji syukur kepada Allah SWT karena kasih sayang, limpahan rahmat, hidayah dan nikmat–Nya. Sholat dan salam akan selalu tercurahkan kepada jungan alam nabi besar Muhammad SAW yang telah menjadi tauladan terbaik karena telah membawa umat dari zaman yang gelap gulita menuju jalan yang terang benderang seperti saat sekarang ini.

Tiada lembar yang paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan. Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah ku panjatkan kepada Allah SWT. Sungguh sebuah perjuangan yang cukup panjang telah penulis lalui untuk mendapatkan gelar sarjana ini dan sebagai ucapan terimakasih skripsi ini penulis persembahkan untuk:

Teristimewa Cinta pertama dan panutanku, ayahanda Syawiruddin

Terimakasih penulis ucapkan atas segala pengorbanan dan ketulusan yang diberikan, meskipun beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik penulis, memotivasi, memberikan dukungan baik secara moral dan finansial hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana. Perjalanan hidup kita sebagai satu keluarga memang tidak mudah,tetapi segala hal yang telah dilalui memberikan penulis pelajaran yang sangat berharga tentang arti menjadi seorang perempuan yang kuat, bertanggung jawab, selalu berjuang dan mandiri. Semoga dengan

adanya skripsi ini dapat membuat ayah lebih bangga karena telah berhasil menjadikan anak perempuan satu-satunya ini menyandang gelar sarjana seperti yang diharapkan. Besar harapan penulis semoga ayah sehat selalu, panjang umur, dan bisa menyaksikan keberhasilan lainnya yang akan penulis raih di masa yang akan datang.

Teristimewa Pintu Syurgaku, Umi (Almh. Nelmawati)

Seseorang yang biasa penulis sebut umi. Yang selalu penulis rindukan, sangat cintai dan yang paling berarti dalam hidupku. Semoga Umi melihat putri kecil nya dari tempat terbaik di sisi-Nya. Skripsi ini penulis persembahkan sebagai wujud bakti dan cinta kasih kepada umi. Terimakasih serta permohonan maaf. Semoga Allah SWT melapangkan kubur dan menempatkan umi ditempat yang paling mulia disisi Allah SWT.

Teruntuk Adik

Teruntuk adik penulis Rizky Wahyudi, Abdul Haris, Muhammad Arkana Alkahfi, dan Muhammad Aydil Alkahfi. Terimakasi telah sabar, banyak mengalah, mendukung dan memotivasi. Walaupun kita sering berbeda pendapat, sering bertengkar, satu hal yang harus kalian tahu, kakak sayang banget sama kalian.

Teman Seperjuangan

Teruntuk Innesha Putri dan Intan Rahmayanti, yang selalu memberikan dukungan, semangat, canda, dan tawa yang tak ternilai selama proses penulisan skripsi ini.

Teman-Teman PTIK A 2021

Untuk teman-teman seperjuangan dan sependeritaan yang tidak dapat disebutkan satu persatu, perkuliahan tidak akan ada rasanya jika tanpa kalian semua. Terimakasih atas masa-masa perkuliahan yang indah ini, semoga kita semua sehat dan sukses selalu.

Diri Sendiri (Nada Safarina)

Last but not least, I wanna thank for my self yang telah bertahan hingga saat ini. Terimakasih tetap memilih berusaha dan merayakan dirimu sendiri sampai di titik ini, walau seringkali merasa putus asa atas apa yang diusahakan dan belum berhasil, namun terimakasih tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dan telah menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan untuk diri sendiri. Berbahagialah selalu dimanapun berada, Nada. Apapun kurang dan lebihmu mari merayakan diri sendiri.

Motto:

“Orang lain ga akan pernah paham struggle dan masa sulit nya kita yang mereka ingin tahu hanya bagian succes stories. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun ga ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini, tetap berjuang ya.”

Bukittinggi, 2 Juli 2025

Nada Safarina
NIM.2521011

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul "**Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan Google Sites Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VIII di SMP Negeri 5 Padang Panjang"** yang disusun oleh **Nada Safarina,** dengan **NIM 2521011.** Telah memenuhi persyaratan ilmiah dan telah disetujui untuk mengikuti ujian munaqasah pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer (PTIK) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.

Dengan persetujuan ini dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Bukittinggi, Juli 2025

Dosen Pembimbing

Gusnita Darmawati, S.Pd. M,Kom
NIP.198805122023212042

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nada Safarina

Nim : 2521011

Fakultas/Program Studi : FTIK/PTIK

Judul : Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan Google Sites Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VIII di SMP Negeri 5 Padang Panjang

Dengan ini menyatakan, bahwa karya ilmiah (skripsi) saya dengan judul di atas benar hasil karya peneliti, kecuali beberapa kutipan dan ringkasan yang masing-masing disebutkan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan karya peneliti, maka peneliti bersedia diproses sesuai hukum yang berlaku, gelar kesarjanaan penulis dicopot sampai batas waktu yang ditentukan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Bukittinggi, Juli 2025

Yang Menyatakan

Nada Safarina

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis ucapkan atas rahmat dan kasih sayang Allah SWT, yang telah melimpahkan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan Google Sites Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VIII di SMP Negeri 5 Padang Panjang" tepat pada waktu yang telah ditentukan.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan dalam mencapai gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer di Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.

Selanjutnya penulis juga mengucapkan terimakasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dan membimbing dari masa perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, wakil rektor I, wakil rektor II dan wakil rektor III Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi dan jajarannya yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan untuk kepentingan perkuliahan dari awal hingga penulis menyelesaikan studi.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, wakil dekan I, wakil dekan II dan wakil dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK), di Universitas

Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan untuk kepentingan perkuliahan dari awal hingga penulis menyelesaikan studi.

3. Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer beserta sekretaris prodi yang telah membantu penulis menyelesaikan perkuliahan hingga akhir.
4. Dosen Pembimbing Akademik (PA), Bapak Dr. Supratman Zakir., M.Pd, M.Kom, yang meluangkan waktunya dalam membimbing memotivasi dan menasehati peneliti selama perkuliahan hingga penulis dapat menyelesaikan studi.
5. Dosen Pembimbing Skripsi, Ibu Gusnita Darmawati S.Pd., M.Kom, telah meluangkana waktunya dalam membimbing serta memberi masukan dan sarannya selama bimbingan skripsi dari awal hingga akhir sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Dosen tim penguji muaqasyah yang telah memberikan masukan untuk perbaikan skripsi penulis.
7. Bapak dan Ibu dosen serta pegawai yang lain di UIN Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi Yang telah memberikan ilmu dan bantuannya selama di perkuliahan.
8. Kepala Perpustakaan UIN Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi beserta staff yang telah memberikan pelayanannya selama proses penyelesaian skripsi ini.

9. Ibu Sisca Murya, S.Kom selaku guru mata pelajaran Informatika di SMP Negeri 5 Padang Panjang yang telah membantu dan memnerikan informasi yang penulis butuhkan dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Kepala sekolah SMP Negeri 5 Padang Panjang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian. Kepala dan staf tata usaha beserta guru-guru di SMP Negeri 5 Padang Panjang yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan semua informasi yang penulis butuhkan.

Penulis menyadari bahwa tidak tertutup kemungkinan dalam skripsi ini terhadap kekurangan. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga Skripsi ini dapat berguna bagi peneliti dan pembaca, dalam rangka menambah ilmu serta pengetahuan khususnyaa pada bidang Pendidikan dan teknologi.

Bukittinggi, 2 Juli 2025

Nada Safarina
NIM.2521011

ABSTRAK

Skripsi atas nama Nada Safarina, NIM 2521011, dengan judul "Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan Google Sites Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VIII di SMP Negeri 5 Padang Panjang". Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi. Penelitian ini dilatar belakangi dari permasalahan yang penulis temukan pada saat melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran informatika dan siswa kelas VIII di SMP Negeri 5 Padang Panjang. Guru cenderung menggunakan metode ceramah, guru masih terbatas menggunakan media papan tulis serta buku saja dalam menjelaskan materi yang di ajarnya, sehingga interaksi siswa masih kurang dan pemahaman konsep terutama pada materi informatika masih rendah, yang menyebabkan keterbatasan pada keterlibatan dan pemahaman siswa dalam materi yang diberikan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang sebuah Media Pembelajaran Menggunakan *Google Sites* Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VIII di SMP Negeri 5 Padang Panjang.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development* (R&D) atau metode penelitian dan pengembangan. Sedangkan untuk model pengembangan media, Penulis menggunakan model pengembangan pada penelitian yaitu 4D yang terdiri dari 4 tahap yaitu *Define* (Tahap Pendefinisian), *Design* (Tahap Perancangan), *Develop* (Tahap Pengembangan), *Disseminate* (Tahap Penyebaran). Penulis berhasil merancang media pembelajaran Informatika menggunakan *Google Sites* dengan melewati tahapan model pengembangan 4D dan telah lulus dalam uji produk.

Hasil uji validitas yang diperoleh dari 3 orang validator diperoleh nilai rata-rata **0,84** dengan kriteria **valid**, hasil praktikalitas yang diperoleh nilai rata-rata **0,92** dengan kriteria **sangat tinggi**, dan hasil efektivitas yang diperoleh dari 15 orang siswa dengan nilai rata-rata **0,88** kriteria **efektivitas sangat tinggi**.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Google Sites*, Informatika

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR ..... **i**
ABSTRAK ..... **iv**
DAFTAR ISI ..... **v**
DAFTAR TABEL ..... **vii**
DAFTAR GAMBAR ..... **viii**
BAB 1 PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 9
C. Batasan Masalah 9
D. Rumusan Masalah 10
E. Tujuan Penelitian 10
F. Manfaat Penelitian 10
G. Penjelasan Judul 11
H. Sistematika Penulisan 13
BAB II LANDASAN TEORI **14**
A. Perancangan 14
B. Media Pembelajaran 15
1. Pengertian Media Pembelajaran 15
2. Ciri-ciri Media Pembelajaran 16
3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran 18
4. Fungsi Media Pembelajaran 19
5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran 22
6. Manfaat Media Pembelajaran 23
C. *Google Sites* 24
1. Pengertian *Google Sites* 24
2. Kelebihan *Google Sites* 25
3. Kekurangan *Google Sites* 26
4. Manfaat *Google Sites* Sebagai Media Pembelajaran 26

D. Mata Pelajaran Informatika 27
1. Pengertian Informatika 27
2. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Informatika di Kelas VIII 28
E. Penelitian Relevan 30
F. Kerangka Berpikir 33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 34
A. Waktu dan Tempat Penelitian 34
B. Jenis Penelitian 34
C. Metode Pengembangan 35
D. Tahap Penelitian 37
E. Uji Produk 42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 46
A. Hasil Penelitian 46
1. Tahapan Pendefenisian (Define) 46
2. Tahapan Perancangan (Design) 49
3. Tahapan Pengembangan (Develop) 55
4. Tahapan Penyebaran (Dessiminate) 72
B. Pembahasan 72
BAB V PENUTUP 75
A. Kesimpulan 75
B. Saran 75
DAFTAR PUSTAKA 77
LAMPIRAN I 81
LAMPIRAN II 109
LAMPIRAN III 118
LAMPIRAN IV 200

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Nilai UH Informatika 8

Tabel 4 1 Storyboard 53

Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Ahli 66

Tabel 4.3 Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Ahli 67

Tabel 4.4 Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Ahli 68

Tabel 4.5 Tabel 4.5 Hasil Nilai Validitas 69

Tabel 4.6 Tabel 4.6 Hasil Uji Pratikalitas Produk 70

Tabel 4.7 Tabel 4.7 Hasil Uji Efektivitas 71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir 33
Gambar 4.1 Struktur Navigasi 60
Gambar 4.2 Struktur Navigasi Materi 51
Gambar 4.3 Struktur Navigasi Menu Video 51
Gambar 4.4 Struktur Navigasi Menu Tugas 51
Gambar 4.5 Struktur Navigasi Menu Quiz 51
Gambar 4.6 Tampilan Home dan Menu 57
Gambar 4.7 Tampilan Menu Tujuan Pembelajaran 58
Gambar 4.8 Tampilan Pilihan Tombol Pada Menu Materi 59
Gambar 4.9 Tampilan Pilihan Menu Video dan Video Materi 60
Gambar 4.10 Tampilan Pilihan Menu Tugas dan Tugas Materi 62
Gambar 4.11 Tampilan Pilihan Menu Quiz dan Quiz Materi 63
Gambar 4.12 Tampilan Menu Perangkat Belajar 64
Gambar 4.13 Tampilan Menu Petunjuk Penggunaan 65
Gambar 4.14 Tampilan Menu Profil 65

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha manusia untuk membina sebuah kepribadian sesuai dengan nilai masyarakat atau sebagai upaya untuk membantu peserta didik mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan, cara berbicara, nilai, sikap dan pola tingkah laku. Dalam meningkatkan pengetahuan, pendidikan membutuhkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mempengaruhi proses pembelajaran sehingga dapat memperlihatkan perubahan yang cukup signifikan [1].

Dunia pendidikan saat ini mengalami perkembangan yang pesat, dengan berbagai inovasi yang diterapkan untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Untuk mencapai peningkatan kualitas pendidikan, diperlukan berbagai terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi dalam metode pembelajaran, maupun penyediaan sarana dan prasarana pendidikan yang memadai. Dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa, guru dituntut untuk menciptakan suasana pembelajaran yang inovatif, sehingga siswa dapat belajar secara optimal, baik secara mandiri maupun pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, pengembangan model-model pembelajaran yang baru sangat penting terutama yang dapat memberikan hasil belajar yang lebih baik serta meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran.

Pendidikan sebagai hal yang sangat penting dan tidak boleh diabaikan dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk watak serta peradaban bangsa. Hal ini tertuang dalam UU Sistem Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003. Tugas pendidikan nasional adalah mengembangkan keterampilan dan membentuk watak serta kepribadian, serta mencerdaskan peradaban bangsa yang berbudi luhur dan berharga, mencerdaskan kehidupan masyarakat serta meningkatkan kualitas hidup manusia Indonesia yang beriman, bertaqwa, dan bersatu padu berakhlak mulia, dan menguasai ilmu pengetahuan, teknologi dan seni untuk mewujudkan masyarakat yang maju, adil, makmur dan beradab.

Pentingnya pendidikan sudah tercantum dalam Al-Qur'an surah Al-Mujadilah ayat 11 yang berbunyi :

يٰٓاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْٓا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجٰلِسِ فَافْسَحُوْا يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْ ۚ وَاِذَا قِيْلَ انْشُزُوْا فَانْشُزُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا مِنْكُمْ ۙ وَالَّذِيْنَ اُوْتُوا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍ ۗ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ

Artinya: *Wahai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majelis-majelis", maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.*

Menurut para mufassirin, penggalan ayat ini menjelaskan tentang keutamaan orang yang beriman dan berilmu. Allah menjanjikan kepada orang-orang yang beriman dan berilmu akan diangkat derajatnya oleh Allah SWT. Orang beriman adalah orang yang paling mulia dihadapan Allah SWT, dikarenakan kepatuhannya kepadanya. Sedangkan orang yang memiliki ilmu pengetahuan luas akan dihormati oleh orang lain karena kemampuannya melakukan atau mengelola sesuatu atau apa saja yang terjadi dalam kehidupan ini. Ini artinya tingkatan orang beriman dan berilmu tinggi dibanding orang yang tidak beriman. Akan tetapi perlu diingat bahwa orang yang beriman, tetapi tidak berilmu, dia akan lemah, begitu juga sebaliknya. Ilmu pengetahuan dapat mengarah kepada perkembangan teknologi [2].

Teknologi memiliki peran yang penting saat sekarang ini, banyak kegiatan manusia yang memanfaatkan teknologi ini untuk memudahkan segala pekerjaan manusia. Teknologi juga memiliki peran penting dalam pendidikan, semakin majunya teknologi pada pendidikan maka semakin tinggi juga kualitas dari pendidikan tersebut, karena kualitas pendidikan ditentukan oleh kemajuan dari pendidikan ini. Dengan kemajuan teknologi, pekerjaan manusia menjadi lebih mudah, sehingga penting bagi kita untuk tidak tertinggal di era modern ini. Oleh karena itu, manusia dituntut untuk terus menerus menambah pengetahuan. Hal ini sejalan dengan ajaran agama Islam yang mendorong umatnya untuk menuntut ilmu dan terus memperluas wawasan pengetahuan.[3].

Seorang pendidik perlu memanfaatkan kreativitasnya dalam menggunakan media pembelajaran untuk mendukung proses kegiatan belajar mengajar. Media berperan sebagai salah satu elemen penting dalam proses pembelajaran. Keberhasilan atau kegagalan dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh jenis media yang digunakan. Istilah pembelajaran sebagai "*a set of events embedded in purposeful activities that facilitate learning".* Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang dirancang secara khusus untuk memfasilitasi proses belajar. Sebagai pendidik dan pengajar, guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik di dalam kelas, sehingga siswa dapat berkonsentrasi dan tertarik pada proses belajar. Salah satu cara untuk mencapai hal ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik [4].

Media sendiri menurut AECT (*Association of Education Communication and Technology*) merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan infomasi [5]. Menurut Gagne, media sendiri merupakan segala jenis unsur dan tempat siswa untuk belajar. Media adalah semua berbentuk benda yang mampu menyalurkan informasi dari media yang merangsang siswa untuk semangat belajar. Media pembelajaran disini haruslah memberikan sebuah informasi yang dapat disampaikan kepada para siswa agar pembelajaran ini dapat tersampaikan dengan baik.

Inovasi dari media pembelajaran ini sangat diperlukan agar dalam proses masa pembelajaran ini diharapkan bisa membantu pemahaman siswa

terhadap materi. Media pembelajaran ini sangat perlu dipelajari oleh guru agar dapat digunakan oleh seorang guru dalam penyampaian materi belajar demi mencapai suatu tujuan akhir pembelajaran. Pada zaman sekarang ini media pembelajaran tidak hanya dipandang sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran tetapi sudah merupakan bagian penting dari sebuah proses pengajaran [6]. Penggunaan media ini sering disebut sebagai batu loncatan dari sebuah sajian materinya yang relatif singkat, padat dan jelas karena tidak memakan waktu yang lama dalam penyajian materinya, penggunaan media pembelajaran ini juga dinilai praktis dan mudah digunakan.

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai "perangkat lunak" (software) yang berisi pesan atau informasi pendidikan yang disajikan menggunakan alat bantu (hardware) agar informasi tersebut dapat diterima oleh siswa. Media berbeda dari peralatan, namun keduanya saling berhubungan dan berperan penting dalam menyampaikan pesan atau informasi pendidikan kepada siswa.

Media pembelajaran ini diharapkan dapat memaksimalkan ketertarikan siswa untuk belajar, karena telah dimudahkan dengan adanya media pembelajaran. Siswa diharapkan mampu untuk menunjang proses belajar mengajar di sekolah. Kemampuan berpikir kritis ini sangat menjadi tuntutan dalam kurikulum yang berlaku saat ini yaitu kurikulum merdeka, serta pada pembelajaran informatika menuntut siswa untuk lebih berpikir kritis dalam menyelesaikan setiap kasus yang ada dalam pembelajaran informatika.

Pemilihan media ini didasarkan karena dapat diakses dimana saja dan kapan saja karena digunakan untuk berbagai jenis alat melalui laptop, PC, dan Hp. Media pembelajaran menggunakan *google sites* yang dapat siswa dan guru akses dimanapun dan kapanpun. *Google sites Google Sites* adalah salah satu platform website yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih efektif, inovatif, dan efisien. Seiring dengan kemajuan zaman, teknologi juga terus berkembang pesat. Dalam mata pelajaran Informatika, penulis berkeinginan untuk memberikan siswa alat berupa media pembelajaran yang memanfaatkan *Google Sites*, sehingga media tersebut dapat mengoptimalkan dan mendukung proses belajar mengajar [7].

Media pembelajaran *google sites* ini digunakan dalam mata pelajaran informatika, karena banyaknya siswa yang kurang paham terhadap materi karena media pembelajarannya bersifat monoton. Kelebihan dari *google sites* selain dapat digunakan sebagai media pembelajaran jarak jauh dan dapat diakses melalui media perangkat apapun selagi tersambung dengan internet. *Google Sites* juga memiliki keunggulan, yaitu kemudahan dalam mengakses informasi yang dibutuhkan dengan cepat. Pengguna dapat menambahkan berbagai jenis berkas lampiran serta informasi dari layanan Google lainnya, seperti Google Docs, Sheets, Forms, Slides, Kalender, Awesome Table, video dari YouTube, dan banyak lagi. Selain itu, *Google Sites* sangat ramah bagi pemula karena dapat diakses secara gratis dan tidak

memerlukan pengetahuan tentang bahasa pemrograman [8]. Media ini dibuat interaktif agar dapat meningkatkan daya tarik siswa dalam pelajaran informatika. Media pembelajaran ini digunakan untuk mempermudah pembelajaran informatika di SMP Negeri 5 Padang Panjang.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan pada awal bulan Agustus 2024 pada kelas VIII di SMP Negeri 5 Padang Panjang menunjukkan bahwa guru cenderung menggunakan metode ceramah, guru masih terbatas menggunakan media papan tulis serta buku saja dalam menjelaskan materi yang di ajarnya, sehingga interaksi siswa masih kurang dan pemahaman konsep terutama pada materi informatika masih rendah. Padahal dapat dilihat bahwa sekolah memiliki fasilitas berupa laboratorium TIK dan juga 3 *infocus* yang dapat digukan sebagai penunjang dari variasi mengajar guru.

Penulis juga melakukan wawancara pada tanggal 27 Agustus 2024 bersama guru mata pelajaran Informatika dan siswa kelas VIII di SMP Negeri 5 Padang Panjang, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran saat proses belajar itu masih sangat minim dan bersifat monoton sehingga siswa cepat merasa bosan. Siswa masih cukup awam dengan perangkat komputer dimana pada masa sekarang pemahaman siswa tentang komputer sangat sedikit yang mengharuskan pendidik harus lebih aktif dan inovatif dalam proses pembelajaran yang salah satunya didukung dengan media pembelajaran yang baik. Mata pelajaran informatika ini melibatkan keterampilan praktis dan kreatif sehingga siswa dapat memahami dan mempraktikkan dengan baik.

Kondisi ini penulis temukan di SMP Negeri 5 Padang Panjang terlihat masih banyaknya nilai Ulangan Harian siswa belum mencapai Kriteria Ketentuan Minimal (KKM). Berikut maksimalnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari tabel 1 berikut :

Tabel 1.1 Nilai UH Informatika

Nilai Informatika dan Presentase Ketuntasan UH Kelas VIII

SMP Negeri 5 Padang Panjang Tahun Pelajaran 2024/2025

KKM	Kelas	Jumlah Siswa	Persentase (%)	
			Tuntas	Tidak Tuntas
75	VIII.1	32	65,62%	34,38%
75	VIII.2	32	53,12%	46,88%
75	VIII.3	30	50,00%	50,00%
75	VIII.4	29	68,96%	31,03%
75	VIII.5	32	43,75%	56,25%
75	VIII.6	30	51,72%	48,28%
75	VIII.7	31	56,25%	43,75%
75	VIII.8	15	46.66%	53,33%

(Sumber : guru mata pelajaran informatika SMP Negeri 5 Padang Panjang)

Pada tabel diatas bahwa nilai UH siswa kelas VIII pada mata pelajaran informatika pada kurikulum merdeka masih banyak yang dibawah KKM yang telah ditetapkan yaitu 75, dengan kata lain siswa yang telah mencapai nilai

diatas KKM masih sangat sedikit.

Dengan adanya permasalahan tersebut, penulis merancang media pembelajaran dan penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : **"Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan *Google Sites* Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VIII Di SMP Negeri 5 Padang Panjang"**

B. Identifikasi Masalah

Dengan latar belakang permasalahan di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, yang dapat di identifikasi sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari banyaknya nilai Ulangan Harian siswa belum mencapai Kriteria Ketentuan Minimal (KKM).
2. Guru menyampaikan materi belum menggunakan media pembelajaran berbasis digital.
3. Guru mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran informatika karena keterbatasan sarana dan prasarana di sekolah untuk dipelajari sebelum dipraktekkan langsung.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka penulis membatasi masalah ini agar tidak menyimpang dan meluas dari batasan masalah. Penelitian ini dilakukan pada kelas VIII di SMP Negeri Padang Panjang menggunakan

Google Sites pada mata pelajaran Informatika.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka didapatkan rumusan masalahnya dalam penelitian yaitu "Bagaimana Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan *Google Sites* Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VIII Di SMP Negeri 5 Padang Panjang?"

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah Media Pembelajaran Menggunakan *Google Sites* Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VIII Di SMP Negeri 5 Padang Panjang yang valid, praktis, dan efektif.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini di harapkan dapat bermanfaaat :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menjadi inovasi baru dan manfaat dalam dunia pendidikan, khususnya dalam ilmu teknologi pendidikan dan pengetahuan umum.

2. Manfaat Praktis

a) Untuk Penulis

Untuk melengkapi salah satu syarat mencapai gelar sarjana S1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer di UIN

Sjech M Djamil Djambek Bukittinggi.

b) Untuk Guru

1. Dapat digunakan dan diterapkan oleh guru untuk meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam proses pembelajaran.
2. Sebagai alat bantu guru atau media dalam mengajar.

c) Untuk Siswa

1. Dapat memiliki pengalaman belajar dengan aktif langsung menggunakan media dalam proses pembelajaran.
2. Agar siswa tidak merasa bosan dan jenuh saat proses pembelajaran berlangsung.

G. Penjelasan Judul

Untuk menghindari kesalahpahaman tentang judul skripsi dalam penelitian ini, maka penulis memberikan makna yang terkandung dalam judul penelitian sebagai berikut:

1. Rancangan

Menurut KBBI, rancangan adalah segala sesuatu yang telah direncanakan, yang merupakan hasil dari proses merancang, serta mencakup rencana, program, dan desain. Istilah ini berasal dari kata dasar "rancang," yang merupakan kata benda. Rancangan dapat dipahami sebagai suatu proses yang bertujuan untuk menghasilkan hasil

yang memenuhi tujuan dan kebutuhan tertentu. Perancangan sendiri adalah proses yang melibatkan deskripsi, perencanaan, atau pengorganisasian beberapa elemen independen menjadi satu kesatuan fungsional yang utuh. [9].

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk membantu siswa dan guru dalam proses belajar mengajar, sehingga pesan dan informasi dapat disampaikan dengan efektif dan mencapai tujuan yang diinginkan. [10].

3. Google Sites

Google Sites merupakan sebuah layanan website profesional yang tidak berbayar atau gratis , layanan ini merupakan sebuah layanan dari google yang dimanfaatkan untuk menunjang suatu pembelajaran atau sebagai suatu media untuk hasil pembelajaran yang lebih optimal dan efektif yang dapat digunakan kapanpun dan dimanapun [11].

4. Informatika

Informatika merupakan disiplin ilmu yang berfokus pada pengolahan informasi, pemrosesan data, pemikiran komputasional, serta penerapan teknologi komputer untuk menyimpan, mengelola, dan menyampaikan informasi.

H. Sistematika Penulisan

Penulisan proposal penelitian ini penulis bagi dalam tiga bagian, yang penulis bagi berdasarkan bab-bab yang berbeda. Masing-masingnya menjadi satu kesatuan yang saling berkaitan.

Bab 1 ini memuat gambaran secara keseluruhan dari pembahasan proposal, yang terdiri dari Latar Belakang masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Penjelasan Judul serta Sistematika Penulisan.

Bab 2, landasan teoritis, yang berisikan teori-teori yang mendukung penelitian, seperti perancangan, media pembelajaran, mata pelajaran informatika, *google sites*, penelitian relevan dan kerangka berfikir.

Bab 3, metodologi penelitian, membahas tentang Waktu dan Tempat Penelitian, Jenis Penelitian, Metode Pengembangan, Tahapan Penelitian, Uji Produk.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Perancangan

Perancangan adalah proses yang melibatkan pemecahan masalah dengan pendekatan kreatif untuk mencapai hasil yang terbaik. Istilah perancangan dalam bahasa Inggris ”*Design* ” mempunyai arti ”*to plan and manage everything to be better*”, merencanakan atau mengatur segala sesuatu agar menjadi lebih baik [11]. Perancangan dapat diartikan sebagai proses menggambarkan, merencanakan, dan menyusun sketsa atau mengorganisir berbagai elemen yang terpisah menjadi satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

Menurut Syifaun Nafisah, Perancangan merupakan proses yang melibatkan penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa, serta pengaturan berbagai elemen yang terpisah agar dapat membentuk suatu kesatuan yang utuh [12]. Menurut Soetam Rizky, Perancangan dapat diartikan sebagai suatu proses yang mendefinisikan apa yang akan dikerjakan dengan memanfaatkan berbagai teknik, yang mencakup deskripsi tentang arsitektur, rincian komponen, serta batasan-batasan yang mungkin dihadapi selama pelaksanaan [13].

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa perancangan merupakan tahap analisis sistem di mana desain sistem yang akan dibangun digambarkan dan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna informasi sebelum

proses pengkodean dilakukan dalam aplikasi.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Secara etimologi, media ini bentuk jamak dari “medium”. Kata media menurut bahasa berasal dari bahasa latin yaitu bentuk jamak dari kata “medius “ yang artinya tengah [14]. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal [15].

Menurut Sadiman dkk media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut Danim media pendidikan (pembelajaran) merupakan alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik. Sedangkan menurut Hamalik, media pendidikan (pembelajaran) adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan

interaksi antara guru dengan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah [16].

Media merupakan salah satu komponen pembelajaran, pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran. Banyak jenis media yang bisa dipilih, dikembangkan dan dimanfaatkan sesuai dengan kondisi waktu, biaya maupun tujuan pembelajaran yang dikehendaki. Setiap jenis media memiliki karakteristik tertentu yang perlu kita pahami, sehingga kita dapat memilih media yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi yang ada di lapangan [17].

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

2. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely mengemukakan tiga ciri media, diantaranya:

a. Ciri Fisaktif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekontstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut

dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera atau video kamera dengan mudah dapat direproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada suatu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

b. Ciri Manipulatif (*Manipulative Fixative*)

Media ini memiliki ciri-ciri yang melalui media ini dapat dilakukan pembuatannya berulang kali dan digunakan secara serentak dan berkali-kali di tempat yang sama. Media ini memiliki kualitas dan jaminan yang hampir sama dengan yang aslinya.

c. Ciri Distributif (*Distributive Fixative)*

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulasi pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu [18].

3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Azhar mengelompokkan media pembelajaran menjadi beberapa jenis, yaitu:

a. Media Visual

Media yang hanya mengandalkan penglihatan saja. Media visual menampilkan materialnya dengan menggunakan alat proyeksi atau proyektor, karena melalui media ini perangkat lunak (software) yang melengkapi alat proyeksi ini akan dihasilkan suatu bias cahaya atau gambar yang sesuai dengan materi yang diinginkan. Contohnya: Gambar, grafik, diagram, peta, dan video yang dapat membantu memvisualisasikan konsep-konsep tertentu.

b. Media Audio

Media audio mencakup penggunaan elemen suara atau rekaman suara untuk menyampaikan informasi. Cocok untuk pembelajaran auditori atau pendengaran. Contohnya: Rekaman audio, podcast, musik pendukung pembelajaran.

c. Media Audio Visual

Media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi Media audio-visual disebut juga sebagai media video. Video merupakan media yang digunakan untuk

menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam media video terdapat dua unsur yang saling bersatu yaitu audio dan visual. Adanya unsur audio memungkinkansiswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan 20 unsur visual memungkinkan penciptakanpesan belajar melalui bentuk visualisasi. visual ini adalah mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar.

d. Multimedia

Media Multimedia merupakan perpaduan berbagai bentuk elemen informasi yang digunakan sebagai sarana menyampaikan tujuan tertentu. Elemen informasi tersebut di antaranya teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio, dan video. Multimedia merupakan gabungan dari berbagai macam media, baik untuk tujuan pembelajaran maupun tujuan yang lain [19].

4. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi. Wina sanjaya (2014) menjabarkan beberapa fungsi tersebut dalam beberapa jenis yaitu:

a. Fungsi Komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara pe nyampai pesan dan penerima pesan.

b. Fungsi Motivasi

Dengan menggunakan media pembe lajaran, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar. Dengan de mikian, pengembangan media pembela jaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi juga memu dahkan siswa mempelajari materi pe lajaran sehingga dapat meningkatkan gairah belajar siswa.

c. Fungsi Kebermaknaan

Melalui penggunaan media, pembela jaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan menciptasebagai as pek kognitif tahap tinggi. Bahkan lebih dari itu dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.

d. Fungsi Penyamaan Persepsi

Melalui pemanfaatan media pembe lajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.

e. Fungsi Individualitas

Pemanfaatan media pembelajaran ber fungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Levie & Lentz dalam (Azhar Arsyad, 2014) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

a. Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

b. Fungsi Afektif

Dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.

c. Fungsi Kognitif

Terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi Kompensatoris

Media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal [20].

5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media menurut Raharjo yang dikutip dalam Nunu mengartikan bahwa pemilihan media dilakukan ketika pendidik akan membuat alat peraga untuk mempermudah peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, semakin berkembangnya ilmu teknologi maka semakin banyak dan berkembang pula media-media diluaran sana [21]. Beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media,sebagai berikut:

a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai
b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi
c. Praktis, luwes, dan bertahan
d. Guru terampil menggunakan
e. Pengelompokan sasaran
f. Mutu Teknis.

Dick dan Carey menyebutkan bahwa disamping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya setidaknya masih ada empat faktor

lagi yang perlu dipertim bangkan dalam pemilihan media, yaitu:

a. Sumber setempat. Artinya, bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber -sumber yang ada, harus dibeli atau dibuat sendiri.
b. Apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga dan fasilitasnya.
c. Faktor yang menyangkut keluasan, kepraktisan, dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama. Artinya media bisa digunakan dimanapun dengan peralatan yang ada di sekitarnya dan kapanpun serta mudah di jinjing dan di pindahkan.
d. Faktor yang terakhir adalah efektifitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang. Hakikat dari pemilihan media pada akhirnya adalah keputusan untuk memakai, tidak memakai atau mengadaptasi media yang bersangkutan [22].

6. Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana dan Rivai (2002:2), mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat

lebih dipahami oleh siswa sehingga memungkinkan nya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar pada setiap jam pelajaran.

d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan, memamerkan [23].

C. Google Sites

1. Pengertian *Google Sites*

Google sites merupakan salah satu layanan google untuk mempermudah pembuatan situs atau website. Menurut Suryanto *google sites* adalah aplikasi terstruktur yang dapat digunakan untuk membuat situs web dengan mudah. *Google sites* merupakan aplikasi online yang diluncurkan oleh google untuk pembuatan website kelas, sekolah, atau lainnya. *Google sites* dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang didalamnya terintegrasi berbagai informasi, baik berupa teks, gambar, video, presentasi, lampiran, dan lain-lain [24].

Saat ini layanan *google sites* ini tidak hanya untuk membuat

website yang berbau bisnis dan konten, penggunaan *google sites* ini juga telah digunakan dibidang pendidikan. *Google sites* ini sangat membantu siswa dan guru dalam belajar, dengan menggunakan *google sites* ini siswa dan guru tidak perlu lagi belajar membawa buku ataupun bahan ajar. *Google sites* saat ini digunakan sebagai media pembelajaran yang memudahkan proses dalam pembelajaran. Di dalam *google sites* ini akan dibuatkan menjadi alat penunjang pembelajaran yang didalamnya sudah terdapat materi-materi yang akan dipelajari. Penggunaan *google sites* sebagai media pembelajaran ini akan membantu siswa untuk proses belajar, karena penggunaan *google sites* ini sangat praktis, mudah, efisien akan waktu dan tenaga.

2. Kelebihan *Google Sites*

Untuk kelebihan *google sites* sendiri yaitu:

a. Mudah digunakan dan tidak berbayar, akses gratis sehingga siapa pun dapat membuat dan menggunakan situs web tanpa biaya berlangganan.
b. Dapat digunakan dan kapan saja, dapat diakses dari perangkat apa pun (komputer, tablet, atau ponsel pintar) yang terhubung internet.
c. Untuk membuat media pembelajarannya ini, mudah untuk dibuat kita dapat memasukkan teks dan gambar dengan mudah.

d. Untuk kemanan sistem google, situs website kita disimpan diserver keamanan google [25].

3. Kekurangan *Google Sites*

Untuk Kekurangan dari *google sites* yaitu :

a. Penggunaaan google sites ini harus menggunakan jaringan internet atau harus tersambung ke jaringan. Jika terjadinya lampu mati atau putus arus listrik maka penggunaan media pembelajaran menggunakan *google sites* ini tidak dapat diakses atau dibuka.

b. Adanya kriteria atau jenis-jenis ponsel yang tidak dapat mengakses media pembelajaran menggunakan google sites ini.

4. Manfaat *Google Sites* Sebagai Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran berbasis *Google Sites* berpengaruh penting dalam pencapaian keberhasilan pembelajaran. Adapun manfaat *Google Sites* bagi guru dan siswa, antara lain sebagai berikut:

a. Pembelajaran akan semakin lengkap dan menarik dengan menggunakan *Google Sites*, karena di dalam *Google Sites* banyak manfaat dari fitur-fitur yang bisa digunakan seperti google docs, sheet, from, calender, awesome dan table.

b. Materi pembelajaran yang diterima lebih mudah dan praktis dengan digunakannya media *Google Sites*, dengan hadirnya

Google Sites materi pembelajaran dapat diunggah melalui platform *Google Sites* dan peserta didik dapat mengakses materi dengan menggunakan tautan link yang diberikan oleh guru.

c. Materi pembelajaran yang diunggah ke dalam *Google Sites* tidak mudah hilang, materi akan tetap berada di *Google Sites* dan tidak khawatir akan adanya virus yang mempengaruhi media pembelajaran yang membuat eror.

d. Peserta didik mendapatkan informasi pembelajaran dengan cepat dan mudah.

e. Dengan adanya google sites ini, penggunaan media ini akan selalu memberikan informasi akan adanya tugas ataupun informasi lainnya [26].

D. Mata Pelajaran Informatika

1. Pengertian Informatika

Informatika yaitu suatu bidang keilmuan yang mempelajari teknologi komputer khususnya dalam pengembangan perangkat lunak. Informatika ini meliputi sains maupun teknik yang secara spesifik mengolah data menjadi informasi dengan memanfaatkan seoptimal mungkin teknologi informasi atau komputer [27].

Dalam bahasa Indonesia, istilah Informatika diturunkan dari bahasa Perancis informatique. Sebenarnya, kata ini identik dengan

istilah computer science di Amerika Serikat dan computing science di Inggris.Pada prinsipnya keilmuan ini lebih menekankan bagaimana suatu data dan informasi dapat di olah sedemikian dengan berbantuan teknologi yang terotomatisasi.

Teknologi yang terautomatisasi tersebut tidak hanya dalam satu mesin, namun bisa melibatkan beberapa mesin. Mesin ini lebih umum disebut dengan komputer. Komputer sebagai bahan utama dalam bidang keilmuan ini memiliki peranan yang sangat tinggi, sehingga Informatika secara sederhana mengupas mulai dari bagaimana mesin tersebut bisa bekerja, bagaimana suatu data diolah dengan cara yang dimengerti oleh mesin sedangkan informasinya dimengerti juga oleh manusia, sampai bagaimana mesin tersebut mampu berkomunikasi dengan mesin lainnya.

2. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Informatika di Kelas VIII

Mata pelajaran Informatika di SMP mencakup berbagai topik yang bersifat dasar namun penting untuk membangun pemahaman dasar terkait teknologi informasi [28].

Berikut adalah ruang lingkup materi untuk setiap topik yang ada pada mata pelajaran informatika kelas VIII semester genap :

a) Teknologi Informasi Dan Komunikasi

1. Perangkat Lunak Aplikasi dan Fitur Aplikasi

2. Pembuatan Laporan
3. Merangkum Narasi dan Konten Digital
4. Laboratorium Maya

b) Sistem Komputer

1. Komponen Sistem Komputer
2. Pengalamatan Memori
3. CPU

c) Jaringan Komputer dan Internet

1. Jaringan Komputer
2. Komunikasi Data dan Komputer
3. Terhubung ke Internet dengan Aman

d) Dampak Sosial Informatika

1. Media sosial
2. Mengkaji kritis informasi media sosial
3. Cyberbullying

Pendidikan informatika di SMP bertujuan untuk membekali siswa dengan dengan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan mandiri dalam mengahadapi tantangan di dunia digital. Melalui kurikulum yang terstruktur dan berfokus pada praktik, siswa diharapkan dapat menjadi warga digital yang digital yang bertanggung jawab serta mampu memberikan kontribusi positif bagi masyarakat global.

E. Penelitian Relevan

Penelitian yang terkait digunakan untuk memperkuat serta menjadi acuan dari penelitian ini dari segi teori. Berikut ini adalah penelitian yang mendukung penelitian penulis mengenai "Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan *Google Sites* Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VIII Di SMP Negeri 5 Padang Panjang" yaitu sebagai berikut ini :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Zulka Indrianti, Gusnita Darmawati dkk pada tahun 2024 dengan judul **Perancangan Media Pembelajaran Prakarya Kelas Vii Menggunakan *Google Sites,*** Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan yang dilakukan oleh penulis yaitu sama-sama menggunakan google sites sebagai media pembelajarannya, namun perbedaanya adalah mata pelajaran yang dilakukan yaitu untuk mata pelajaran Prakarya sedangkan penulis melakukan penelitian dengan membuat media pembelajaran pada mata pelajaran informatika. Selanjutnya perbedaanya adalah penelitian relevan ini dilakukan penelitian sama pada jenjang SMP, namun memiliki perbedaan pada kelas VII sedangkan penulis melakukan penelitian kelas VIII [29].
2. Penelitian yang dilakukan oleh Liza Efriyanti , Supriadi dkk pada tahun 2022 dengan judul **Perancangan Media Pembelajaran Tik Kelas XI Menggunakan *Google Sites* Di Sma Negeri 1 Junjung Sirih**, Penelitian yang Liza Efriyanti, Supriadi dkk memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Persamaannya adalah sama-

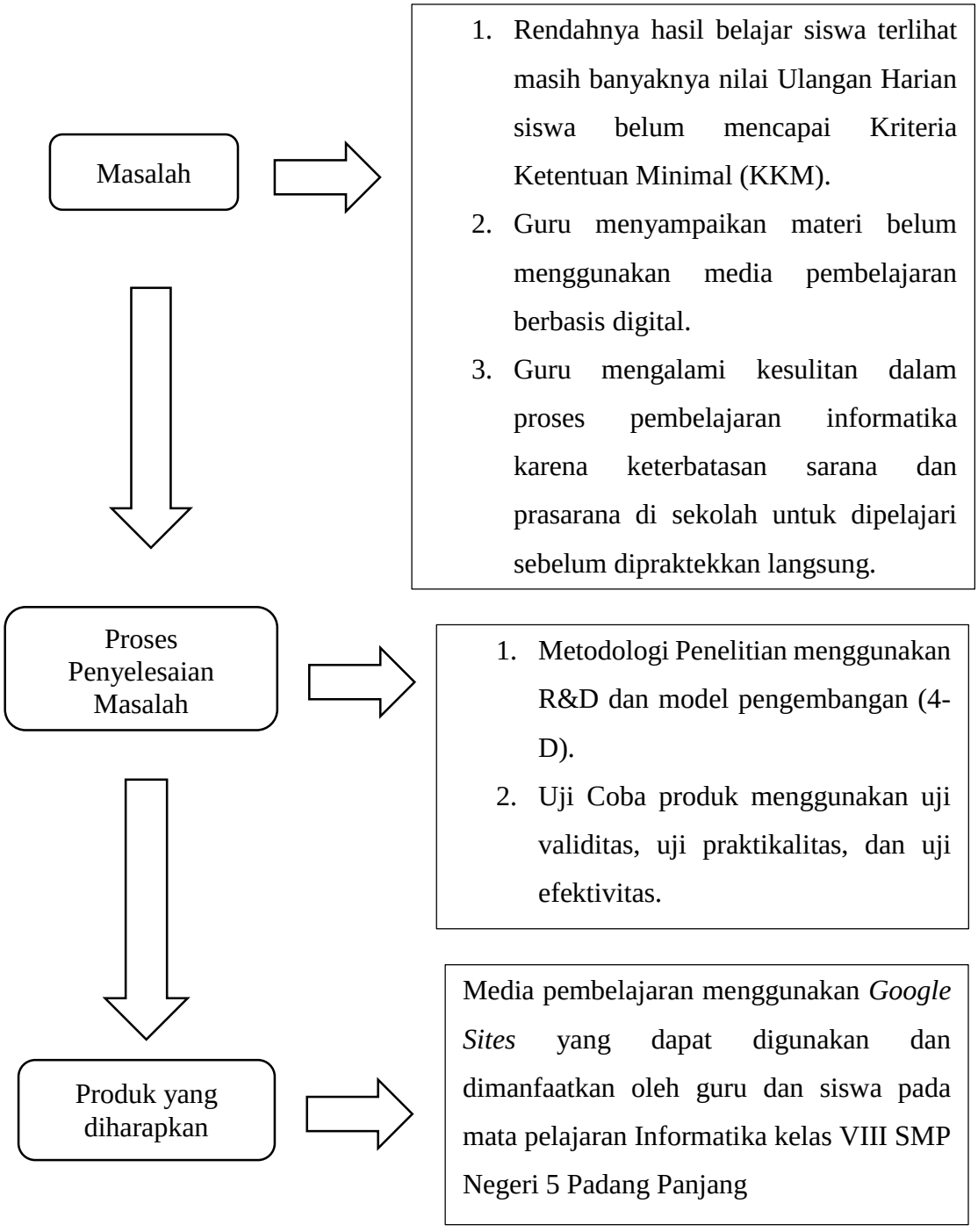
sama menggunakan media google sites sebagai media yang dilakukan sebagai media pembelajaran, namun perbedaanya adalah mata pelajaran yang dilakukan yaitu untuk mata pelajaran TIK yang masih digunakan ketika Kurikulum 2013 sedangkan penulis melakukan penelitian dengan membuat media pembelajaran pada mata pelajaran informatika sesuai dengan Kurikulum baru yaitu Kurikulum Merdeka. Selanjutnya perbedaanya adalah penelitian relevan ini dilakukan penelitian di jenjang SMA kelas XI sedangkan penulis melakukan penelitian di jenjang SMP kelas VIII [30].

3. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Imam Mauludin, Hadi Nasbey dkk, pada tahun 2023 dengan judul **Rancangan Media Pembelajaran Berbasis Stem Berbantuan *Google Sites* pada Materi Medan Magnet.** Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan yang dilakukan oleh penulis yaitu sama-sama menggunakan google sites sebagai media pembelajarannya, namun juga memiliki perbedaan yaitu pada penelitian ini menggunakan menggunakan Engineering, pendekatan Science, Technology, and Mathematics (STEM), penelitian dilakukan pada mata pelajaran fisika kelas XII sedangkan penulis melakukan penelitian pada mata pelajaran informatika kelas VIII SMP [31].
4. Penelitian dilakukan oleh Mita Sendia Ulfa, Hari Antoni Musril dkk, pada tahun 2022 dengan judul **Perancangan Media Pembelajaran Informatika Berbasis Android Menggunakan *Google Sites* dan**

Appsgeyser. Penelitian yang Mita Sendia Ulfa, Hari Antoni Musril dkk memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Persamaan penelitian yaitu pada penelitian yang dilakukan oleh Mita Sendia Ulfa, Hari Antoni Musril 30 dkk sama-sama menggunakan media yang sama yaitu google sites, dengan mata pelajaran yang sama yaitu mata pelajaran informatika, sama dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Namun memiliki beberapa perbedaan yaitu penelitian yang dilakukan menggunakan bantuan dari Appsgeyser, sedangkan penulis menggunakan media platform google sites dalam pembuatan media pembelajaran informatika [32].

5. Penelitian dilakukan oleh Qonita Putri Yuliananda dan Norida Canda Sakti, pada tahun 2022 dengan judul **Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Website Dalam Bentuk *Google Sites* Pada Peserta Didik Kelas IX IPS.** Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan yang dilakukan oleh penulis yaitu sama-sama menggunakan *google sites* sebagai media pembelajarannya, namun perbedaanya adalah mata pelajaran yang dilakukan yaitu untuk mata pelajaran IPS sedangkan penulis melakukan penelitian dengan membuat media pembelajaran pada mata pelajaran informatika. Selanjutnya perbedaanya adalah penelitian relevan ini dilakukan penelitian di jenjang SMA kelas XI sedangkan penulis melakukan penelitian di jenjang SMP kelas VIII [33].

F. Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus sampai dengan bulan oktober 2024 yang dilakukan di SMP Negeri 5 Padang Panjang, penulis memilih tempat penelitian ini karena adanya dasar pertimbangan atas kondisi dan sarana pembelajaran yang ada disekolah ini. Di sekolah ini belum diterapkannya pembelajaran dengan media pembelajaran yang berbasis web dan teknologi, sehingga hal ini menjadi dasar dari penelitian ini dilakukan.

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang di pakai dalam penelitian ini adalah *Reasearch And Development* (penelitian dan pengembangan). Secara umum metode penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu media. Hal ini sesuai dengan pendapat Borg & Gall yaitu *"Educational research and development (R&D) is process used to develop and validate educational products"*. Sementara beberapa sumber mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan pendidikan (R&D) adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memverifikasi produk pendidikan [34].

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembang atau *Research And Development* (R&D) adalah model penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk yang diawali riset dan dan

kebutuhan kemudian dilakukan pengembangan untuk menghasilkan suatu produk yang telah teruji.

C. Metode Pengembangan

Dalam penelitian ini penulis menggunakan model pengembangan 4-D *(Four D model)*. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan disingkat dengan 4-D. Model 4-D merupakan suatu kerangka kerja yang terdiri dari empat tahap, yaitu Pendefinisian *(define)*, Perancangan *(design)*, Pengembangan *(develop)*, dan Penyebaran *(dissemination)*. Tahapan yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan dapat terlihat pada gambar berikut:



Penjelasan mengenai prosedur atau tahapan penelitian diuraikan sebagai beikut :

a. *Define* (Pendefenisian), Tahapan pendefinisian merupakan sebuah tahap untuk mendefinisikan dan menetapkan suatu kebutuhan pembelajaran dengan menganalisis perumusan tujuan pembelajaran. Tahap ini meliputi analisis awal-akhir, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan tujuan-tujuan instruksional khusus.
b. *Design* (Perancangan), tahap ini membantu menentukan desain yang akan diterapkan. Pada tahap ini dapat dilakukan pemilihan media, pemilihan format, dan pembuatan rancangan awal.

c. *Develop* (Pengembangan), dalam tahap ini media pembelajaran yang telah dibuat harus melewati beberapa tahap perbaikan dari ahli atau validator dan diuji terhadap konsumen sebagai pengguna. Tahap uji pengembang dilakukan jika proses pembuatan produk telah selesai dan siap diuji kevalidanya oleh para ahli. Proses pengujian dilakukan bertahap, mulai dari uji validasi produk oleh para ahli, uji coba pada skala individu, uji coba pada kelompok kecil, dan terakhir uji coba pada kelompok besar. Apabila media pembelajaran terbukti tidak atau kurang valid saat di uji oleh ahli, pengujian ini akan diulang untuk memastikan hasil yang sesuai dengan harapan [35].

d. *Disseminate* (Penyebaran), tahap terakhir ini melibatkan penyebaran atau pendistribusian media pembelajaran kepada pengguna yang dituju. Media pembelajaran yang telah dikembangkan akan diperkenalkan kepada para pengguna, baik itu melalui pelatihan, presentasi, atau platform distribusi lainnya. Pada tahap ini juga dilakukan evaluasi akhir terhadap media pembelajaran dan menerima umpan balik dari pengguna untuk meningkatkan kualitas dan efektivitasnya.

D. Tahap Penelitian

a. *Define* (Pendefenisian)

Pada tahapan ini, penulis melakukan studi lapangan dan studi literatur, yaitu yang pertama studi lapangan dilakukan untuk memperoleh suatu informasi mengenai media lama yang sedang berjalan dan mencari serta menentukan potensi dan masalah yang terjadi di lokasi penelitian. Pada langkah ini dibagi kedalam beberapa bagian yaitu:

1. Analisis awal *(Front-end Analysis)*

   Analisis dilakukan untuk mengungkapkan fakta-fakta dan alternatif penyelesaian yang digunakan dalam menentukan langkah awal dalam pengembangan media pembelajaran. Untuk melakukan analisis ini, penulis melakukan wawancara dengan guru dan siswa.

2. Analisis siswa *(Learner analysis)*

   Analisis ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman tentang karakteristik peserta didik dalam hal penggunaan media pembelajaran, dampak media pembelajaran bagi peserta didik, media yang diminati oleh peserta didik, motivasi peserta didik dalam pembelajaran informatika, dan pengetahuan awal mereka tentang google sites. Untuk mencapai tujuan ini, penulis akan melakukan wawancara

dengan guru dan siswa.

3. Analisis tugas *(Task analysis)*

   Analisis ini digunakan untuk menganalisis tugas-tugas pokok yang harus dikuasai siswa agar dapat mencapai kompetensi yang diharapkan yaitu materi informatika.

4. Analisis konsep *(Concept analysis)*

   Analisis konsep adalah kegiatan yang dilakukan penulis untuk mengidentifikasikan konsep utama yang akan diajarkan. Konsep-konsep tersebut disusun secara sistematis dan rinci yang kemudian dicantumkan ke dalam media pembelajaran.

5. Analisis Tujuan Pembelajaran *(Specifying instructional objectives)*

   Tujuan pembelajaran dirumuskan sesuai dengan kompetensi dasar nantinya akan menjadi dasar untuk membuat media pembelajaran. Diharapkan setelah memahami tujuan pembelajaran, terjadi perubahan perilaku setelah mengikuti pembelajaran.

b. *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan (design) dilakukan setelah melalui tahap pendefinisian. Tahap perancangan, yaitu tahap penyiapan rancangan media pembelajaran. Penulis akan membuat gambaran rancangan

tentang aplikasi yang akan dirancang berdasarkan kebutuhan pengguna. Tahap perancangan ini berfungsi guna membentuk suatu media pembelajaran menggunakan *Google Sites* yang bisa dipakai pada pembelajaran Informatika tahap perancangan diantaranya adalah:

1. Penyusunan Tes

   Tahap ini berisikan penyusunan kisi-kisi angket yang akan disebarkan kepada ahli dan peserta didik. Hasil dari tahapan ini akan didapat angket validasi yang akan diberikan kepada ahli media dan ahli materi untuk melihat kelayakan media yang dibuat.

2. Pemilihan Media

   Pemilihan media dilakukan untuk megidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Media dipilih untuk menyesuaikan analisis konsep, analisis tugas dan analisis tujuan pembelajaran, karakteristik target pengguna, serta rencana penyebaran media yang digunakan.

3. Pemilihan Format

   Pemilihan format dilakukan pada langkah awal. Pemilihan format dilakukan agar format yang dipilih sesuai dengan materi pembelajaran. Pemilihan bentuk penyajian disesuaikan dengan media pembelajaran yang akan

mendesain isi pembelajaran yang meliputi desain materi, gambar, dan tulisan dalam materi pembelajaran.

4. Rancangan Awal

   Rancangan media pembelajaran menggunakan *Google Sites* yang telah dibuat oleh penulis kemudian diberi masukan oleh dosen pembimbing, Masukan dari dosen pembimbing akan digunakan untuk memperbaiki media pembelajran yang dibuat sebelum dilakukan produksi. Kemudian melakukan revisi setelah mendapatkan saran perbaikan media tersebut dari dosen pembimbing dan nantinya rancangan ini akan dilakukan tahap validasi.

5. Storyboard

   Storyboard dibuat untuk memberikan gambaran dan *scene* bentuk visual dari perancangan yang akan kita buat. Hasil dari perancangan *storyboard* akan menjadi acuan dalam pembuatan media yang akan ditampilkan

c. *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan ini berfungsi guna mendapatkan media pembelajaran menggunakan *Google Sites*. Termuat dua langkah pada tahapan ini yakni sebagai berikut:

1. Validasi Ahli

   Pada tahap ini, produk media pembelajaran divalidasi

oleh validator ahli materi dan ahli media. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui penilaian para ahli terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan. Validasi oleh ahli materi dilakukan dengan menilai kelengkapan dan kesesuaian materi meliputi aspek materi, aspek bahasa, dan aspek pembelajaran, Sedangkan validasi oleh ahli media dilakukan dengan menilai kemenarikan media pembelajaran *Goole Sites*. Hasil dari validasi ini dipakai untuk data revisi guna kesempurnaan media pembelajaran menggunakan *Google Sites* yang dikembangkan.

2. Uji Coba Pengembangan

   Tahap uji coba ini sebatas mengetahui tanggapan dan respon guru mata pelajaran dan siswa selaku pengguna produk media pembelajaran. Penilaian uji coba respon guru mencakup tiga aspek yaitu aspek isi materi, aspek tampilan dan aspek penggunaan media pembelajaran sedangkan uji coba respon siswa memuat 10 pertanyaan yang merangkum aspek materi, aspek tampilan, dan aspek penggunaan.

d. *Disseminate* (Penyebaran)

Sesudah uji coba terbatas dan instrument selesai direvisi, tahap sesudahnya yakni tahap penyebaran atau disseminate. Sasaran pada tahap ini yakni menyebarluaskan media pembelajaran menggunakan

Google Sites. Ini hanya digunakan penyebaran terbatas, yakni menyebarluaskan serta memperkenalkan produk akhir media pembelajaran menggunakan *Google Sites* secara terbatas kepada siswa SMP Negeri 5 Padang Panjang.

E. Uji Produk

Dalam penelitian ini penulis melaksanakan uji produk terhadap produk yang penulis hasilkan agar kesahihan produk peneliti terjamin, uji produk tersebut terdiri dari [36]:

1. Uji Validitas

Aspek pertama penentuan kualitas produk adalah kevaliditasan atau kesahihan. Validitas mengacu pada tingkat desain intervensi yang didasarkan pada pengetahuan dan berbagai macam komponen dari intervensi yang berkaitan antara satu dengan yang lainnya, disebut juga validitas konstruk.

Untuk menghasilkan produk yang berkualitas dan siap diuji cobakan perlu adanya uji validitas produk. Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan oleh beberapa ahli (expert). Pengujian dapat dilakukan dengan membandingkan beberapa angket tentang penilaian dari produk.

Uji validitas dilakukan dengan mengacu pada rumus Statistik Aiken's V sebagai berikut:

$$V = \Sigma s / [\, n\,(c - 1)]$$

Keterangan:

s : r – lo

lo : Angka penilaian validitas yang terendah

c : Angka penilaian validitas yang tertinggi

r : Angka yang diberikan oleh seorang penilai

n : Jumlah penilaian

Untuk menentukan validitas angka "V" diperoleh antara 0,00 sampai dengan 1,00. Kategori penentuan validitas formula Aiken menyatakan bahwa sebuah produk valid jika memiliki rentang nilai Aiken's V dari 0,60 - 1,00 dan tidak valid jika nilai Aiken's kecil dari 0.60.

2. Uji Pratikalitas

Uji praktikalitas ini merupakan sebuah standar ukur yang dilihat dari sisi kepraktisan sebuah produk yang kita buat tersebut. Kepraktikalitasan ini ditentukan dari hasil pengguna. Sebuah produk dikatakan bersifat praktis jika produk tersebut mudah digunakan dan tidak berbelit-belit saat penggunaannya. Penilaian kepraktisan ini dilihat melalui dari jawaban-jawaban pertanyaan. Lembar uji kepraktisan yang penulisan lembar kepraktisan guru dan siswa.

Data hasil uji praktikalitas dengan presentase peritmenya dilakukan

dengan mengacu rumus Statistik Momen Kappa, yaitu sebagai berikut:

$$K = \frac{\rho - \rho e}{1 - \rho e}$$

Keterangan :

K = Moment kappa yang menunjukkan praktikalitas produk

ρ = Proporsi yang terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai yang diberikan oleh penguji dibagi jumlah maksimal

ρe = Proporsi yang tidak terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai maksimal dikurangi dengan jumlah total yang diberi penguji dibagi jumlah nilai maksimal.

Kriteria yang digunakan kepraktisan pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.1Kriteria Penentuan Praktikalitas

Interval	Kategori
0,81 - 1,00	Sangat tinggi
0,61 – 0,80	Tinggi
0,41 – 0,60	Sedang
0,21 – 0,40	Rendah
0,01 – 0,20	Sangat Rendah
≤ 0,00	Tidak praktis

3. Uji Efektivitas

Efektifitas adalah bagaimana seorang berhasil mendapatkan dan

memanfaatkan metode belajar untuk memperoleh hasil yang baik. Lembar uji efektifitas ini penulis ambil dari sekolah yang belum menerapkan media pembelajaran menggunakan *Google Sites*. Uji efektifitas dilakukan dengan rumus Statistik Richard R. Hake (G-Score) sebagai berikut:

$$< g >= \frac{(\% < Sf > - \% < Si >)}{(100 - \% < Si >)}$$

Keterangan :

G : G-Score

Sf : Score akhir

Si : Score awal

Kriteria indikator lebar uji efektifitas adalah sebagai berikut : "High-g " efektifitas tinggi jika mempunyai () > 0.7;

"Medium-g " efektifitas sedang jika mempunyai 0.7 > () > 0.3; "

“Low-g " efektifitas rendah jika mempunyai () < 0.3

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian mengenai perancangan media pemebelajaran menggunakan google sites pada mata pelajaran informatika di SMP Negeri 5 Padang Panjang yang telah dilakukan, Penulis memperoleh hasil dengan menggunakan pendekatan 4D, terdapat beberapa tahap yakni tahap pendefinisian, tahap perancangan, tahap pengembangan serta tahap penyebaran. Adapun penjelasan dari tahapan model penelitian yang penulis lakukan ini adalah :

1. Tahapan Pendefenisian *(Define)*

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan mencakup analisis dan pengumpulan data untuk mendefinisikan kebutuhan serta persyaratan media produk yang akan dikembangkan. Tahap ini terdiri dari empat langkah utama, yaitu analisis awal *(front-end analysis),* analisis konsep *(concept analysis*), analisis tugas *(task analysis),* dan perumusan tujuan pembelajaran..

a. Analisis Awal *(Font Analysis)*

Analisis ini berfokus pada kondisi yang ada di lapangan. Tujuannya adalah untuk menentukan apakah media pembelajaran untuk mata pelajaran Informatika perlu

dikembangkan atau tidak. Berdasarkan hasil observasi awal penulis bahwa siswa memerlukan media pembelajaran yang lebih menarik pada mata pelajaran Informatika tersebut. Karena perkembangan teknologi yang semakin pesat dari waktu ke waktu maka bisa dimanfaatkan dengan baik dengan adanya media pembelajaran yang menggunakan android ini. Sehingga dapat digunakan kapan dan dimana saja tanpa harus membawa modul pembelajaran.

Selain itu hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Informatika, mengenai media yang digunakan sebelumnya penggunaan media pembelajaran saat proses belajar itu masih sangat minim dan bersifat monoton sehingga siswa cepat merasa bosan. Siswa masih cukup awam dengan perangkat komputer dimana pada masa sekarang pemahaman siswa tentang komputer sangat sedikit yang mengharuskan pendidik harus lebih aktif dan inovatif dalam proses pembelajaran yang salah satunya didukung dengan media pembelajaran yang baik.

b. Analisis Konsep

Aplikasi ini dirancang untuk menyajikan materi semester 2 dari mata pelajaran Informatika untuk kelas VIII. Aplikasi ini dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Penulis telah melakukan analisis konsep melalui wawancara untuk

memahami inti materi yang akan diajarkan. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang akan dipelajari dan menyusunnya dalam format yang sesuai agar dapat berfungsi sebagai media pembelajaran.

Dalam tahap ini dihasilkan sebagai berikut:

Materi 1 : Teknologi Informasi dan Komunikasi

Materi 2 : Sistem Komputer

Materi 3 : Jaringan Komputer dan Internet

Materi 4 : Dampak Sosial Informatika.

c. Analisis Tugas

Dalam analisis tugas, dilakukan penilaian terhadap capaian pembelajaran (CP) yang akan menjadi dasar dalam merancang media pembelajaran. Analisis ini akan mendukung desain dan format media yang akan dikembangkan. Berdasarkan analisis tugas yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan bahwa media pembelajaran harus selaras dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan.

d. Analisis Tujuan

Pada analisis tujuan pembelajaran ini penulis menarik kesimpulan hasil dari analisis konsep dan analisis tugas guna objek penelitian. Keseluruhan objek tersebut menjadi dasar untuk mengatur serta membentuk media pembelajaran

menggunakan *Google Sites* pada mata pelajaran Informatika.

2. Tahapan Perancangan *(Design)*

Pada tahap perancangan ini, tujuan utamanya adalah untuk merancang desain media pembelajaran yang akan dikembangkan sebagai langkah awal. Media yang akan dirancang adalah media pembelajaran berbasis *Google Sites* untuk mata pelajaran Informatika. Dalam tahap ini, terdapat beberapa langkah:

a. Penyusunan Tes

Tahap penyusunan ini melibatkan pembuatan kisi-kisi angket yang akan dibagikan kepada para ahli dan siswa. Dari proses penyusunan ini, akan diperoleh angket validasi yang berisikan tentang kelayakan media yang telah dibuat yang kemudian akan diberikan kepada para ahli.

b. Pemilihan Media

Pada tahap pemilihan media ini, dilakukan penentuan media yang akan dirancang sebagai sarana pembelajaran. Media pembelajaran yang dipilih adalah media pembelajaran menggunakan *Google Sites*. Pemilihan media ini didasarkan pada kemudahan dalam penggunaan medianya dimanapun dan kapanpun.

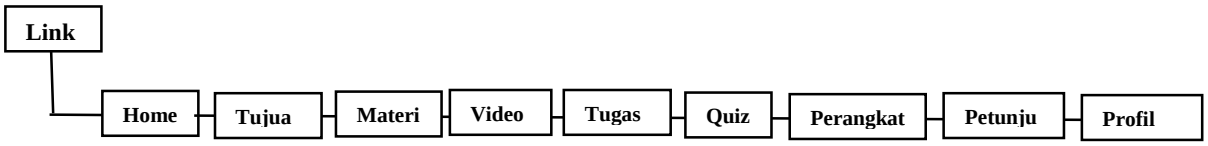
c. Pemilihan Format

Pada tahap ini, penulis memilih *Google Sites* sebagai platform untuk merancang media pembelajaran. Alasan penulis menggunakan *Google Sites* adalah karena kemudahan dalam proses desain dan tidak memerlukan pemrograman yang kompleks. Kemudian penulis juga menggunakan aplikasi tambahan yaitu Canva untuk membantu penulis dalam mengedit foto atau media yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran. Desain produk yang penulis buat berupa desain background, materi dan tombol.

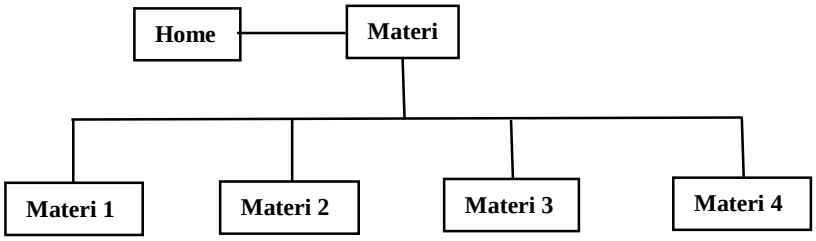
d. Rancangan Awal

Pada rancangan awal ini penulis melakukan rancangan yang terdiri yaitu

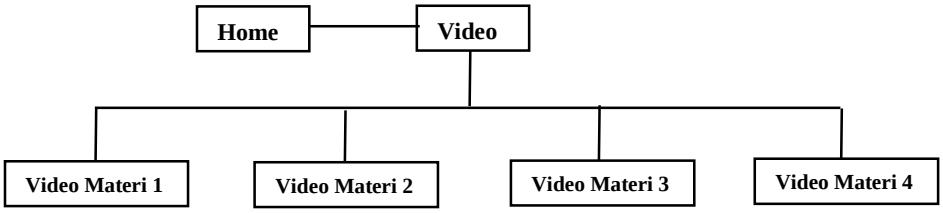
1) Desain struktur navigasi



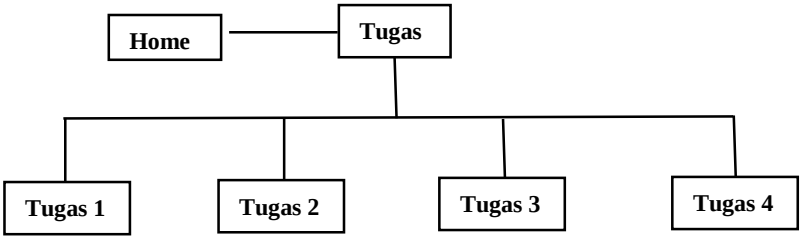
Gambar 4 1 Struktur Navigasi



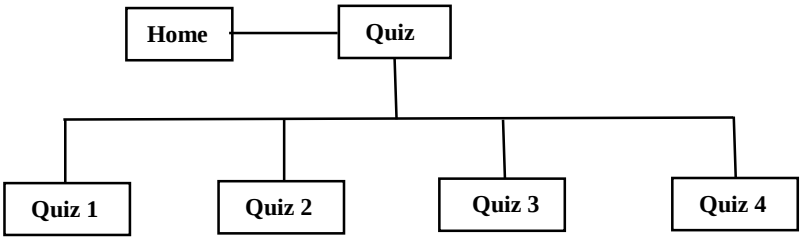
Gambar 4.2 Struktur Navigasi Materi



Gambar 4.3 Struktur Navigasi Menu Video



Gambar 4.4 Struktur Navigasi Menu Tugas



Gambar 4.5 Struktur Navigasi Menu Quiz

Storyboard dikembangkan untuk tiap-tiap menu yaitu :

a) Scene 1 Menu Utama, merupakan halaman awal media pembelajaran, dimana terdapat nama sekolah, nama mata

pelajaran dan kelas, adanya menu tujuan pembelajaran, materi, video, tugas, quis, perangkat belajar, petunjuk pemakaian media dan profil.

b) Scane 2 Menu Tujuan Pembelajaran, pada menu ini terapat didalamnya empat tujuan pembelajaran, yaitu adanya tujuan pembelajaran 1, tujuan pembelajaran 2, tujuan pembelajaran 3, dan tujuan pembelajaran 4.

c) Scene 3 Menu Materi, pada menu materi ini terdapat didalamnya empat buah materi yaitu adanya materi 1, materi 2, materi 3 dan materi 4.

d) Scene 4 Menu Video, pada menu video ini terdapat didalamnya empat buah video yaitu adanya video 1, video 2, video 3 dan video 4.

e) Scene 5 Menu Tugas, pada menu tugas ini terdapat empat buah tugas sesuai dengan materi-materi yang telah disediakan sesuai kebutuhan siswa

f) Scene 6 Menu Quiz, pada menu quis ini terdapat empat buah quis sesuai dengan materi-materi yang telah disediakan sesuai kebutuhan siswa untuk mengasah kemampuan siswa.

g) Scene 7 Menu Perangkat Belajar, didalam menu ini terdapat empat buah modul ajar sesuai dengan materi yang

telah disediakan.

h) Scene 8 Menu Petunjuk, menu ini berisi petunjuk pemakaian media pembelajaran google sites ini.

i) Scene 9 Menu Profil, didalam menu profil ini memuat data diri penulis.

e. Story Board

Storyboard disusun untuk memberikan ilustrasi dan gambaran visual dari desain yang akan dibuat. Hasil dari pembuatan storyboard ini akan menjadi pedoman dalam pengembangan media yang akan ditampilkan. Desain storyboard secara singkat dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4 1 Storyboard

Scane	Visual	Keterangan
1	Logo sekolah Media Pembelajaran Informatika Kelas VIII Tujuan Pembelajaran | Materi | Video | Tugas | Quiz Perangkat belajar | Petunjuk Penggunaan | Profil	Pada halaman awal ini terdapat disebelah kiri atas ada logo sekolah, adanya judul media, adanya menu materi, video, tugas, quiz, perangkat belajar, petunjuk penggunaan, dan profil.

2	Tujuan Pembelajaran Teks	Pada halaman tujuan pembelajaran terdapat tujuan pembelajaran
3	Materi Materi 1 | Materi 2 | Materi 3 | Materi 4	Pada halaman materi adanya materi 1, materi 2, materi 3 dan materi 4.
4	Video Video Materi 1 | Video Materi 2 | Video Materi 3 | Video Materi 4	Pada halaman Video adanya Video 1, Video 2, Video 3 dan Video 4.
5	Tugas Tugas Materi 1 | Tugas Materi 2 | Tugas Materi 3 | Tugas Materi 4	Pada halaman Tugas adanya Tugas 1, Tugas 2, Tugas 3 dan Tugas 4.

5	Quiz Quiz 1 | Quiz 2 | Quiz 3 | Quiz 4	Pada halaman Quis adanya Quis 1, Quis 2, Quis 3 dan Quis 4.
7	Perangkat Belajar Modul 1 | Modul 2 | Modul 3 | Modul 4	Pada halaman Perangkat Belajar adanya Modul ajar 1, Modul ajar 2, Modul ajar 3 dan Modul ajar 4.
8	Petunjuk Penggunaan Teks	Pada halaman petunjuk penggunaan adanya beberapa tahapan petunjuk pengguanaan media ini
9	Profil Teks	Pada halaman profil terdapat profil identitas penulis

3. Tahapan Pengembangan *(Develop)*

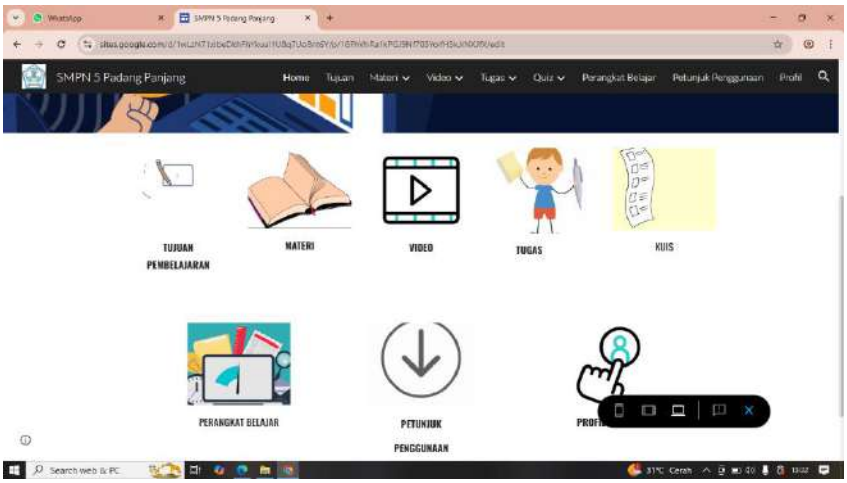
Setelah melakukan tahap pendefinisian dan perancangan, penulis

akan melanjutkan ke tahap yang lebih mendalam terkait konsep yang telah dibuat, yaitu perancangan media pembelajaran menggunakan *Google Sites* untuk mata pelajaran Informatika yang telah direvisi berdasarkan masukan dan saran dari validator yang berkompeten di bidangnya. Berikut adalah langkah-langkah yang akan diambil penulis dalam tahap pengembangan ini :

a. Hasil Desain

Pada tahap ini, rancangan awal yang dibuat oleh penulis merupakan konsep dari produk yang akan dikembangkan. Ini adalah perancangan media menggunakan *Google Sites* pada mata pelajaran informatika rancangan awalnya seperti berikut ini:

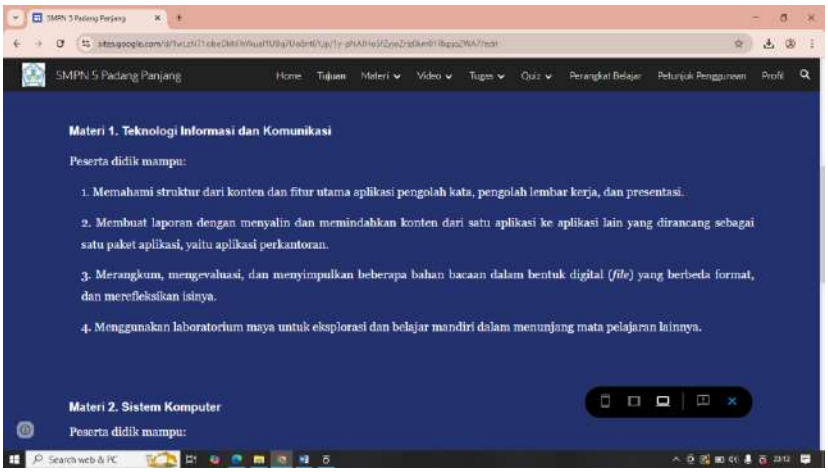




Gambar 4.6 Tampilan Home dan Menu

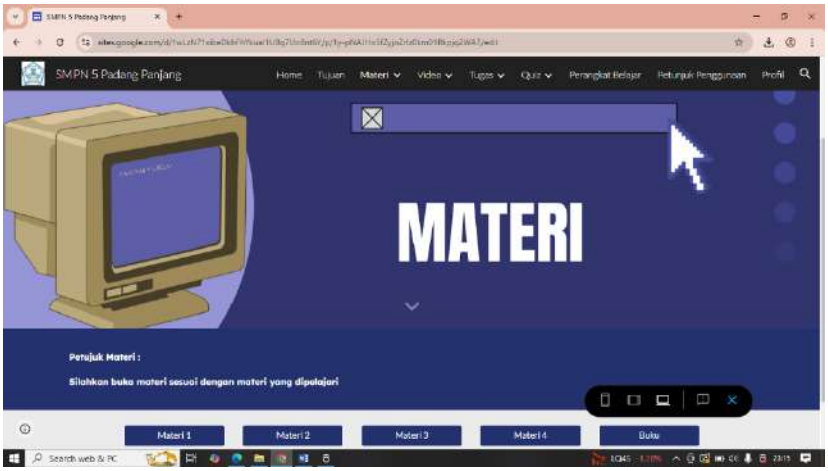
Halaman pertama dari aplikasi yang telah dirancang adalah halaman beranda, yang memuat informasi tentang perancangan media pembelajaran yang telah dibuat. Di halaman beranda terdapat tujuh tombol yang mengarah ke delapan fitur halaman yaitu halaman Tujuan Pembelajaran, Materi, Video, Tugas, Quiz, Perangkat Belajar, Petunjuk Penggunaan, Profile.





Gambar 4.7 Tampilan Menu Tujuan Pembelajaran

Pada halaman ini adalah ketika pengguna menekan tombol "Tujuan Pembelajaran" dari halaman menu sebelumnya.



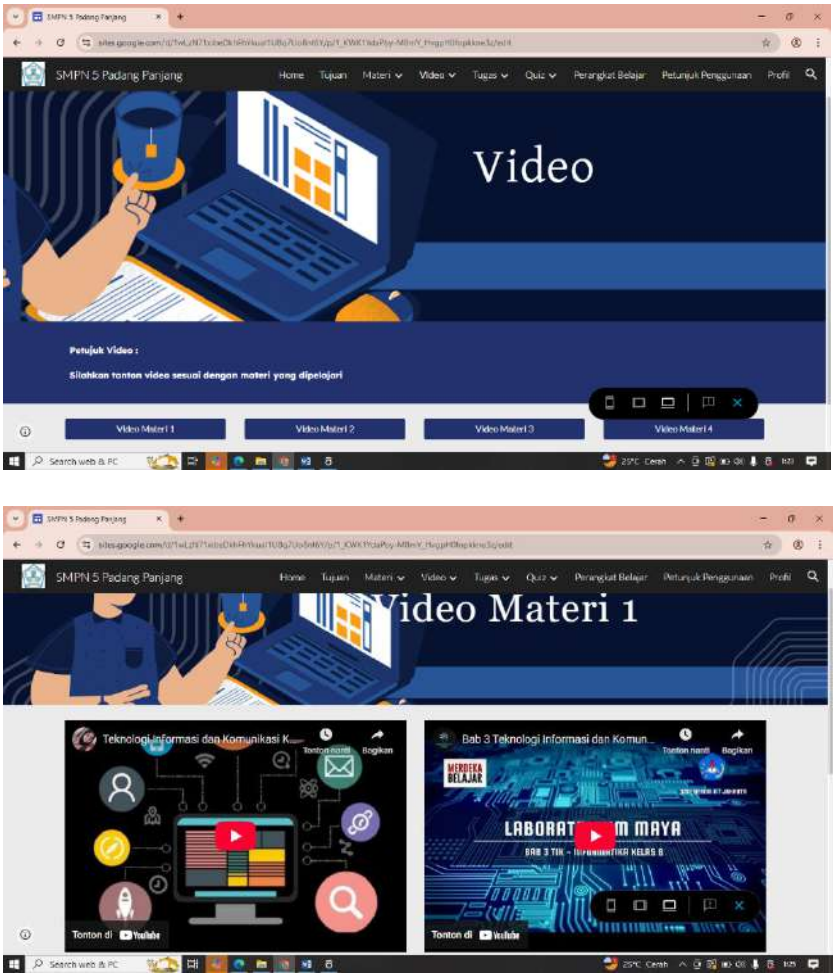


Gambar 4.8 Tampilan Pilihan Tombol Pada Menu Materi

Pada halaman ini adalah ketika pengguna menekan tombol "Materi" dari halaman menu sebelumnya. Pilihan materi ini terdiri dari lima tombol yang menunjukkan pilihan materi 1 sampai materi 4 dan satu tombol buku.

Jika salah satu tombol materi di klik maka akan membawa pengguna ke halaman materi yang berisikan 4 tombol, yakni Materi I, Materi 2, Materi 3 dan Materi 4. Pada halaman materi

terdapat 3 tombol yaitu video untuk kembali ke menu video, tombol tugas untuk ke halaman tugas dan tombol quiz untuk ke halaman quiz. Untuk tombol “Buku” jika diklik pengguna akan ke halaman buku.

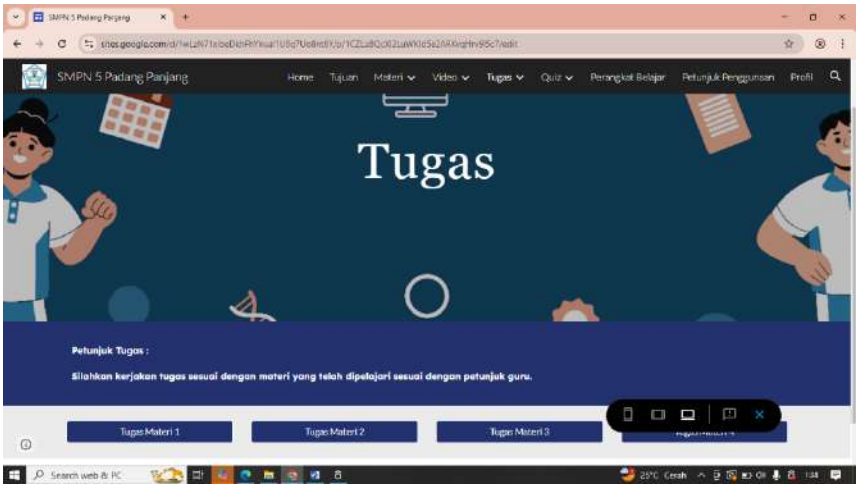


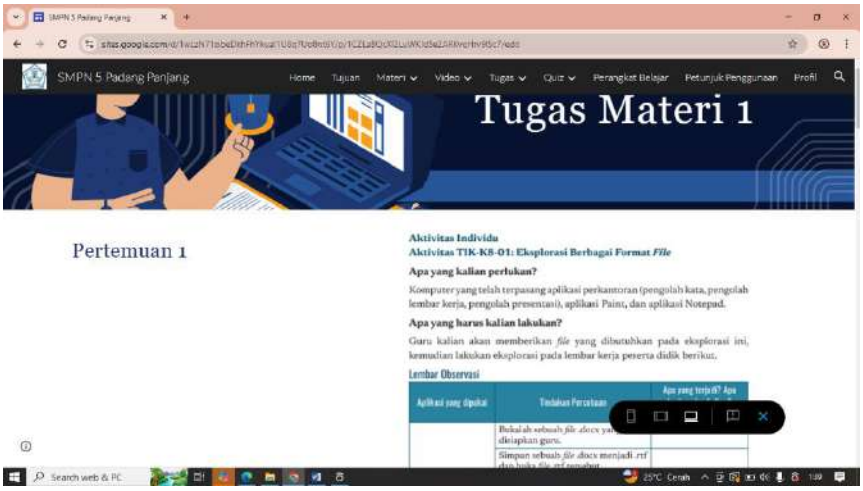
Gambar 4.9 Tampilan Pilihan Menu Video dan Video Materi

Pada halaman ini adalah ketika pengguna menekan tombol “Video” dari halaman menu sebelumnya. Pilihan video ini terdiri dari empat tombol yang menunjukkan pilihan Video Materi 1

sampai Video Materi 4.

Jika salah satu tombol Video di klik maka akan membawa pengguna ke halaman Video yang berisikan 4 tombol, yakni Video Materi 1, Video Materi 2, Video Materi 3 dan Video Materi 4. Pada halaman video ini terdapat tombol next untuk ke halaman selanjutnya dan tombol back untuk kembali ke halaman sebelumnya.





Gambar 4.10 Tampilan Pilihan Menu Tugas dan Tugas Materi

Pada halaman ini adalah ketika pengguna menekan tombol "Tugas" dari halaman menu sebelumnya. Pilihan tugas ini terdiri dari empat tombol yang menunjukkan pilihan Tugas Materi 1 sampai Tugas Materi 4.

Jika salah satu tombol Tugas di klik maka akan membawa pengguna ke halaman tugas yang berisikan 4 tombol, yakni Tugas Materi 1, Tugas Materi 2, Tugas Materi 3 dan Tugas Materi 4. Pada halaman Tugas ini terdapat tombol next untuk ke halaman selanjutnya dan tombol back untuk kembali ke halaman sebelumnya.



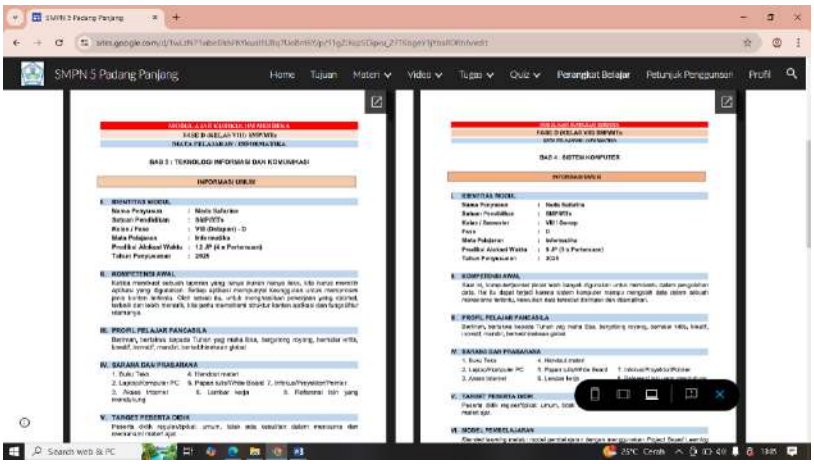


Gambar 4.11 Tampilan Pilihan Menu Quiz dan Quiz Materi

Pada halaman ini adalah ketika pengguna menekan tombol "Quiz" dari halaman menu sebelumnya. Pilihan quiz ini terdiri dari empat tombol yang menunjukkan pilihan Quiz Materi 1 sampai Quiz Materi 4.

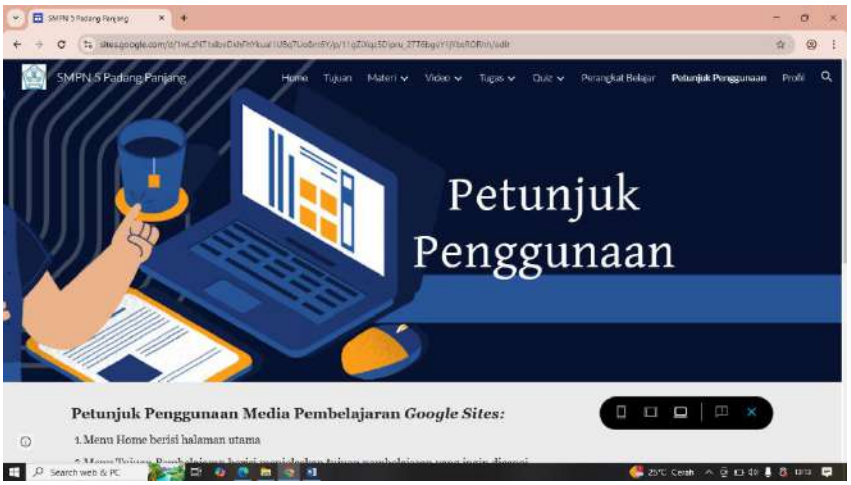
Jika salah satu tombol Quiz di klik maka akan membawa pengguna ke halaman tugas yang berisikan 4 tombol, yakni Quiz Materi 1, Quiz Materi 2, Quiz Materi 3 dan Quiz Materi 4.

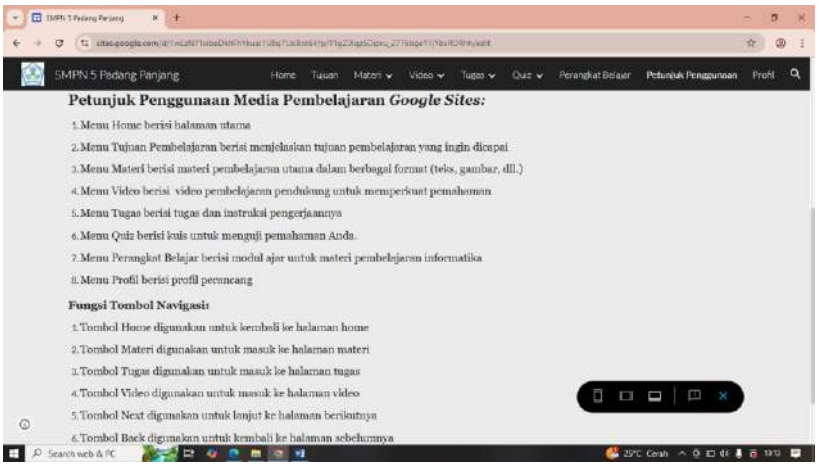




Gambar 4.12 Tampilan Menu Perangkat Belajar

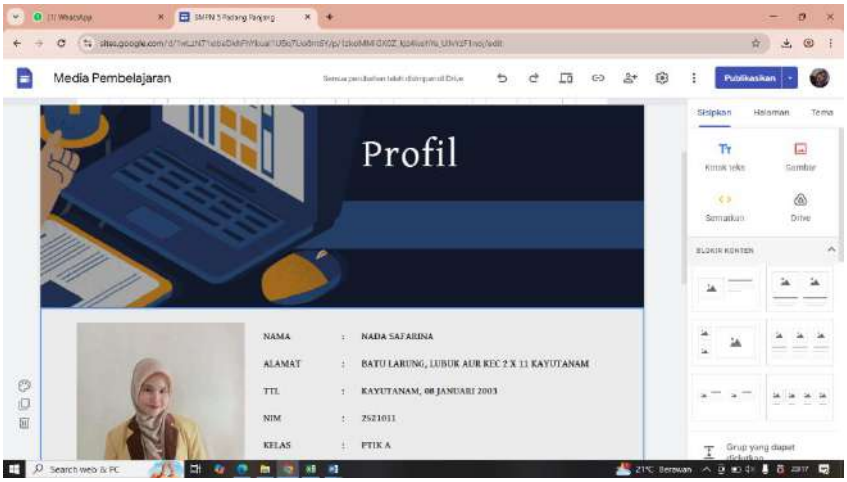
Pada tombol perangkat belajar jika di tekan akan masuk ke halaman yang berisi Perangkat Belajar.





Gambar 4.13 Tampilan Menu Petunjuk Penggunaan

Pada tombol petunjuk penggunaan jika di tekan akan masuk ke halaman yang berisi Petunjuk Penggunaan.



Gambar 4.14 Tampilan Menu Profil

Halaman profil berisi identitas penulis sebagai perancangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* untuk mata pelajaran Informatika. Pada bagian ini juga terdapat tombol "home" yang berfungsi mengembalikan pengguna ke tampilan awal aplikasi

ketika diklik.

b. Uji Produk

1. Uji Validitas Produk

Untuk menghasilkan produk media pembelajaran Informatika kelas VIII yang berkualitas dan siap digunakan di SMP Negeri 5 Padang Panjang, perlu dilakukan uji validitas terhadap produk tersebut. Uji validitas ini mencakup aspek materi, aspek kebahasaan, dan aspek desain dari produk yang telah dikembangkan, dengan tujuan untuk menilai kesesuaian produk. Proses uji validitas dilakukan melalui konsultasi dan penilaian dari para ahli media di bidang studi terkait.

Uji validasi dari media pembelajaran informatika ini dilakukan oleh tiga dosen ahli ilmu komputer yaitu validator satu bapak Irman Efendi, S.Pd., M.Kom, dengan validator dua ibu Rohaniatul Husna, S.Pd., M.Kom dan validator tiga bapak Hari Antoni Musril, S.Kom., M.kom.

Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Ahli

NO	Validator Irman Efendi, S.Pd, M.Kom			
	Skor/r	S	N(c-1)	V
Item 1	4	3	4	0,75
Item 2	5	4	4	1
Item 3	4	3	4	0,75

Item 4	5	4	4	1
Item 5	5	4	4	1
Item 6	5	4	4	1
Item 7	5	4	4	1
Item 8	5	4	4	1
Item 9	5	4	4	1
Item 10	5	4	4	1
Item 11	5	4	4	1
Item 12	5	4	4	1
Item 13	4	3	4	0,75
Item 14	4	3	4	0,75
Item 15	5	4	4	1
Item 16	5	4	4	1
Item 17	5	4	4	1
Item 18	5	4	4	1
Item 19	5	4	4	1
Item 20	5	4	4	1
			Jumlah	**19**
			Rata-rata	**0,95**
			Kriteria	**Valid**

Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Ahli

NO	**Validator Rohaniatul Husna, S.Pd, M.Kom**			
	Skor/r	**S**	**N(c-1)**	**V**
Item 1	5	4	4	1
Item 2	4	3	4	0,75
Item 3	2	1	4	0,25
Item 4	5	4	4	1
Item 5	5	4	4	1
Item 6	5	4	4	1
Item 7	5	4	4	1
Item 8	5	4	4	1
Item 9	3	2	4	0,5
Item 10	5	4	4	1

Item 11	4	3	4	0,75
Item 12	5	4	4	1
Item 13	4	3	4	0,75
Item 14	5	4	4	1
Item 15	5	4	4	1
Item 16	4	3	4	0,75
Item 17	5	4	4	1
Item 18	5	4	4	1
Item 19	5	4	4	1
Item 20	5	4	4	1
			Jumlah	**17,75**
			Rata-rata	**0,88**
			Kriteria	**Valid**

Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Ahli

NO	**Validator Hari Antoni Musril, S.Kom, M.Kom**			
	Skor/r	**S**	**N(c-1)**	**V**
Item 1	4	3	4	0,75
Item 2	4	3	4	0,75
Item 3	4	3	4	0,75
Item 4	4	3	4	0,75
Item 5	4	3	4	0,75
Item 6	4	3	4	0,75
Item 7	4	3	4	0,75
Item 8	4	3	4	0,75
Item 9	4	3	4	0,75
Item 10	4	3	4	0,75
Item 11	4	3	4	0,75
Item 12	4	3	4	0,75
Item 13	3	2	4	0,5
Item 14	3	2	4	0,5
Item 15	4	3	4	0,75
Item 16	4	3	4	0,75
Item 17	3	2	4	0,5

Item 18	4	3	4	0,75
Item 19	3	2	4	0,5
Item 20	4	3	4	0,75
			Jumlah	**14**
			Rata-rata	**0,70**
			Kriteria	**Valid**

Tabel 4.5 Hasil Nilai Validitas

Hasil Nilai Validitas	
Validator	**Nilai**
Irman Efendi, S.Pd, M.Kom	0,95
Rohaniatul Husna, S.Pd, M.Kom	0,88
Hari Antoni Musril, S.Kom, M.Kom	0,70
Jumlah	**2.53**
Rata-rata	**0,84**
Kriteria	**Valid**

Berdasarkan hasil uji validasi produk diatas, maka di peroleh hasil bahwa nilai validasi produk media pembelajaran menggunakan *Google Sites* pada mata pelajaran Informatika kelas VIII di SMP Negeri 5 Padang Panjang adalah 0,84 dengan kategori **valid.**

2. Uji Pratikalitas Produk

   Uji praktikalitas produk pada perancangan media pembelajaran prakarya kelas VIII menggunakan *Google Sites* di SMP Negeri 5 Padang Panjang yang bertujuan agar Media pembelajaran ini praktis digunakan untuk

menunjang pembelajaran informatika. Uji praktikalitas ini dilakukan kepada guru informatika yaitu ibu Sisca Murya, S.Kom.

Tabel 4.6 Hasil Uji Pratikalitas Produk

No	Pratikalitator Sisca Murya, M.Kom	
	Skor	**Skor Max**
1	5	5
2	5	5
3	5	5
4	4	5
5	4	5
6	5	5
7	4	5
8	5	5
9	4	5
10	5	5
11	5	5
12	5	5
13	4	5
14	5	5
Jumlah	**65**	**70**
Po	**0,93**	
Pe	**0.07**	
K	**0,92**	

Setelah dilakukan pengujian praktikalitas kepada para guru terhadap Media Pembelajaran Menggunakan *Google Sites* di SMP Negeri 5 Padang Panjang didapatkan hasil rata-rata nilai k dengan angka 0,92 dengan kriteria “sangat

praktis".

3. Uji Efektivitas Produk

Selanjutnya uji efektifitas dilakukan untuk menunggu efektifitas yang penulis uji untuk melihat apakah siswa kelas VIII dapat memanfaatkan Media Pembelajaran yang penulis buat apakah dalam pemahaman maupun pemeblajaran pada materi yang telah penulis sediakan pada media pembelajaran ini. Maka setelah penulis menyebarkan angket kepada siswa kelas VIII sebanyak 15 orang siswa sebagai efektifator maka 8.4 didapat nilai rata-ratanya adalah sebesar 0,88 yang dikategorikan sangat tinggi. Dengan didapatkan hasil kesimpulan bahwa media pembelajaran menggunakan google sites ini memiliki efektifitas sangat tinggi atau sangat efektif.

Tabel 4.7 Hasil Uji Efektivitas

No	Nama	Hasil Uji Efektivitas		
		Si (Score awal)	Sf (Score Akhir)	Nilai g
1	Farlan Anza P	24	94	0,92
2	Azrina Afrida	30	92	0.88
3	Pangalila Yusuf	32	86	0,86
4	Febrian Dirgantara	24	94	0,92
5	Aufa Qarruunada	40	90	0,80
6	Muhammad Fadhil	40	92	0,83
7	Sofiya	34	92	0,87
8	Mahesa Al Fathir	30	88	0,82

9	Talita Hasna Salli	30	96	0,94
10	M Dimas Prasetyo	30	96	0,94
11	M.Azzam Asyoufi	28	94	0,92
12	Barnes aditia	22	98	0,98
13	Rahmania Aisya	34	92	0,88
14	Nazayla Syafira	30	88	0,82
15	Hawra Nafsya Nafasa	24	92	0,88
			Rata-rata	**0,88**

4. Tahapan Penyebaran *(Dessiminate)*

Setelah menyelesaikan tahap pengembangan, langkah berikutnya adalah menyebarluaskan media pembelajaran yang telah dibuat kepada siswa-siswi kelas VIII untuk mata pelajaran Informatika di SMP Negeri 5 Padang Panjang.

B. Pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk, yaitu media pembelajaran berbasis *Google Sites* untuk mata pelajaran Informatika, yang disajikan dalam bentuk tautan. Tautan ini dirancang agar mudah diakses oleh guru dan siswa sebagai sarana dalam mendukung proses pembelajaran.

Tujuan utama dari pembuatan media pembelajaran ini adalah untuk menghasilkan media yang valid, praktis, dan efisien. Dengan adanya media ini, diharapkan pemahaman, semangat, dan minat siswa terhadap materi yang diajarkan dapat meningkat. Media pembelajaran ini terdiri dari delapan menu, yaitu tujuan pembelajaran, materi, video, tugas, kuis, perangkat belajar,

petunjuk, dan profil.

Aplikasi ini dianggap mudah digunakan oleh siswa, dan desain antarmukanya yang intuitif memudahkan mereka dalam memahami materi dengan lebih baik. Hal ini terbukti dari hasil kuesioner yang diberikan kepada siswa, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar menggunakan aplikasi ini dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional.

Penelitian ini memberikan kontribusi dengan memperkenalkan penggunaan *Google Sites* sebagai media pembelajaran yang inovatif untuk mata pelajaran Informatika. Hal ini menambah variasi metode pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Selain itu, penelitian ini juga memperkaya literatur yang ada dan dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya yang berfokus pada penerapan teknologi dalam pendidikan.

Namun, aplikasi yang dibuat memiliki beberapa kekurangan. Salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran ini yaitu, beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mengakses Google Sites karena keterbatasan koneksi internet di rumah mereka. Tidak semua siswa dan guru memiliki kemampuan teknis yang memadai untuk memanfaatkan semua fitur yang tersedia di Google Sites.

Pada pengembangan ini penulis menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan R&D dengan model pengembangan 4D dengan tahap-tahapan

yaitu *define, design, develop, dan dessiminate.*

Penelitian ini menemukan bahwa adanya perbedaan signifikan dari model pengembangan yang digunakan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Mita Sendia Ulfa pada tahun 2022 dengan judul "Perancangan Media Pembelajaran Informatika Berbasis Android Menggunakan Google Sites dan Appsgeyser" menggunakan model DDD-E dengan Hasil uji validitas 0,80 kriteria valid. Hasil uji praktikalitas oleh tiga orang penguji yaitu dengan memperoleh rata-rata nilai 0,91 kategori sangat tinggi. Uji efektivitas diuji oleh satu orang guru dan tiga puluh orang peserta didik dengan nilai rata-rata 0,87 kriteria efektivitas tinggi. sedangkan pada skripsi ini menggunkana model pengembangan 4D . Pada skripsi ini mendapatkan nilai hasil uji validitas yaitu 0,84 uji praktikalitas 0.92 dan uji efektifitas dengan nilai rata-rata 0,88 yang layak digunakan untuk menunjang proses pembelajaran dengan menggunakan media google sites ini tanpa menggunakan aplikasi tambahan seperti penelitian terdahulu yaitu Appsgeyser.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dari bab sebelumnya, penulis dapat mengambil kesimpulan yaitu Rancangan Media Pembelajaran Menggunakan *Google Sites* Informatika kelas VIII di SMP Negeri 5 Padang Panjang ini telah di rancang menggunakan metode R&D dengan menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari empat tahap yaitu Pendefinisian *(define),* Perancangan *(design),* Pengembangan *(develop),* dan Penyebaran *(dissemination).*

Hasil uji validitas penulis mengambil tiga orang validator dengan nilai rata-rata 0,84 dengan kategori "Valid" , dari hasil uji praktikalitas penulis dengan rata nilai 0,92 dengan kategori " Sangat Praktis" dan dari hasil uji efektivitas dari 15 orang murid didapat hasil rata nilai 0,88 dengan kategori "Sangat Efektif". Jadi hasil penelitian ini dapat melihat suatu produk layak digunakan atau tidak sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran Informatika untuk siswa/siswi.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk meningkatkan kualitas desain media pembelajaran menggunakan Google Sites pada mata pelajaran

Informatika kelas VIII di SMP Negeri 5 Padang Panjang. Berikut adalah beberapa rekomendasi yang penulis sampaikan demi kemajuan media pembelajaran Informatika ini di masa yang akan datang :

1. Guru, agar guru dapat mengembangkan materi yang ada dalam media pembelajaran yang berbentuk aplikasi ini.
2. Orang tua, orang tua harus melihat perkembangan kemampuan dan kepribadian siswa/siswi.
3. Mahasiswa, mahasiswa yang akan melakukan penelitian dalam bidang pendidikan agar penelitian dapat dilanjutkan untuk melihat keberhasilan penggunaan media ini kepada siswa.
4. Siswa atau pengguna agar memberikan kritik dan saran yang bisa membangun penulis agar media yang dibuat bisa lebih sempurna dan bermanfaat bagi semua.

DAFTAR PUSTAKA

[1] M. P. Permana, M. Amiruddin, I. Kholid, P. Piksi, and G. Indonesia, "Jurnal E-Komtek," vol. 7, no. 2, pp. 418–426, 2023.

[2] Isnarto, Abdurrahman, and Sugianto, "Pengembangan Laboratorium Media Pembelajaran Berbasis Kebutuhan Sekolah," *J. Profesi Kegur.*, vol. 3, no. 2, pp. 244–252, 2017.

[3] D. T. P. Yanto, "Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik," *INVOTEK J. Inov. Vokasional dan Teknol.*, vol. 19, no. 1, pp. 75–82, 2019, doi: 10.24036/invotek.v19i1.409.

[4] A. Harpeni Dewantara, "Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis It Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa," *J. Prim. Educ.*, vol. 1, no. 1, pp. 15–28, 2020, [Online]. Available: https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/algurfah/index

[5] J. Jumaida, S. Supriadi, H. Antoni Musri, and R. Okra, "Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan APP Inventor pada Mata Pelajaran Pemograman Dasar Kelas X SMKN 4 Payakumbuh," *Intellect Indones. J. Learn. Technol. Innov.*, vol. 1, no. 2, pp. 187–204, 2022, doi: 10.57255/intellect.v1i2.170.

[6] S. Nurfadhillah, D. A. Ningsih, P. R. Ramadhania, and U. N. Sifa, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III," *PENSA J. Pendidik. dan Ilmu Sos.*, vol. 3, no. 2, pp. 243–255, 2021, [Online]. Available: https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa

[7] E. Islanda and D. Darmawan, "Pengembangan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa," *J. Teknodik*, vol. 27, no. 1, pp. 51–62, 2023, [Online]. Available: https://jurnalteknodik.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalteknodik/article/view/991

[8] V. S. Hardyanti, H. Lateef, and S. A. Abbas, "The Influence of Teacher Teaching Creativity on Student Learning Outcomes in Mathematics Subjects," vol. 1, no. 2, pp. 56–60, 2023, doi: 10.37251/ijome.v1i2.778.

[9] N. A. Setyawati and S. A. Adrimuna, “Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Dan Pembayaran Jasa Website,” *J. Nas. Komputasi dan Teknol. Inf.*, vol. 5, no. 6, pp. 955–959, 2022, doi: 10.32672/jnkti.v5i6.5385.

[10] S. Afrianti and H. A. Musril, “Perancangan Media Pembelajaran TIK Menggunakan Aplikasi Autoplay Media Studio 8 di SMA Muhammadiyah Padang Panjang,” *J. Inform. Upgris*, vol. 6, no. 2, pp. 2–7, 2021, doi: 10.26877/jiu.v6i2.6471.

[11] H. M. Jogiyanto, “Analisis dan Desain (Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis).,” in *Analisis dan Desain (Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis).*, Penerbit Andi, 2017.

[12] F. N. Agung, I. Junaedi, and A. B. Yulianto, “Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Customer Dengan Platform Web,” *J. Manajamen Inform. Jayakarta*, vol. 2, no. 4, p. 320, 2022, doi: 10.52362/jmijayakarta.v2i4.916.

[13] K. Hidayatulloh, M. K. MZ, and A. Sutanti, “Perancangan Aplikasi Pengolahan Data Dana Sehat Pada Rumah Sakit Umum Muhammadiyah Metro,” *J. Mhs. Ilmu Komput.*, vol. 1, no. 1, pp. 18–22, 2020, doi: 10.24127/.v1i1.122.

[14] R. I. Aghni, “‘Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi,’” *J. Pendidik. Akunt. Indones*, vol. 16, n, 2018, doi: 10.21831/jpai.v16i1.20173.

[15] A. A, “‘Media Pembelajaran menggunakan wordwal di smp 1 N lubuk linggau,’” *J. Pendidik. Teknol. dan Kejuru*, vol. Vol. 15, N, no. pp. 23–35, 2011, p. 278.

[16] B. Widiyanto, “Penerapan Model Pembelajaran Interaktif dengan Media Miniatur Untuk Peningkatan Hasil Belajar IPA Sekolah Dasar,” *Bidayatuna J. Pendidik. Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, vol. 3, no. 1, p. 47, 2020, doi: 10.36835/bidayatuna.v3i01.516.

[17] K. Husna and S. Supriyadi, “Peranan Manajeman Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,” *AL-MIKRAJ J. Stud. Islam dan Hum.*

(E-ISSN 2745-4584), vol. 4, no. 1, pp. 981–990, 2023, doi: 10.37680/almikraj.v4i1.4273.

[18] J. Junaidi, "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Diklat Rev. J. Manaj. Pendidik. dan Pelatih.*, vol. 3, no. 1, pp. 45–56, 2019, doi: 10.35446/diklatreview.v3i1.349.

[19] D. Pagarra H & Syawaludin, *Media Pembelajaran*. 2022.

[20] R. I. Aghni, "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi," *J. Pendidik. Akunt. Indones.*, vol. 16, no. 1, 2018, doi: 10.21831/jpai.v16i1.20173.

[21] R. H. Anggraini, "Implementasi Klasifikasi Media dalam Pembelajaran," *Univ. Muhammadiyah Sidoarjo*, vol. 1, no. 1, p. 221, 2018.

[22] I. Wahyuni, ""Pemilihan Media Pembelajaran," *J. Pendidik,* vol. 1, no, 2018.

[23] F. A. Sari, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Sistem Pembelajaran," *J. Pendidik. dan Teknol. Pembelajaran*, vol. 2, no. 2, pp. 414–421, 2024.

[24] D. Rasapta, S. Q. Syty, and A. Jabar, "Pengenalan Pemanfaatan Google Sites untuk Pembuatan Web di MI Hidayatull Athfal Gunung Sindur," *Abdi J. Publ.*, vol. 1, no. 2, pp. 285–289, 2022, [Online]. Available: https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/AJP/index

[25] F. R. Napitu, I. N. Fitri, J. Limbong, and N. R. Sulistiani, "Pemanfaatan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas III Sekolah Dasar," *J. Siliwangi Seri Pendidik.*, vol. 9, no. 1, pp. 1–6, 2023.

[26] M. Permatasari, M. Murdiono, and C. D. Puspitasari, "The use of google sites in civic education learning in the Covid-19 pandemic era," *J. Civ. Media Kaji. Kewarganegaraan*, vol. 19, no. 2, pp. 288–302, 2022, doi: 10.21831/jc.v19i2.46750.

[27] A. Farhan, A. Furqon, N. Alfiah, and A. M. Noor, "Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar pada Mata Pelajaran Informatika/TIK di SMP Al Manshuriyah

Pemalang," *Madaniyah*, vol. 13, no. 1, pp. 19–28, 2023, doi: 10.58410/madaniyah.v13i1.592.

[28] M. C. Wijanto, *Informatika SMP Kelas VII*. 2021.

[29] M. G. Sites, "Perancangan media pembelajaran prakarya kelas vii menggunakan google sites," vol. 6, no. 1, pp. 61–69, 2025.

[30] M. Megawati, L. Efriyanti, S. Supriadi, H. A. Musril, and S. M. Dewi, "Perancangan Media Pembelajaran TIK Kelas XI Menggunakan Google Sites di SMA Negeri 1 Junjung Sirih," *Indones. Res. J. Educ.*, vol. 2, no. 1, pp. 164–175, 2022, doi: 10.31004/irje.v2i1.256.

[31] M. I. Mauludin, "Rancangan Media Pembelajaran Berbasis Stem Berbantuan Google Sites Pada Materi Medan Magnet," vol. XII, pp. 235–240, 2024, doi: 10.21009/03.1201.pf34.

[32] S. M. Ulfa, H. A. Musril, and R. Okra, "Perancangan Media Pembelajaran Informatika Berbasis Android Menggunakan Google Sites dan Appsgeyser," *J. INTEK*, vol. 5, no. 2, pp. 65–71, 2022.

[33] Qonita Putri Yuliananda dan Norida Canda Sakti, "Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Website Dalam Bentuk Google Sites Pada Peserta Didik Kelas IX IPS," *J. Pendidik. Ekon.*, vol. Volume 7, no. e-ISSN 2541-0938 p-ISSN 2657-1528, p. 6, 2022.

[34] R. P. Jelita and S. Prasetyaningsih, "Analisis User Interface Pada Website TFME Interactive Learning Media Dengan Heuristic Evaluation," *J. Appl. Multimed. Netw.*, vol. 6, no. 2, pp. 84–95, 2022, doi: 10.30871/jamn.v5i2.3203.

[35] J. Riani Johan, T. Iriani, and A. Maulana, "Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan," *J. Pendidik. West Sci.*, vol. 01, no. 06, pp. 372–378, 2023.

[36] I. G. W. S. Inna Nur Khasanah, Desak Pulu Parmiti, "Pengembangan Media Monopoli Dengan Model Hannafin Dan Peck Mata Pelajaran Ips Di Sd Mutiara Singaraja," *J. Edutech Undiksha*, vol. 6, no. 2, p. 210, 2018.

LAMPIRAN I



MODUL AJAR

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
FASE D (KELAS VIII) SMP/MTs
MATA PELAJARAN : INFORMATIKA

BAB 3 : TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

INFORMASI UMUM

I. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	:	**Nada Safarina**
Satuan Pendidikan	:	**SMP/MTs**
Kelas / Fase	:	**VIII (Delapan) - D**
Mata Pelajaran	:	**Informatika**
Prediksi Alokasi Waktu	:	**12 JP (4 x Pertemuan)**
Tahun Penyusunan	:	**2025**

II. KOMPETENSI AWAL

Ketika membuat sebuah laporan yang isinya bukan hanya teks, kita harus memilih aplikasi yang digunakan. Setiap aplikasi mempunyai keunggulan untuk memproses jenis konten tertentu. Oleh sebab itu, untuk menghasilkan pekerjaan yang optimal, terbaik dan lebih menarik, kita perlu memahami struktur konten aplikasi dan fungsi/fitur utamanya.

III. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Beriman, bertakwa kepada Tuhan yag maha Esa, bergotong royong, bernalar kritis, kreatif, inovatif, mandiri, berkebhinekaan global

IV. SARANA DAN PRASARANA

1. Buku Teks	4. Handout materi	
2. Laptop/Komputer PC	5. Papan tulis/White Board	7. Infokus/Proyektor/Pointer
3. Akses Internet	6. Lembar kerja	8. Referensi lain yang mendukung

V. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

VI. MODEL PEMBELAJARAN

Blended learning melalui model pembelajaran dengan menggunakan *Project Based Learning* (PBL) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi berbasis *Social Emotional Learning* (SEL).

KOMPONEN INTI

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Memahami struktur dari konten dan fitur utama aplikasi pengolah kata, pengolah lembar kerja, dan presentasi;
- Membuat laporan dengan menyalin dan memindahkan konten dari dari satu aplikasi ke aplikasi lain yang dirancang sebagai satu paket aplikasi, yaitu aplikasi perkantoran;
- Merangkum, mengevaluasi, dan menyimpulkan beberapa bahan bacaan dalam bentuk digital ("*file*") yang berbeda format, dan merefleksikan isinya;
- Menggunakan laboratorium maya untuk eksplorasi dan belajar mandiri dalam menunjang mata pelajaran lainnya.

II. PEMAHAMAN BERMAKNA

Menyadari bahwa materi *TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI* dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

III. PERTANYAAN PEMANTIK

Kalian pasti pernah menggunakan gunting, pisau dan cutter. Ketiganya bisa dipakai untuk memotong kertas, tapi tekniknya berbeda. Namun, jika harus memilih hanya satu dari ketiga perkakas tersebut, perkakas apa yang paling tepat untuk mengupas dan memotong mangga?

IV. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN KE-1

Konsep Perangkat Lunak Aplikasi dan Fitur Utama Aplikasi

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil pembelajaran
- Memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan ***Profil Pelajar Pancasila***; yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong royong, dan 6) berkebinekaan global, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusan dalam satuan pendidikan.

Kegiatan Inti (90 Menit)

Setelah menyampaikan apersepsi, guru mengajak peserta didik untuk melaksanakan Aktivitas TIK-K8-01 untuk mengeksplorasi berbagai format *file*. Guru dapat memberikan *file* contoh dalam format docx, xlsx, pptx, bmp, dan txt. Peserta didik diajak bereksplorasi untuk mengubah format *file* dan memahami representasi dari sebuah *file*.

Peserta didik diharapkan mengeksplorasi dengan tindakan percobaan dan menjawab pertanyaan.

Setelah menyelesaikan Aktivitas TIK-K8-01, aktivitas selanjutnya ialah Aktivitas TIK-K8-02 Eksplorasi salin dan tempel pada aplikasi perkantoran. Aktivitas ini diharapkan membentuk kemampuan peserta didik untuk dapat bekerja antaraplikasi dengan terampil.

Guru diharapkan menyediakan 3 buah *file* yang berupa *file*.docx, .xlsx dan .pptx yang masing-masing berisi (1) teks, (2) tabel dan (3) gambar. Peserta didik diajak untuk melakukan

percobaan untuk melakukan salin dan tempel objek berupa teks, tabel, dan gambar tersebut, dan menuliskan komentar hasil percobaannya.

Aktivitas pengayaan dapat dilakukan dengan percobaan menyalin hanya sebagian dari tabel (tidak keseluruhan tabel) dengan menyorot bagian tertentu yang akan disalin.

Aktivitas dilanjutkan dengan Aktivitas TIK-K8-03 eksplorasi fitur utama aplikasi pengolah kata. Dalam aktivitas ini, peserta didik bereksplorasi untuk mengenal objek, fitur dasar, dan istilah pada aplikasi pengolah kata. Peserta didik diharapkan akan mengenal "dekomposisi" dan abstraksi objek yang dikelola oleh aplikasi pengolah kata, serta fitur yang tersedia untuk mengubah setiap objek pada dokumen.Setelah mengenal objek aplikasi pengolah kata, dengan menggunakan "pola" pengenalan aplikasi yang diberikan di atas, peserta didik dapat diajak untuk membuat deskripsi yang sama untuk konten aplikasi pengolah lembar kerja, dan aplikasi presentasi.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
- Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

PERTEMUAN KE-2

Pembuatan Laporan

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil pembelajaran
- Memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan ***Profil Pelajar Pancasila***; yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong royong, dan 6) berkebinekaan global, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusan dalam satuan pendidikan.

Kegiatan Inti (90 Menit)

Setelah melakukan pemanasan, guru menjelaskan materi pembuatan laporan dengan aplikasi pengolah kata. Guru mendemokan langsung di depan peserta didik untuk menunjukkan penggunaan *snipping tools*, penggunaan tabel, *shape* pada pengolah kata. Selanjutnya, guru melanjutkan proses pembelajaran dengan memfasilitasi Aktivitas TIK-K8-04. Membuat laporan dokumentasi program dengan aplikasi pengolah kata. Sebuah program Scratch akan diberikan pada aktivitas ini. Peserta didik diharapkan menjalankan program ini, melihat kodenya dan membuat laporan dalam bentuk dokumentasi program.

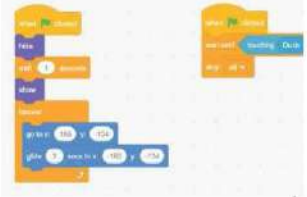
Tugas untuk peserta didik berisi:

1. *Identitas kalian*: nama, nomor peserta didik
2. *Penjelasan ringkas* tentang program Scratch yang dibuat

Contoh penjelasan ringkas: Program adalah *game* yang dibuat dengan Scratch dimana pengguna dapat memainkan tombol spasi yang menggerakkan binatang bebek untuk menghindari dua ekor landak yang terus berjalan. Jika pengguna melompat untuk menghindari

landak, akan mendapatkan skor tambahan 1. Jika bebek bersentuhan dengan landak, program akan berhenti.

3. *Daftar Sprites* yang diprogram dalam bentuk sebuah tabel, dengan kolom "Sprites", kode, dan keterangan perilakunya saat dijalankan. Isi kolom *sprites* adalah gambar *sprites* yang kalian pilih.

Sprite	Kode	Perilaku saat dijalankan
Bebek (*Duck*)		Ketika tombol bendera di klik, variabel skor akan bernilai 0. Ketika tombol 'spasi' ditekan, akan muncul suara bebek. Selanjutnya, bebek akan bergerak naik sebanyak 150 satuan koordinat keatas, dan 150 satuan koordinat turun. Skor akan bertambah satu.
Landak-1 (*Hedgehog-1*)		Ketika tombol bendera di klik, Landak-1 akan terus meluncur (*glide*) dari koordinat (x,y) = (185,-134) ke (x,y) = (-185,-134) Program akan berhenti jika bebek menyentuh landak-1.
Landak-2 (*Hedgehog-2*)		Ketika tombol bendera di klik, selama 1 detik, landak-2 akan bersembunyi. Setelah itu, landak-2 akan terus meluncur (*glide*) dari koordinat (x,y) = (185,-134) ke (x,y) = (-185,-134). Program akan berhenti jika bebek menyentuh landak-2.

4. Model komputasi berupa algoritma, yang akan menggambarkan gerakan si Bebek setiap kali program dijalankan. Algoritma dibuat dengan editor pada menu "*Shape*". Gunakan kotak dan panah.

Algoritma:



5. Tangkapan layar Scratch saat kondisi awal dan akhir

Contoh kondisi awal:



Contoh Kondisi akhir:



6. Penjelasan penutup, pesan-pesan kalian sebagai penulis program.

Contoh pesan penulis program:

Program yang dikembangkan adalah program yang sederhana, dan dapat dikembangkan untuk program yang lebih kompleks, misalnya dengan menambahkan level.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
- Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

PERTEMUAN KE-3

Merangkum Narasi Dari Konten Digital

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil pembelajaran
- Memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan ***Profil Pelajar Pancasila***; yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong royong, dan 6) berkebinekaan global, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusan dalam satuan pendidikan.

Kegiatan Inti (90 Menit)

Setelah guru memberikan kegiatan apersepsi/pemanasan, peserta didik diajak untuk melakukan Aktivitas TIK-K8-06: Merangkum narasi dari media digital berikut:

Merangkum narasi merupakan proses melakukan abstraksi, merangkum, mengevaluasi, dan menyimpulkan, yang merupakan keterampilan penting yang harus dikuasai oleh peserta didik di abad ke-21.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
- Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

PERTEMUAN KE-4

Eksplorasi Laboratorium Maya

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil pembelajaran
- Memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan ***Profil Pelajar Pancasila***; yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong royong, dan 6) berkebinekaan global, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusan dalam satuan pendidikan.

Kegiatan Inti (90 Menit)

Guru mendemokan langsung di depan peserta didik untuk menunjukkan beberapa laboratorium maya, seperti berikut.

1. Laboratorium virtual (maya) Kementerian Pendidikan dan kebudayaan Indonesia yang dapat diakses di https://vlab.belajar.kemdikbud.go.id/
2. Laboratorium maya Phet yang dikembangkan oleh University of Colorado Boulder, US. Phet dapat diakses di URL https://phet.colorado.edu/
3. Nova labs dapat diakses di https://www.pbs.org/wgbh/nova/labs/
4. Laboratorium maya Concord dapat diakses di https://learn.concord.org.
5. Laboratorium maya milik *Indian Institute of Technology Bombay India*, Virtual Labs (iitb.ac.in)

Guru diharapkan menyiapkan satu materi yang menarik untuk didemonstrasikan.

Setelah itu, guru diharapkan menjelaskan bahwa lab maya ialah salah satu produk informatika (merupakan artefak komputasional). Lab maya dikembangkan sebagai perangkat lunak dengan cara dan teknik tertentu dengan proses rekayasa (*engineering*).

Setelah memberikan penjelasan, guru memfasilitasi aktivitas TIK-K8-07:

Eksplorasi Laboratorium Maya.

Setelah melakukan eksplorasi terhadap laboratorium maya yang dipilih, peserta didik diharapkan melakukan presentasi. Guru memberikan umpan balik terhadap input apa yang diterima oleh simulator, proses apa yang dilakukan oleh simulator, dan output yang dikeluarkan simulator.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
- Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

V. ASESMEN

Pada bab ini, asesmen dilakukan secara formatif dan sumatif. Penilaian formatif dilakukan dengan menilai aktivitas peserta didik baik individu maupun kelompok.

Penilaian Sumatif

Penilaian sumatif dilakukan dengan menguji peserta didik dengan soal-soal seperti contoh pada Buku Siswa. Guru diharapkan membuat soal yang setara dengan contoh soal.

VI. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

Aktivitas pembelajaran bisa dikembangkan dengan mempelajari materi dari situssitus yang memiliki reputasi bagus.

Remedial

Aktivitas pembelajaran pada kelompok rendah (remedial) bisa dikembangkan dengan melakukan pendampingan kepada peserta didik untuk topik ini. Guru dapat juga memberikan tips-tips khusus untuk memudahkan pemahaman materi. Tutorial sebaya juga dapat dilaksanakan untuk meningkatkan peserta didik yang terlambat memahami.

VII. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

Setelah mengajarkan materi pada bab ini, guru diharapkan merefleksi proses pembelajaran yang telah dilakukannya. Guru dapat berefleksi dengan menjawab pertanyaan berikut.

1. Karena TIK masih dalam tahap begaimana menggunakan perkakas, kendala apa yang dihadapi pada saat proses pembelajaran?
2. Apa yang dapat dilakukan sehingga kendala tersebut teratasi pada semester yang akan datang?
3. Apakah ada sesuatu yang menarik pada pembelajaran materi ini?
4. Apakah sebagai pengajar, Anda puas dengan proses pembelajaran saat ini? Jika belum, apa yang akan Anda perbaiki?

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

FASE D (KELAS VIII) SMP/MTs

MATA PELAJARAN : INFORMATIKA

BAB 4 : SISTEM KOMPUTER

INFORMASI UMUM

I. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	:	**Nada Safarina**
Satuan Pendidikan	:	**SMP/MTs**
Kelas / Semester	:	**VIII / Genap**
Fase	:	**D**
Mata Pelajaran	:	**Informatika**
Prediksi Alokasi Waktu	:	**9 JP (3 x Pertemuan)**
Tahun Penyusunan	:	**2025**

II. KOMPETENSI AWAL

Saat ini, komputer/ponsel pintar telah banyak digunakan untuk membantu dalam pengolahan data. Hal itu dapat terjadi karena sistem komputer mampu mengolah data dalam sebuah mekanisme tertentu, kemudian data tersebut disimpan dan ditampilkan.

III. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Beriman, bertakwa kepada Tuhan yag maha Esa, bergotong royong, bernalar kritis, kreatif, inovatif, mandiri, berkebhinekaan global

IV. SARANA DAN PRASARANA

1. Buku Teks
2. Laptop/Komputer PC
3. Akses Internet
4. Handout materi
5. Papan tulis/White Board
6. Lembar kerja
7. Infokus/Proyektor/Pointer
8. Referensi lain yang mendukung

V. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

VI. MODEL PEMBELAJARAN

Blended learning melalui model pembelajaran dengan menggunakan *Project Based Learning* (PBL) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi berbasis *Social Emotional Learning* (SEL).

KOMPONEN INTI

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Memahami fungsi sistem komputer (perangkat keras dan sistem operasi) yang memungkinkannya untuk menerima input, menyimpan, memproses dan menyajikan daat essuai dnegan psesifikasinya;
- Memahami mkeanisme internal pneyimpanan daat pada isstem komputer;
- Memahami mekanisme internal pemrosesan data pada unit pengolahan logika dan aritmetika.

II. PEMAHAMAN BERMAKNA

Menyadari bahwa materi *SISTEM KOMPUTER* dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

III. PERTANYAAN PEMANTIK

Apa fungsi dari sistem komputer? Bagaimana mekanisme yang terjadi dalam sistem komputer sehingga dapat mengolah data masukan (*input*) yang diberikan dan kemudian menghasilkan keluaran (*output*)?

IV. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN KE-1

Komponen Sistem Komputer

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil pembelajaran
- Memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan ***Profil Pelajar Pancasila***; yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong royong, dan 6) berkebinekaan global, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusan dalam satuan pendidikan.

Kegiatan Inti (90 Menit)

- (10 menit) Berikan pemanasan dan pertanyaan pemantik.
- (30 menit) Berikan pertanyaan-pertanyaan pengingat tentang sistem komputer yang pernah dipelajari di kelas VII melalui Aktivitas SK-K8-01.
- (3 menit) Rangkum semua yang telah dilakukan oleh peserta didik.
- (2 menit) Penutup dan minta peserta didik untuk melakukan refleksi ketika kembali ke rumah.

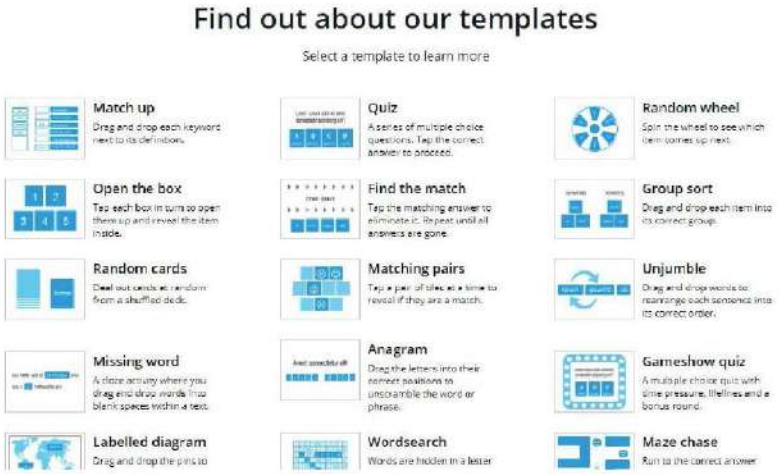
Fungsi Sistem Komputer

Karena sebenarnya materi tentang fungsi sistem komputer sudah dipelajari oleh peserta didik di kelas VII, kegiatan yang dilakukan lebih untuk mengingat kembali apa yang sudah dipelajari oleh peserta didik. Berikut ini adalah aktivitas-aktivitas yang dilakukan peserta didik:

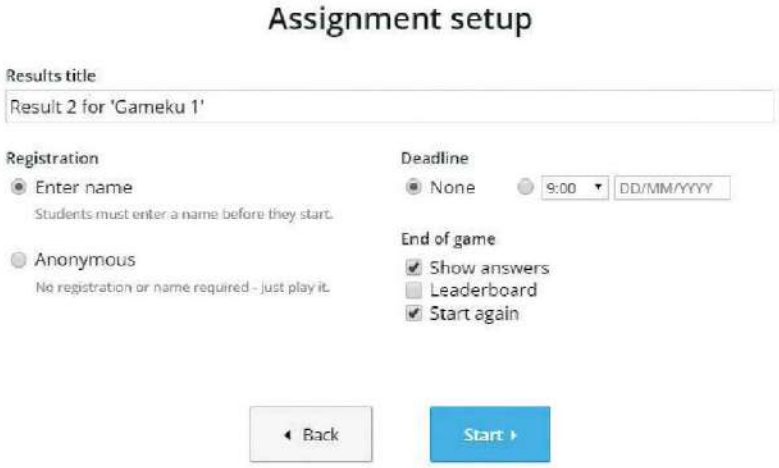
Aktivitas 1: Pada aktivitas ini, peserta didik diminta untuk mengerjakan kuis terkait fungsi sistem komputer melalui situs Wordwall.net. Peserta didik melakukan Aktivitas SK-K8-01 sebagai aktivitas individu.

Penutup aktivitas 1: Sebelum memulai aktivitas ini, diharapkan guru sudah menyiapkan beberapa soal yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Selanjutnya, soal-soal tersebut dimasukan ke dalam Wordwall.net. Berikut adalah langkah-langkah yang bisa dilakukan untuk menginputkan soal.

- Buka situs Wordwall.net, buat akun baru atau login dengan akun Google.
- Pilih metode yang akan digunakan.

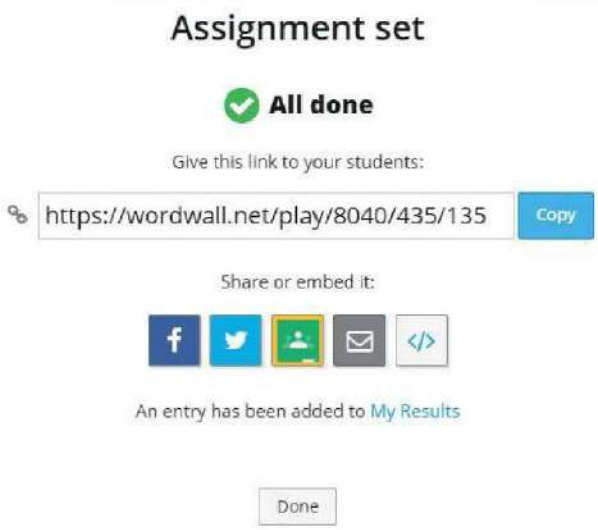


- Buat soal minimal 5 pertanyaan.
- Kuis atau *game* juga dapat diatur.
- Setelah selesai, klik *Done*.
- Sebelum dibagikan ke peserta didik, dapat juga dilakukan pengaturan pilihan tampilan nama dan *leaderboard*, batas waktu pengerjaan, jawaban dari peserta didik, atau bisa tidaknya peserta didik bermain berulang kali (*start again*).



- Kuis atau *game* dapat dibagikan ke guru lain atau langsung ke peserta didik, dengan cara menyalin *link* kemudian ditempelkan di Facebook, Twitter, email, blog, bahkan Google Classroom.





- Peserta didik dapat masuk atau memainkannya melalui komputer/laptop/ponsel.
- Hasil pengerjaan peserta didik akan disimpan di dalam akun yakni menu *My Results*.
- Jika ingin melihat semua aktivitas baik kuis atau *game* yang sudah pernah dibuat, dapat memilih menu *My Activities*.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
- Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.

- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

PERTEMUAN KE-2

Pengalamatan Memori

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil pembelajaran
- Memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan ***Profil Pelajar Pancasila***; yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong royong, dan 6) berkebinekaan global, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusan dalam satuan pendidikan.

Kegiatan Inti (90 Menit)

- (5 menit) Berikan pemanasan dan pertanyaan pemantik.
- (10 menit) Penjelasan tentang pengalamatan memori.
- (15 menit) Penjelasan tentang pengalamatan konversi bilangan ke heksadesimal.
- (20 menit) Berikan waktu peserta didik melakukan Aktivitas SK-K8-02.
- (5 menit) Pembahasan aktivitas Aktivitas SK-K8-02.
- (20 menit) Berikan waktu peserta didik melakukan Aktivitas SK-K8-03.
- (5 menit) Pembahasan aktivitas Aktivitas SK-K8-03.
- (5 menit) Rangkum semua yang telah dilakukan oleh peserta didik.
- (5 menit) Penutup dan minta peserta didik untuk melakukan refleksi ketika kembali ke rumah.

Aktivitas 1: Pada aktivitas ini, peserta didik diminta untuk mencoba secara mandiri melakukan konversi dari bilang biner ke bilangan desimal, dan selanjutnya ke bilangan heksadesimal.

Aktivitas 2: Pada aktivitas ini, peserta didik diminta untuk mengidentifikasi alamat fisik dari sebuah data yang disimpan.

Setelah peserta didik mengerjakan, guru dan peserta didik mendiskusikan jawabannya. Diskusi tidak hanya dimaksudkan untuk mendapat jawaban yang tepat, tetapi juga memberi kesempatan peserta didik untuk mengungkapkan ide dan caranya menemukan solusi.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
- Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

PERTEMUAN KE-3

Central Processing

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil pembelajaran
- Memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan ***Profil Pelajar Pancasila***; yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong royong, dan 6) berkebinekaan global, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusan dalam satuan pendidikan.

Kegiatan Inti (90 Menit)

- (5 menit) Berikan pemanasan dan pertanyaan pemantik.
- (10 menit) Penjelasan tentang jenis-jenis gerbang logika.
- (20 menit) Penjelasan tentang bagaimana membuat gerbang logika disertai dengan contoh.
- (10 menit) Membahas gerbang logika pada Gambar 4.8 pada buku peserta didik.
- (30 menit) Berikan waktu peserta didik melakukan Aktivitas SK-K8-04.
- (10 menit) Pembahasan aktivitas Aktivitas SK-K8-04.
- (3 menit) Rangkum semua yang telah dilakukan oleh peserta didik.
- (2 menit) Penutup dan minta peserta didik untuk melakukan refleksi ketika kembali ke rumah.

Aktivitas 1: Pada aktivitas ini, peserta didik diminta untuk mencoba mengidentifikasi *output* dari sebuah gerbang logika jika diberikan sebuah nilai input tertentu.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
- Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

V. ASESMEN

Jenis asesmen	Penilaian
Formatif	Penilaian formatif dilakukan tiap minggu dari aktivitas yang ada, seperti aktivitas SK-K8-01 sampai aktivitas SK-K8-04.
Sumatif	Sumatif dilakukan dengan asesmen melalui soal, seperti contoh pada uji kompetensi.

Adapun rubrik penilaian yang bisa digunakan adalah

Kriteria Asesmen	Nilai			
	4	3	2	1
Kemampuan memahami fungsi sistem komputer (perangkat keras dan sistem operasi).	Peserta didik dapat memahami fungsi dari minimal 80% komponen komputer yang ditanyakan pada aktivitas SKK8-01 dengan benar.	Peserta didik dapat memahami fungsi dari minimal 60% komponen komputer yang ditanyakan pada aktivitas SK-K8-01 dengan benar.	Peserta didik dapat memahami fungsi dari minimal 40% komponen komputer yang ditanyakan pada aktivitas SKK8-01 dengan benar.	Peserta didik dapat memahami fungsi kurang dari 40% komponen komputer.
Kemampuan peserta didik memahami mekanisme internal penyimpanan data pada sistem komputer.	Peserta didik dapat memahami mekanisme	Peserta didik dapat memahami mekanisme	Peserta didik dapat memahami mekanisme	Peserta didik dapat memahami mekanisme

	minimal 80% gerbang logika.	minimal 60% gerbang logika.	minimal 40% gerbang logika.	kurang dari 80% gerbang logika.
Kemampuan peserta didik untuk memahami bilangan heksadesimal.	Peserta didik dapat dengan mudah melakukan konversi bilangan heksa desimal ke bilangan desimal maupun bilangan biner dan sebaliknya secara benar.	Peserta didik dapat melakukan konversi bilangan heksa desimal ke bilangan desimal maupun bilangan biner secara benar dengan bantuan atau petunjuk dari guru.	Peserta didik dapat melakukan konversi sebagian bilangan heksa desimal ke bilangan desimal maupun bilangan biner secara benar.	Peserta didik sama sekali tidak bisa melakukan konversi bilangan heksadesimal, desimal, dan biner.
Kemampuan peserta didik untuk memahami mekanisme pengalamatan memori pada sistem komputer.	Peserta didik mampu mengidentifikasi alamat fisik sebuah data jika diberikan alamat memorinya atau sebaliknya dengan baik.	Peserta didik mampu mengidentifikasi alamat fisik sebuah data jika diberikan alamat memorinya dengan baik, tetapi tidak sebaliknya.	Peserta didik mampu mengidentifikasi alamat fisik sebuah data jika diberikan alamat memorinya, tetapi membutuhkan waktu yang lama.	Peserta didik tidak mampu mengidentifikasi alamat fisik sebuah data jika diberikan alamat memorinya.

VI. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Aktivitas pembelajaran bisa dikembangkan dengan mempelajari materi dari situssitus bereputasi, seperti:

1. Tentang memori komputer: https://en.wikipedia.org/wiki/Addressing_mode
2. Cara Kerja Komputer Secara Umum, https://www.youtube.com/channel/UCJyEBMU1xVP2be1-AoGS1BA
3. Tentang heksadesimal, https://id.wikipedia.org/wiki/Heksadesimal
4. Tentang gerbang logika, https://id.wikipedia.org/wiki/Gerbang_logika

Sebagai remedial, guru bisa memberikan soal-soal tambahan terkait dengan pengalamatan memori dan fisik sebuah data serta tabel logika yang melibatkan lebih banyak gerbang logika di dalamnya.

VII. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

Untuk setiap aktivitas yang dilakukan, guru perlu melakukan refleksi. Beberapa pertanyaan yang patut dijadikan refleksi adalah:

1. Apakah proses pembelajaran menghadapi kendala?
2. Bagaimana cara Anda untuk mengatasi kendala tersebut agar tidak terjadi pada semester berikutnya?
3. Kejadian menarik apa yang terjadi?
4. Apakah Anda puas dengan kinerja Anda dalam proses pembelajaran?
5. Apa yang akan Anda lakukan untuk meningkatkan kinerja Anda di masa mendatang?

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
FASE D (KELAS VIII) SMP/MTs
MATA PELAJARAN : INFORMATIKA

BAB 5 : JARINGAN KOMPUTER DAN INTERNET

INFORMASI UMUM

I. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	:	**Nada Safarina**
Satuan Pendidikan	:	**SMP/MTs**
Kelas / Semester	:	**VIII / Genap**
Fase	:	**D**
Mata Pelajaran	:	**Informatika**
Prediksi Alokasi Waktu	:	**6 JP (45 x6)**
Tahun Penyusunan	:	**2025**

II. KOMPETENSI AWAL

Jaringan komputer dan internet memiliki peranan yang sangat penting dalam penggunaan komputer dan ponsel pintar (*smartphone*) saat ini. Melalui jaringan komputer, kita dapat melakukan komunikasi data antara satu komputer dan komputer lain. Misalnya, kita dapat mengirim email, pesan singkat melalui media sosial, dan lainnya. Dengan jaringan komputer dan internet, kita juga lebih mudah mendapatkan informasi apa pun yang membantu dalam proses pembelajaran atau pekerjaan. Bayangkan bagaimana jika tidak ada jaringan komputer atau internet? Selain itu, saat menggunakan internet, perlu juga diperhatikan aspek keamanannya supaya data yang dikirim terproteksi dan tidak diketahui oleh orang lain. Juga agar kita bisa melindungi diri sehingga tidak menjadi korban kejahatan siber karena ketidak-tahuan kita.

III. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Beriman, bertakwa kepada Tuhan yag maha Esa, bergotong royong, bernalar kritis, kreatif, inovatif, mandiri, berkebhinekaan global

IV. SARANA DAN PRASARANA

1. Buku Teks	4. Handout materi	
2. Laptop/Komputer PC	5. Papan tulis/White Board	7. Infokus/Proyektor/Pointer
3. Akses Internet	6. Lembar kerja	8. Referensi lain yang mendukung

V. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

VI. MODEL PEMBELAJARAN

Blended learning melalui model pembelajaran dengan menggunakan *Project Based Learning* (PBL) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi berbasis *Social Emotional Learning* (SEL).

KOMPONEN INTI

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Memahami internet dan jaringan lokal
- Memahami cara kerja pengiriman data dalam konektivitas jaringan
- Memahami teknologi komunikasi pada ponsel
- Memahami bagaimana terhubung ke internet secara aman.

II. PEMAHAMAN BERMAKNA

Menyadari bahwa materi *JARINGAN KOMPUTER DAN INTERNET* dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

III. PERTANYAAN PEMANTIK

Tahukah kalian, karena jaringan komputer dapat saja terdiri atas banyak perangkat yang terhubung, bagaimana cara kerja dalam pengiriman data dari satu perangkat ke perangkat lain? Bagaimana memproteksi data yang akan kita kirim melalui jaringan?

IV. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN KE-1

Jaringan Komputer

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil pembelajaran
- Memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan ***Profil Pelajar Pancasila***; yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong royong, dan 6) berkebinekaan global, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusan dalam satuan pendidikan.

Kegiatan Inti (90 Menit)

- (5 menit) Berikan pemanasan dan pertanyaan pemantik.
- (5 menit) Penjelasan tentang jaringan lokal dan jaringan internet.
- (15 menit) Penjelasan tentang konfigurasi jaringan komputer.
- (20 menit) Berikan waktu peserta didik melakukan Aktivitas JKI-K8-01.
- (5 menit) Pembahasan aktivitas Aktivitas JKI-K8-01.
- (10 menit) Penjelasan tentang *routing* pada jaringan komputer.
- (20 menit) Berikan waktu peserta didik melakukan Aktivitas JKI-K8-02.
- (5 menit) Pembahasan Aktivitas JKI-K8-02.
- (3 menit) Rangkum semua yang telah dilakukan oleh peserta didik.
- (2 menit) Penutup dan minta peserta didik untuk melakukan refleksi ketika kembali ke rumah.

Aktivitas 1: Pada aktivitas ini, peserta didik diminta untuk secara mandiri menggambar bentuk konfigurasi jaringan komputer jika diberikan bentuk abstraksi jaringan. Peserta didik melakukan Aktivitas JKI-K8-01 sebagai aktivitas individu.

Penutup Aktivitas 1: Guru melakukan *review* pada setiap jawaban yang diberikan oleh peserta didik. Guru bisa meminta beberapa peserta didik untuk menjelaskan hasil konfigurasi jaringan komputer sesuai dengan abstraksi yang diberikan. Selain itu, guru juga memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memberikan pendapat jika memiliki pendapat yang berbeda. Sebagai penutup, guru dapat memberikan penjelaskan bagaimana konfigurasi jaringan yang sesuai dengan abstraksi yang ada.

Aktivitas 2: Kegiatan ini merupakan latihan yang harus dikerjakan oleh peserta didik untuk memahami bagaimana cara kerja *routing*. Guru memandu peserta didik pada Aktivitas JKI-K8-02 .

Penutup Aktivitas 2: Guru melakukan review pada setiap jawaban yang diberikan oleh peserta didik. Guru dapat meminta beberapa peserta didik untuk menjelaskan hasil *routing* perangkat yang dilalui. Sebagai penutup, guru dapat memberikan penjelaskan bagaimana jalur *routing* antara dua buah perangkat.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
- Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

PERTEMUAN KE-2

Komunikasi Data pada Ponsel

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil pembelajaran
- Memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan ***Profil Pelajar Pancasila***; yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong royong, dan 6) berkebinekaan global, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusan dalam satuan pendidikan.

Kegiatan Inti (90 Menit)

- (10 menit) Berikan pemanasan dan pertanyaan pemantik.
- (10 menit) Berikan penjelasan tentang teknologi komunikasi khususnya pada konsep kekuatan sinyal ponsel.
- (15 menit) Memberi kesempatan peserta didik melakukan Aktivitas JKI-K8-03.
- (5 menit) Pembahasan Aktivitas JKI-K8-03.
- (3 menit) Rangkum semua yang telah dilakukan oleh peserta didik.
- (2 menit) Penutup dan minta peserta didik untuk melakukan refleksi ketika kembali ke rumah.

Aktivitas 1: Pada aktivitas ini peserta didik diminta untuk mencoba secara mandiri mengidentifikasi kekuatan sinyal berdasarkan pada konfigurasi yang lokasi ponsel dan BTS dengan asumsi berada di ruang terbuka. Peserta didik melakukan Aktivitas JKI-K8-03.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
- Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

PERTEMUAN KE-3

Terhubung ke Internet dengan Aman

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil pembelajaran
- Memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan ***Profil Pelajar Pancasila***; yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong royong, dan 6) berkebinekaan global, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusan dalam satuan pendidikan.

Kegiatan Inti (90 Menit)

- (10 menit) Berikan pemanasan dan pertanyaan pemantik.
- (10 menit) Berikan penjelasan tentang bagaimana berinternet dengan aman.
- (15 menit) Memberi kesempatan peserta didik melakukan Aktivitas JKI-K8-04.
- (5 menit) Pembahasan Aktivitas JKI-K8-04.
- (3 menit) Rangkum semua yang telah dilakukan oleh peserta didik.
- (2 menit) Penutup dan minta peserta didik untuk melakukan refleksi ketika kembali ke rumah.

Aktivitas 1: Pada aktivitas ini peserta didik diminta untuk mencoba melakukan setting keamanan pada aplikasi *browser*. Peserta didik melakukan Aktivitas JKI-K8-04.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
- Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

V. ASESMEN

Jenis asesmen	Penilaian
Formatif	Penilaian formatif dilakukan tiap minggu dari aktivitas yang ada, seperti Aktivits JKI-K8-01 sampai Aktivitas JKI-K8-04.
Sumatif	Sumatif dilakukan dengan asesmen melalui soal, seperti contoh pada uji kompetensi.

VI. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

Aktivitas pembelajaran bisa dikembangkan dengan mempelajari materi dari situssitus bereputasi, seperti:

1. George Beekman, Digital Planet: *Tomorrow's Technology and You*, *Prentice Hall*, 2012
2. Bagaimana cara kerja algoritma *routing*, https://computer.howstuffworks.com/routing-algorithm.htm
3. Internet Safety: Code Org, https://curriculum.code.org/csf-20/coursea/1/#safety-in-my-online-neighborhood2
4. Keamanan penjelajahan internet, https://www.youtube.com/watch?v=2ZZQlgV2Gus
5. Apa itu *Spam* dan *Phishing*, https://www.youtube.com/watch?v=NI37JI7KnSc

Remedial

Aktivitas pembelajaran pada kelompok rendah (remedial) bisa dikembangkan dengan melakukan pendampingan kepada peserta didik untuk topik ini. Guru dapat juga memberikan trik-trik khusus untuk memudahkan pemahaman materi. Tutorial sebaya juga dapat dilakukan dengan mengajak berdiskusi peserta didik yang telah memahami materi. Penjelasan dalam bentuk video tutorial yang dapat diakses oleh generasi Z juga sangat membantu.

VII. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

Untuk setiap aktivitas yang dilakukan, guru perlu melakukan refleksi. Beberapa pertanyaan yang patut dijadikan refleksi seperti berikut.

1. Apakah proses pembelajaran menghadapi kendala?
2. Bagaimana cara Anda untuk mengatasi kendala tersebut agar tidak terjadi pada semester berikutnya?
3. Kejadian menarik apa yang terjadi?
4. Apakah Anda puas dengan kinerja Anda dalam proses pembelajaran?
5. Apa yang akan Anda lakukan untuk meningkatkan kinerja Anda di masa mendatang?

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

FASE D (KELAS VIII) SMP/MTs

MATA PELAJARAN : INFORMATIKA

BAB 8 : DAMPAK SOSIAL INFORMATIKA

INFORMASI UMUM

I. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	:	**Nada Safarina**
Satuan Pendidikan	:	**SMP**
Kelas / Semester	:	**VIII / Genap**
Fase	:	**D**
Mata Pelajaran	:	**Informatika**
Prediksi Alokasi Waktu	:	**6 JP (2 x Pertemuan)**
Tahun Penyusunan	:	**2025**

II. KOMPETENSI AWAL

Apakah kalian pernah mendengar Instagram? Twitter? Tiktok? Nama-nama tersebut adalah nama aplikasi media sosial. Mungkin kalian sudah memiliki aplikasi tersebut dan menggunakannya. Selain memberikan manfaat, sadarkah kalian bahwa aplikasi tersebut mempunyai dampak negatif ? Apakah kalian pernah mendengar istilah *hoax* atau kabar bohong? *Cyberbullying*? Berhatihatilah karena di media sosial, banyak sekali informasi atau berita yang salah, menyesatkan, atau tidak benar. Media sosial juga sangat potensial untuk menjadi tempat melakukan *cyberbullying*.

III. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Beriman, bertakwa kepada Tuhan yag maha Esa, bergotong royong, bernalar kritis, kreatif, inovatif, mandiri, berkebhinekaan global

IV. SARANA DAN PRASARANA

1. Buku Teks	4. Handout materi	
2. Laptop/Komputer PC	5. Papan tulis/White Board	7. Infokus/Proyektor/Pointer
3. Akses Internet	6. Lembar kerja	8. Referensi lain yang mendukung

V. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

VI. MODEL PEMBELAJARAN

Blended learning melalui model pembelajaran dengan menggunakan *Project Based Learning* (PBL) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi berbasis *Social Emotional Learning* (SEL).

KOMPONEN INTI

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Menjelaskan kegunaan media sosial dan dampak positif dan negatifnya.
- Mengkaji kritis informasi atau berita dari media *online* dan menyimpulkan apakah suatu berita merupakan berita bohong atau bukan.
- Menjelaskan *cyberbullying* dan jenis-jenisnya.
- Mengkaji kritis kasus perundungan untuk dapat mengantisipasinya.

II. PEMAHAMAN BERMAKNA

Menyadari bahwa materi *dampak sosial informatika* dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

III. PERTANYAAN PEMANTIK

Beberapa dari kalian memiliki akun media sosial. Apa manfaat media sosial bagi kalian? Adakah dampak negatif penggunaan media sosial?

IV. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN KE-1

Media Sosial

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil pembelajaran
- Memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan ***Profil Pelajar Pancasila***; yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong royong, dan 6) berkebinekaan global, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusan dalam satuan pendidikan.

Kegiatan Inti (90 Menit)

Setelah guru melakukan apersepsi dan pemanasan, guru dapat menjelaskan materi dampak media sosial. Setelah penjelasan selesai, guru diharapkan memfasilitasi Aktivitas DSI-K8-01: Pengkajian kritis berita dari media sosial. peserta didik diharapkan melakukan analisis dan mengambil kesimpulan apakah sebuah berita yang diberikan oleh guru adalah berita yang valid atau tidak. peserta didik diharapkan menulis langkah-langkah analisis sampai pada kesimpulan yang diambil.

Kasus 1: Kasus pertama adalah kasus dari unggahan seseorang di twitter, yang mengunggah cerita mengenai vaksin Covid-19 pada tanggal 28 November 2020. Tulisan tersebut adalah sebagai berikut.



Jawaban:

Tulisan unggahan seseorang di twitter adalah tulisan yang tidak benar, hal ini dapat dicari dengan cara mencari informasi tersebut di Internet. Kita dapat menggunakan Google, Bing, atau Yahoo search engine, dengan memasukkan kata kunci "Setiap vaksin yang dikirimkan dan disimpan pada suhu -80 derajat…. " Hasil pencarian dengan menggunakan Microsoft Bing mendapatkan hasil berikut (Gambar 8.2):



Gambar 8.2. Hasil pencarian Microsoft Bing dengan *keyword* "Setiap vaksin yang dikirimkan dan disimpan pada suhu -80 derajat…"

Pencarian menghasilkan informasi pada situs-situs yang cukup terpercaya (media mainstream) seperti kompas.com, merdeka.com, pikiran-rakyat.com yang menginformasikan bahwa berita tersebut adalah berita bohong (*hoax*). Cara untuk mengetahui suatu berita benar atau tidak adalah dengan melakukan beberapa cara yang telah dijelaskan secara rinci pada Buku Siswa, yaitu:

a. Menggunakan pemikiran kritis kita, dengan tidak mudah percaya
b. Memeriksa sumber informasi
c. Melakukan cek dan ricek dari lembaga resmi pemerintah atau liputan lain
d. Jika informasi disajikan dalam bentuk gambar, bisa dengan melakukan pengecekan validitas gambar. Gambar hasil edit dapat dideteksi secara manual (jika terlalu mencolok keanehannya), atau menggunakan aplikasi.
e. Menggunakan akal sehat.

Kasus 2: Kasus kedua berasal dari poster/infografis dari unggahan seseorang pada *platform* pertukaran pesan (messaging) *Whatsapp*. Poster berisi kebijakan Gubernur DIY pada akhir tahun 2020, yang mengharuskan siapa pun yang bepergian menuju DIY wajib melakukan *rapid swab test* Antigen (Gambar 8.3).



Gambar 8.3. Poster Kebijakan Gubernur DIY pada akhir tahun 2020

Jawaban:

Pencarian informasi tentang validitas dari gambar yang diunggah pada platform Whatsapp dapat dilakukan dengan mencari sumber gambar asli dari poster. Salah satu perkakas yang dapat digunakan adalah search engine untuk gambar, yaitu: *https://images.google.com*, atau pencarian dengan search engine untuk teks dengan keyword: wajib rapid antigen jogja. Hasil dari *searching* teks menghasilkan informasi dalam bentuk gambar, berikut (Gambar 8.4).



Gambar 8.4. Hasil pencarian Google dengan keyword "wajb rapid antigen jogja"

Setelah *browsing* lebih spesifik dari hasil pencarian google, ditemukan bahwa unggahan gambar tersebut ternyata dilakukan oleh Humas Jogja di twitter. Artinya, poster tersebut berasal dari institusi yang terpercaya, sehingga dapat disimpulkan bahwa poster itu adalah informasi yang benar.

Kasus 3: Kasus ketiga adalah berasal dari video dari berasal dari unggahan seseorang pada *platform* Facebook, yang berisikan informasi dan gambar 8.5 berikut.



Gambar 8.5. Foto yang diunggah pada unggahan facebook

Narasi:

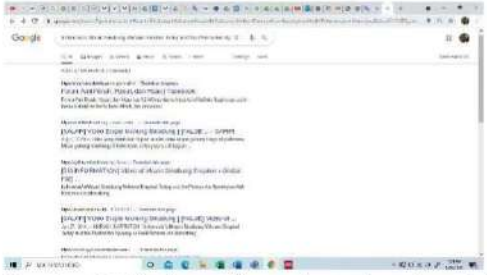
Indonesia's Mount Sinabung Volcano Erupted Today and the Photos Are Spooky as Hell Pictures are disturbing

Gunung Sinabung gunung berapi di Indonesia kembali meletus hari ini dan foto-fotonya seram seperti di neraka.

Jawaban:

Kasus ketiga ini adalah berita yang tidak benar (disinformasi). Hasil penelusuran dengan menggunakan Search Engine, dengan keyword *"Indonesia's Mount Sinabung Volcano Erupted....."* menghasilkan beberapa link dari forum dan situs-situs anti *hoax* yang tampak pada gambar 8.6. Setelah menelusuri lebih dalam maka diinformasikan bahwa video dan gambar tersebut adalah tidak benar.

Gambar dan video yang diupload sebenarnya adalah letusan gunung dahsyat yang terjadi di negara Guatemala. Informasi lebih rinci dapat dilihat pada link berikut:
https://turnbackhoax.id/2018/06/ 26/salah-video-gunung-sinabung-meletus/



Gambar 8.6. Hasil searching pada search engine untuk *"Indonesia's Mount Sinabung Volcano Erupted....."*

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
- Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

PERTEMUAN KE-2

Cyberbullying

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil pembelajaran
- Memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan ***Profil Pelajar Pancasila***; yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong royong, dan 6) berkebinekaan global, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusan dalam satuan pendidikan.

Kegiatan Inti (90 Menit)

Setelah guru melakukan apersepsi dan pemanasan, guru dapat menjelaskan materi tentang *cyberbullying* (perundungan dunia maya). Setelah penjelasan selesai guru diharapkan memfasilitasi aktivitas DSI-K8-02: *Cyberbullying* dan antisipasinya. peserta didik diharapkan melakukan diskusi bersama teman dalam kelompok untuk memantapkan pemahaman mengenai *cyberbullying* dan bentuk-bentuk *cyberbullying* lain dari yang sudah disajikan dalam buku. Aktivitas berikutnya adalah melakukan analisis dan mengambil kesimpulan terhadap suatu kasus *cyberbullying* dan menjadikan kasus tersebut sebagai pelajaran diri untuk dihindari. peserta didik diharapkan menulis langkah-langkah analisis sampai pada kesimpulan yang diambil.

Pada aktivitas ini peserta didik diharapkan berdiskusi dengan alat tatakan curah pikiran (brainstorming placemat), untuk menjawab pertanyaan:

1. Apa itu *cyberbullying*?
2. Apa saja bentuk dari *cyberbullying*?

Jawaban inti dari pertanyaan tersebut adalah:

1. *Cyberbullying*: *cyber* adalah dunia maya, *bullying* adalah perundungan.

   Keyword penting dunia maya adalah penggunaan platform dunia maya, yaitu: sosial media, aplikasi *messaging, game,* dan aplikasi lain. Keyword penting perundungan adalah perilaku agresif, berulang, dan korban tidak dapat melakukan perlawanan.
2. Bentuk *Cyberbullying*: Selain butir a – g pada Buku Siswa, *cyberbullying* dapat berupa: (a) mengedit gambar seseorang dengan tidak semestinya, (b) membuat meme dengan maksud mengolok-olok orang lain, (c) flaming (perang kata-kata di dunia maya), (d) ancaman, (e) intimidasi, (f) teror, (g) cyber stalking, dll.

Aktivitas 2: Aktivitas berikutnya adalah pembahasan kasus *cyberbullying*. Guru diharapkan memberikan kasus tentang *cyberbullying*. Karena kasus menyangkut hal yang sensitif dan mungkin malah menginspirasi peserta didik untuk berbuat yang sama, maka guru diharapkan berhati-hati ketika mendiskusikan kasus seperti ini. Contoh kasus, yang dapat digunakan dapat dilihat pada tulisan berikut:

1. https://media.neliti.com/media/publications/131519-ID-bentukperundungan-siber-di-media-sosial.pdf
2. https://media.neliti.com/media/publications/287994-internet-case-mengkajimakna-cyberbullyi-15537c0f.pdf

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.

- Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

V. ASESMEN

Asesmen dilakukan dengan penilaian formatif melalui diskusi dan menjawab pertanyaan pada aktivitas DSI-K8-01, dan DSI-K8-02. Kasus pada aktivitas ini dapat juga digantikan dengan kasus sejenis yang terjadi di dunia maya. Asesmen juga dilakukan secara sumatif dengan menggunakan contoh-contoh soal pada uji kompetensi. Guru diharapkan membuat soal yang setara dengan contoh soal tersebut.

Rubrik Penilaian

Penilaian Keaktifan Individu dalam kelompok

Komponen Penilaian	A = Baik Sekali	B = Baik	C = Cukup	D = Kurang
Keaktifan sebagai partisipan	Siswa sangat aktif ketika bekerja dalam tim.	Siswa aktif ketika bekerja dalam tim.	Siswa cukup aktif ketika bekerja dalam tim.	Siswa kurang aktif ketika bekerja dalam tim.
Ketepatan jawaban diskusi	>=80% betul	60% - 79% betul	40% - 59% betul	<40% betul

VI. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

Guru memberikan pengayaan kepada peserta didik yang kecepatan belajarnya tinggi dengan memberi saran dan tugas tambahan. Tugas tambahan bisa didapatkan dari situs-situs yang memiliki reputasi bagus, seperti:

1. *Cyberbullying:* https://www.unicef.org/indonesia/id/child-protection/apaitu-cyberbullying
   - https://www.unicef.org/indonesia/id/child-protection/tips-untuk-gurumerespon-bullying
   - https://bssn.go.id/tips-untuk-guru-dalam-merespon-perundungan-bullying/
   - https://eventsonair.withgoogle.com/events/asean-online-safety-academy
   - https://www.youtube.com/watch?v=sy5I6lGTlFQ (Digital Footprint and cyberbullying)
2. Social Media, Lesson free pada Coursera: https://www.coursera.org/lecture/increase-reach/trends-in-social-media-ZTaNO
3. Digital Footprint: https://curriculum.code.org/csd-18/unit2/5/#digitalfootprint3
4. Situs anti hoax: https://turnbackhoax.id

Diskusi Pengayaan

1. Salah satu cara efisien untuk mengenali *hoax* adalah menggunakan mesin pencari untuk mengecek situs-situs dengan keyword tertentu untuk membandingkan isinya. Menurut kalian :
   a. Mengapa *keyword* untuk pencarian itu penting?
   b. Bagaimana mempertajam hasil pencarian?

c. Mengapa menginterpretasi data hasil pencarian dan menyimpulkan hasilnya tetap harus dilakukan oleh manusia?

2. Setelah memahami dan mencoba memakai aplikasi pengecek *hoax*, atau mengidentifikasi foto hasil edit yang dipakai merundung korban, dapatkah kalian pikirkan, bagaimana algoritma untuk mengenali *hoax* atau foto hasil editan bekerja?

Remedial

Aktivitas pembelajaran pada kelompok rendah (remedial) bisa dikembangkan dengan melakukan pendampingan kepada peserta didik untuk topik ini. Guru dapat juga memberikan trik-trik khusus untuk memudahkan pemahaman materi. Tutorial sebaya juga dapat dilakukan dengan mengajak berdiskusi peserta didik yang telah memahami materi. Penjelasan dalam bentuk video tutorial yang dapat diakses oleh generasi Z juga sangat membantu, sehingga peserta didik dapat mempelajari materi pembelajaran menggunakan gawai mereka di saat yang tepat.

VII. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

Setelah mengajarkan materi DSI, guru diharapkan merefleksi proses pembelajaran yang telah dilakukannya. Elemen DSI memiliki materi yang sedikit berbeda dengan yang lain, karena DSI kental dengan aspek sosial, guru dapat berefleksi dengan menjawab pertanyaan reflektif berikut.

a. Materi mana yang membuat peserta didik bosan?

b. Apa usaha anda untuk menghilangkan kendala bosan pada peserta didik tersebut?

c. Apakah ada sesuatu yang menarik pada pembelajaran materi ini?

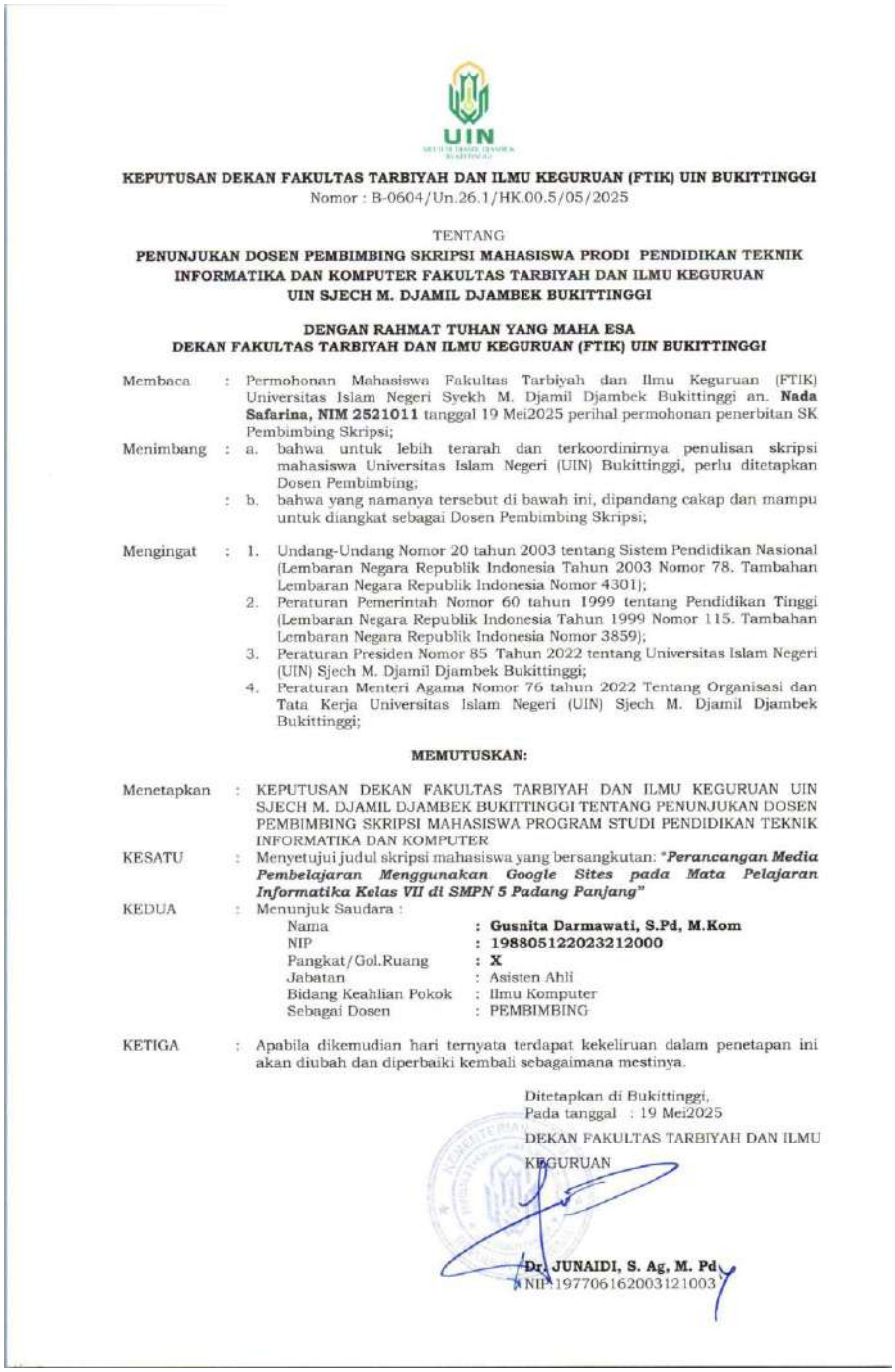
d. Materi mana yang ingin anda dalami untuk kepentingan pembelajaran berikutnya?

LAMPIRAN II

UIN
SJECH M. DJAMIL DJAMBEK
BUKITTINGGI

SURAT PENDUKUNG

1. SK Pembimbing



KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) UIN BUKITTINGGI
Nomor : B-0604/Un.26.1/HK.00.5/05/2025

TENTANG
PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UIN SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) UIN BUKITTINGGI

Membaca : Permohonan Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Syekh M. Djamil Djambek Bukittinggi an. **Nada Safarina, NIM 2521011** tanggal 19 Mei2025 perihal permohonan penerbitan SK Pembimbing Skripsi;

Menimbang :
a. bahwa untuk lebih terarah dan terkoordinirnya penulisan skripsi mahasiswa Universitas Islam Negeri (UIN) Bukittinggi, perlu ditetapkan Dosen Pembimbing;
b. bahwa yang namanya tersebut di bawah ini, dipandang cakap dan mampu untuk diangkat sebagai Dosen Pembimbing Skripsi;

Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301);
2. Peraturan Pemerintah Nomor 60 tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1999 Nomor 115. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3859);
3. Peraturan Presiden Nomor 85 Tahun 2022 tentang Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi;
4. Peraturan Menteri Agama Nomor 76 tahun 2022 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi;

MEMUTUSKAN:

Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UIN SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI TENTANG PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER

KESATU : Menyetujui judul skripsi mahasiswa yang bersangkutan: ***"Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan Google Sites pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII di SMPN 5 Padang Panjang"***

KEDUA : Menunjuk Saudara :

Nama	**: Gusnita Darmawati, S.Pd, M.Kom**
NIP	**: 198805122023212000**
Pangkat/Gol.Ruang	**: X**
Jabatan	: Asisten Ahli
Bidang Keahlian Pokok	: Ilmu Komputer
Sebagai Dosen	: PEMBIMBING

KETIGA : Apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di Bukittinggi,
Pada tanggal : 19 Mei2025
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Dr. JUNAIDI, S. Ag, M. Pd
NIP.197706162003121003

2. Surat Penetapan Dosen Pembimbing

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Kampus II Jalan Gurun Aur Kubang Putih
Kabupaten Agam - Sumatera Barat - Telpon / Fax (0752) 32875
Website : http://tik.uinbukittinggi.ac.id | Email : fik@uinbukittinggi.ac.id

Bukittinggi 14 Agustus 2024

Nomor :B-088/Un.26.1/PTIK/PP.00.14/08/2024
Lamp. : 1 Rangkap
Hal : **Kesediaan Sebagai Dosen Pembimbing Skripsi**

Yth. Bapak/Ibu Gusnita Darmawati, S.Pd, M.Kom
Di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Bersama surat ini kami mendoakan Bapak/Ibu berada dalam keadaan sehat wal'afiat dan dalam lindungan Allah SWT.

Schubungan telah disetujuinya judul proposal skripsi mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, maka bersama ini kami memohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai pembimbing skripsi mahasiswa di bawah ini :

Nama	:	Nada Safarina
NIM	:	2521011
Nomor WA	:	081275747598
Judul Skripsi	:	Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan Google Sites Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII Di SMPN 5 Padang Panjang

Bersama ini kami lampirkan form persetujuan sebagai pembimbing skripsi. Bapak/Ibu calon dosen pembimbing skripsi kami mohon untuk bisa mengisi form tersebut sebagai dasar bagi Prodi untuk mengurus SK pembimbing skripsi. Pada form tersebut kami mohon pada Bapak/Ibu untuk membuatkan judul skripsi yang Bapak/Ibu setujui, serta tanda tangan sebagai tanda kesediaan untuk membimbing mahasiswa tersebut.
Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikm Wr. Wb.

An. Dekan,
Ketua Prodi PTIK

Hari Antoni Musril, M.Kom
NIP. 198309072009121005

CATATAN:
Mahasiswa wajib melakukan konsultasi judul dengan calon dosen pembimbing skripsi yang telah ditentukan oleh prodi paling lambat 10 hari setelah surat ini dikeluarkan.

Mahasiswa wajib menyerahkan kembali form persetujuan yang telah diisi oleh calon dosen pembimbing skripsi kepada prodi paling lambat 10 hari setelah surat ini dikeluarkan.

3. Surat Pengajuan Judul

KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
Kampus I : Jl. Panintauan Garegeh Bukittinggi I Kampus II : Jl. Gurun Aua Kubang Putih Kabupaten Agam Sumatera Barat Telp (0752) 33136, 34320 Fax. (0752) 22875 I Website : http://uinjkt.ac.id e-mail : info@uinjkt.ac.id

FORMULIR PENGAJUAN JUDUL PROPOSAL

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh. Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Nada Safarina
NIM	: 2521011
Semester	: 6
Jurusan	: Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Hp	: 081275747598
Alamat	: Anduring, Kayutanam

Dengan ini mengajukan kepada Bapak/Ibu ketua Jurusan beberapa judul untuk dapat disetujui menjadi judul skripsi.

No	Judul	Acc PA	Acc Kajur	Keterangan
1	**Judul :** **PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA MENGGUNAKAN SMART APP CREATOR KELAS VII DI SMP N** **Masalah :** 1. Media atau bahan ajar yang digunakan guru masih menggunakan buku cetak dan power point, namun dalam penggunaanya belum optimal. 2. Siswa sulit untuk memahami materi yang dijelaskan oleh guru karena masih menggunakan metode ceramah dan kurangnya variasi dalam belajar sehingga siswa merasa bosan. 3. Media yang akan di kembangkan belum pernah digunakan pada mata pelajaran tersebut.			

Acc Judul Menjadi

2	**Judul :** **PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN GOOGLE SITES PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII DI SMP N** **Masalah :** 1. Media atau bahan ajar yang digunakan guru masih menggunakan buku cetak dan power point, namun dalam penggunaanya belum optimal. 2. Siswa sulit untuk memahami materi yang dijelaskan oleh guru karena masih menggunakan metode ceramah dan kurangnya variasi dalam belajar sehingga siswa merasa bosan. 3. Media yang akan di kembangkan belum pernah digunakan pada mata pelajaran tersebut.		"Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan Google Sites Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII di ..... Tulis nama sekolahnya Selasa, 2 Juli 2024 Ka. prodi PTIK
3	**Judul :** **PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KELAS VIII PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA MENGGUNAKAN APLIKASI AUTOPLAY MEDIA STUDIO DI SMP N** **Masalah :** 1. Media atau bahan ajar yang digunakan guru masih menggunakan buku cetak dan power point, namun dalam penggunaanya belum optimal. 2. Siswa sulit untuk memahami materi yang dijelaskan oleh guru karena masih menggunakan metode ceramah dan kurangnya variasi dalam belajar sehingga siswa merasa bosan. 3. Media yang akan di kembangkan belum pernah digunakan pada mata pelajaran tersebut.		Hari Antoni M. NB: ① Buat proposal singkat ② Blangko ini diserahkan kembali saat ~~[illegible]~~ pengajuan proposal singkat
Calon Pembimbing : *(Diisi oleh Kajur)* 1. ..... 2.		Calon Pembimbing : *(Diisi oleh Dekan)* 1. ..... 2.	

Demikianlah permohonan ini diajukan, untuk dapat Bapak/Ibu kabulkan.

Bukittinggi, 5 Juni 2024

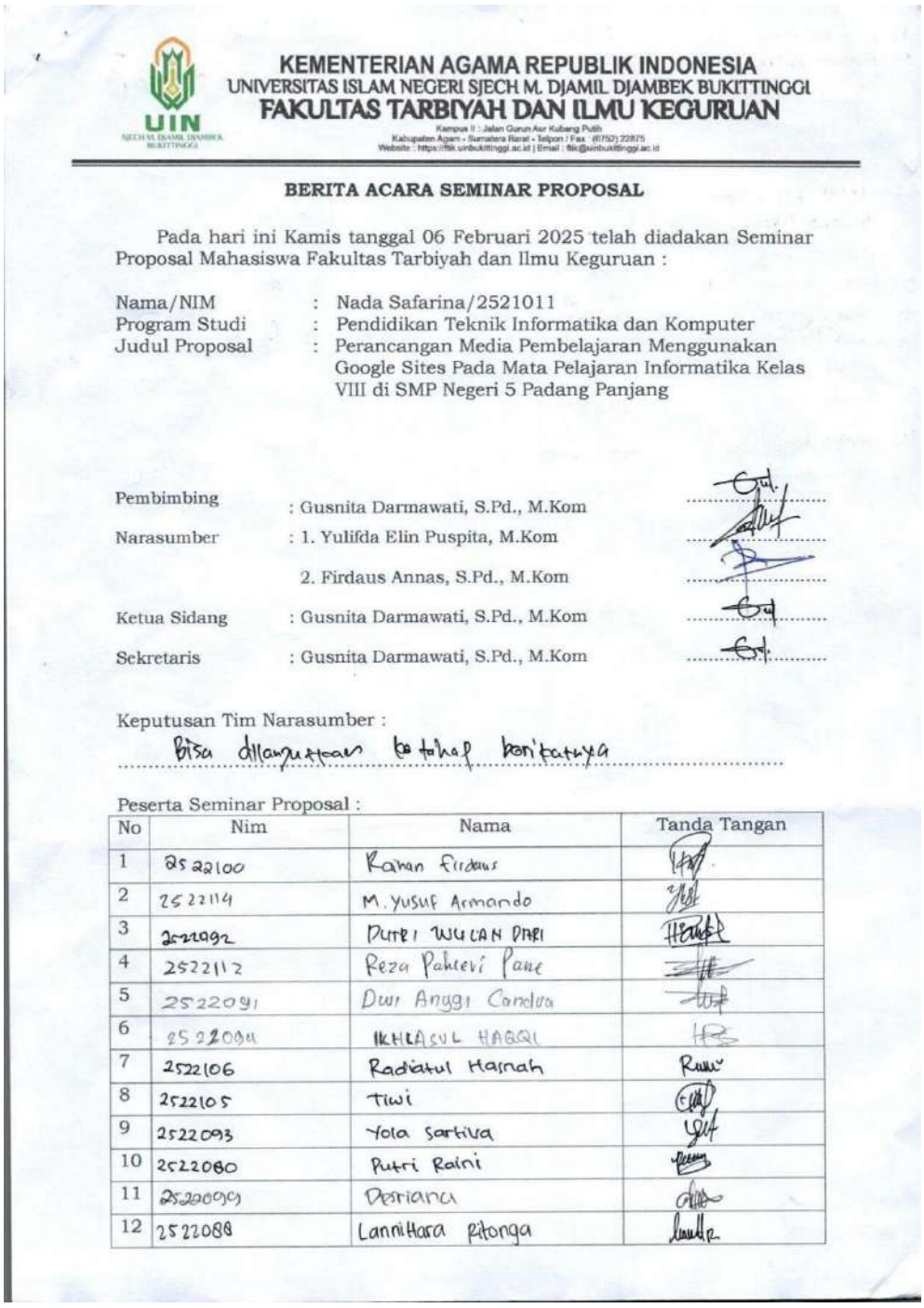
Disetujui oleh :
Dosen Penasehat Akademik

Dr.SUPRATMAN ZAKIR,M.PD.,M.Kom
NIP. 197508192006041001

Pemohon,

NADA SAFARINA
NIM. 2521011

4. Berita Acara Sempro



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Kampus II : Jalan Gurun Aur Kubang Putih
Kabupaten Agam - Sumatera Barat - Telpon / Fax (0752) 22875
Website : https://ftk.uinbukittinggi.ac.id | Email : ftk@uinbukittinggi.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Kamis tanggal 06 Februari 2025 telah diadakan Seminar Proposal Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan :

Nama/NIM : Nada Safarina/2521011
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Proposal : Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan Google Sites Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VIII di SMP Negeri 5 Padang Panjang

Pembimbing : Gusnita Darmawati, S.Pd., M.Kom
Narasumber : 1. Yulifda Elin Puspita, M.Kom
2. Firdaus Annas, S.Pd., M.Kom
Ketua Sidang : Gusnita Darmawati, S.Pd., M.Kom
Sekretaris : Gusnita Darmawati, S.Pd., M.Kom

Keputusan Tim Narasumber :
Bisa dilanjutkan ke tahap berikutnya

Peserta Seminar Proposal :

No	Nim	Nama	Tanda Tangan
1	2522100	Rahan firdaus	
2	2522114	M. Yusuf Armando	
3	2522092	Putri Wulan Dari	
4	2522112	Reza Pahlevi Pane	
5	2522091	Dwi Anggi Candra	
6	2522084	IKHLASUL HAQQI	
7	2522106	Radiatul Hasnah	
8	2522105	Tiwi	
9	2522093	Yola sartiva	
10	2522080	Putri Raini	
11	2522096	Desrianca	
12	2522088	Lannithara Ritonga	

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Kampus II : Jalan Gurun Aur Kubang Putih
Kabupaten Agam - Sumatera Barat - Telpon / Fax : (0752) 22875
Website : https://ftik.uinbukittinggi.ac.id | Email : ftik@uinbukittinggi.ac.id

13	2522081	Mita Fitriani	
14	2522079	ALISYA AYU MAYDANI HSB	
15	2522104	ANNISA FITRI	
16	2522082	AFWANA	
17	2522109	AFIQAH	
18	2522214	Fais Vania Oktiara	
19	2522101	Gita Ruanda	
20	2522085	Amelia Diva Suryani	
21	2522108	Rani Kusrwati	
22	2522095	Latifa Humaira	
23	2522073	Fraeliana Arfah Azra Pulungan	
24	2522058	Hamfah Azzahra	
25	2522060	ALIA Rizky Lubis	
26	2522091	Bintan aryahiyah hasibuan	
27	2522066	Putri Afrinasari	
28	2522057	Rani Aryela	
29	2522062	Yuli madela	
30	2522046	Robiatul Adawiyyah Lubis	

Bukittinggi, 06 Februari 2025
Ketua Seminar

Gusnita Darmawati, S.Pd., M.Kom
Nip. 198805122023212042

5. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Kampus II: Jl. Gurun Aur Kubang Putih - Kabupaten Agam - Sumatera Barat – Telepon/ Fax: (0752) 22875
Website: http://ftik.uinbukittinggi.ac.id | email: ftik@uinbukittinggi.ac.id

Nomor : B-0218/Un.26.1/PP.07/04/2025 Bukittinggi, 17 April 2025
Lamp :1 (Satu) rangkap
Hal :Mohon Izin Penelitian

Kepada YTH :
Bapak/Ibu .....

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dalam rangka mengumpulkan data untuk penyusunan skripsi bagi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, maka bersama ini kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk dapat memberi izin penelitian bagi mahasiswa dibawah ini:

Nama	:	**NADA SAFARINA**
NIM	:	**2521011**
Semester	:	8
Program Studi	:	Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer
Fakultas	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi	:	***Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan Google Sites Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VIII Di SMP Negeri 5 Padang Panjang***
Lokasi Penelitian	:	SMP Negeri 5 Padang Panjang
Waktu	:	April 2025 s.d Selesai

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

DEKAN,

Dr. JUNAIDI, M.Pd
NIP. 197706162003121003

6. Surat Balasan Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KOTA PADANG PANJANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP NEGERI 5 PADANG PANJANG
JALAN KH. AHMAD DAHLAN NO. 1A TELP. 0752-485302 KODE POS 27128
E-MAIL : smp5_pp@yahoo.co.id,

SURAT KETERANGAN
Nomor : 800/148/SMP.05/PP/V-2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Milda Guza, S.Kom
NIP	: 19740928 200312 2 003
Pangkat / Gol	: Pembina Tk.I / IV.b
Jabatan	: Kepala Sekolah
Pada	: SMP Negeri 5 Padang Panjang

Dengan ini menerangkan :

Nama	: Nada Safarina
NIM	: 2521011
Pekerjaan	: Mahasiswi
Waktu	: April 2025 - Selesai
Judul Penelitian	: *Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan Google Sites Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VIII di SMP Negeri 5 Padang Panjang*

Yang tersebut namanya diatas telah melaksanakan Penelitian di SMP Negeri 5 Padang Panjang.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Padang Panjang, 31 Mei 2025
Kepala Sekolah

Milda Guza S.Kom
NIP. 19740928 200312 2 003

LAMPIRAN III

UIN
SJECH M. DJAMIL DJAMBEK
BUKITTINGGI

LEMBAR ANGKET
VALIDITAS, PRATIKALITAS, EFEKTIVITAS

ANGKET VALIDITAS PRODUK PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN GOOLE SITES PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VIII DI SMP NEGERI 5 PADANG PANJANG

Nama Peneliti	: Nada Safarina
Nim	: 2521011
Fakultas/Jurusan	: FTIK / Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer
Judul Penelitian	: Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan *Google Sites* Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VIII di SMP Negeri 5 Padang Panjang

A. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian Validitas terhadap Media Pembelajaran Menggunakan *Google Sites* Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VIII di SMP Negeri 5 Padang Panjang dengan memberikan checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian bapak/ibu. Mohon memberikan penilaian sesuai dengan skala pada setiap aspek yang dievaluasi.

Skala	Keterangan
1	Tidak Setuju (TS)
2	Kurang Setuju (KS)
3	Cukup Setuju (CS)
4	Setuju (S)
5	Sangat Setuju (SS)

2. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan produk ini, dengan menuliskan lansung pada saran perbaikan.
3. Mohon berikan penilaian bapak/ibu pada kesimpulan dengan tanda checklist (√) sesuai dengan pendapat bapak/ibu.

B. FORMAT PENILAIAN VALIDITAS PRODUK

NO	KRITERIA	SKALA				
		1	2	3	4	5
		TS	KS	CS	S	SS
	A. Aspek Validitas isi					
1	Uraian materi sesuai dengan konsep pembelajaran Informatika				✓	
2	Materi yang disampaikan lengkap serta contoh-contoh yang relevan					✓
3	Kejelasan petunjuk penggunaan media				✓	
4	Kesesuain soal tugas dengan indikator dan tujuan pembelajaran					✓
5	Kesesuaian meteri dengan pemahaman siswa					✓
	B. Aspek Instruksional Desain					
1	Urutan cara penggunaan media pembelajaran sistematis					✓
2	Tampilan materi pembelajaran jelas dan mudah dibaca					✓
3	Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya					✓
4	Dapat membangkitkan minat, motivasi dan perhatian siswa					✓
5	Ada umpan balik dan evaluasi yang sesuai dalam media					✓
	C. Aspek Tampilan					
1	Tampilan media menarik dan proporsional					✓
2	Gambar, video, atau ilustrasi mendukung pemahaman materi					✓

3	Tata letak layout tertata dengan baik				✓	
4	Background sederhana konsisten dan jelas				✓	
5	Teks dapat dibaca dengan baik					✓
6	Tipe font sederhana dan jelas					✓
	D. Aspek Kebahasaan					
1	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti					✓
2	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar					✓
3	Kalimat jelas, mudah dipahami, dan tidak ambigu					✓
4	Ketepatan penggunaan tanda baca pada media pembelajaran					✓

C. KOMENTAR DAN SARAN

Saran di tambahkan dengan banyak contoh soal. beserta game

Bukittinggi, 21 Mei 2025

Validator

(Irman Effendi, S.Pd., M.Kom)

NIDN. 1015049002

HASIL ANALISIS UJI VALIDITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN GOOGLE SITES PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VIII DI SMP NEGERI 5 PADANG PANJANG

Validator: Irman Efendi, S.Pd., M.Kom

NO	Validator Irman Efendi, S.Pd, M.Kom			
	Skor/r	**S**	**N(c-1)**	**V**
Item 1	4	3	4	0,75
Item 2	5	4	4	1
Item 3	4	3	4	0,75
Item 4	5	4	4	1
Item 5	5	4	4	1
Item 6	5	4	4	1
Item 7	5	4	4	1
Item 8	5	4	4	1
Item 9	5	4	4	1
Item 10	5	4	4	1
Item 11	5	4	4	1
Item 12	5	4	4	1
Item 13	4	3	4	0,75
Item 14	4	3	4	0,75
Item 15	5	4	4	1
Item 16	5	4	4	1
Item 17	5	4	4	1
Item 18	5	4	4	1
Item 19	5	4	4	1
Item 20	5	4	4	1
			Jumlah	**19**
			Rata-rata	**0,95**
			Kriteria	**Valid**

Ket :

$$\textbf{Rata-rata} = \frac{\textbf{Total Jumlah Keseluruhan Nilai Item V}}{\textbf{Banyak Item}}$$

$$= \frac{\textbf{19}}{\textbf{20}}$$

$$= \textbf{0,95}$$

Dari validator diatas didapatkan kesimpulan nilai rata-rata V adalah 0,95 pada rumus Aiken's V dengan demikian Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan Google Sites Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VIII di SMP Negeri 5 Padang Panjang yang penulis buat sudah **Valid.**

ANGKET VALIDITAS PRODUK PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN GOOLE SITES PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VIII DI SMP NEGERI 5 PADANG PANJANG

Nama Peneliti	: Nada Safarina
Nim	: 2521011
Fakultas/Jurusan	: FTIK / Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer
Judul Penelitian	: Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan *Google Sites* Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VIII di SMP Negeri 5 Padang Panjang

A. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian Validitas terhadap Media Pembelajaran Menggunakan *Google Sites* Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VIII di SMP Negeri 5 Padang Panjang dengan memberikan checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian bapak/ibu. Mohon memberikan penilaian sesuai dengan skala pada setiap aspek yang dievaluasi.

Skala	Keterangan
1	Tidak Setuju (TS)
2	Kurang Setuju (KS)
3	Cukup Setuju (CS)
4	Setuju (S)
5	Sangat Setuju (SS)

2. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan produk ini, dengan menuliskan lansung pada saran perbaikan.
3. Mohon berikan penilaian bapak/ibu pada kesimpulan dengan tanda checklist (√) sesuai dengan pendapat bapak/ibu.

B. FORMAT PENILAIAN VALIDITAS PRODUK

NO	KRITERIA	SKALA				
		1	2	3	4	5
		TS	KS	CS	S	SS
	A. Aspek Validitas isi					
1	Uraian materi sesuai dengan konsep pembelajaran Informatika					✓
2	Materi yang disampaikan lengkap serta contoh-contoh yang relevan				✓	
3	Kejelasan petunjuk penggunaan media		✓			
4	Kesesuain soal tugas dengan indikator dan tujuan pembelajaran					✓
5	Kesesuaian meteri dengan pemahaman siswa					✓
	B. Aspek Instruksional Desain					
1	Urutan cara penggunaan media pembelajaran sistematis					✓
2	Tampilan materi pembelajaran jelas dan mudah dibaca					✓
3	Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya					✓
4	Dapat membangkitkan minat, motivasi dan perhatian siswa			✓		
5	Ada umpan balik dan evaluasi yang sesuai dalam media					✓
	C. Aspek Tampilan					
1	Tampilan media menarik dan proporsional				✓	
2	Gambar, video, atau ilustrasi mendukung pemahaman materi					✓

3	Tata letak layout tertata dengan baik				✓	
4	Background sederhana konsisten dan jelas					✓
5	Teks dapat dibaca dengan baik					✓
6	Tipe font sederhana dan jelas				✓	
	D. Aspek Kebahasaan					
1	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti					✓
2	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar					✓
3	Kalimat jelas, mudah dipahami, dan tidak ambigu					✓
4	Ketepatan penggunaan tanda baca pada media pembelajaran					✓

C. KOMENTAR DAN SARAN

1) Tambahkan music / sound untuk menghidupkan pd media...
2) Tambahkan gambar / animasi sebagai pendukung media...
3) Gunakan font yg sejenis untuk masing-masing materi...
4) Tambahkan halaman petunjuk penggunaan media,.....
.....

Bukittinggi,.....2025

Validator

(Rohaniatul Husna, S.Pd. M.Kom
NIP.

HASIL ANALISIS UJI VALIDITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN GOOGLE SITES PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VIII DI SMP NEGERI 5 PADANG PANJANG

Validator: Rohaniatul, S.Pd., M.Kom

NO	Validator Rohaniatul Husna, S.Pd, M.Kom			
	Skor/r	**S**	**N(c-1)**	**V**
Item 1	5	4	4	1
Item 2	4	3	4	0,75
Item 3	2	1	4	0,25
Item 4	5	4	4	1
Item 5	5	4	4	1
Item 6	5	4	4	1
Item 7	5	4	4	1
Item 8	5	4	4	1
Item 9	3	2	4	0,5
Item 10	5	4	4	1
Item 11	4	3	4	0,75
Item 12	5	4	4	1
Item 13	4	3	4	0,75
Item 14	5	4	4	1
Item 15	5	4	4	1
Item 16	4	3	4	0,75
Item 17	5	4	4	1
Item 18	5	4	4	1
Item 19	5	4	4	1
Item 20	5	4	4	1
			Jumlah	**17,75**
			Rata-rata	**0,88**
			Kriteria	**Valid**

Ket :

$$\textbf{Rata-rata} = \frac{\textbf{Total Jumlah Keseluruhan Nilai Item V}}{\textbf{Banyak Item}}$$

$$= \frac{\textbf{17,75}}{\textbf{20}}$$

$$= \textbf{0,88}$$

Dari validator diatas didapatkan kesimpulan nilai rata-rata V adalah 0,88 pada rumus Aiken's V dengan demikian Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan Google Sites Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VIII di SMP Negeri 5 Padang Panjang yang penulis buat sudah **Valid.**

ANGKET VALIDITAS PRODUK PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN GOOLE SITES PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VIII DI SMP NEGERI 5 PADANG PANJANG

Nama Peneliti	: Nada Safarina
Nim	: 2521011
Fakultas/Jurusan	: FTIK / Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer
Judul Penelitian	: Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan *Google Sites* Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VIII di SMP Negeri 5 Padang Panjang

A. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian Validitas terhadap Media Pembelajaran Menggunakan *Google Sites* Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VIII di SMP Negeri 5 Padang Panjang dengan memberikan checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian bapak/ibu. Mohon memberikan penilaian sesuai dengan skala pada setiap aspek yang dievaluasi.

Skala	Keterangan
1	Tidak Setuju (TS)
2	Kurang Setuju (KS)
3	Cukup Setuju (CS)
4	Setuju (S)
5	Sangat Setuju (SS)

2. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan produk ini, dengan menuliskan lansung pada saran perbaikan.
3. Mohon berikan penilaian bapak/ibu pada kesimpulan dengan tanda checklist (√) sesuai dengan pendapat bapak/ibu.

B. FORMAT PENILAIAN VALIDITAS PRODUK

NO	KRITERIA	SKALA				
		1	2	3	4	5
		TS	KS	CS	S	SS
	A. Aspek Validitas isi				✓	
1	Uraian materi sesuai dengan konsep pembelajaran Informatika				✓	
2	Materi yang disampaikan lengkap serta contoh-contoh yang relevan				✓	
3	Kejelasan petunjuk penggunaan media				✓	
4	Kesesuain soal tugas dengan indikator dan tujuan pembelajaran				✓	
5	Kesesuaian meteri dengan pemahaman siswa				✓	
	B. Aspek Instruksional Desain				✓	
1	Urutan cara penggunaan media pembelajaran sistematis				✓	
2	Tampilan materi pembelajaran jelas dan mudah dibaca				✓	
3	Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya				✓	
4	Dapat membangkitkan minat, motivasi dan perhatian siswa				✓	
5	Ada umpan balik dan evaluasi yang sesuai dalam media				✓	
	C. Aspek Tampilan				✓	
1	Tampilan media menarik dan proporsional				✓	
2	Gambar, video, atau ilustrasi mendukung pemahaman materi				✓	

3	Tata letak layout tertata dengan baik			✓		
4	Background sederhana konsisten dan jelas			✓		
5	Teks dapat dibaca dengan baik				✓	
6	Tipe font sederhana dan jelas				✓	
	D. Aspek Kebahasaan					
1	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti			✓		
2	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓	
3	Kalimat jelas, mudah dipahami, dan tidak ambigu			✓		
4	Ketepatan penggunaan tanda baca pada media pembelajaran				✓	

C. KOMENTAR DAN SARAN

(1) Ganti foto profil pakai animasi UCN (gas foto)
(2) di profil tambah WA, e-mail, instagram, medsn

Bukittinggi, 26 Mei 2025

Validator

(Hari Antoni)

NIP. 198304072009121005

HASIL ANALISIS UJI VALIDITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN GOOGLE SITES PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VIII DI SMP NEGERI 5 PADANG PANJANG

Validator: Hari Antoni Musril, S.Kom., M.Kom

NO	Validator Hari Antoni Musril, S.Kom, M.Kom			
	Skor/r	S	N(c-1)	V
Item 1	4	3	4	0,75
Item 2	4	3	4	0,75
Item 3	4	3	4	0,75
Item 4	4	3	4	0,75
Item 5	4	3	4	0,75
Item 6	4	3	4	0,75
Item 7	4	3	4	0,75
Item 8	4	3	4	0,75
Item 9	4	3	4	0,75
Item 10	4	3	4	0,75
Item 11	4	3	4	0,75
Item 12	4	3	4	0,75
Item 13	3	2	4	0,5
Item 14	3	2	4	0,5
Item 15	4	3	4	0,75
Item 16	4	3	4	0,75
Item 17	3	2	4	0,5
Item 18	4	3	4	0,75
Item 19	3	2	4	0,5
Item 20	4	3	4	0,75
			Jumlah	**14**
			Rata-rata	**0,70**
			Kriteria	**Valid**

Ket :

$$\textbf{Rata-rata} = \frac{\textbf{Total Jumlah Keseluruhan Nilai Item V}}{\textbf{Banyak Item}}$$

$$= \frac{\textbf{14}}{\textbf{20}}$$

$$= \textbf{0,70}$$

Dari validator diatas didapatkan kesimpulan nilai rata-rata V adalah 0,70 pada rumus Aiken's V dengan demikian Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan *Google Sites* Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VIII di SMP Negeri 5 Padang Panjang yang penulis buat sudah **Valid.**

HASIL ANALISIS UJI VALIDITAS

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN *GOOGLE SITES* PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VIII DI SMP NEGERI 5 PADANG PANJANG

Adapun tabel hasil penilaian dari uji validitas produk menggunakan rumus Aiken's V sebagai berikut :

Hasil Nilai Validitas	
Validator	**Nilai**
Irman Efendi, S.Pd, M.Kom	0,95
Rohaniatul Husna, S.Pd, M.Kom	0,88
Hari Antoni Musril, S.Kom, M.Kom	0,70
Jumlah	**2.53**
Rata-rata	**0,84**
Kriteria	**Valid**

ANGKET PRATIKALITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN GOOLE SITES PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VIII DI SMP NEGERI 5 PADANG PANJANG

Nama Peneliti	: Nada Safarina
Nim	: 2521011
Fakultas/Jurusan	: FTIK / Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer
Judul Penelitian	: Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan *Google Sites* Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VIII di SMP Negeri 5 Padang Panjang

A. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian Instrumen Pratikalitas terhadap Media Pembelajaran Menggunakan *Google Sites* Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VIII di SMP Negeri 5 Padang Panjang dengan memberikan checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian bapak/ibu. Mohon memberikan penilaian sesuai dengan skala pada setiap aspek yang dievaluasi.

Skala	Keterangan
1	Tidak Setuju (TS)
2	Kurang Setuju (KS)
3	Cukup Setuju (CS)
4	Setuju (S)
5	Sangat Setuju (SS)

2. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan produk ini, dengan menuliskan lansung pada saran perbaikan.
3. Mohon berikan penilaian bapak/ibu pada kesimpulan dengan tanda checklist (√) sesuai dengan pendapat bapak/ibu.

B. FORMAT PENILAIAN PRATIKALITAS

NO	PENILAIAN	SKALA				
		1	2	3	4	5
		TS	KS	CS	S	SS
	A. Aspek Tampilan					
1	Media memiliki tampilan yang menarik					✓
2	Mudah digunakan					✓
3	Teks dapat dibaca dengan baik					✓
4	Kesesuain jenis huruf dan warna				✓	
5	Kesesuaian dengan proposi warna				✓	
	B. Aspek isi					
1	Kesesuaian materi dengan gambar pendukung					✓
2	Kejelasan struktur materi yang disajikan				✓	
3	Ketepatan penggunaan bahasa					✓
4	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar				✓	
5	Kesesuaian soal dengan indikator dan tujuan pembelajaran					✓
6	Soal sesuai dengan materi yang disampaikan sebelumnya					✓
	C. Aspek Kemanfaatan					
1	Mempermudah pemahaman tetang mata pelajaran informatika					✓
2	Meningkatkan motivasi siswa dalam belajar				✓	
3	Fleksibel (belajar dapat berlangsung dimanapun dan kapanpun)					✓

C. KOMENTAR DAN SARAN

.....
.....
.....
.....
.....

27 - 05 - 2025

Validator

(Sisca Murya, S.kom)

HASIL ANALISIS PRAKTIKALITAS

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN *GOOGLE SITES* PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VIII DI SMP NEGERI 5 PADANG PANJANG

Validator: Sisca Murya, S.Kom

No	Sisca Murya, M.Kom	
	Skor	**Skor Max**
1	5	5
2	5	5
3	5	5
4	4	5
5	4	5
6	5	5
7	4	5
8	5	5
9	4	5
10	5	5
11	5	5
12	5	5
13	4	5
14	5	5
Jumlah	**65**	**70**
Po	**0,93**	
Pe	**0.07**	
K	**0,92**	

Ket:

$$P = \frac{\text{Jumlah nilai yang diberi validator}}{\text{Skor Max}}$$

$$P = \frac{65}{70} = 0{,}92$$

$$Pe = \frac{\text{Jumlah Nilai Max} - \text{Jumlah Nilai}}{\text{Jumlah Nilai Max}}$$

$$Pe = \frac{70 - 65}{70} = 0{,}07$$

$$K = \frac{p - pe}{1 - pe} = 0{,}92$$

Dari penguji praktikalitas diatas didapatkan nilai rata-rata adalah 0,92 pada rumus moment kappa dengan demikian Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan *Google Sites* Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VIII di SMP Negeri 5 Padang Panjang yang telah penulis buat sudah **Praktis.**

ANGKET EFEKTIVITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN GOOLE SITES PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VIII DI SMP NEGERI 5 PADANG PANJANG

Nama : [illegible]

Kelas : [illegible]

A. Petunjuk Pengisian Angket :

1. Mohon siswa/siswi untuk memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian siswa/siswi.
2. Mohon siswa/siswi untuk memberikan saran masukan atau komentar demi perbaikan media ini, dengan menuliskan pada bagian yang sudah disediakan.

Keterangan :

1 = Tidak Setuju (TS)

2 = Kurang Setuju (KS)

3 = Cukup Setuju (CS)

4 = Setuju (S)

5 = Sangat Setuju (SS)

B. FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

a. Sebelum Ada Aplikasi

No	Aspek yang di evaluasi	1	2	3	4	5
		TS	KS	CS	S	SS
1	Selama ini sudah ada media pembelajaran informatika	✓				
2	Siswa masih menggunakan pembelajaran secara manual dan tidak mengoptimalkan pembelajaran menggunakan perangkat digital	✓				
3	Media pembelajaran yang digunakan sudah efektif dalam proses belajar		✓			
4	Media pembelajaran yang digunakan mudah dipahami	✓				
5	Siswa merasa bosan dengan media pembelajaran yang digunakan	✓				
6	Dengan media pembelajaran yang digunakan dapat meningkatkan semangat dalam belajar		✓			
7	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓				
8	Media pembelajaran yang digunakan dapat dipelajari secara otodidak	✓				
9	Meningkatkan pemahaman terhadap materi Informatika	✓				
10	Media pembelajaran informatika yang ada selama ini dapat membantu dalam proses pembelajaran	✓				

b. Sesudah Ada Aplikasi

No	Aspek yang di evaluasi	1	2	3	4	5
		TS	KS	CS	S	SS
1	Pembelajaran dengan media pembelajaran menggunakan *Google Sites* lebih menarik dan mudah dipahami				✓	
2	Mudah dalam proses penggunaannya					✓
3	Kejelasan gambar dan teks saat menggunakan media pembelajaran informatika					✓
4	Materi tentang informatika yang disajikan terstruktur dan mudah dipahami					✓

5	Penggunaan media pembelajaran Informatika menggunakan *Google Sites* membantu siswa agar tidak cepat merasa bosan dalam proses pembelajaran				✓	
6	Dengan adanya media pembelajaran menggunakan *Google Sites* menambah pola pikir dalam menguasai materi informatika				✓	
7	Adanya media pembelajaran mata pelajaran Informatika menumbuhkan minat belajar siswa					✓
8	Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Informatika					✓
9	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
10	Media pembelajaran Informatika yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran					✓

C. KOMENTAR DAN SARAN

.....
.....
.....
.....

.....2025

Responden

(.....)

No	Sebelum (Si)	Nilai (pre)	Sesudah (Sf)	Nilai (post)	post-pre	score ideal (100-pre)	N Gain Score	N Gain Score persen
1	1	20	4	80	60	80	0,75	75
2	1	20	5	100	80	80	1	100
3	2	40	5	100	60	60	1	100
4	1	20	5	100	80	80	1	100
5	1	20	4	80	60	80	0,75	75
6	2	40	4	80	40	60	0,67	67
7	1	20	5	100	80	80	1	100
8	1	20	5	100	80	80	1	100
9	1	20	5	100	80	80	1	100
10	1	20	5	100	80	80	1	100
		24		94			0,92	92

Ket:

$$G = \frac{sf - si}{100 - si} = \frac{94 - 24}{100 - 24} = 0{,}92$$

Berdasarkan analisis diatas dapat dikatakan produk yang penulis rancang efektivitas tinggi karena nilai G yang didapat sebesar 0,92 berada direntang (g) >0,7

ANGKET EFEKTIVITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN GOOLE SITES PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VIII DI SMP NEGERI 5 PADANG PANJANG

Nama : Azrina Afriza

Kelas : VIII.4

A. Petunjuk Pengisian Angket :

1. Mohon siswa/siswi untuk memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian siswa/siswi.
2. Mohon siswa/siswi untuk memberikan saran masukan atau komentar demi perbaikan media ini, dengan menuliskan pada bagian yang sudah disediakan.

Keterangan :

1 = Tidak Setuju (TS)

2 = Kurang Setuju (KS)

3 = Cukup Setuju (CS)

4 = Setuju (S)

5 = Sangat Setuju (SS)

B. FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

a. Sebelum Ada Aplikasi

No	Aspek yang di evaluasi	1	2	3	4	5
		TS	KS	CS	S	SS
1	Selama ini sudah ada media pembelajaran informatika	✓				
2	Siswa masih menggunakan pembelajaran secara manual dan tidak mengoptimalkan pembelajaran menggunakan perangkat digital		✓			
3	Media pembelajaran yang digunakan sudah efektif dalam proses belajar	✓				
4	Media pembelajaran yang digunakan mudah dipahami		✓			
5	Siswa merasa bosan dengan media pembelajaran yang digunakan	✓				
6	Dengan media pembelajaran yang digunakan dapat meningkatkan semangat dalam belajar		✓			
7	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓				
8	Media pembelajaran yang digunakan dapat dipelajari secara otodidak		✓			
9	Meningkatkan pemahaman terhadap materi Informatika	✓				
10	Media pembelajaran informatika yang ada selama ini dapat membantu dalam proses pembelajaran		✓			

b. Sesudah Ada Aplikasi

No	Aspek yang di evaluasi	1	2	3	4	5
		TS	KS	CS	S	SS
1	Pembelajaran dengan media pembelajaran menggunakan *Google Sites* lebih menarik dan mudah dipahami					✓
2	Mudah dalam proses penggunaannya					✓
3	Kejelasan gambar dan teks saat menggunakan media pembelajaran informatika				✓	
4	Materi tentang informatika yang disajikan terstruktur dan mudah dipahami					✓

5	Penggunaan media pembelajaran Informatika menggunakan *Google Sites* membantu siswa agar tidak cepat merasa bosan dalam proses pembelajaran				✓	
6	Dengan adanya media pembelajaran menggunakan *Google Sites* menambah pola pikir dalam menguasai materi informatika				✓	
7	Adanya media pembelajaran mata pelajaran Informatika menumbuhkan minat belajar siswa					✓
8	Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Informatika					✓
9	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
10	Media pembelajaran Informatika yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran				✓	

C. KOMENTAR DAN SARAN

.....
.....
.....
.....

27 - 05 - 2025

Responden

(.....)

No	Sebelum (Si)	Nilai (pre)	Sesudah (Sf)	Nilai (post)	post-pre	score ideal (100-pre)	N Gain Score	N Gain Score persen
1	1	20	5	100	80	80	1	100
2	2	40	5	100	60	60	1	100
3	1	20	4	80	60	80	0,75	75
4	2	40	5	100	60	60	1	100
5	1	20	4	80	60	80	0,75	75
6	2	40	4	80	40	60	0,67	67
7	1	20	5	100	80	80	1	100
8	2	40	5	100	60	60	1	100
9	1	20	5	100	80	80	1	100
10	2	40	4	80	40	60	0,67	67
		30		92			0,88	88

Ket:

$$G = \frac{sf - si}{100 - si} = \frac{92 - 30}{100 - 30} = 0{,}88$$

Berdasarkan analisis diatas dapat dikatakan produk yang penulis rancang efektivitas tinggi karena nilai G yang didapat sebesar 0,88 berada direntang (g) >0,7

ANGKET EFEKTIVITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN GOOLE SITES PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VIII DI SMP NEGERI 5 PADANG PANJANG

Nama : Pangaliku yusuf m.....

Kelas : 8.4.....

A. Petunjuk Pengisian Angket :

1. Mohon siswa/siswi untuk memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian siswa/siswi.
2. Mohon siswa/siswi untuk memberikan saran masukan atau komentar demi perbaikan media ini, dengan menuliskan pada bagian yang sudah disediakan.

Keterangan :

1 = Tidak Setuju (TS)

2 = Kurang Setuju (KS)

3 = Cukup Setuju (CS)

4 = Setuju (S)

5 = Sangat Setuju (SS)

B. FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

a. Sebelum Ada Aplikasi

No	Aspek yang di evaluasi	1	2	3	4	5
		TS	KS	CS	S	SS
1	Selama ini sudah ada media pembelajaran informatika	✓				
2	Siswa masih menggunakan pembelajaran secara manual dan tidak mengoptimalkan pembelajaran menggunakan perangkat digital		✓			
3	Media pembelajaran yang digunakan sudah efektif dalam proses belajar	✓				
4	Media pembelajaran yang digunakan mudah dipahami	✓				
5	Siswa merasa bosan dengan media pembelajaran yang digunakan		✓			
6	Dengan media pembelajaran yang digunakan dapat meningkatkan semangat dalam belajar		✓			
7	Bahasa yang digunakan mudah dipahami		✓			
8	Media pembelajaran yang digunakan dapat dipelajari secara otodidak		✓			
9	Meningkatkan pemahaman terhadap materi Informatika	✓				
10	Media pembelajaran informatika yang ada selama ini dapat membantu dalam proses pembelajaran		✓			

b. Sesudah Ada Aplikasi

No	Aspek yang di evaluasi	1	2	3	4	5
		TS	KS	CS	S	SS
1	Pembelajaran dengan media pembelajaran menggunakan *Google Sites* lebih menarik dan mudah dipahami				✓	
2	Mudah dalam proses penggunaannya					✓
3	Kejelasan gambar dan teks saat menggunakan media pembelajaran informatika					✓
4	Materi tentang informatika yang disajikan terstruktur dan mudah dipahami				✓	

5	Penggunaan media pembelajaran Informatika menggunakan *Google Sites* membantu siswa agar tidak cepat merasa bosan dalam proses pembelajaran				✓	
6	Dengan adanya media pembelajaran menggunakan *Google Sites* menambah pola pikir dalam menguasai materi informatika				✓	
7	Adanya media pembelajaran mata pelajaran Informatika menumbuhkan minat belajar siswa					✓
8	Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Informatika					✓
9	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	
10	Media pembelajaran Informatika yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran					✓

C. KOMENTAR DAN SARAN

.....
.....
.....
.....

27 - 5 2025

Responden



(.....)

No	Sebelum (Si)	Nilai (pre)	Sesudah (Sf)	Nilai (post)	post-pre	score ideal (100-pre)	N Gain Score	N Gain Score persen
1	1	20	4	80	60	80	0,75	75
2	2	40	5	100	60	60	1	100
3	1	20	5	100	80	80	1	100
4	1	20	4	80	60	80	0,75	75
5	2	40	4	80	40	60	0,67	67
6	2	40	4	80	40	60	0,67	67
7	2	40	5	100	60	60	1	100
8	2	40	5	100	60	60	1	100
9	1	20	4	80	60	80	0,75	75
10	2	40	5	100	60	60	1	100
		32		90			0,86	86

Ket:

$$G = \frac{sf - si}{100 - si} = \frac{90 - 32}{100 - 32} = 0,86$$

Berdasarkan analisis diatas dapat dikatakan produk yang penulis rancang efektivitas tinggi karena nilai G yang didapat sebesar 0,86 berada direntang (g) >0,7

ANGKET EFEKTIVITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN GOOLE SITES PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VIII DI SMP NEGERI 5 PADANG PANJANG

Nama : Febrian Dirgantara R

Kelas : 8.9

A. Petunjuk Pengisian Angket :

1. Mohon siswa/siswi untuk memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian siswa/siswi.
2. Mohon siswa/siswi untuk memberikan saran masukan atau komentar demi perbaikan media ini, dengan menuliskan pada bagian yang sudah disediakan.

Keterangan :

1 = Tidak Setuju (TS)

2 = Kurang Setuju (KS)

3 = Cukup Setuju (CS)

4 = Setuju (S)

5 = Sangat Setuju (SS)

B. FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

a. Sebelum Ada Aplikasi

No	Aspek yang di evaluasi	1	2	3	4	5
		TS	KS	CS	S	SS
1	Selama ini sudah ada media pembelajaran informatika	✓				
2	Siswa masih menggunakan pembelajaran secara manual dan tidak mengoptimalkan pembelajaran menggunakan perangkat digital	✓				
3	Media pembelajaran yang digunakan sudah efektif dalam proses belajar		✓			
4	Media pembelajaran yang digunakan mudah dipahami	✓				
5	Siswa merasa bosan dengan media pembelajaran yang digunakan	✓				
6	Dengan media pembelajaran yang digunakan dapat meningkatkan semangat dalam belajar		✓			
7	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓				
8	Media pembelajaran yang digunakan dapat dipelajari secara otodidak	✓				
9	Meningkatkan pemahaman terhadap materi Informatika	✓				
10	Media pembelajaran informatika yang ada selama ini dapat membantu dalam proses pembelajaran	✓				

b. Sesudah Ada Aplikasi

No	Aspek yang di evaluasi	1	2	3	4	5
		TS	KS	CS	S	SS
1	Pembelajaran dengan media pembelajaran menggunakan *Google Sites* lebih menarik dan mudah dipahami				✓	
2	Mudah dalam proses penggunaannya					✓
3	Kejelasan gambar dan teks saat menggunakan media pembelajaran informatika					✓
4	Materi tentang informatika yang disajikan terstruktur dan mudah dipahami					✓

5	Penggunaan media pembelajaran Informatika menggunakan *Google Sites* membantu siswa agar tidak cepat merasa bosan dalam proses pembelajaran				✓	
6	Dengan adanya media pembelajaran menggunakan *Google Sites* menambah pola pikir dalam menguasai materi informatika				✓	
7	Adanya media pembelajaran mata pelajaran Informatika menumbuhkan minat belajar siswa					✓
8	Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Informatika					✓
9	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
10	Media pembelajaran Informatika yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran					✓

C. KOMENTAR DAN SARAN

.....
.....
.....
.....

.....2025

Responden

(.....)

No	Sebelum (Si)	Nilai (pre)	Sesudah (Sf)	Nilai (post)	post-pre	score ideal (100-pre)	N Gain Score	N Gain Score persen
1	1	20	4	80	60	80	0,75	75
2	1	20	5	100	80	80	1	100
3	2	40	5	100	60	60	1	100
4	1	20	5	100	80	80	1	100
5	1	20	4	80	60	80	0,75	75
6	2	40	4	80	40	60	0,67	67
7	1	20	5	100	80	80	1	100
8	1	20	5	100	80	80	1	100
9	1	20	5	100	80	80	1	100
10	1	20	5	100	80	80	1	100
		24		94			0,92	92

Ket:

$$G = \frac{sf - si}{100 - si} = \frac{94 - 24}{100 - 24} = 0,92$$

Berdasarkan analisis diatas dapat dikatakan produk yang penulis rancang efektivitas tinggi karena nilai G yang didapat sebesar 0,92 berada direntang (g) >0,7

DRAF ANGKET EFEKTIVITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN GOOLE SITES PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VIII DI SMP NEGERI 5 PADANG PANJANG

Nama : Aufa Qarrunada

Kelas : 8.4

A. Petunjuk Pengisian Angket :

1. Mohon siswa/siswi untuk memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian siswa/siswi.
2. Mohon siswa/siswi untuk memberikan saran masukan atau komentar demi perbaikan media ini, dengan menuliskan pada bagian yang sudah disediakan.

Keterangan :

1 = Tidak Setuju (TS)

2 = Kurang Setuju (KS)

3 = Cukup Setuju (CS)

4 = Setuju (S)

5 = Sangat Setuju (SS)

B. FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

a. Sebelum Ada Aplikasi

No	Aspek yang di evaluasi	1	2	3	4	5
		TS	KS	CS	S	SS
1	Selama ini sudah ada media pembelajaran informatika			✓		
2	Siswa masih menggunakan pembelajaran secara manual dan tidak mengoptimalkan pembelajaran menggunakan perangkat digital	✓				
3	Media pembelajaran yang digunakan sudah efektif dalam proses belajar		✓			
4	Media pembelajaran yang digunakan mudah dipahami		✓			
5	Siswa merasa bosan dengan media pembelajaran yang digunakan			✓		
6	Dengan media pembelajaran yang digunakan dapat meningkatkan semangat dalam belajar	✓				
7	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓				
8	Media pembelajaran yang digunakan dapat dipelajari secara otodidak		✓			
9	Meningkatkan pemahaman terhadap materi Informatika		✓			
10	Media pembelajaran informatika yang ada selama ini dapat membantu dalam proses pembelajaran			✓		

b. Sesudah Ada Aplikasi

No	Aspek yang di evaluasi	1	2	3	4	5
		TS	KS	CS	S	SS
1	Pembelajaran dengan media pembelajaran menggunakan *Google Sites* lebih menarik dan mudah dipahami					✓
2	Mudah dalam proses penggunaannya					✓
3	Kejelasan gambar dan teks saat menggunakan media pembelajaran informatika				✓	
4	Materi tentang informatika yang disajikan terstruktur dan mudah dipahami				✓	

5	Penggunaan media pembelajaran Informatika menggunakan *Google Sites* membantu siswa agar tidak cepat merasa bosan dalam proses pembelajaran				✓	
6	Dengan adanya media pembelajaran menggunakan *Google Sites* menambah pola pikir dalam menguasai materi informatika					✓
7	Adanya media pembelajaran mata pelajaran Informatika menumbuhkan minat belajar siswa					✓
8	Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Informatika					✓
9	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	
10	Media pembelajaran Informatika yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran				✓	

C. KOMENTAR DAN SARAN

.....
.....
.....
.....

Bukittinggi,.....2025

Responden

(.....)
NIP.

No	Sebelum (Si)	Nilai (pre)	Sesudah (Sf)	Nilai (post)	post-pre	score ideal (100-pre)	N Gain Score	N Gain Score persen
1	3	60	5	100	40	40	1	100
2	1	20	5	100	80	80	1	100
3	2	40	4	80	40	60	0,67	67
4	2	40	4	80	40	60	0,67	67
5	3	60	4	80	20	40	0,50	50
6	1	20	5	100	80	80	1	100
7	1	20	5	100	80	80	1	100
8	2	40	5	100	60	60	1	100
9	2	40	4	80	40	60	0,67	67
10	3	60	4	80	20	40	0,50	50
		40		90			0,80	80

Ket:

$$G = \frac{sf - si}{100 - si} = \frac{90 - 40}{100-40} = 0,80$$

Berdasarkan analisis diatas dapat dikatakan produk yang penulis rancang efektivitas tinggi karena nilai G yang didapat sebesar 0,80 berada direntang (g) >0,7

/

ANGKET EFEKTIVITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN GOOLE SITES PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VIII DI SMP NEGERI 5 PADANG PANJANG

Nama : Muhammad Fadil

Kelas : 8.4

A. Petunjuk Pengisian Angket :

1. Mohon siswa/siswi untuk memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian siswa/siswi.
2. Mohon siswa/siswi untuk memberikan saran masukan atau komentar demi perbaikan media ini, dengan menuliskan pada bagian yang sudah disediakan.

Keterangan :

1 = Tidak Setuju (TS)

2 = Kurang Setuju (KS)

3 = Cukup Setuju (CS)

4 = Setuju (S)

5 = Sangat Setuju (SS)

B. FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

a. Sebelum Ada Aplikasi

No	Aspek yang di evaluasi	1	2	3	4	5
		TS	KS	CS	S	SS
1	Selama ini sudah ada media pembelajaran informatika		✓			
2	Siswa masih menggunakan pembelajaran secara manual dan tidak mengoptimalkan pembelajaran menggunakan perangkat digital			✓		
3	Media pembelajaran yang digunakan sudah efektif dalam proses belajar	✓				
4	Media pembelajaran yang digunakan mudah dipahami			✓		
5	Siswa merasa bosan dengan media pembelajaran yang digunakan	✓				
6	Dengan media pembelajaran yang digunakan dapat meningkatkan semangat dalam belajar		✓			
7	Bahasa yang digunakan mudah dipahami		✓			
8	Media pembelajaran yang digunakan dapat dipelajari secara otodidak			✓		
9	Meningkatkan pemahaman terhadap materi Informatika		✓			
10	Media pembelajaran informatika yang ada selama ini dapat membantu dalam proses pembelajaran	✓				

b. Sesudah Ada Aplikasi

No	Aspek yang di evaluasi	1	2	3	4	5
		TS	KS	CS	S	SS
1	Pembelajaran dengan media pembelajaran menggunakan *Google Sites* lebih menarik dan mudah dipahami				✓	
2	Mudah dalam proses penggunaannya					✓
3	Kejelasan gambar dan teks saat menggunakan media pembelajaran informatika					✓
4	Materi tentang informatika yang disajikan terstruktur dan mudah dipahami				✓	

5	Penggunaan media pembelajaran Informatika menggunakan *Google Sites* membantu siswa agar tidak cepat merasa bosan dalam proses pembelajaran					✓
6	Dengan adanya media pembelajaran menggunakan *Google Sites* menambah pola pikir dalam menguasai materi informatika					✓
7	Adanya media pembelajaran mata pelajaran Informatika menumbuhkan minat belajar siswa				✓	
8	Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Informatika				✓	
9	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
10	Media pembelajaran Informatika yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran					✓

C. KOMENTAR DAN SARAN

.....
.....
.....
.....

.....2025

Responden

(.....)

No	Sebelum (Si)	Nilai (pre)	Sesudah (Sf)	Nilai (post)	post-pre	score ideal (100-pre)	N Gain Score	N Gain Score persen
1	2	40	4	80	40	60	0,67	67
2	3	60	5	100	40	40	1	100
3	1	20	5	100	80	80	1	100
4	3	60	4	80	20	40	0,5	50
5	1	20	5	100	80	80	1	100
6	2	40	5	100	60	60	1	100
7	2	40	4	80	40	60	0,67	67
8	3	60	4	80	20	40	0,5	50
9	2	40	5	100	60	60	1	100
10	1	20	5	100	80	80	1	100
		40		92			0,83	83

Ket:

$$G = \frac{sf - si}{100 - si} = \frac{92 - 40}{100 - 40} = 0,83$$

Berdasarkan analisis diatas dapat dikatakan produk yang penulis rancang efektivitas tinggi karena nilai G yang didapat sebesar 0,83 berada direntang (g) >0,7

ANGKET EFEKTIVITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN GOOLE SITES PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VIII DI SMP NEGERI 5 PADANG PANJANG

Nama : Sofiya.....

Kelas : ...8.4.....

A. Petunjuk Pengisian Angket :

1. Mohon siswa/siswi untuk memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian siswa/siswi.
2. Mohon siswa/siswi untuk memberikan saran masukan atau komentar demi perbaikan media ini, dengan menuliskan pada bagian yang sudah disediakan.

Keterangan :

1 = Tidak Setuju (TS)

2 = Kurang Setuju (KS)

3 = Cukup Setuju (CS)

4 = Setuju (S)

5 = Sangat Setuju (SS)

B. FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

a. Sebelum Ada Aplikasi

No	Aspek yang di evaluasi	1	2	3	4	5
		TS	KS	CS	S	SS
1	Selama ini sudah ada media pembelajaran informatika		✓			
2	Siswa masih menggunakan pembelajaran secara manual dan tidak mengoptimalkan pembelajaran menggunakan perangkat digital	✓				
3	Media pembelajaran yang digunakan sudah efektif dalam proses belajar		✓			
4	Media pembelajaran yang digunakan mudah dipahami		✓			
5	Siswa merasa bosan dengan media pembelajaran yang digunakan			✓		
6	Dengan media pembelajaran yang digunakan dapat meningkatkan semangat dalam belajar	✓				
7	Bahasa yang digunakan mudah dipahami		✓			
8	Media pembelajaran yang digunakan dapat dipelajari secara otodidak	✓				
9	Meningkatkan pemahaman terhadap materi Informatika		✓			
10	Media pembelajaran informatika yang ada selama ini dapat membantu dalam proses pembelajaran	✓				

b. Sesudah Ada Aplikasi

No	Aspek yang di evaluasi	1	2	3	4	5
		TS	KS	CS	S	SS
1	Pembelajaran dengan media pembelajaran menggunakan *Google Sites* lebih menarik dan mudah dipahami				✓	
2	Mudah dalam proses penggunaannya					✓
3	Kejelasan gambar dan teks saat menggunakan media pembelajaran informatika					✓
4	Materi tentang informatika yang disajikan terstruktur dan mudah dipahami				✓	

5	Penggunaan media pembelajaran Informatika menggunakan *Google Sites* membantu siswa agar tidak cepat merasa bosan dalam proses pembelajaran					✓
6	Dengan adanya media pembelajaran menggunakan *Google Sites* menambah pola pikir dalam menguasai materi informatika					✓
7	Adanya media pembelajaran mata pelajaran Informatika menumbuhkan minat belajar siswa				✓	
8	Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Informatika					✓
9	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	
10	Media pembelajaran Informatika yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran					✓

C. KOMENTAR DAN SARAN

.....
.....
.....
.....

Selasa / 27-05 2025

Responden

(.....)

No	Sebelum (Si)	Nilai (pre)	Sesudah (Sf)	Nilai (post)	post-pre	score ideal (100-pre)	N Gain Score	N Gain Score persen
1	2	40	4	80	40	60	0,67	67
2	1	20	5	100	80	80	1	100
3	2	40	5	100	60	60	1	100
4	2	40	4	80	40	60	0,67	67
5	3	60	5	100	40	40	1	100
6	1	20	5	100	80	80	1	100
7	2	40	4	80	40	60	0,67	67
8	1	20	5	100	80	80	1	100
9	2	40	4	80	40	60	0,67	67
10	1	20	5	100	80	80	1	100
		34		92			0,87	87

Ket:

$$G = \frac{sf - si}{100 - si} = \frac{92 - 34}{100 - 34} = 0,87$$

Berdasarkan analisis diatas dapat dikatakan produk yang penulis rancang efektivitas tinggi karena nilai G yang didapat sebesar 0,87 berada direntang (g) >0,7

ANGKET EFEKTIVITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN GOOLE SITES PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VIII DI SMP NEGERI 5 PADANG PANJANG

Nama : [illegible]

Kelas : [illegible]

A. Petunjuk Pengisian Angket :

1. Mohon siswa/siswi untuk memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian siswa/siswi.
2. Mohon siswa/siswi untuk memberikan saran masukan atau komentar demi perbaikan media ini, dengan menuliskan pada bagian yang sudah disediakan.

Keterangan :

1 = Tidak Setuju (TS)

2 = Kurang Setuju (KS)

3 = Cukup Setuju (CS)

4 = Setuju (S)

5 = Sangat Setuju (SS)

B. FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

a. Sebelum Ada Aplikasi

No	Aspek yang di evaluasi	1	2	3	4	5
		TS	KS	CS	S	SS
1	Selama ini sudah ada media pembelajaran informatika		✓			
2	Siswa masih menggunakan pembelajaran secara manual dan tidak mengoptimalkan pembelajaran menggunakan perangkat digital	✓				
3	Media pembelajaran yang digunakan sudah efektif dalam proses belajar	✓				
4	Media pembelajaran yang digunakan mudah dipahami		✓			
5	Siswa merasa bosan dengan media pembelajaran yang digunakan	✓				
6	Dengan media pembelajaran yang digunakan dapat meningkatkan semangat dalam belajar		✓			
7	Bahasa yang digunakan mudah dipahami		✓			
8	Media pembelajaran yang digunakan dapat dipelajari secara otodidak		✓			
9	Meningkatkan pemahaman terhadap materi Informatika	✓				
10	Media pembelajaran informatika yang ada selama ini dapat membantu dalam proses pembelajaran	✓				

b. Sesudah Ada Aplikasi

No	Aspek yang di evaluasi	1	2	3	4	5
		TS	KS	CS	S	SS
1	Pembelajaran dengan media pembelajaran menggunakan *Google Sites* lebih menarik dan mudah dipahami				✓	
2	Mudah dalam proses penggunaannya					✓
3	Kejelasan gambar dan teks saat menggunakan media pembelajaran informatika					✓
4	Materi tentang informatika yang disajikan terstruktur dan mudah dipahami				✓	

5	Penggunaan media pembelajaran Informatika menggunakan *Google Sites* membantu siswa agar tidak cepat merasa bosan dalam proses pembelajaran				✓	
6	Dengan adanya media pembelajaran menggunakan *Google Sites* menambah pola pikir dalam menguasai materi informatika					✓
7	Adanya media pembelajaran mata pelajaran Informatika menumbuhkan minat belajar siswa				✓	
8	Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Informatika				✓	
9	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
10	Media pembelajaran Informatika yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran				✓	

C. KOMENTAR DAN SARAN

.....
.....
.....
.....

22 mei -25 2025

Responden

(.....)

No	Sebelum (Si)	Nilai (pre)	Sesudah (Sf)	Nilai (post)	post-pre	score ideal (100-pre)	N Gain Score	N Gain Score persen
1	2	40	4	80	40	60	0,67	67
2	1	20	5	100	80	80	1	100
3	1	20	5	100	80	80	1	100
4	2	40	4	80	40	60	0,67	67
5	1	20	4	80	60	80	0,75	75
6	2	40	5	100	60	60	1	100
7	2	40	4	80	40	60	0,67	67
8	2	40	4	80	40	60	0,67	67
9	1	20	5	100	80	80	1	100
10	1	20	4	80	60	80	0,75	75
		30		88			0,82	82

Ket:

$$G = \frac{sf - si}{100 - si} = \frac{88 - 30}{100 - 30} = 0,82$$

Berdasarkan analisis diatas dapat dikatakan produk yang penulis rancang efektivitas tinggi karena nilai G yang didapat sebesar 0,82 berada direntang (g) >0,7

ANGKET EFEKTIVITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN GOOLE SITES PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VIII DI SMP NEGERI 5 PADANG PANJANG

Nama : Talita Hasna Sahri

Kelas : 8.4

A. Petunjuk Pengisian Angket :

1. Mohon siswa/siswi untuk memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian siswa/siswi.
2. Mohon siswa/siswi untuk memberikan saran masukan atau komentar demi perbaikan media ini, dengan menuliskan pada bagian yang sudah disediakan.

Keterangan :

1 = Tidak Setuju (TS)

2 = Kurang Setuju (KS)

3 = Cukup Setuju (CS)

4 = Setuju (S)

5 = Sangat Setuju (SS)

B. FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

a. Sebelum Ada Aplikasi

No	Aspek yang di evaluasi	1	2	3	4	5
		TS	KS	CS	S	SS
1	Selama ini sudah ada media pembelajaran informatika		✓			
2	Siswa masih menggunakan pembelajaran secara manual dan tidak mengoptimalkan pembelajaran menggunakan perangkat digital	✓				
3	Media pembelajaran yang digunakan sudah efektif dalam proses belajar		✓			
4	Media pembelajaran yang digunakan mudah dipahami		✓			
5	Siswa merasa bosan dengan media pembelajaran yang digunakan	✓				
6	Dengan media pembelajaran yang digunakan dapat meningkatkan semangat dalam belajar	✓				
7	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓				
8	Media pembelajaran yang digunakan dapat dipelajari secara otodidak		✓			
9	Meningkatkan pemahaman terhadap materi Informatika		✓			
10	Media pembelajaran informatika yang ada selama ini dapat membantu dalam proses pembelajaran	✓				

b. Sesudah Ada Aplikasi

No	Aspek yang di evaluasi	1	2	3	4	5
		TS	KS	CS	S	SS
1	Pembelajaran dengan media pembelajaran menggunakan *Google Sites* lebih menarik dan mudah dipahami					✓
2	Mudah dalam proses penggunaannya					✓
3	Kejelasan gambar dan teks saat menggunakan media pembelajaran informatika				✓	
4	Materi tentang informatika yang disajikan terstruktur dan mudah dipahami					✓

5	Penggunaan media pembelajaran Informatika menggunakan *Google Sites* membantu siswa agar tidak cepat merasa bosan dalam proses pembelajaran				✓
6	Dengan adanya media pembelajaran menggunakan *Google Sites* menambah pola pikir dalam menguasai materi informatika			✓	
7	Adanya media pembelajaran mata pelajaran Informatika menumbuhkan minat belajar siswa				✓
8	Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Informatika				✓
9	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓
10	Media pembelajaran Informatika yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran			✓	

C. KOMENTAR DAN SARAN

.....
.....
.....
.....

27 mei 2025

Responden

( )

Dipindai dengan CamScanner

No	Sebelum (Si)	Nilai (pre)	Sesudah (Sf)	Nilai (post)	post-pre	score ideal (100-pre)	N Gain Score	N Gain Score persen
1	2	40	5	100	60	60	1	100
2	1	20	5	100	80	80	1	100
3	2	40	4	80	40	60	0,67	67
4	2	40	5	100	60	60	1	100
5	1	20	5	100	80	80	1	100
6	1	20	4	80	60	80	0,75	75
7	1	20	5	100	80	80	1	100
8	2	40	5	100	60	60	1	100
9	2	40	5	100	60	60	1	100
10	1	20	5	100	80	80	1	100
		30		96			0,94	94

Ket:

$$G = \frac{sf - si}{100 - si} = \frac{96 - 30}{100 - 30} = 0{,}94$$

Berdasarkan analisis diatas dapat dikatakan produk yang penulis rancang efektivitas tinggi karena nilai G yang didapat sebesar 0,94 berada direntang (g) >0,7

ANGKET EFEKTIVITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN GOOLE SITES PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VIII DI SMP NEGERI 5 PADANG PANJANG

Nama : M. Dimas Rasetio

Kelas : 8.4

A. Petunjuk Pengisian Angket :

1. Mohon siswa/siswi untuk memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian siswa/siswi.
2. Mohon siswa/siswi untuk memberikan saran masukan atau komentar demi perbaikan media ini, dengan menuliskan pada bagian yang sudah disediakan.

Keterangan :

1 = Tidak Setuju (TS)

2 = Kurang Setuju (KS)

3 = Cukup Setuju (CS)

4 = Setuju (S)

5 = Sangat Setuju (SS)

B. FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

a. Sebelum Ada Aplikasi

No	Aspek yang di evaluasi	1	2	3	4	5
		TS	KS	CS	S	SS
1	Selama ini sudah ada media pembelajaran informatika		✓			
2	Siswa masih menggunakan pembelajaran secara manual dan tidak mengoptimalkan pembelajaran menggunakan perangkat digital	✓				
3	Media pembelajaran yang digunakan sudah efektif dalam proses belajar		✓			
4	Media pembelajaran yang digunakan mudah dipahami	✓				
5	Siswa merasa bosan dengan media pembelajaran yang digunakan		✓			
6	Dengan media pembelajaran yang digunakan dapat meningkatkan semangat dalam belajar	✓				
7	Bahasa yang digunakan mudah dipahami		✓			
8	Media pembelajaran yang digunakan dapat dipelajari secara otodidak	✓	~~✓~~			
9	Meningkatkan pemahaman terhadap materi Informatika	✓				
10	Media pembelajaran informatika yang ada selama ini dapat membantu dalam proses pembelajaran		✓			

b. Sesudah Ada Aplikasi

No	Aspek yang di evaluasi	1	2	3	4	5
		TS	KS	CS	S	SS
1	Pembelajaran dengan media pembelajaran menggunakan *Google Sites* lebih menarik dan mudah dipahami					✓
2	Mudah dalam proses penggunaannya					✓
3	Kejelasan gambar dan teks saat menggunakan media pembelajaran informatika					✓
4	Materi tentang informatika yang disajikan terstruktur dan mudah dipahami					✓

5	Penggunaan media pembelajaran Informatika menggunakan *Google Sites* membantu siswa agar tidak cepat merasa bosan dalam proses pembelajaran				✓	✓
6	Dengan adanya media pembelajaran menggunakan *Google Sites* menambah pola pikir dalam menguasai materi informatika					✓
7	Adanya media pembelajaran mata pelajaran Informatika menumbuhkan minat belajar siswa					✓
8	Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Informatika					✓
9	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
10	Media pembelajaran Informatika yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran				✓	✓

C. KOMENTAR DAN SARAN

.....
.....
.....
.....

.....2025

Responden

(.....)

No	Sebelum (Si)	Nilai (pre)	Sesudah (Sf)	Nilai (post)	post-pre	score ideal (100-pre)	N Gain score	N Gain score persen
1	2	40	5	100	60	60	1	100
2	1	20	5	100	80	80	1	100
3	2	40	5	100	60	60	1	100
4	1	20	4	80	60	80	0,75	75
5	2	40	5	100	60	60	1	100
6	1	20	5	100	80	80	1	100
7	2	40	5	100	60	60	1	100
8	1	20	5	100	80	80	1	100
9	1	20	5	100	80	80	1	100
10	2	40	4	80	40	60	0,67	67
		30		96			0,94	94

Ket:

$$G = \frac{sf - si}{100 - si} = \frac{96 - 30}{100 - 30} = 0,94$$

Berdasarkan analisis diatas dapat dikatakan produk yang penulis rancang efektivitas tinggi karena nilai G yang didapat sebesar 0,94 berada direntang (g) >0,7

ANGKET EFEKTIVITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN GOOLE SITES PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VIII DI SMP NEGERI 5 PADANG PANJANG

Nama MIAZAM ABYOKFI

Kelas kelas 8.4

A. Petunjuk Pengisian Angket :

1. Mohon siswa/siswi untuk memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian siswa/siswi
2. Mohon siswa/siswi untuk memberikan saran masukan atau komentar demi perbaikan media ini, dengan menuliskan pada bagian yang sudah disediakan.

Keterangan :

1 = Tidak Setuju (TS)

2 = Kurang Setuju (KS)

3 = Cukup Setuju (CS)

4 = Setuju (S)

5 = Sangat Setuju (SS)

CS Dipindai dengan CamScanner

B. FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

a. Sebelum Ada Aplikasi

No	Aspek yang di evaluasi	1	2	3	4	5
		TS	KS	CS	S	SS
1	Selama ini sudah ada media pembelajaran informatika		✓			
2	Siswa masih menggunakan pembelajaran secara manual dan tidak mengoptimalkan pembelajaran menggunakan perangkat digital	✓				
3	Media pembelajaran yang digunakan sudah efektif dalam proses belajar	✓				
4	Media pembelajaran yang digunakan mudah dipahami		✓			
5	Siswa merasa bosan dengan media pembelajaran yang digunakan	✓				
6	Dengan media pembelajaran yang digunakan dapat meningkatkan semangat dalam belajar		✓			
7	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓				
8	Media pembelajaran yang digunakan dapat dipelajari secara otodidak	✓				
9	Meningkatkan pemahaman terhadap materi Informatika	✓				
10	Media pembelajaran informatika yang ada selama ini dapat membantu dalam proses pembelajaran		✓			

b. Sesudah Ada Aplikasi

No	Aspek yang di evaluasi	1	2	3	4	5
		TS	KS	CS	S	SS
1	Pembelajaran dengan media pembelajaran menggunakan *Google Sites* lebih menarik dan mudah dipahami				✓	
2	Mudah dalam proses penggunaannya					✓
3	Kejelasan gambar dan teks saat menggunakan media pembelajaran informatika					✓
4	Materi tentang informatika yang disajikan terstruktur dan mudah dipahami					✓

5	Penggunaan media pembelajaran Informatika menggunakan *Google Sites* membantu siswa agar tidak cepat merasa bosan dalam proses pembelajaran					✓
6	Dengan adanya media pembelajaran menggunakan *Google Sites* menambah pola pikir dalam menguasai materi informatika					✓
7	Adanya media pembelajaran mata pelajaran Informatika menumbuhkan minat belajar siswa				✓	
8	Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Informatika					✓
9	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	
10	Media pembelajaran Informatika yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran					✓

C. KOMENTAR DAN SARAN

.....
.....
.....
.....

.....27 - 5 - 2025

Responden

(M. AZAM ASYOUFI)

No	Sebelum (Si)	Nilai (pre)	Sesudah (Sf)	Nilai (post)	post-pre	score ideal (100-pre)	N Gain Score	N Gain Score persen
1	2	40	4	80	40	60	0,67	67
2	1	20	5	100	80	80	1	100
3	1	20	5	100	80	80	1	100
4	2	40	5	100	60	60	1	100
5	1	20	5	100	80	80	1	100
6	2	40	5	100	60	60	1	100
7	1	20	4	80	60	80	0,75	75
8	1	20	5	100	80	80	1	100
9	1	20	4	80	60	80	0,75	75
10	2	40	5	100	60	60	1	100
		28		94			0,92	92

Ket:

$$G = \frac{sf - si}{100 - si} = \frac{94 - 28}{100 - 28} = 0,92$$

Berdasarkan analisis diatas dapat dikatakan produk yang penulis rancang efektivitas tinggi karena nilai G yang didapat sebesar 0,92 berada direntang (g) >0,7

ANGKET EFEKTIVITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN GOOLE SITES PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VIII DI SMP NEGERI 5 PADANG PANJANG

Nama : Barnes Adilio.....

Kelas : 8.4.....

A. Petunjuk Pengisian Angket :

1. Mohon siswa/siswi untuk memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian siswa/siswi.
2. Mohon siswa/siswi untuk memberikan saran masukan atau komentar demi perbaikan media ini, dengan menuliskan pada bagian yang sudah disediakan.

Keterangan :

1 = Tidak Setuju (TS)

2 = Kurang Setuju (KS)

3 = Cukup Setuju (CS)

4 = Setuju (S)

5 = Sangat Setuju (SS)

B. FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

a. Sebelum Ada Aplikasi

No	Aspek yang di evaluasi	1	2	3	4	5
		TS	KS	CS	S	SS
1	Selama ini sudah ada media pembelajaran informatika	✓				
2	Siswa masih menggunakan pembelajaran secara manual dan tidak mengoptimalkan pembelajaran menggunakan perangkat digital	✓				
3	Media pembelajaran yang digunakan sudah efektif dalam proses belajar	✓				
4	Media pembelajaran yang digunakan mudah dipahami	✓				
5	Siswa merasa bosan dengan media pembelajaran yang digunakan	✓				
6	Dengan media pembelajaran yang digunakan dapat meningkatkan semangat dalam belajar		✓			
7	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓				
8	Media pembelajaran yang digunakan dapat dipelajari secara otodidak	✓				
9	Meningkatkan pemahaman terhadap materi Informatika	✓				
10	Media pembelajaran informatika yang ada selama ini dapat membantu dalam proses pembelajaran	✓				

b. Sesudah Ada Aplikasi

No	Aspek yang di evaluasi	1	2	3	4	5
		TS	KS	CS	S	SS
1	Pembelajaran dengan media pembelajaran menggunakan *Google Sites* lebih menarik dan mudah dipahami				✓	
2	Mudah dalam proses penggunaannya					✓
3	Kejelasan gambar dan teks saat menggunakan media pembelajaran informatika					✓
4	Materi tentang informatika yang disajikan terstruktur dan mudah dipahami					✓

CS Dipindai dengan CamScanner

5	Penggunaan media pembelajaran Informatika menggunakan *Google Sites* membantu siswa agar tidak cepat merasa bosan dalam proses pembelajaran					✓
6	Dengan adanya media pembelajaran menggunakan *Google Sites* menambah pola pikir dalam menguasai materi informatika					✓
7	Adanya media pembelajaran mata pelajaran Informatika menumbuhkan minat belajar siswa					✓
8	Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Informatika					✓
9	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
10	Media pembelajaran Informatika yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran					✓

C. KOMENTAR DAN SARAN

.....
.....
.....
.....

27 - mei - 2025

Responden

(.....)

No	Sebelum (Si)	Nilai (pre)	Sesudah (Sf)	Nilai (post)	post-pre	score ideal (100-pre)	N Gain Score	N Gain Score persen
1	1	20	4	80	60	80	0,75	75
2	1	20	5	100	80	80	1	100
3	1	20	5	100	80	80	1	100
4	1	20	5	100	80	80	1	100
5	1	20	5	100	80	80	1	100
6	2	40	5	100	60	60	1	100
7	1	20	5	100	80	80	1	100
8	1	20	5	100	80	80	1	100
9	1	20	5	100	80	80	1	100
10	1	20	5	100	80	80	1	100
		22		98			0,98	98

Ket:

$G = \frac{sf - si}{100 - si} = \frac{98 - 22}{100-22} = 0,98$

Berdasarkan analisis diatas dapat dikatakan produk yang penulis rancang efektivitas tinggi karena nilai G yang didapat sebesar 0,98 berada direntang (g) >0,7

ANGKET EFEKTIVITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN GOOLE SITES PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VIII DI SMP NEGERI 5 PADANG PANJANG

Nama : Rahmania Aisya E

Kelas : VIII . 4

A. Petunjuk Pengisian Angket :

1. Mohon siswa/siswi untuk memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian siswa/siswi.
2. Mohon siswa/siswi untuk memberikan saran masukan atau komentar demi perbaikan media ini, dengan menuliskan pada bagian yang sudah disediakan.

Keterangan :

1 = Tidak Setuju (TS)

2 = Kurang Setuju (KS)

3 = Cukup Setuju (CS)

4 = Setuju (S)

5 = Sangat Setuju (SS)

B. FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

a. Sebelum Ada Aplikasi

No	Aspek yang di evaluasi	1	2	3	4	5
		TS	KS	CS	S	SS
1	Selama ini sudah ada media pembelajaran informatika	✓				
2	Siswa masih menggunakan pembelajaran secara manual dan tidak mengoptimalkan pembelajaran menggunakan perangkat digital		✓			
3	Media pembelajaran yang digunakan sudah efektif dalam proses belajar		✓			
4	Media pembelajaran yang digunakan mudah dipahami		✓			
5	Siswa merasa bosan dengan media pembelajaran yang digunakan	✓				
6	Dengan media pembelajaran yang digunakan dapat meningkatkan semangat dalam belajar		✓			
7	Bahasa yang digunakan mudah dipahami		✓			
8	Media pembelajaran yang digunakan dapat dipelajari secara otodidak	✓				
9	Meningkatkan pemahaman terhadap materi Informatika		✓			
10	Media pembelajaran informatika yang ada selama ini dapat membantu dalam proses pembelajaran		✓			

b. Sesudah Ada Aplikasi

No	Aspek yang di evaluasi	1	2	3	4	5
		TS	KS	CS	S	SS
1	Pembelajaran dengan media pembelajaran menggunakan *Google Sites* lebih menarik dan mudah dipahami				✓	
2	Mudah dalam proses penggunaannya					✓
3	Kejelasan gambar dan teks saat menggunakan media pembelajaran informatika					✓
4	Materi tentang informatika yang disajikan terstruktur dan mudah dipahami					✓

5	Penggunaan media pembelajaran Informatika menggunakan *Google Sites* membantu siswa agar tidak cepat merasa bosan dalam proses pembelajaran					✓
6	Dengan adanya media pembelajaran menggunakan *Google Sites* menambah pola pikir dalam menguasai materi informatika				✓	
7	Adanya media pembelajaran mata pelajaran Informatika menumbuhkan minat belajar siswa				✓	
8	Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Informatika				✓	
9	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
10	Media pembelajaran Informatika yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran					✓

C. KOMENTAR DAN SARAN

.....
.....
.....
.....

Selasa / 08 - 09 2025

Responden

(.....)

No	Sebelum (Si)	Nilai (pre)	Sesudah (Sf)	Nilai (post)	post-pre	score ideal (100-pre)	N Gain Score	N Gain Score persen
1	1	20	4	80	60	80	0,75	75
2	2	40	5	100	60	60	1	100
3	2	40	5	100	60	60	1	100
4	2	40	5	100	60	60	1	100
5	1	20	5	100	80	80	1	100
6	2	40	4	80	40	60	0,67	67
7	2	40	4	80	40	60	0,67	67
8	1	20	4	80	60	80	0,75	75
9	2	40	5	100	60	60	1	100
10	2	40	5	100	60	60	1	100
		34		92			0,88	88

Ket:

$$G = \frac{sf - si}{100 - si} = \frac{92 - 34}{100 - 34} = 0,88$$

Berdasarkan analisis diatas dapat dikatakan produk yang penulis rancang efektivitas tinggi karena nilai G yang didapat sebesar 0,88 berada direntang (g) >0,7

ANGKET EFEKTIVITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN GOOLE SITES PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VIII DI SMP NEGERI 5 PADANG PANJANG

Nama : Natayla Syapira.

Kelas : VIII.9.

A. Petunjuk Pengisian Angket :

1. Mohon siswa/siswi untuk memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian siswa/siswi.
2. Mohon siswa/siswi untuk memberikan saran masukan atau komentar demi perbaikan media ini, dengan menuliskan pada bagian yang sudah disediakan.

Keterangan :

1 = Tidak Setuju (TS)

2 = Kurang Setuju (KS)

3 = Cukup Setuju (CS)

4 = Setuju (S)

5 = Sangat Setuju (SS)

B. FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

a. Sebelum Ada Aplikasi

No	Aspek yang di evaluasi	1	2	3	4	5
		TS	KS	CS	S	SS
1	Selama ini sudah ada media pembelajaran informatika	✓				
2	Siswa masih menggunakan pembelajaran secara manual dan tidak mengoptimalkan pembelajaran menggunakan perangkat digital		✓			
3	Media pembelajaran yang digunakan sudah efektif dalam proses belajar	✓				
4	Media pembelajaran yang digunakan mudah dipahami		✓			
5	Siswa merasa bosan dengan media pembelajaran yang digunakan		✓			
6	Dengan media pembelajaran yang digunakan dapat meningkatkan semangat dalam belajar	✓				
7	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓				
8	Media pembelajaran yang digunakan dapat dipelajari secara otodidak		✓			
9	Meningkatkan pemahaman terhadap materi Informatika	✓				
10	Media pembelajaran informatika yang ada selama ini dapat membantu dalam proses pembelajaran		✓			

b. Sesudah Ada Aplikasi

No	Aspek yang di evaluasi	1	2	3	4	5
		TS	KS	CS	S	SS
1	Pembelajaran dengan media pembelajaran menggunakan *Google Sites* lebih menarik dan mudah dipahami				✓	
2	Mudah dalam proses penggunaannya					✓
3	Kejelasan gambar dan teks saat menggunakan media pembelajaran informatika					✓
4	Materi tentang informatika yang disajikan terstruktur dan mudah dipahami				✓	

5	Penggunaan media pembelajaran Informatika menggunakan *Google Sites* membantu siswa agar tidak cepat merasa bosan dalam proses pembelajaran				✓	
6	Dengan adanya media pembelajaran menggunakan *Google Sites* menambah pola pikir dalam menguasai materi informatika					✓
7	Adanya media pembelajaran mata pelajaran Informatika menumbuhkan minat belajar siswa				✓	
8	Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Informatika				✓	
9	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
10	Media pembelajaran Informatika yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran				✓	—

C. KOMENTAR DAN SARAN

.....
.....
.....
.....

17-05-2025

Responden

(.....)

No	Sebelum (Si)	Nilai (pre)	Sesudah (Sf)	Nilai (post)	post-pre	score ideal (100-pre)	N Gain Score	N Gain Score persen
1	1	20	4	80	60	80	0,75	75
2	2	40	5	100	60	60	1	100
3	1	20	5	100	80	80	1	100
4	2	40	4	80	40	60	0,67	67
5	2	40	4	80	40	60	0,67	67
6	1	20	5	100	80	80	1	100
7	1	20	4	80	60	80	0,75	75
8	2	40	4	80	40	60	0,67	67
9	1	20	5	100	80	80	1	100
10	2	40	4	80	40	60	0,67	67
		30		88			0,82	82

Ket:

$$G = \frac{sf - si}{100 - si} = \frac{88 - 30}{100 - 30} = 0,82$$

Berdasarkan analisis diatas dapat dikatakan produk yang penulis rancang efektivitas tinggi karena nilai G yang didapat sebesar 0,82 berada direntang (g) >0,7

ANGKET EFEKTIVITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN GOOLE SITES PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VIII DI SMP NEGERI 5 PADANG PANJANG

Nama : Hawra Nafsya Natasa

Kelas : VIII-A / 8-A

A. Petunjuk Pengisian Angket :

1. Mohon siswa/siswi untuk memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian siswa/siswi.
2. Mohon siswa/siswi untuk memberikan saran masukan atau komentar demi perbaikan media ini, dengan menuliskan pada bagian yang sudah disediakan.

Keterangan :

1 = Tidak Setuju (TS)

2 = Kurang Setuju (KS)

3 = Cukup Setuju (CS)

4 = Setuju (S)

5 = Sangat Setuju (SS)

B. FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

a. Sebelum Ada Aplikasi

No	Aspek yang di evaluasi	1	2	3	4	5
		TS	KS	CS	S	SS
1	Selama ini sudah ada media pembelajaran informatika	✓				
2	Siswa masih menggunakan pembelajaran secara manual dan tidak mengoptimalkan pembelajaran menggunakan perangkat digital		✓			
3	Media pembelajaran yang digunakan sudah efektif dalam proses belajar	✓				
4	Media pembelajaran yang digunakan mudah dipahami	✓				
5	Siswa merasa bosan dengan media pembelajaran yang digunakan	✓				
6	Dengan media pembelajaran yang digunakan dapat meningkatkan semangat dalam belajar	✓				
7	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓				
8	Media pembelajaran yang digunakan dapat dipelajari secara otodidak	✓				
9	Meningkatkan pemahaman terhadap materi Informatika	.	✓			
10	Media pembelajaran informatika yang ada selama ini dapat membantu dalam proses pembelajaran	✓				

b. Sesudah Ada Aplikasi

No	Aspek yang di evaluasi	1	2	3	4	5
		TS	KS	CS	S	SS
1	Pembelajaran dengan media pembelajaran menggunakan *Google Sites* lebih menarik dan mudah dipahami					✓
2	Mudah dalam proses penggunaannya				✓	
3	Kejelasan gambar dan teks saat menggunakan media pembelajaran informatika					✓
4	Materi tentang informatika yang disajikan terstruktur dan mudah dipahami					✓

5	Penggunaan media pembelajaran Informatika menggunakan *Google Sites* membantu siswa agar tidak cepat merasa bosan dalam proses pembelajaran				✓	
6	Dengan adanya media pembelajaran menggunakan *Google Sites* menambah pola pikir dalam menguasai materi informatika					✓
7	Adanya media pembelajaran mata pelajaran Informatika menumbuhkan minat belajar siswa					✓
8	Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Informatika				✓	
9	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	
10	Media pembelajaran Informatika yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran					✓

C. KOMENTAR DAN SARAN

.....
.....
.....
.....

27. mei 2025

Responden

(.....)

No	Sebelum (Si)	Nilai (pre)	Sesudah (Sf)	Nilai (post)	post-pre	score ideal (100-pre)	N Gain Score	N Gain Score persen
1	1	20	5	100	80	80	1	100
2	2	40	4	80	40	60	0,67	67
3	1	20	5	100	80	80	1	100
4	1	20	5	100	80	80	1	100
5	1	20	4	80	60	80	0,75	75
6	1	20	5	100	80	80	1	100
7	1	20	5	100	80	80	1	100
8	1	20	4	80	60	80	0,75	75
9	2	40	4	80	40	60	0,67	67
10	1	20	5	100	80	80	1	100
		24		92			0,88	88

Ket:

$$G = \frac{sf - si}{100 - si} = \frac{92 - 24}{100 - 24} = 0{,}88$$

Berdasarkan analisis diatas dapat dikatakan produk yang penulis rancang efektivitas tinggi karena nilai G yang didapat sebesar 0,88 berada direntang (g) >0,7

LAMPIRAN IV

UIN
SJECH M. DJAMIL DJAMBEK
BUKITTINGGI

DOKUMENTASI


MEDIA
PEMBELAJARAN
INFORMATIKA
KELAS VIII


MATERI 1
Informatika







