

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GOOGLE SITES DENGAN KUIS INTERAKTIF MENGGUNAKAN GIMKIT PADA PEMBELAJARAN INFORMATIKA SMP NEGERI 48 SAMARINDA

Annisa Damayanti ^{1*}, Galih Yudha Saputra ²

^{1, 2} Universitas Mulawarman, Samarinda, Indonesia

Email Koresponden: annisadamayanti1409@gmail.com^{1*},

Email Penulis: galih.yudha@fkip.unmul.ac.id^{2*}

ABSTRACT

This study aims to develop a Google Sites-based learning media integrated with interactive quizzes using Gimkit in Informatics learning for seventh-grade students at SMP Negeri 48 Samarinda. This research used a Research and Development (R&D) method with the 4D model consisting of Define, Design, Develop, and Disseminate stages. Data were collected through observation, interviews, validation sheets, and questionnaires. The results showed that the developed media was categorized as very feasible based on expert validation, with a score of 73 from material experts and 68 from media experts. Student responses also indicated a very positive category with an average score of 64.74. The integration of Google Sites and Gimkit successfully increased student engagement and understanding in learning Informatics. Therefore, the developed learning media is suitable for use in classroom learning.

Keywords: *gamification, gimkit, google sites, learning media, technology*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Google Sites yang terintegrasi dengan kuis interaktif menggunakan Gimkit pada pembelajaran Informatika kelas VII di SMP Negeri 48 Samarinda. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model 4D yang meliputi tahap Define, Design, Develop, dan Disseminate. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, lembar validasi, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak berdasarkan validasi ahli materi dengan skor 73 dan ahli media dengan skor 68. Respons peserta didik juga menunjukkan kategori sangat baik dengan skor rata-rata 64,74. Integrasi Google Sites dan Gimkit mampu meningkatkan keaktifan serta pemahaman siswa dalam pembelajaran Informatika. Dengan demikian, media yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: gimkit, google sites, media pembelajaran, teknologi, gamifikasi

Cara sitasi: Damayanti, A., & Saputra, G. Y. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Dengan Kuis Interaktif Menggunakan Gimkit Pada Pembelajaran Informatika SMP Negeri 48 Samarinda. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 7 (3), 2288-2298.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara pengetahuan diperoleh, disampaikan, dan dievaluasi dalam proses pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak lagi hanya berfungsi sebagai pelengkap, tetapi dapat menjadi bagian dari strategi pembelajaran yang memungkinkan peserta didik memperoleh materi secara lebih fleksibel, interaktif, dan multimodal. Kondisi tersebut memiliki relevansi yang kuat dengan pembelajaran Informatika karena karakteristik mata pelajaran ini tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga kemampuan peserta didik dalam memahami, menggunakan, dan memanfaatkan teknologi secara tepat. Dalam kerangka Kurikulum Merdeka, capaian pembelajaran menjadi acuan dalam pelaksanaan pembelajaran intrakurikuler sehingga proses pembelajaran perlu dirancang berdasarkan kompetensi yang hendak dicapai peserta didik. Dengan demikian, penggunaan media digital dalam pembelajaran Informatika perlu diarahkan bukan sekadar pada penggunaan perangkat teknologi, tetapi pada bagaimana teknologi tersebut mendukung aktivitas belajar yang bermakna.

Permasalahan tersebut menjadi semakin penting ketika dikaitkan dengan kondisi pembelajaran Informatika di SMP Negeri 48 Samarinda. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang dilakukan peneliti, proses pembelajaran masih cenderung menggunakan pendekatan konvensional dan pemanfaatan teknologi yang tersedia di sekolah belum optimal. Sekolah telah memiliki fasilitas *smartboard* dan akses internet, tetapi fasilitas tersebut belum sepenuhnya dimanfaatkan sebagai bagian dari pembelajaran yang interaktif. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran belum optimal dan menunjukkan adanya kesenjangan antara ketersediaan fasilitas teknologi dengan pemanfaatannya sebagai media pembelajaran. Temuan awal tersebut menjadi dasar kebutuhan pengembangan media yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat menyajikan materi, tetapi juga menyediakan aktivitas belajar dan evaluasi yang dapat melibatkan peserta didik secara aktif.

Secara teoritis, media pembelajaran berperan sebagai perantara penyampaian pesan pembelajaran sehingga informasi yang diberikan guru dapat diterima peserta didik dengan lebih mudah. Penggunaan media digital memungkinkan penyajian informasi melalui kombinasi teks, gambar, video, dan aktivitas interaktif sehingga memberikan lebih dari satu bentuk representasi terhadap materi. Dalam pembelajaran Informatika, karakteristik tersebut menjadi penting karena materi dapat mengandung konsep dan prosedur yang akan lebih mudah dipahami apabila disertai representasi visual serta aktivitas praktik. Oleh sebab itu, pemilihan media dalam penelitian ini tidak hanya didasarkan pada aspek teknologi, tetapi juga pada kesesuaiannya dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

Salah satu media yang memiliki karakteristik tersebut adalah Google Sites. Google Sites dapat digunakan untuk membangun media pembelajaran berbasis web tanpa memerlukan kemampuan pemrograman yang kompleks. Materi dapat disusun dalam halaman yang terstruktur dan diintegrasikan dengan berbagai sumber belajar digital. Penelitian Prayudi et al. (2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan Google Sites dikembangkan untuk mendukung peningkatan prestasi belajar siswa, sedangkan Nabilah dan Puspasari (2025) mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites dengan dukungan berbagai komponen pembelajaran. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa media Google Sites dapat mencapai tingkat validitas dan kepraktisan yang tinggi serta mendukung keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran (Gessa et al., 2025). Temuan tersebut memperlihatkan bahwa Google Sites memiliki potensi sebagai *learning management space* sederhana untuk mengorganisasikan materi, aktivitas, dan sumber belajar dalam satu lingkungan digital.

Meskipun demikian, penyajian materi melalui website saja belum secara otomatis menjamin peserta didik terlibat aktif. Media yang hanya berfungsi sebagai tempat membaca materi masih berpotensi menghasilkan pembelajaran yang bersifat satu arah. Oleh karena itu, diperlukan komponen yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan aktivitas, memperoleh umpan balik, dan menguji pemahamannya. Pertimbangan tersebut menjadi dasar pemilihan Gimkit sebagai komponen kuis interaktif dalam penelitian ini. Gimkit menggabungkan aktivitas kuis dengan elemen permainan seperti skor, tantangan, kompetisi, dan umpan balik sehingga evaluasi dapat berlangsung dalam suasana yang lebih interaktif. Hasil *systematic literature review* menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit dengan elemen

gamifikasi seperti poin, pencapaian, dan tantangan dapat mendukung motivasi, keterlibatan aktif, serta minat belajar peserta didik (Misbahuddin et al., 2025).

Pemilihan Gimkit juga memiliki landasan teoritis dalam pendekatan gamifikasi. Gamifikasi merupakan penerapan elemen desain permainan pada konteks nonpermainan untuk menciptakan pengalaman yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan pengguna. Hasil *systematic review* terhadap penelitian gamifikasi menunjukkan adanya kecenderungan pengaruh positif gamifikasi terhadap motivasi belajar peserta didik, meskipun pengaruh tersebut dapat dipengaruhi oleh faktor kebaruan, jenis penghargaan, dan karakteristik peserta didik (Ratinho & Martins, 2023). Temuan yang lebih baru melalui meta-analisis pada pendidikan K-12 juga menunjukkan bahwa gamifikasi memberikan pengaruh positif terhadap motivasi peserta didik, dengan pengaruh yang relatif kuat pada jenjang sekolah menengah (Kumaz & Koçtürk, 2025). Dengan demikian, Gimkit dalam penelitian ini diposisikan bukan sekadar sebagai permainan, tetapi sebagai sarana evaluasi formatif yang memanfaatkan elemen gamifikasi untuk mendorong perhatian, partisipasi, dan keterlibatan peserta didik.

Penelitian mengenai Gimkit juga menunjukkan hasil yang mendukung pemanfaatannya sebagai media pembelajaran. Wulandari et al. (2025), sebagaimana telah dirujuk dalam naskah penelitian ini, melaporkan penggunaan Gimkit pada pembelajaran Informatika materi sistem komputer untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII. Penelitian lain mengenai pengalaman peserta didik dalam pembelajaran berbasis permainan menggunakan Gimkit menunjukkan bahwa peserta didik merasakan peningkatan pengetahuan melalui aktivitas permainan dan bahwa kompetisi dalam permainan menjadi salah satu sumber motivasi pada pembelajaran tatap muka. Hal tersebut memperkuat alasan bahwa Gimkit relevan digunakan sebagai komponen evaluasi pada pembelajaran Informatika, terutama ketika evaluasi konvensional kurang mampu memberikan pengalaman belajar yang interaktif.

Walaupun penelitian mengenai Google Sites dan Gimkit telah berkembang, kajian terdahulu dalam naskah ini menunjukkan kecenderungan penggunaan kedua teknologi tersebut secara terpisah. Penelitian Google Sites lebih banyak berfokus pada pengembangan media berbasis website untuk menyajikan materi dan mendukung hasil belajar, sedangkan penelitian Gimkit lebih banyak menempatkan platform tersebut sebagai sarana kuis atau gamifikasi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Dengan demikian, masih terdapat ruang untuk mengembangkan media yang menggabungkan fungsi penyajian materi berbasis web dan fungsi evaluasi berbasis gamifikasi dalam satu rancangan pembelajaran. Kesenjangan tersebut menjadi semakin relevan pada pembelajaran Informatika tingkat SMP karena peserta didik membutuhkan media yang dapat mengintegrasikan materi, aktivitas belajar, dan evaluasi dengan memanfaatkan fasilitas teknologi yang telah tersedia di sekolah.

Berdasarkan sintesis tersebut, *research gap* penelitian ini tidak hanya terletak pada penggunaan Google Sites atau Gimkit sebagai teknologi pembelajaran, tetapi pada integrasi keduanya dalam satu media pembelajaran Informatika untuk peserta didik SMP. Google Sites digunakan sebagai lingkungan utama untuk mengorganisasikan materi dan aktivitas pembelajaran, sedangkan Gimkit diintegrasikan sebagai sarana kuis interaktif dan evaluasi berbasis gamifikasi. Integrasi tersebut diharapkan dapat mengatasi keterbatasan media yang hanya berorientasi pada penyampaian materi maupun evaluasi yang masih bersifat konvensional. Selain itu, pengembangan dilakukan berdasarkan permasalahan empiris yang ditemukan di SMP Negeri 48 Samarinda, yaitu belum optimalnya pemanfaatan fasilitas teknologi yang tersedia dalam pembelajaran.

Dengan demikian, kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran yang mengintegrasikan Google Sites dan Gimkit sebagai satu kesatuan pengalaman belajar pada mata pelajaran Informatika kelas VII. Produk yang dikembangkan tidak hanya mempertimbangkan aspek tampilan dan penyajian materi, tetapi juga mengintegrasikan aktivitas evaluasi yang bersifat interaktif. Pengembangan ini diharapkan memberikan kontribusi praktis berupa alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan guru dengan fasilitas teknologi yang relatif mudah diakses, sekaligus memberikan kontribusi akademik melalui pengembangan media yang menghubungkan pembelajaran berbasis web dengan pendekatan gamifikasi.

Berdasarkan permasalahan, landasan teori, dan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan media pembelajaran berbasis Google Sites dengan kuis interaktif menggunakan Gimkit pada pembelajaran Informatika kelas VII SMP Negeri 48 Samarinda, (2) mengetahui tingkat kelayakan media berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, dan (3) mengetahui respons peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Tujuan tersebut diarahkan untuk menghasilkan media pembelajaran digital yang layak digunakan serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Informatika di tingkat SMP.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran digital berbasis Google Sites pada mata pelajaran Informatika kelas VII Sekolah Menengah Pertama. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*). Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 3 Mei 2026 pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di SMP Negeri 48 Samarinda. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII A SMP Negeri 48 Samarinda yang berjumlah 38 orang. Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, serta angket respons peserta didik.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Model ini dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dalam mengembangkan suatu produk pembelajaran mulai dari analisis kebutuhan hingga penyebaran produk yang telah dikembangkan Yudha Alif Fauzi et al., (2025) Tahapan dalam model pengembangan 4D meliputi tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*).

Tahap *define* bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran melalui analisis awal, analisis peserta didik, serta analisis kurikulum. Tahap *design* dilakukan dengan merancang struktur media pembelajaran, menentukan format penyajian materi, serta menyusun konten pembelajaran yang akan dimasukkan ke dalam media digital. Tahap *develop* merupakan tahap pengembangan produk media pembelajaran yang kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Selanjutnya tahap *disseminate* dilakukan dengan menyebarluaskan media pembelajaran kepada guru dan peserta didik untuk digunakan dalam proses pembelajaran Alexander et al., (2025).

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII A SMP Negeri 48 Samarinda yang berjumlah 38 orang. Instrumen penelitian terlebih dahulu melalui proses validasi instrumen sebelum digunakan dalam pengumpulan data. Validasi instrumen dilakukan untuk mengetahui kesesuaian setiap indikator dan butir pernyataan dengan aspek yang akan dinilai dalam penelitian. Proses validasi melibatkan empat validator yang terdiri atas tiga ahli media dan satu ahli materi. Validator memberikan penilaian terhadap kesesuaian indikator, kejelasan butir pernyataan, penggunaan bahasa, serta keterkaitan instrumen dengan tujuan penelitian. Masukan dan saran yang diberikan oleh validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan terhadap instrumen sebelum digunakan pada tahap pengumpulan data.

Setelah instrumen dinyatakan layak, instrumen digunakan dalam proses pengumpulan data. Validasi produk dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Validasi melibatkan ahli materi dan ahli media dengan menggunakan instrumen yang telah disusun dan diperbaiki. Ahli materi menilai aspek pembelajaran, penyusunan materi, isi dan kualitas evaluasi, serta bahasa, sedangkan ahli media menilai aspek *functionality*, *reliability*, dan *usability*. Hasil penilaian validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap media sebelum dilakukan uji coba kepada peserta didik.

Tabel 1. Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Tabel 2. Rumus Konversi Skor Skala Lima

No	Interval skor	Kategori
5	$Xi + 1,8 S_{Bi} < X$	Sangat Layak
4	$Xi + 0,6 S_{Bi} < X < Xi + 1,8 S_{Bi}$	Layak
3	$Xi - 0,6 S_{Bi} < X < Xi + 0,6 S_{Bi}$	Cukup Layak
2	$Xi - 1,8 S_{Bi} < X < Xi - 0,6 S_{Bi}$	Tidak Layak
1	$X < Xi - 1,8 S_{Bi}$	Sangat Tidak Layak

Keterangan dari X merupakan Skor empiris/sebenarnya, Xi merupakan Rerata Skor Ideal = $\frac{1}{2}$ (skor maksi deal+skor mini deal) dan S_{Bi} merupakan Simpangan Baku Ideal = $\frac{1}{6}$ (skor maksi deal-skor mini deal).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian diperoleh melalui tahapan pengembangan model 4D yang meliputi *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Setiap tahap dilakukan secara berurutan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis Google Sites yang terintegrasi dengan kuis interaktif menggunakan Gimkit. Produk yang dikembangkan memuat materi pembelajaran, video pembelajaran, serta latihan soal yang dapat diakses melalui website.

Pada tahap *define*, dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan guru Informatika. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran Informatika di SMP Negeri 48 Samarinda masih didominasi oleh pembelajaran konvensional dan pemanfaatan teknologi yang tersedia belum optimal. Sekolah telah memiliki fasilitas *smartboard* dan akses internet, tetapi pemanfaatannya dalam proses pembelajaran masih terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media yang dapat memanfaatkan fasilitas teknologi sekolah sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif.

Temuan pada tahap *define* menjadi dasar dalam menentukan karakteristik produk yang dikembangkan. Media tidak hanya dirancang sebagai tempat penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana aktivitas dan evaluasi pembelajaran. Hal ini penting karena penggunaan teknologi dalam pembelajaran akan lebih bermakna apabila teknologi tersebut mendukung keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Temuan tersebut juga sesuai dengan penelitian Prayudi et al. (2022) yang mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan Google Sites untuk mendukung prestasi belajar siswa. Dengan demikian, kebutuhan empiris di sekolah memiliki keterkaitan

dengan temuan penelitian terdahulu mengenai potensi media berbasis web dalam mendukung pembelajaran.

Pada tahap *design*, media dirancang menggunakan Google Sites sebagai media utama penyajian pembelajaran dan Gimkit sebagai media kuis interaktif. Struktur media terdiri atas halaman muka, beranda, pendahuluan, materi, dan bagian eksplorasi. Materi dilengkapi dengan teks, gambar, video, dan latihan sehingga peserta didik tidak hanya menerima informasi dalam bentuk teks. Gimkit ditempatkan sebagai bagian evaluasi untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik menguji pemahaman melalui aktivitas kuis yang mengandung unsur permainan. Tampilan produk yang dikembangkan meliputi halaman muka, beranda, pendahuluan, materi, dan eksplorasi sebagaimana ditampilkan pada Gambar 1.

Penggunaan Google Sites dalam desain media memiliki relevansi dengan penelitian sebelumnya. Alexander dan Yudha Saputra (2025), misalnya, mengembangkan media pembelajaran berbasis Google Sites pada materi software untuk siswa SMP, sedangkan Nabilah dan Puspasari (2025) mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites. Penelitian-penelitian tersebut memperlihatkan bahwa Google Sites dapat digunakan sebagai lingkungan pembelajaran berbasis web untuk mengorganisasikan materi secara sistematis. Dalam penelitian ini, fungsi tersebut dikembangkan lebih lanjut dengan mengintegrasikan Gimkit sehingga penyajian materi dan evaluasi interaktif berada dalam satu alur pembelajaran.

Penggunaan Gimkit dalam desain produk juga didukung oleh penelitian sebelumnya. Wulandari et al. (2025) menggunakan platform Gimkit dalam pembelajaran Informatika materi sistem komputer pada siswa kelas VII SMP dan mengarahkannya untuk meningkatkan motivasi belajar. Hal tersebut memperkuat alasan penggunaan Gimkit dalam penelitian ini sebagai komponen evaluasi yang memiliki unsur permainan. Dengan demikian, integrasi Google Sites dan Gimkit bukan sekadar penggabungan dua aplikasi, tetapi merupakan upaya mengombinasikan penyajian materi berbasis web dengan evaluasi yang lebih interaktif. Berikut Gambar Tampilan Media Website:



Gambar 1. Halaman Muka



Gambar 2. Beranda



Gambar 3. Pendahuluan



Gambar 4. Materi



Gambar 5. Eksplorasi 1



Gambar 6. Eksplorasi 2

Tahap *develop* dilakukan melalui pengembangan produk, validasi, revisi, dan uji coba. Validasi produk dilakukan oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan media sebelum digunakan oleh peserta didik.

Hasil validasi ahli materi memperoleh **skor 73 dengan kategori sangat layak**. Penilaian tersebut terdiri atas aspek pembelajaran dengan skor 14, penyusunan materi dengan skor 15, isi dan kualitas evaluasi dengan skor 24, serta bahasa dengan skor 20. Seluruh aspek memperoleh kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memiliki kesesuaian antara materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran, penyusunan materi yang sistematis, kualitas evaluasi, serta penggunaan bahasa.

Tingginya penilaian pada aspek isi dan kualitas evaluasi menunjukkan bahwa integrasi materi dengan aktivitas evaluasi telah dianggap sesuai oleh ahli materi. Hal ini penting karena media pembelajaran tidak cukup hanya menyediakan materi, tetapi perlu menyediakan aktivitas yang memungkinkan peserta didik mengetahui tingkat pemahamannya. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Nabilah dan Puspasari (2025) mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites yang menempatkan media web sebagai sarana penyajian pembelajaran secara terintegrasi.

Tabel 3. Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Kategori
	Pembelajaran	14	Sangat Layak
2	Penyusunan Materi	15	Sangat Layak
3	Isi Kualitas (Evaluasi)	24	Sangat Layak
4	Bahasa	20	Sangat Layak
Total		73	Sangat Layak

Sementara itu, validasi ahli media memperoleh skor 68 dengan kategori sangat layak. Penilaian terdiri atas *functionality* dengan skor 67, *reliability* dengan skor 67, dan *usability* dengan skor 70. Total skor yang diperoleh adalah 204 dengan rata-rata 68 dan kategori sangat layak.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media memiliki fungsi yang dapat berjalan sesuai tujuan, cukup andal ketika digunakan, serta mudah digunakan oleh pengguna. Skor *usability* yang menjadi aspek dengan nilai tertinggi menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan merupakan salah satu kekuatan produk. Hal tersebut relevan dengan karakteristik Google Sites yang memungkinkan penyusunan materi dalam bentuk halaman web tanpa memerlukan proses pemrograman yang kompleks. Penelitian Adrian dan Yudha Saputra (2025) juga mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis website menggunakan Google Sites, yang memperkuat penggunaan platform tersebut sebagai alternatif pengembangan media pembelajaran digital.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media tersebut, produk kemudian dilakukan revisi sesuai masukan validator. Proses revisi merupakan bagian penting dalam penelitian pengembangan karena produk yang telah dirancang perlu diperbaiki sebelum digunakan oleh pengguna sebenarnya. Dengan demikian, kategori sangat layak yang diperoleh tidak hanya menunjukkan kualitas produk secara keseluruhan, tetapi juga menunjukkan bahwa produk telah melalui proses evaluasi ahli sebelum tahap uji coba.

Tabel 4. Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-Rata Nilai	Kategori
1	Functionality (Fungsionalitas)	67	22,33	Sangat Layak
2	Reliability (Keandalan)	67	22,33	Sangat Layak
3	Usability (Kemudahan Penggunaan)	70	23,33	Sangat Layak
Total		204	68	Sangat Layak

Setelah melalui validasi dan revisi, media diuji cobakan kepada 38 peserta didik kelas VII A SMP Negeri 48 Samarinda. Hasil uji coba memperoleh skor total 2.460 dengan rata-rata 64,74 dan kategori

sangat layak. Penilaian terdiri atas aspek materi dengan jumlah nilai 993 dan rata-rata 26,13 serta aspek tampilan media dengan jumlah nilai 1.467 dan rata-rata 38,61. Kedua aspek memperoleh kategori sangat layak.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media dapat diterima dengan baik oleh peserta didik, baik dari sisi materi maupun tampilan. Penilaian pada aspek materi menunjukkan bahwa isi yang disajikan dapat diterima oleh peserta didik, sedangkan penilaian tampilan menunjukkan bahwa desain visual dan penyajian media memberikan pengalaman penggunaan yang positif. Dengan demikian, hasil uji coba tidak hanya memperlihatkan penerimaan terhadap teknologi yang digunakan, tetapi juga menunjukkan bahwa unsur materi dan tampilan media telah sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Respons positif peserta didik terutama terlihat ketika mereka menggunakan Gimkit sebagai bagian dari aktivitas pembelajaran. Unsur kompetisi, skor, dan tantangan dalam kuis memberikan pengalaman yang berbeda dibandingkan dengan evaluasi yang hanya menggunakan soal secara konvensional. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Misbahuddin et al. (2025) yang membahas pemanfaatan Gimkit sebagai sarana *gamification* untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran. Wulandari et al. (2025) juga menunjukkan pemanfaatan Gimkit pada pembelajaran Informatika kelas VII untuk meningkatkan motivasi belajar.

Penggunaan gamifikasi dalam penelitian ini dapat dipahami melalui karakteristik Gimkit yang memberikan respons langsung terhadap aktivitas peserta didik melalui skor dan tantangan. Ketika peserta didik memperoleh umpan balik secara langsung, mereka dapat mengetahui hasil dari jawaban yang diberikan dan terdorong untuk memperbaiki performanya. Oleh karena itu, Gimkit tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga menjadi bagian dari pengalaman belajar yang mendorong keterlibatan peserta didik.

Tabel 5. Hasil Uji Coba

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-Rata Nilai	Kategori
1	Materi	993	26,13	Sangat Layak
2	Tampilan Media	1467	38,61	Sangat Layak
Total		2460	64,74	Sangat Layak

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa kekuatan utama produk terletak pada integrasi dua fungsi yang berbeda. Google Sites digunakan untuk mengorganisasikan materi dan sumber belajar, sedangkan Gimkit digunakan untuk memberikan aktivitas evaluasi interaktif. Integrasi tersebut membuat peserta didik dapat berpindah dari tahap mempelajari materi menuju tahap menguji pemahaman dalam satu alur pembelajaran.

Temuan ini memperluas penggunaan Google Sites yang pada penelitian sebelumnya lebih banyak dimanfaatkan sebagai media penyajian materi berbasis web. Penelitian Prayudi et al. (2022), Alexander dan Yudha Saputra (2025), serta Nabilah dan Puspasari (2025) menunjukkan potensi Google Sites dalam pengembangan media pembelajaran. Sementara itu, penelitian mengenai Gimkit menunjukkan potensinya sebagai media kuis berbasis gamifikasi, khususnya dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar. Penelitian ini menggabungkan kedua fungsi tersebut dalam pembelajaran Informatika kelas VII.

Dengan demikian, hasil penelitian mendukung *research gap* yang telah dikemukakan pada bagian pendahuluan, yaitu masih terbatasnya pengembangan media yang mengintegrasikan media penyajian materi berbasis web dengan evaluasi berbasis gamifikasi dalam pembelajaran Informatika tingkat SMP. Produk yang dikembangkan memberikan alternatif bahwa Google Sites tidak harus

digunakan hanya sebagai halaman penyajian materi, tetapi dapat dihubungkan dengan platform lain untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif.

Meskipun memperoleh hasil kelayakan yang sangat baik, penelitian ini memiliki keterbatasan. Uji coba dilakukan pada satu kelas dengan jumlah 38 peserta didik sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan untuk seluruh peserta didik pada jenjang atau sekolah yang berbeda. Selain itu, penggunaan media bergantung pada ketersediaan perangkat dan koneksi internet. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan jumlah subjek yang lebih besar dan desain penelitian yang memungkinkan pengukuran efektivitas media terhadap hasil belajar secara lebih kuat.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Google Sites dengan kuis interaktif menggunakan Gimkit memperoleh penilaian sangat layak dari ahli materi, sangat layak dari ahli media, dan sangat layak berdasarkan respons peserta didik. Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian terdahulu mengenai penggunaan Google Sites sebagai media pembelajaran berbasis web dan Gimkit sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi. Dengan demikian, integrasi kedua platform tersebut dapat menjadi alternatif media pembelajaran Informatika yang menggabungkan penyajian materi, aktivitas belajar, dan evaluasi interaktif dalam satu alur pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Google Sites yang terintegrasi dengan kuis interaktif menggunakan Gimkit berhasil dikembangkan menggunakan model 4D yang meliputi tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Media yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Informatika.

Selain itu, hasil uji coba menunjukkan bahwa respons siswa terhadap media pembelajaran berada pada kategori sangat baik. Penggunaan media ini mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, serta pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Integrasi antara penyajian materi berbasis web dan evaluasi berbasis gamifikasi menjadi keunggulan utama dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Google Sites dengan kuis interaktif Gimkit dapat dijadikan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran Informatika di tingkat SMP.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran ini direkomendasikan untuk digunakan oleh guru sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Informatika. Selain itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas media pada skala yang lebih luas dan pada berbagai materi pembelajaran yang berbeda.

Pengembangan media juga dapat ditingkatkan dengan menambahkan fitur interaktif lainnya serta menyesuaikan dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat agar media pembelajaran tetap relevan dan menarik bagi siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama proses penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada validator ahli materi dan ahli media atas masukan yang diberikan, serta kepada guru dan siswa SMP Negeri 48 Samarinda yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini. Tidak lupa, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penelitian ini.

DEKLARASI PENGGUNAAN KECERDASAN BUATAN GENERATIF DALAM PROSES PENULISAN

Selama proses penulisan manuskrip ini, penulis menggunakan Gemini untuk membantu penyempurnaan bahasa dan pemeriksaan tata bahasa. Penulis telah meninjau dan menyunting seluruh konten yang dihasilkan oleh alat tersebut serta bertanggung jawab sepenuhnya atas isi artikel yang diterbitkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adrian, M. F. P., & Saputra, G. Y. (2025). Development of interactive learning media based on website using Google Sites at SMK Negeri 1 Samarinda. *Buletin Poltanesa*, 26(1), 260–268. <https://doi.org/10.51967/tanesa.v26i1.3268>
- Alexander, R., Rusdiana, & Saputra, G. Y. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis Google Sites pada materi software kelas VIII SMP Negeri 6 Samarinda. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 619–626. <https://doi.org/10.46306/jurinotep.v4i2.220>
- Fauzi, Y. A., Saputra, G. Y., & Subastian, E. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis website pada materi hardware kelas VIII di SMP Negeri 21 Samarinda. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika*, 2(4), 39–51. <https://doi.org/10.62383/katalis.v2i4.2616>
- Gessa, A. O., Martha, A., & Hendrizal. (2025). Google Sites media with high validity and student engagement in learning: Media Google Sites dengan validitas tinggi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. *Indonesian Journal of Innovation Studies*, 26(3). <https://ijins.umsida.ac.id/index.php/ijins/article/view/1466>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2024). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 032/H/KR/2024 tentang capaian pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah pada Kurikulum Merdeka*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Kurnaz, M. F., & Koçtürk, N. (2025). A meta-analysis of gamification's impact on student motivation in K-12 education. *Psychology in the Schools*, 62(12), 4997–5009. <https://doi.org/10.1002/pits.70056>
- Misbahuddin, M., Sufyadi, S., & Rini, S. (2025). Pemanfaatan Gimkit sebagai sarana gamification untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran. *JlIP—Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(8), 9610–9615. <https://doi.org/10.54371/jlip.v8i8.9025>
- Nabilah, S., & Puspasari, D. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Google Site dengan dukungan Gimkit pada mata pelajaran Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (DMPLB). *Jurnal Wahana Pendidikan*, 12(1), 183–196. <https://doi.org/10.25157/jwp.v12i1.15157>
- Prayudi, A., & Anggriani, A. A. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan Google Sites untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran*, 1(1), 9–18. <https://doi.org/10.59584/jundikma.v1i1.2>
- Riendy, R., & Prayogo, M. A. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis website materi berpikir komputasional kelas X SMKN 17 Samarinda. *Jurnal Sistem Informasi, Teknik Informatika dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 95–103. <https://doi.org/10.55338/justikpen.v4i2.150>
- Saputra, H., Octaria, D., & Isroqmi, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis web Google Sites pada materi turunan fungsi. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 9(2), 123–135. <https://doi.org/10.31316/jderivat.v9i2.4072>
- Wulandari, R. S., Kirana, K. C., & Purwanto, E. T. (2025). Peningkatan motivasi belajar Informatika materi sistem komputer melalui platform Gimkit pada siswa kelas 7 SMPN 15 Malang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.25795>

Yuniar, A. R., Subandowo, M., & Karyono, H. (2021). Pengembangan bahan ajar Informatika berbasis Google Site custom domain. *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 6(2), 360–368. <https://doi.org/10.29100/jipi.v6i2.2105>