



<http://dx.doi.org/10.25157/jwp.v%vi%i.15157>

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Google Site* dengan Dukungan *Gimkit* Pada Mata Pelajaran Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (DMPLB)

¹Salma Nabilah, ¹Durinda Puspasari

¹Universitas Negeri Surabaya, Jl. Ketintang, Ketintang, Kec. Gayungan, Surabaya, Jawa Timur Indonesia

Email: nabilahsalma768@gmail.com

Abstract

The purpose of this development research is to determine the media development process, the suitability of the media, students' responses to the media, and the effectiveness of the media being developed on student learning outcomes class X MPK YASMU Gresik in the DMPLB subject which discusses basic technical material for excellent service in the field of office management and business services. The research method used is R&D (Research and Development) with a 4-D development model from defining, designing, developing, & disseminating. The data collection techniques include observation, interviews, expert validation, ability tests, questionnaires student, & documentation. The results of the development of interactive learning media based on Google Sites supported by Gimkit showed: (1) The media was successfully developed through all stages of the 4-D model, (2) The media obtained expert validation scores as follows: a. media expert = 81% with "Very Strong" criteria, b. material expert = 89% with the criteria "Very Strong"; (3) Students' responses to the media obtained a score of = 100% with the criteria "Very Strong". (4) effective media improves student learning outcomes with an N-Gain value of =0.44 with "Medium" criteria in the experimental class, while the control class in the "Low" category is only =0.17 and the t-test obtained a sig value 2-tailed (0.00) < (0.05) so it can be concluded that the media is of high quality and is very suitable for supporting the learning process and is effective in helping improve student learning outcomes.

Keywords: *Development, Learning Media, Google Site, Gimkit, Management and Business Services*

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan media, kelayakan media, respon siswa terhadap media, dan keefektifan penggunaan media terhadap hasil belajar siswa kelas X MPK YASMU Gresik pada mata pelajaran DMPLB yang membahas materi teknik dasar layanan prima pada manajemen perkantoran dan layanan bisnis. Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*), model pengembangan 4-D mulai dari *define, design, develop, & disseminate*. Adapun teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, validasi ahli, tes kemampuan, lembar kuesioner siswa, dan dokumentasi. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Site* dengan dukungan *Gimkit* diperoleh: (1) Media berhasil dikembangkan dengan seluruh tahapan pada model 4-D, (2) Media memperoleh penilaian validasi para ahli sebesar: a. Ahli media 81% berkriteria "Sangat Kuat", b. Ahli materi 89% berkriteria "Sangat Kuat"; (3) Respon siswa terhadap media diperoleh skor sebesar 100% berkriteria "Sangat Kuat". (4) Media efektif meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,44 berkriteria "Sedang" pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol kategori lebih "Rendah" hanya sebesar 0,17 dan Uji-t diperoleh nilai *sig 2-tailed* (0,00) < (0,05). Kesimpulannya media ini dinyatakan berkualitas dan sangat layak mendukung proses pembelajaran serta efektif membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Pengembangan, Media pembelajaran, *Google Site*, *Gimkit*, Manajemen & Layanan Bisnis



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Cara sitasi:

Nabilah, Salma., & Puspasari, Durinda. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Google Site* dengan dukungan *Gimkit* Pada Mata Pelajaran Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 12(1), 183-196

Sejarah Artikel:

Dikirim 15-07-2024, Direvisi 25-01-2025, Diterima 30-01-2025.

PENDAHULUAN

Pembangunan pendidikan di Indonesia saat ini berlandaskan dasar visi dan misi yang menangani tantangan kemajuan teknologi informasi dan era globalisasi (Wahyuningsih, 2022). Kurikulum merdeka merupakan upaya pemerintah untuk menghasilkan sumber daya manusia yang mampu beradaptasi menghadapi era revolusi industry 4.0 dan 5.0. Kurikulum merdeka berkonsep menekankan pentingnya siswa untuk memanfaatkan teknologi secara optimal dalam setiap pembelajaran, agar nantinya siswa terbiasa memanfaatkan peran teknologi dalam memecahkan masalah sosial (Wannesia, *et al.*, 2022). Selain itu, makna merdeka belajar dalam konsep studi kurikulum merdeka memberikan siswa kesempatan, kebebasan, kenyamanan, dan kegembiraan dalam kegiatan pembelajaran, dengan memperhatikan bakat alami dan bidang yang dikuasai tanpa tekanan atau stress (Cahyani, *et al.*, 2022).

Mewujudkan konsep kurikulum merdeka yang mendukung keberhasilan pembelajaran nyaman, menyenangkan, dan memaksimalkan teknologi ini belum dilakukan dengan optimal, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Meskipun media interaktif telah berkembang pesat, para guru masih belum memaksimalkan penggunaannya dengan baik, sehingga penggunaan media pembelajaran cenderung monoton, kurang bervariasi, dan kurang menarik. Akibatnya, kegiatan pembelajaran menjadi pasif, siswa kurang memperhatikan penjelasan guru dan berdampak memengaruhi pemahaman materi siswa terhadap hasil belajar. Penting untuk diketahui bahwa karakteristik pembelajaran yang kreatif dan inovatif sangat dipengaruhi dengan kemampuan guru dalam proses pemilihan dan mendesain media pembelajaran yang sesuai, sehingga dapat membangkitkan semangat siswa dalam membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik untuk belajar (Inawati & Puspasari, 2021).

Hasil observasi pada proses pembelajaran siswa kelas X SMKS YASMU Gresik jurusan Manajemen Perkantoran (MPK) pada mata pelajaran DMPLB menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih monoton. Guru masih sering menggunakan media pembelajaran interaktif seperti *Power Point* namun penuh dengan teks serta media konvensional seperti papan tulis, hasilnya tercipta suasana pembelajaran yang pasif sehingga siswa terlihat bosan dan kurang tertarik. Beberapa siswa bermain dengan teman sebangku, ada yang mengantuk, dan ketika diberi kesempatan untuk bertanya, mereka cenderung diam, baik karena sudah memahami materi atau sekadar malas bertanya. Selain itu, dalam kegiatan evaluasi pemahaman, siswa kurang antusias menyelesaikan tugas yang diberikan melalui LKPD (lembar kerja peserta didik) yang berisi soal pilihan ganda atau uraian, sering kali ditemukan siswa menawar atau menolak kegiatan evaluasi tersebut. Adapun hasil belajar siswa kelas X MPK pada mata pelajaran DMPLB di SMKS YASMU Gresik masih belum optimal.

Permasalahan ini membutuhkan solusi inovatif yang dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan relevan dengan kebutuhan siswa serta dapat membantu guru untuk meningkatkan kompetensi mengajar karena penyampaian materi bisa dilakukan dengan efisien,

solusi tersebut berupa pemanfaatan media pembelajaran berbasis *website* (*Google Site*) dan gimifikasi (*Gimkit*). Media pembelajaran interaktif berbasis *Google Site* yang dikombinasikan dengan *Gimkit* menawarkan pendekatan baru untuk pembelajaran interaktif. Materi yang disajikan melalui *Google Site* dirancang terstruktur, singkat, jelas, dan dilengkapi teks, gambar, serta video yang relevan. Sementara itu, *Gimkit* menyajikan evaluasi dalam bentuk game online dengan mode menarik, seperti *Snowbrawl*, yang dapat meningkatkan antusiasme siswa. Kombinasi ini tidak hanya menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan tetapi juga berpotensi meningkatkan pemahaman siswa dan hasil belajar secara keseluruhan. Inovasi pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Site* yang dikombinasikan dengan *Gimkit* ini sangat sesuai dengan kebutuhan generasi siswa saat ini yang lebih menyukai *game* dari pada belajar (Asmadi, 2022),

Selain itu, inovasi pengembangan media pembelajaran ini tergolong baru karena implementasi *Google Site* dan *Gimkit* belum banyak diteliti khususnya untuk mata pelajaran DMPLB, masih sangat terbatas. Media berbasis *website* memiliki manfaat signifikan dalam pendidikan, namun masih jarang digunakan (Anggoro & Yuniarta, 2018) dan pada studi penelitian tentang *Gimkit* juga masih jarang, penelitian sebelumnya telah mencoba mengembangkan alat evaluasi pembelajaran dengan bantuan *Gimkit* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, sehingga masih perlu lebih banyak penelitian (Nabilah, Faradita, & Mirawati, 2023). Penelitian pengembangan ini diharapkan tidak hanya menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga menambah variasi penggunaan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan guru, khususnya di jurusan Manajemen Perkantoran (MPK), serta dapat memotivasi para guru untuk memaksimalkan perkembangan media pembelajaran interaktif yang mendukung proses belajar yang sesuai kondisi kekinian yang berbasis teknologi.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dipakai adalah penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*), yaitu penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu disertai uji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2022). Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D yang menurut Thiagarajan, Semmel, & Semmel (dalam Al-Tabany, 2014) memiliki 4 tahapan yang terstruktur terdiri dari tahap: 1) *define* (pendefinisian), langkah-langkah yang dilakukan dimulai dari a) analisis awal akhir, b) analisis siswa, c) analisis tugas, d) analisis konsep, sampai e) spesifikasi tujuan pembelajaran; 2) *design* (perancangan) langkah-langkah yang dilakukan dimulai dari a) penyusunan *taks*, b) pemilihan media, c) pemilihan format, sampai d) rancangan awal; 3) *develop* (pengembangan) langkah-langkah yang dilakukan dimulai dari: a) validasi ahli, b) uji coba terbatas (pengembangan), sampai c) uji validasi; 4) *disseminate* (penyebaran) langkah-langkah yang dilakukan yaitu: a) pengemasan dan b) uji keefektifan.

Penelitian ini menggunakan desain *Quasi Experimental* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*, dimana kelompok eksperimen dan kontrol dipilih berdasarkan pertimbangan tertentu, bukan secara acak (Sugiyono, 2022). Populasi yang diteliti adalah seluruh siswa kelas X MPK YASMU GRESIK. Sampel dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan nilai tengah semester pada mata pelajaran DMPLB. Kelas dengan hasil belajar homogen dan paling rendah dibandingkan kelas lainnya, digunakan sebagai kelas eksperimen yaitu kelas X MPK 1 dan pada

kelas X MPK 2 digunakan sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, validasi ahli, tes kemampuan, lembar kuesioner siswa, dan dokumentasi.

Jenis analisis data yang digunakan yaitu data kuantitatif diperoleh dari lembar validasi ahli dan angket respon siswa yang diolah menjadi persentase serta lembar tes hasil belajar yang diolah menjadi angka untuk nilai *pre-test* dan *post-test*. Sedangkan data kualitatif didapat dari saran, kritik, atau pendapat yang disampaikan oleh para ahli. Lembar validasi ahli materi dan media menggunakan skala penilaian *Likert* yang diadaptasi dari Riduwan (2015) menggunakan kriteria skor yaitu: 1) sangat sesuai, 2) sesuai, 3) cukup sesuai, 4) kurang sesuai, 5) tidak sesuai. Selanjutnya hasil skor penilaian dari para ahli dianalisis dengan rumus yang diadaptasi dari Riduwan (2015) berikut ini:

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor validator}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Angket respon siswa menggunakan skala penilaian *Guttman* yang diadaptasi dari Riduwan (2015) menggunakan kriteria skor yaitu: 1) tidak = 0, 2) ya = 1. Selanjutnya hasil skor penilaian dari angket siswa dilakukan analisis dengan rumus yang diadaptasi dari Riduwan (2015) berikut ini:

$$\text{Persentase Respon Siswa (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor angket}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Persentase kelayakan hasil penilaian para ahli dan siswa selanjutnya dideskripsikan menggunakan kriteria interpretasi diadaptasi dari Riduwan (2015) berikut:

Tabel 1. Kriteria Interpretasi

Penilaian	Kriteria
81% - 100%	Sangat Kuat
61% - 80%	Kuat
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Lemah
0% - 20%	Sangat Lemah

Berdasarkan table 1, dapat diketahui layak dan mendapat respon baik dari siswa jika media pembelajaran interaktif berbasis *Google Site* dengan dukungan *Gimkit*, mendapat hasil persentase validator media sebesar $\geq 61\%$ dengan kriteria kuat atau sangat kuat. Penilaian keterampilan kognitif siswa sebelum dan sesudah diberikan media pembelajaran interaktif diukur dengan memanfaatkan lembar tes hasil belajar siswa. Selanjutnya dilakukan analisis terhadap hasil tes yang meliputi berbagai komponen seperti analisis soal (validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda, analisis peningkatan hasil belajar dengan *N-Gain*, analisis ketuntasan. hasil belajar, uji homogenitas, uji normalitas, dan uji hipotesis (uji t).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Site* dengan dukungan *Gimkit* pada Mata Pelajaran Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis

Proses pengembangan media pembelajaran interaktif ini dilakukan dengan model 4-D yang memiliki tahapan yang terstruktur yaitu *define*, *design*, *develop* sampai *disseminate*. Tahap pertama yaitu *define* atau pendefinisian merupakan tahapan untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi selama pembelajaran sehingga dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang sesuai. langkah awal yang dilakukan yaitu menganalisis awal akhir untuk mengetahui situasi dan kondisi

yang terjadi dilapangan, hasil analisis menunjukkan bahwa karena minimnya variasi media dan kurang menariknya tampilan pada media pembelajaran yang dipakai oleh guru, siswa cenderung menjadi pasif dan cepat bosan dalam proses belajar mereka. Akibatnya, mereka kurang memusatkan perhatian dan pemahaman pada materi yang diajarkan. Selain itu, saat evaluasi pemahaman materi sebelumnya, siswa kurang termotivasi untuk menyelesaikan tugas yang diberikan melalui lembar kerja peserta didik (LKPD) oleh guru.

Langkah kedua yaitu menganalisis siswa kelas X MPK SMKS YASMU GRESIK yang menunjukkan usia rata-rata 15-16 tahun dan berkarakteristik memiliki kecenderungan menyukai hal yang menarik dan menyenangkan seperti *game*, hal ini sesuai dengan generasi siswa saat ini yang menyukai *game* dari pada belajar (Asmadi, 2022), siswa juga senang beraktivitas dan berinteraksi dengan temannya serta siswa memahami cara mengoperasikan perangkat teknologi seperti *smartphone*, *PC*, dan komputer. Maka dari itu hasil analisis pada siswa ini dapat digunakan untuk pertimbangan mengembangkan media pembelajaran interaktif yang mampu mendukung pembelajaran yang nyaman, menyenangkan, serta dapat membantu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

Langkah ketiga yaitu menganalisis tugas yang akan diberikan kepada siswa sebagai kegiatan evaluasi pemahaman setelah memperoleh penjelasan materi, hal ini dilakukan untuk mengetahui serta mengukur penguasaan dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang telah dijelaskan sebelumnya dengan bantuan media yang dikembangkan. Tugas berupa 25 soal pilihan ganda yang dikemas dalam bentuk *game* pada media *Gimkit* dengan jenis *game snowbraawl*, tugas/soal yang diberikan disesuaikan dengan materi teknik dasar layanan prima dibidang MPLB dengan menggunakan buku atau sumber lain yang relevan. Tugas dikerjakan secara individu dan penilaian akan otomatis muncul ketika *game* berakhir, skor yang diperoleh siswa dapat disesuaikan dengan pedoman penilaian yang ada pada buku petunjuk penggunaan media.

Langkah keempat yaitu menganalisis konsep, menyesuaikan pemilihan materi yang akan digunakan pada media yang dikembangkan disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan pokok bahasan materi yang tercantum pada alur tujuan pembelajaran DMPLB. Langkah terakhir yaitu spesifikasi tujuan yang harus ditetapkan sesuai dengan pokok bahasan materi teknik dasar layanan dari setiap capaian pembelajaran yang tercantum pada alur tujuan pembelajaran DMPLB yang terdiri dari menjelaskan konsep pelayanan prima, mengidentifikasi jenis pelayanan pelanggan dibidang MPLB di era saat ini, menerapkan standar penampilan pribadi, menerapkan standar bantuan pelanggan, sampai menerapkan prinsip pelayanan prima secara *offline* maupun *online*.

Tahap kedua yaitu *design* atau perancangan merupakan tahapan untuk menjawab permasalahan yang terjadi dilapangan dengan membuat rancangan media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran. Langkah awal dilakukan penyusunan tes sebanyak 30 soal pilihan ganda yang disesuaikan dengan materi teknik dasar layanan prima di bidang MPLB, selanjutnya soal akan yang diuji kevalidanya untuk digunakan sebagai tes hasil belajar siswa, hasil analisis diperoleh 20 soal valid kemudian digunakan sebagai soal tes *pre-test* dan *post-test* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Langkah kedua melakukan pemilihan media yang digunakan pada pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik, kebutuhan, dan kemampuan siswa, sehingga dipilih media pembelajaran interaktif yang berbentuk *Google Site* dengan dukungan *Gimkit*.

Pemilihan media ini dikarenakan dapat menciptakan ketertarikan yang membuat siswa aktif mengikuti kegiatan pembelajaran, selain itu siswa generasi saat ini sudah terbiasa dengan

pembelajaran digital baik berbentuk *web* ataupun *hybride* (Maulana, Wahidin, Arip, 2023). *Google Site* dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih sederhana dan menarik, karena sudah terintegrasi dengan audio, video, teks, hingga *link* yang berhubungan dengan materi yang akan dipelajari oleh siswa dalam satu waktu. Fitur yang ada dalam *Google Site* sangat membantu dalam menyajikan materi pembelajaran dengan visual yang menarik sehingga mendorong terjadinya interaksi pada saat pembelajaran (Choirunnisa & Widiyanti, 2023). Keberagaman tipe permainan yang disajikan pada *platform Gimkit* dapat membantu siswa untuk melatih pemahaman konsep materi belajar dalam bentuk soal yang dikemas dalam *game* yang menantang dan menyenangkan (Pratiwi, dkk., 2024:73).

Langkah ketiga berupa pemilihan format, pada langkah ini *platform Google Site* digunakan sebagai wadah penyedia materi teknik dasar layanan di bidang MPLB yang membahas konsep dasar, jenis, dan prinsip layanan prima beserta standar penampilan pribadi dan bantuan layanan pelanggan, dan pada *Gimkit* digunakan sebagai penunjang evaluasi pemahaman pada materi yang telah dijelaskan pada *Gimkit*, kegiatan evaluasi berupa soal pilihan ganda yang dikemas dalam bentuk *game* dalam mode *game snowbrwal*.

Langkah terakhir berupa rancangan awal, pada langkah ini dilakukan penyusunan layout pada *platform Google Site* agar dapat digunakan dengan nyaman saat dioperasikan, Selanjutnya melakukan penyusunan materi yang dikemas secara ringkas pada *platform Google Site* dan disusun sesuai dengan kategori menu dan sub menu yang telah disediakan pada *website* dan juga melakukan penyusunan buku panduan penggunaan media yang nanti akan dimasukkan pada *website*. Pada *platform Gimkit* dilakukan penataan 25 soal pilihan ganda agar nantinya siap digunakan untuk kegiatan evaluasi pembelajaran. Hasil rancangan media yang dikembangkan ini dapat diakses melalui link <https://sites.google.com/mhs.unesa.ac.id/materiteknikdasarlayanprima/home> dan harus terkoneksi jaringan internet.

Tahap ketiga yaitu *devlop* atau pengembangan merupakan langkah yang dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran. Langkah awal yang dilakukan yaitu meminta penilaian, komentar, dan saran para ahli validasi yang terdiri dari dua validator materi yaitu Ibu Durinda Puspasari, S. Pd., M.Pd. dosen Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran FEB Unesa dan Ibu Zuyyinah T. F., S.Pd guru Mata Pelajaran DMPLB SMKS YASMU GRESIK dan validator media yaitu Bapak Ilmi Rizky I., S. Pd guru Multimedia SMKS YASMU GRESIK.

Langkah kedua berupa revisi perbaikan atas dasar saran yang telah diberikan oleh para validator disertai analisis data dari hasil penilaian yang diperoleh. Hasil perbaikan berupa penambahan materi terkait tipe-tipe pelanggan, membuat soal yang berbeda untuk kegiatan evaluasi pembelajaran dan soal *pre-test post-test* dan merapikan penataan layout desain media untuk memberikan kenyamanan bagi pengguna. Setelah perbaikan yang dilakukan, berikut merupakan gambar produk media pembelajaran yang dikembangkan:



Gambar 1. Tampilan Media



Gambar 2. Tampilan Fitur Materi



Gambar 3. Tampilan Fitur Panduan Media



Gambar 4. Tampilan Fitur Games

Sumber: Dokumen peneliti (2024)

Langkah terakhir berupa uji coba media yang dikembangkan kepada 20 siswa kelas eksperimen yaitu kelas X MPK 1 SMKS YASMU GRESIK, untuk mengetahui kemanfaatannya media perlu diuji coba pada kelompok kecil 10 – 20 peserta (Sadiman, dkk. 2014). Setelah melakukan uji coba, siswa diberikan kuesioner untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap media yang dikembangkan.

Tahap keempat yaitu *disseminate* atau penyebaran yang merupakan langkah dimana peneliti mengemas media pembelajaran interaktif berbasis *Google Site dengan dukungan Gimkit* dalam bentuk *E-book* yang dapat disebar luaskan dan dapat digunakan orang lain untuk kegiatan pembelajaran dikelas. Langkah terakhir yaitu melakukan uji efektifitas penggunaan media pembelajaran interaktif yang berbasis *Google Site dengan dukungan Gimkit* terhadap hasil belajar siswa kelas X MPK 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X MPK 2 sebagai kelas kontrol di SMKS YASMU GRESIK.

Analisis kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Site dengan dukungan Gimkit* pada Mata Pelajaran Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis

Media pembelajaran interaktif berbasis *Google Site dengan dukungan Gimkit* dikatakan layak jika hasil analisis kelayakan dari para ahli yang berkompeten dibidangnya dapat diketahui. Lembar validasi ahli materi dan media mengadaptasi dari instrument Yamasari (2010), ahli validasi dilakukan oleh dua ahli materi yaitu dosen Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran dan guru Mata Pelajaran DMPLB SMKS YASMU GRESIK, sedangkan ahli media yaitu guru Multimedia SMKS YASMU GRESIK. Berikut hasil validasi dari para ahli:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

NO.	VALIDATOR	PERSENTASE	KRITERIA
1.	Ahli Materi	89%	Sangat Kuat
2.	Ahli Media	81%	Sangat Kuat
Rata – Rata Persentase		85%	Sangat Kuat

Sumber: data diolah oleh peneliti (2024)

Berdasarkan rekapitulasi hasil validasi yang didapatkan, media pembelajaran interaktif berbasis *Google Site dengan dukungan Gimkit* dikatakan layak dari segi materi yang disajikan dan tampilan pada media yang digunakan untuk pembelajaran Mata Pelajaran DMPLB, diketahui perolehan penilaian ahli materi meliputi format, isi, dan bahasa sebesar 89% berkriteria interpretasi sangat kuat, sesuai berkriteriainterpretasi yang diukur dengan skala likert. Pada perolehan penilaian ahli media meliputi aspek kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, keseimbangan, bentuk, dan warna sebesar 81% berkriteria interpretasi sangat kuat, sesuai kriteria interpretasi yang diukur dengan skala likert.

Analisis respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Site dengan dukungan Gimkit* pada Mata Pelajaran Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis

Respon siswa dianalisis melalui uji coba terbatas yang melibatkan 20 siswa kelas X MPK 1 di SMKS YASMU Gresik, dipilih secara acak dari total 24 siswa. Angket respon siswa terhadap media yang dikembangkan mengadaptasi instrumen dari Faryanti (2016) yang mencakup aspek tanggapan dan reaksi. Kemudian, angket respon siswa diberikan setelah siswa diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Site dengan dukungan Gimkit* yang telah dikembangkan, dan hasil analisis menunjukkan bahwa 100% respon siswa berada pada kriteria interpretasi sangat kuat, yang menandakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Google Site dengan dukungan Gimkit* mendapat respon positif dari siswa selama kegiatan pembelajaran.

Selain itu, berdasarkan hasil observasi secara langsung saat proses pembelajaran di kelas menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Site dengan dukungan Gimkit*, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, mereka lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, lebih fokus memahami materi, dan termotivasi untuk berpartisipasi dalam setiap aktivitas yang disajikan melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Site dengan dukungan Gimkit*.

Analisis keefektifan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Site dengan dukungan Gimkit* terhadap peningkatan hasil belajar siswa

Melalui analisis data soal dan hasil *pre-test post-test* dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Google Site dengan dukungan Gimkit* merupakan media yang efektif. Untuk menilai keefektifannya, peneliti menyiapkan 30 soal pilihan ganda yang diuji validitasnya pada siswa yang telah mendapat pembelajaran teknik dasar layanan prima di kelas XII OTKP SMKS YASMU GRESIK. Analisis terhadap soal-soal tersebut dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak ANATES versi 4.0 dan menghasilkan temuan sebagai berikut: 1) soal dianggap valid sebanyak 20, sedangkan 10 soal dianggap tidak valid; 2) uji reliabilitas menghasilkan hasil *Cronbach Alpha* sebesar 0,85 yang menunjukkan tingkat reliabilitas item pertanyaan sangat tinggi; 3) tes tingkat kesukaran diperoleh 6 soal sangat mudah, 8 soal mudah, 14 soal sedang, dan 2 soal sulit; 4) uji daya pembeda menunjukkan 10 soal kurang baik, 12 soal cukup baik, dan 10 soal buruk.

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Site* dengan bantuan *Gimkit* terbukti efektif berdasarkan analisis soal dan data hasil tes *pre-test* dan *post-test*. Sebelum menguji efektivitasnya, dilakukan penyusunan 30 soal pilihan ganda yang divalidasi kepada siswa kelas XII OTKP SMKS YASMU Gresik yang telah mempelajari teknik dasar layanan prima. Analisis soal menggunakan software ANATES versi 4.0 menghasilkan rincian sebagai berikut: 1) hasil uji validitas sebanyak 20 soal valid dan 10 soal tidak valid; 2) uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach Alpha sebesar 0,85, yang mengindikasikan reliabilitas sangat tinggi; 3) uji tingkat kesulitan soal menunjukkan 6 soal sangat mudah, 8 soal mudah, 14 soal sedang, dan 2 soal sulit; 4) uji daya beda soal menunjukkan 10 soal berkualitas buruk, 12 soal cukup, dan 8 soal baik. Hasil analisis soal menunjukkan bahwa 20 soal valid dapat digunakan untuk tes *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kontrol.

Media pembelajaran interaktif berbasis *Google Site* dengan dukungan *Gimkit* dapat dikatakan efektif melalui hasil analisis soal dan analisis data hasil tes *pre-test post-test*. Sebelum melakukan uji efektifitas peneliti menyusun 30 soal pilihan ganda yang diuji kevalidannya kepada siswa yang telah mendapatkan materi terkait teknik dasar layanan prima yaitu kelas XII OTKP SMKS YASMU GRESIK. Analisis soal dibantu *software ANATES* versi 4.0 dan didapatkan rincian: 1) uji validitas didapatkan hasil 20 soal dikatakan valid dan 10 soal tidak valid; 2) uji reliabilitas mendapatkan hasil *Cronbach Alpha* sebesar 0,85 sehingga item soal dikatakan reliabel kategori sangat tinggi; 3) uji tingkat kesukaran soal dihasilkan 6 soal sangat mudah, 8 soal mudah, 14 soal sedang dan 2 soal sukar; 4) uji daya beda soal didapatkan hasil 10 soal buruk, 12 soal cukup, dan 10 soal baik. Hasil analisis soal yang didapat yaitu 20 soal dikatakan valid dan dapat digunakan sebagai soal *pre-test* dan *post-test* yang diujikan kepada kelas eksperimen dan kontrol.

Selanjutnya, peneliti melakukan uji efektifitas pada kegiatan pembelajaran kelas eksperimen (X MPK 1) yang menerima perlakuan pembelajaran dengan metode ceramah menggunakan bantuan *Google Site* serta penggunaan *Gimkit* sebagai media pendukung kegiatan evaluasi pemahaman setelah memperoleh penjelasan materi dan pada kelas kontrol (X MPK 2) yang menerima perlakuan pembelajaran yang seperti biasanya dengan metode ceramah menggunakan bantuan *power point* serta penugasan untuk mengerjakan soal pilihan ganda pada LKPD (Lembar Kerja Siswa). Data hasil belajar siswa yang diperoleh dari tes *pre-test* dan *post-test* kemudian diolah dengan bantuan *software SPSS 22 for windows*, olah data dimulai dari melakukan analisis peningkatan dan ketuntasan hasil belajar siswa dengan uji *N-Gain*, berikut diketahui hasilnya:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa

Hasil Belajar	Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
	<i>Pre - test</i>	<i>Post - test</i>	<i>N-gain</i>	<i>Pre -test</i>	<i>Post - test</i>	<i>N-gain</i>
Rata-Rata	67,75	82,75	0,44	60,5	67,25	0,17
Ketuntasan Siswa	9	20	-	5	8	-
Persentase Ketuntasan	45%	100%	-	25%	40%	-

Sumber: data diolah oleh peneliti (2024)

Berdasarkan pada table 3 diketahui perolehan kelas eksperimen pada rata-rata nilai *pre-test* sebesar 67,75 kemudian meningkat pada *post-test* sebesar 82,75 sehingga rata-rata *N-Gain* didapat sebesar 0,44 dengan kategori sedang dan memperoleh persentase ketuntasan nilai *pre-test* sebesar

45% dengan jumlah 9 siswa tuntas, sedangkan pada nilai *post-test* diperoleh ketuntasan 100% dengan keseluruhan siswa yang tuntas. Sedangkan, kelas kontrol mendapatkan rata-rata *pre-test* sebesar 60,5 kemudian meningkat pada *pre-test* sebesar 67,25 sehingga mendapatkan rata-rata *N-Gain* sebesar 0,17 dengan kategori rendah dan memperoleh persentase ketuntasan nilai *pre-test* yang diperoleh sebesar 25% dengan jumlah 5 siswa tuntas, sedangkan pada nilai *post-test* didapat persentase ketuntasan 40% dengan jumlah 8 siswa tuntas.

Kemudian, dari hasil belajar yang diperoleh, diolah lagi dengan uji homogenitas sehingga diperoleh data kedua kelas memiliki varian data yang homogen atau sama dengan nilai signifikansi (*sig*) $0,63 > 0,05$ pada uji *Levene Statistic*. Pada uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk didapatkan signifikansi *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen masing-masing adalah 0,067 dan 0,050, keduanya lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Sementara itu, pada kelas kontrol, signifikansi *pre-test* dan *post-test* berturut-turut sebesar 0,441 dan 0,319, juga lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *pre-test* dan *post-test* di kedua kelas berdistribusi normal. Selanjutnya, uji hipotesis dilakukan dengan memperoleh nilai signifikansi (*sig*) 2-tailed sebesar 0,00, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Sehingga kesimpulan yang didapat yaitu H_1 diterima dan H_0 ditolak yang artinya pernyataan hipotesis 1 tentang penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Site* dengan dukungan *Gimkit* berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran Dasar Manajemen dan Pelayanan Bisnis (DMPLB) siswa kelas X MPK di SMKS YASMU GRESIK dapat diterima.

Indikator pembelajaran yang efektif yaitu terdiri dari pengelolaan pelaksanaan pembelajaran, proses komunikatif, respon siswa, aktifitas belajar, dan ketuntasan hasil belajar (Yusuf, 2017). Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari penilaian hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kontrol melalui tes *pre-test* dan *post-test*, diketahui bahwa peningkatan hasil belajar siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Kesimpulannya adalah bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Site* yang didukung *Gimkit* berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran Dasar Manajemen dan Pelayanan Bisnis (DMPLB) siswa kelas X MPK di SMKS YASMU Gresik.

Pembahasan

Penelitian ini cukup berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini memiliki perbedaan utama dalam model pengembangan, jenis mata pelajaran dan materi yang diajarkan, serta integrasi aplikasi atau platform media yang digunakan. Pada penelitian Andira & Puspasari (2023) mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Google Site* dengan bantuan *Wordwall* pada mata pelajaran Kearsipan. Namun, penelitian tersebut hanya mencapai tahap pengembangan (*develop*) belum menguji keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, belum ada penelitian yang menggabungkan *Google Site* dan *Gimkit* sebagai satu media pembelajaran interaktif yang dapat mendukung seluruh proses pembelajaran. Pada penelitian Nabilah, Faradita, & Mirnawati (2023), *Gimkit* hanya digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran, tanpa dikombinasikan dengan media lain. Sebagian besar penelitian terdahulu hanya memanfaatkan pada penggunaan *Google Site* atau *Gimkit* secara terpisah. Sebaliknya, penelitian ini memodifikasi dan menggabungkan keduanya untuk menciptakan media pembelajaran interaktif yang lebih menyeluruh, menarik, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dengan melalui proses pengembangan sampai tahap akhir yaitu *disseminate* atau penyebaran, hasil penelitian dan pengembangan ini berupa produk *E-book* panduan penggunaan media pembelajaran interaktif

berbasis *Google Site* berkolaborasi dengan *Gimkit* pada materi teknik pelayanan prima yang dapat dipergunakan untuk siswa Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis.

Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Site* dengan dukungan *Gimkit* pada siswa kelas X Jurusan Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan keaktifan siswa selama pembelajaran dan peningkatan hasil belajar. Pada saat proses pengembangan dan pelaksanaan uji coba media pembelajaran interaktif berbasis *Google Site* dengan dukungan *Gimkit* yang dilakukan selama penelitian menunjukkan kondisi siswa aktif terlibat untuk memperhatikan materi yang sedang diterangkan oleh guru, karena desain media pembelajaran dalam *Google Site* membuat siswa harus mengoprasikan secara mandiri perpindahan materi pelajaran yang sedang diterangkan oleh guru, sehingga siswa menjadi lebih terbantu untuk memahami materi pembelajaran dan saat kegiatan evaluasi pembelajaran siswa lebih antusias karena pengerjaan soal dilakukan dalam bentuk *game online*. Namun, pembelajaran dengan media ini kurang efektif apabila tidak didukung dengan koneksi jaringan internet yang kuat selama pembelajaran, karena akan membuat siswa terpecah fokus karena harus keluar dan masuk media selama kegiatan pembelajaran.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang didapatkan dari penelitian pengembangan ini yaitu: 1) Proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Site* dengan dukungan *Gimkit* ini berhasil dikembangkan secara terstruktur sesuai dengan model pengembangan 4D (*define, design, develop* sampai *disseminate*). Media yang dikembangkan ini merupakan hasil kolaborasi dan modifikasi *platfrom* media *Google Site* dan *platfrom* media gimifikasi *Gimkit*; 2) Media pembelajaran interaktif berbasis *Google Site* dengan dukungan *Gimkit* dinyatakan layak mendukung kegiatan pembelajaran dengan hasil validasi para ahli mencapai 89% dari ahli materi dan 81% dari ahli media, keduanya dengan interpretasi sangat kuat. Selain itu, 3) media pembelajaran ini mendapatkan respon positif dari siswa dengan persentase 100% dengan interpretasi sangat kuat. Media ini terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MPK di SMKS YASMU Gresik pada mata pelajaran Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (DMPLB), yang dibuktikan melalui uji hipotesis t-test dengan nilai (*sig*) (*sig*) 2 – *tailed* sebesar 0,00, lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05, sehingga H_1 diterima dan H_0 ditolak.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil uji kelayakan dan keefektifan, media pembelajaran interaktif berbasis *Google Site* dengan dukungan *Gimkit* terbukti bermanfaat bagi proses pembelajaran. Oleh karena itu, disarankan kepada guru dan peneliti lain untuk memperluas cakupan produk ini ke materi atau mata pelajaran lainnya di masa depan. Selain itu, diharapkan lebih banyak sumber dan referensi yang dikaji terkait pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Site* dengan dukungan *Gimkit* agar kualitas dan kelengkapannya meningkat.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan banyak terima kasih pada semua pihak yang telah mendukung dan memberikan arahan atas terselesaikannya penelitian ini sehingga jurnal ini dapat diterbitkan di Jurnal Wahana Pendidikan dan dapat disebar luaskan memberikan manfaat kepada pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, Trianto Ibnu B. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Jakarta:Kencana.
- Andira, N. E., & Puspasari, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Google Site* Dengan dukungan Game Wordwall Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X OTP di SMK Negeri 1 Jombang. *Journal Of Social Science Research*, 3(2), 4299–4312. DOI: <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i3.2615>
- Anggoro, I. F., & Yuniata, T. N. H. (2018). Development of Learning Media Website-Based for Trigonometry. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2018), 253–260.
- Asmadi. (2022). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Untuk meningkatkan Proses Belajar Online. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6 (3). DOI:[10.26811/didaktika.v6i3.1048](https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i3.1048)
- Cahyani, R. N., Zahro, A. A., & Afifuddin, A. A. (2022). Implementasi Program Merdeka Belajar Menuju Era Society 5.0. *Jurnal Ilmiah Riset Dan Pengembangan*, 1(2), 35–43.
- Choirunnisa, R. & Widiyanti, S. (2023). Implementasi *Google Site* s Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Meningkatkan Belajar Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Penelitian Sistem Informasi (JPSI)*, 1(3), 66–74. <https://doi.org/10.54066/jpsi.v1i3.669>
- Hendriyanto. (2022). Digitalisasi Pendidikan Era Merdeka Belajar Melalui Pemanfaatan TIK di Sekolah = Direktur Sekolah Dasar Kemendikbudristek Dra. Sri Wahyuningsih, M.Pd. (L. Machfudhotin, Ed.). Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar.<https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/digitalisasi-pendidikan-era-merdeka-belajar-melalui-pemanfaatan-tik-di-sekolah>
- Inawati, A., Puspasari, Durinta. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Ular Tangga Berbasis Unity 3D Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X OTKP di SMKN 4 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*. 9(1), DOI: <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n1.p96-108>
- Maulana,R. Wahidin. Arip, A., G. (2023). Pengembangan Web PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains an Kemampuan Berfikir Kritis pada Pembelajaran Biologi SMA Kelas X. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 10(2). DOI: <https://doi.org/10.25157/jwp.v%vi%i.11293>
- Nabilah, Faradita, & Mirnawati (2023). Pengembangan Alat Evaluasi Berbantu Aplikasi *Gimkit* Untuk Pembelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka di SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8 (3). 5726-5744.
- Pratiwi, C. A., dkk. (2024). Pelatihan Pemanfaatan *Gimkit* sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Bagi Guru Sekolah Menengah. *JHP2M: Jurnal Hasil Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3 (1), <https://journal.unm.ac.id/index.php/JHP2M>
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatan*. Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada
- Sharmin N, Chow AK. (2023). Live Quiz Games To Teach Nutrition In A Dental Hygiene Program: A Pilot Study. *Can J Dent Hyg*, 57(3), 197-202.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yusuf, B. (2018). Konsep dan Indikator Pembelajaran Efektif. *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan*, 1(2). 13 – 20.

Wannesia, B, Rahmawati, F., Azzahroh, F., Ramadan, F.M., & Agustin, M.E. (2022). Inovasi Pembelajaran Kurikulum Merdeka di Era Society 5.0. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 16 (2): 232-234.

