

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GOOGLE SITES
PADA MATA KULIAH DESAIN PESAN**

Muhammad Takdir¹, Zulkifli N², Handy Ferdiansyah^{3*}

¹Teknologi Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang

^{2,3}Bisnis Digital, Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang

^{1,2,3}Jl. Angkatan 45 No.1A Lautang Salo, Kabupaten Sidenreng Rappang, 91651

¹Email: takdirrasyid70@gmail.com

²Email: zulkiflin73@gmail.com

³Email: handyferdiansyah888@gmail.com*

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran yakni media pembelajaran berbasis *web google sites*. Kemudian dilakukan validasi ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan dan kualitas media pembelajaran berbasis *web google sites* pada mata kuliah desain pesan Prodi Bisnis Digital Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian ini satu orang ahli materi, satu orang ahli media, dosen mata kuliah, dan tiga puluh mahasiswa. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu wawancara, angket, dan tes. Hasil penelitian dan pengembangan: (1) Proses penelitian pengembangan ini dilaksanakan dengan beberapa tahapan yaitu: *Analysis, Design, Development, dan Implementation*. Tahap *analysis* meliputi studi analisis kebutuhan, analisis karakteristik mahasiswa dan Analisis Kompetensi. Tahap *design* meliputi pembuatan perangkat pembelajaran, instrument validator ahli materi dan ahli media serta angket dosen dan mahasiswa. Tahap *development* meliputi pembuatan produk multimedia pembelajaran, validasi ahli materi dan validasi ahli media. Tahap *implementation* dilakukan dua siklus yaitu uji coba perorangan dan uji coba produk kelompok kecil, (2) hasil analisis data validasi media pembelajaran berada pada kategori sangat valid, diperoleh dari penilaian ahli materi dan ahli media., (3) hasil penilaian responden uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan respon dosen terhadap media pembelajaran berbasis *web google sites* dinyatakan sangat praktis. Dengan demikian, media pembelajaran valid, dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran berbasis *web google sites* desain pesan.

Kata kunci: Web, google sites, desain pesan



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

ABSTRACT

This development research aims to (1) develop web-based learning media google sites, (2) to find out the validity, (3) and practicality of google sites web learning media in the message design course of the digital business study program of Muhammadiyah Sidenreng Rappang University. This research is a development research (Research and Development) with reference to the ADDIE development model. The subject of this study is one material expert, one media expert, course lecturer, and thirty students. The methods used in data collection are interviews, questionnaires, and test.

The results of research and development: (1) This development research process is carried out in several stages, namely: Analysis, Design, Development, and Implementation. The analysis stage includes needs analysis studies, student characteristics analysis and Competency Analysis. The design stage includes the manufacture of learning tools, material expert instrument validators and media experts as well as lecturer and student questionnaires. The development stage includes the creation of multimedia learning products, validation of material experts and validation of media experts. The implementation stage is carried out in two cycles, namely individual trials and small group product trials, (2) the results of data analysis of learning media validation are in the very valid category, obtained from the assessment of material experts and media experts., (3) the results of the assessment of individual trial respondents, small group trials and lecturers' responses to web-based learning media google sites are declared very practical. Thus, learning media is valid, and practically used as a web-based learning media for google sites message design.

Keyword: *Web, google sites, message design.*

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan teknologi saat ini yang telah memasuki era 4.0 mengharuskan pemanfaatan teknologi dalam menunjang berbagai kegiatan manusia. Kemajuan IPTEK membuat pengelolaan pendidikan tidak mungkin lagi dilaksanakan dengan cara tradisional (Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, 2018). Teknologi merupakan sebuah alat yang di gunakan untuk menyampaikan materi pelajaran, bukan untuk mengubah eksistensi pengajar dalam mendidik dan membelajarkan peserta didiknya (Habib, Januarisman, Erwin; Ghufron 2016).

Teori pengalaman belajar atau yang lebih dikenal Dale's Cone of Experience yang dikemukakan oleh Edgar Dale dalam (Arsyad, 2013) tidak menggambarkan tingkat kesulitan suatu pembelajaran, melainkan konsep serta jumlah dan jenis indra yang digunakan dalam proses penerimaan pesan atau materi pembelajaran.

Beberapa komponen dalam kegiatan pembelajaran antara lain: tujuan, bahan pembelajaran, penilaian, metode dan alat atau media. Komponen itulah yang menjadi komponen utama yang harus dipenuhi oleh pengajar sebelum memulai proses pembelajaran. Komponen-komponen tersebut tidak dapat berdiri sendiri, melainkan saling mempengaruhi dan berhubungan satu sama lain. Salah satu komponen yang paling penting dalam proses pembelajaran adalah Penggunaan media pembelajaran. (Zulkifli N, Handi Ferdiansyah, 2021) Penggunaan media pembelajaran dianggap sangat penting, bila dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu tanggung jawab pendidik yang dianggap penting untuk menarik minat belajar mahasiswa, kehadiran tenaga pendidik untuk

mengarahkan/pengantar kegiatan belajar, buku teks sebagai sumber informasi pembelajaran dan media lain juga diperlukan untuk meningkatkan motivasi mahasiswa sebagai wujud dari aktivitas belajar. Pernyataan tersebut didukung oleh Undang-undang No. 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, yang menyatakan bahwa “Setiap guru/dosen harus mampu memanfaatkan teknologi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan yang mendidik”. Pengajar haruslah mengikuti perkembangan dan teknologi supaya dapat memanfaatkan berbagai teknologi terbaru sebagai media atau sumber belajar yang tentunya dapat menarik minat dan motivasi belajar mahasiswa (“Undang- Undang Republik Indonesia No. 14 Tahun 2005,” n.d.).

Beberapa artikel penelitian yang telah dilakukan membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran lebih efektif dan efisien dalam membantu pengajar menyampaikan pesan pembelajaran, sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Menurut (Nurhikmah dan Haling 2020), “Pengajar diharapkan mampu merancang media pembelajaran yang inovatif, kreatif, efisien dan efektif sehingga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses belajar”. Hal tersebut di dukung oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP, 2010) yang merumuskan bahwa pendidikan di abad ke-21 harus memperhatikan beberapa aspek yaitu, (1) pemanfaatan teknologi pendidikan, (2) peran strategis guru/dosen dan peserta didik, (3) metode belajar dan mengajar kreatif, (4) materi ajar yang kontekstual, dan (5) struktur kurikulum mandiri berbasis individu.

Secara umum kreatifitas dan kemampuan tenaga pendidik dalam menggunakan multimedia sangatlah mendukung terlaksananya proses pembelajaran yang menarik. Menurut sagala (2010) metode ceramah adalah bentuk interaksi melalui penerangan dan penuturan lisan dari pendidik kepada siswa.” Maksud dari pernyataan tersebut adalah tugas seorang pendidik adalah sebagai penyampai materi dan tanggung jawab mahasiswa adalah menghafal semua materi,hal tersebut terbukti berhasil dalam kompetensi mengingat dalam jangka pendek, namun gagal dalam membekali mahasiswa untuk memecahkan masalah dalam jangka panjang. Hal tersebut sama dengan pendapat (Silberman dan Muttaqien 2019) dalam bukunya yang berjudul *active Learning*, yang menyatakan bahwa kita dapat menceritakan sesuatu kepada mahasiswa dengan cepat, namun mahasiswa akan lebih cepat melupakan apa yang kita ceritakan. Menurut (Usman M 2021) hal lain yang menyebabkan kurang efektifnya pembelajaran ialah kurangnya pemanfaatan multimedia dalam proses pembelajaran dan dosen merasa tertekan oleh terbatasnya waktu yang mereka miliki untuk

mengajarkannya. Menurut (Anwariningsih, 2013) menyatakan bahwa: “Penggunaan media melalui desain yang sistematis dapat membantu guru mengajar dengan mudah dan berkesan setelah perancangan tujuan pengajaran dan pembelajaran diketahui”.

Seperti dalam konteks mata kuliah Desain Pesan yang merupakan investasi yang paling utama bagi semua orang. Dalam ilmu pengetahuan para ahli berusaha untuk meningkatkan pengajaran menjadi suatu ilmu atau *science*. Dengan metode mengajar yang ilmiah, diharapkan proses belajar mengajar itu lebih terjamin keberhasilannya. Program studi Bisnis Digital memandang hal tersebut sebagai suatu masalah yang harus dihadapi dengan serius dengan menerapkan berbagai metode pemecahan masalah.

Penggunaan teknologi di lembaga pendidikan merupakan jawaban dari persoalan yang saat sekarang ini hadapi dunia pendidikan di era 4.0. Sebagai salah satu bagian dari sistem yang ada, penggunaan media pembelajaran menggunakan google sites merupakan suatu cara bagaimana agar mahasiswa lebih maksimal dalam menyerap ilmu pengetahuan/materi yang diberikan oleh dosen dengan cara belajar secara langsung.

Media pembelajaran berbasis web sangat cocok digunakan sebagai alternatif media pembelajaran. *Google Sites* dapat digunakan sebagai fasilitas pembelajaran yang bisa tingkatkan dampak positif pemakaian. Ditambah lagi jika terdapat hal-hal yang tidak memungkinkan untuk melakukan pembelajaran di dalam kelas, contohnya seperti yang terjadi saat sekarang ini pandemi covid-19. *Google sites* merupakan salah satu media website yang mudah digunakan dan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, dianggap penting mengembangkan suatu media pembelajaran yang lebih efektif, inovatif, dan efisien.

Hasil observasi awal yang dilakukan Pada tanggal 5 Maret 2021, observasi awal di Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang pada mata kuliah desain pesan dalam program studi bisnis digital mengungkapkan beberapa hambatan pembelajaran. Kendala meliputi keterbatasan ruang kelas, minimnya media pendukung, dan kurangnya kreativitas dosen dalam memanfaatkan media pembelajaran saat pandemi COVID-19. Dosen menggunakan buku, serta media komunikasi jarak jauh seperti *Zoom* dan *Google Meet*. Mahasiswa menjadi pasif dalam pembelajaran, merasa bosan dengan teknik yang monoton. Tidak ada media penyimpanan materi untuk pengulangan. Penggunaan media pembelajaran belum maksimal, mengurangi motivasi dan minat belajar mahasiswa. Keterbatasan pengetahuan dosen mengenai media pembelajaran lebih lengkap dan menarik juga terlihat.

Idealnya, dalam kegiatan belajar mengajar, terutama pada mata kuliah Desain Pesan, sebaiknya menggunakan media pembelajaran yang menghadirkan berbagai konten menarik. Hal ini bertujuan untuk menciptakan suasana yang berbeda dan dapat mengubah persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran desain pesan. Penggunaan media pembelajaran membawa dampak positif bagi pendidik, karena melalui media ini, pendidik memiliki peluang untuk meningkatkan metode pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa secara keseluruhan.

Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pendidikan akan mengubah pembelajaran yang sebelumnya monoton menjadi pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran ini menjadikan dosen bukan satu-satunya sumber informasi bagi mahasiswa, dan tujuan utamanya adalah mendorong mahasiswa untuk lebih aktif dalam proses belajar. Ketertarikan mahasiswa terhadap media pembelajaran ini akan berdampak positif pada motivasi belajar mereka, karena media pembelajaran memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk belajar secara mandiri. Dengan demikian, belajar dapat dilakukan fleksibel tanpa terbatas oleh ruang dan waktu.

METODE PENELITIAN

Bagian metode penelitian ini menguraikan langkah-langkah penyelesaian masalah. Uraikan dengan jelas prosedur penelitian yang dilakukan.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Namun pada penelitian ini, tahapan pengembangan model ADDIE yang dilaksanakan oleh peneliti meliputi tahap *analysis*, *design*, dan *development*. Penelitian ini dilakukan modifikasi yaitu dilaksanakan hanya sampai pada tahap *development* (pengembangan) yaitu hanya sampai pada uji kepraktisan.

Pemilihan model ADDIE didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoretis desain pembelajaran (Tegeh, Jampel, & Pudjawan, 2015). Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajar (Tegeh & Kirna, 2013). Pitoyo (2019) juga menambahkan bahwa model ini dapat digunakan untuk

berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Selain itu, Premana, Suharsono, & Tegeh (Wulandari, 2020) menambahkan bahwa melalui model ini memberikan kesempatan kepada pengembang untuk bekerja sama dengan para ahli isi, media, dan desain sehingga dapat menghasilkan produk yang berkualitas baik.

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi dua jenis yaitu analisis data kualitatif dan data kuantitatif. Pada data kualitatif berupa kritik dan saran yang diberikan oleh ahli media, ahli materi, guru sosiologi, dan peserta didik. Selain kritik dan saran, peneliti juga memberikan angket tentang proses pembelajaran daring kepada guru atau pihak yang mengajar di kelas X. Data tersebut peneliti gunakan sebagai data tahap analisis dalam model pengembangan ADDIE.

Data kuantitatif di peroleh dari angket penilaian kelayakan media pembelajaran yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan guru sosiologi. Angket validasi menggunakan lembar checklist dengan skala likert (skala 5).

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} = Skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor

n = Jumlah butir

Dengan kriteria pengambilan keputusan kelayakan media dari perolehan nilai rata-rata para validator pada tabel berikut.

Tabel 1 Kategori Validitas

No	Interval	Kategori
1	$3,5 \leq M < 4$	Sangat valid
2	$2,5 \leq M < 3,5$	Valid
3	$1,5 \leq M < 2,5$	Cukup valid
4	$1,0 \leq M < 1,5$	Tidak valid

Sumber: Azwar (2014)

Keterangan:

M = Rerata skor untuk setiap aspek yang dinilai

Tabel 2 Kategori Kepraktisan

No	Interval	Kategori
1	$3,5 \leq M < 4$	Sangat praktis
2	$2,5 \leq M < 3,5$	Praktis
3	$1,5 \leq M < 2,5$	Cukup praktis
4	$1,0 \leq M < 4$	Tidak praktis

Sumber: Azwar (2014)

Keterangan:

M = Rerata skor untuk setiap aspek yang dinilai

Kriteria yang digunakan untuk memutuskan bahwa aktivitas dosen mengelola pembelajaran memadai adalah sangat praktis minimal berada pada kategori praktis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Penelitian pengembangan media pembelajaran ini dilaksanakan di Program Studi Bisnis Digital Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang pada mata kuliah Desain Pesan, subjek dalam penelitian ini adalah satu orang ahli materi, satu orang ahli media, satu orang dosen pengampuh mata kuliah, lima orang mahasiswa untuk uji coba perorangan dan dua puluh lima orang mahasiswa untuk uji coba kelompok kecil yang di bagi menjadi lima kelompok. Hasil pengembangan ini menghasilkan produk akhir media pembelajaran desain pesan dalam bentuk *website*. Pengembangan dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Tahap Analisis

a. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil observasi, peneliti mengamati mahasiswa bisnis digital semester II dan menemukan hambatan dalam pembelajaran desain pesan. Kendala meliputi kurangnya ruang kelas, minimnya media pembelajaran, serta kurangnya dukungan kreatifitas dosen dalam memanfaatkan media pembelajaran selama pandemi COVID-19. Dosen menggunakan buku dan media jarak jauh seperti Zoom dan Google Meet. Ini membuat mahasiswa bersikap pasif sebagai penerima informasi. Mahasiswa membutuhkan media yang merangsang dan memberi semangat belajar serta alternatif sumber belajar tanpa batasan ruang dan waktu.

Dari analisis kebutuhan, disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran melalui Google Sites pada desain pesan sangat diperlukan. Ini akan memudahkan pembelajaran, menarik perhatian, dan meningkatkan minat belajar mandiri mahasiswa. Media web memungkinkan tampilan gambar, video, teks, animasi, dan audio yang mendukung interaksi mahasiswa dengan sumber belajar.

b. Analisis Karakteristik Mahasiswa

Mahasiswa yang menjadi subjek penelitian dalam penelitian ini merupakan mahasiswa kelas A Semester II. Pada tahap ini mahasiswa telah mampu menentukan apa yang mereka senangi dan apa yang tidak, selain itu mahasiswa juga sudah mulai berpikir abstrak. saat sekarang ini era pandemi covid-19 yang mengharuskan pembelajaran dilaksanakan dengan daring tentunya dengan bantuan media pembelajaran *web google sites*. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis *web* yang terkesan baru menurut mereka, sangat membantu dan menarik perhatian mereka untuk belajar. Media pembelajaran berbasis *web* yang dikembangkan dapat menyesuaikan model pembelajaran yang diinginkan dosen dan tetap dapat digunakan menyesuaikan karakteristik dan kebutuhan mahasiswa.

c. Analisis Kompetensi Dasar

Analisis kompetensi dasar memuat dasar yang hendak disampaikan kepada mahasiswa. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang, kompetensi dasar yang diberikan kepada mahasiswa program studi Bisnis digital Semester II kelas A pada mata kuliah desain pesan telah tertera dalam RPS pada perangkat pembelajaran. Mahasiswa pada intinya diajarkan untuk mahir mendesain sebuah pesan khususnya pada bidang bisnis.

Isi materi dalam media disesuaikan dengan bahan ajar yang digunakan oleh dosen dengan tujuan agar mahasiswa lebih tertarik pada proses pembelajaran. Karakteristik media adalah mampu memperkuat respon pengguna dengan cepat. Media memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk memilih dan belajar secara mandiri. Media memiliki kelengkapan isi dan petunjuk yang jelas, sehingga pengguna bisa menggunakannya tanpa bimbingan orang lain.

2. Tahap Desain

Berdasarkan hasil dari tahap analisis sebelumnya, maka langkah berikutnya adalah dilakukan tahap desain atau merancang media pembelajaran Google Sites. Tahap desain merupakan tahap perancangan media yang meliputi pembuatan desain media secara keseluruhan (Nofia, 2016). Desain yang dilakukan yaitu berupa pembuatan flowchart serta storyboard yang berisi uraian alur ringkas secara deskriptif dalam media Google Sites. Pembuatan ini memiliki tujuan untuk menggambarkan suatu tahapan penyelesaian masalah secara sederhana, rapi, terurai, dan jelas (Wulandari, 2020).

3. Tahap Pengembangan

Development merupakan tahap untuk merealisasikan apa saja yang dibuat pada tahapan sebelumnya (tahap desain) untuk menjadi sebuah produk dengan kualitas baik. Adapun hasil dari tahap development (pengembangan) ini antara lain:

a. Pembuatan Produk Media pembelajaran menggunakan *google sites*

1. Tampilan Menu Home



Halaman pembuka media pembelajaran desain pesan dengan judul, video pengenalan mata kuliah, deskripsi singkat, profil kampus, dan pengajar.

2. Tampilan Menu Absensi

Pada menu absensi terdapat *google form* yang dapat langsung diisi jika telah membuka menu absensi.

3. Menu Materi



Menu materi menampilkan materi mata kuliah desain pesan yang terbagi dalam beberapa pertemuan. Pada pertemuan 1 berisi materi tentang konsep desain pesan. Pertemuan 2 berisikan materi perencanaan pesan-pesan bisnis. Pertemuan 3 berisi materi proses pembuatan pesan-pesan bisnis. Pertemuan 4 memuat materi advertising. Pertemuan 5 berisikan materi tentang media promosi. Pada pertemuan 6 berisi materi tentang media audio. Pertemuan 7 berisi materi tentang media visual, dan pada pertemuan 8 memuat materi media audio visual.

4. Menu Soal



Soal dibuat agar mahasiswa dapat mengulang kembali materi yang telah dipelajari mulai dari pertemuan 1 sampai dengan pertemuan 5, melalui soal ini juga dapat diukur tingkat pengetahuan mahasiswa setelah melakukan pembelajaran, hal tersebut dapat diketahui setelah mahasiswa selesai menjawab seluruh soal, media akan otomatis menghitung jumlah jawaban salah, benar dan skor hasil evaluasi.

b. Kevalidan media pembelajaran berbasis web desain pesan

1. Validasi Materi

Validasi materi pada media pembelajaran Google Sites dilakukan oleh dua ahli materi. Validasi materi dilaksanakan sebanyak 2 kali oleh ahli materi. Penilaian kelayakan materi pada media Google Sites dilakukan dengan menggunakan angket validasi dengan skala likert. Adapun alternatif jawaban dari skala tersebut yaitu Sangat Baik, Baik, Kurang Baik, Tidak Baik, dan Sangat Tidak Baik.

Terdapat dua aspek pada angket validasi tersebut diantaranya aspek pembelajaran dan aspek isi, dan keterlaksanaan yang terdiri atas 19 indikator. Pada proses validasi, terdapat masukan kritik dan saran dari para ahli materi terhadap media. Ahli materi memberikan masukan terkait banyaknya pengetikan serta ejaan yang salah dalam kepenulisan. Kemudian materi yang tercantum dalam media masih kurang lengkap sehingga perlu ditambahkan. Oleh karena itu, peneliti kemudian memperbaiki kembali materi pada media Google Sites sesuai dengan masukan dari ahli materi.

Setelah dilakukan perbaikan-perbaikan sesuai dengan para ahli, perolehan hasil validasi memperoleh skor rata rata 4,6 dan pada aspek isi dengan nilai rata rata 4,7. Mengacu pada tabel konversi, maka penilaian validator ahli materi adalah **sangat baik** atau **sangat valid**.

2. Validasi Media

Validasi yang dilakukan oleh ahli media digunakan untuk menilai produk media pembelajaran berbasis *web google sites* desain pesan. Terdapat dua aspek yang dinilai oleh ahli media yaitu aspek tampilan dan aspek pemrograman. Aspek tampilan untuk menilai gambar, animasi, daya dukung musik, pemilihan warna, dan tampilan layar. Aspek pemrograman menilai tentang kejelasan navigasi, konsistensi penggunaan tombol, kejelasan petunjuk, kemudahan penggunaan, efisiensi teks, efisiensi gambar, respon terhadap peserta didik dan kecepatan program. Penilaian tersebut dilakukan untuk mengetahui layak atau tidak media tersebut untuk diimplementasikan kepada mahasiswa. Angket menggunakan skala *likert* dengan lima *alternative* jawaban yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang.

Terdapat 2 aspek penilaian yang akan di nilai oleh ahli media yaitu aspek tampilan dan aspek pemrograman yang terdiri dari 20 indikator penilaian. Pada Jumlah skor validasi pada ahli media terhadap aspek tampilan adalah 42 dari 9 indikator, sehingga rerata hasil penilaian ahli materi adalah 4,7 dengan kategori baik. Jika mengacu pada tabel konversi, maka penilaian pada **aspek tampilan** adalah **sangat baik** atau **sangat valid**. Jumlah skor validasi ahli media terhadap aspek pemrograman adalah 50 dari 11 indikator penilaian, sehingga rerata hasil penilaian ahli materi adalah 4,5. Jika mengacu pada tabel konversi maka penilaian pada **aspek pemrograman** adalah **sangat baik** atau **sangat valid**.

4. Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi ini dilakukan pengujian kepraktisan penggunaan media pembelajaran berbasis *web google sites*. Media yang sudah dihasilkan dalam tahap pengembangan diimplementasikan kepada pengguna yaitu dosen dan mahasiswa pada situasi nyata dilapangan. Selama implementasi, rancangan media yang telah dikembangkan dilakukan uji coba dosen dan mahasiswa. Uji coba yang dilakukan terhadap mahasiswa terbagi 2 yaitu uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Uji coba perorangan dan respon dosen dilakukan untuk mengukur tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis web yang diimplementasikan pada proses pembelajaran. Selain uji coba perorangan dilakukan pula uji coba kelompok kecil untuk mengukur tingkat keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis web.

1. Kepraktisan Media pembelajaran berbasis *web google sites* desain pesan

a. Uji Coba Perorangan

Uji coba perorangan dilakukan dengan melibatkan mahasiswa yang memprogram mata kuliah desain pesan sebagai responden, yaitu sebanyak 5 orang mahasiswa kelas A Perogram Studi Bisnis digital FEB Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang untuk mengevaluasi media pembelajaran berbasis web desain pesan. Hasil uji coba perorangan berdasarkan penilaian mahasiswa dari 16 indikator penilaian mendapatkan rata-rata 4,8 yang termasuk dalam kategori sangat baik.

b. Uji coba kelompok kecil

Uji coba produk media pembelajaran berbasis web melibatkan 25 responden yang terbagi dalam 5 kelompok kecil, setiap kelompok beranggotakan 5 mahasiswa.

Hasil uji coba produk media pembelajaran berbasis web termasuk dalam kategori “**sangat baik**” dengan nilai rata rata hasil penilaian mahasiswa mencapai 4,8 dari 16 indikator penilaian yang melibatkan 25 mahasiswa yang terbagi dalam 5 kelompok kecil, disetiap kelompok beranggotakan 5 orang mahasiswa. Setelah melakukan uji coba produk selanjutnya dilakukan uji respon dosen.

c. Respon Dosen Terhadap Media pembelajaran berbasis web

Berdasarkan hasil penilaian pada tabel respon pendidik terhadap media pembelajaran berbasis web memperoleh skor 57 dari 12 indikator, dan memperoleh rerata 4,8. Jika mengacu pada tabel konversi kepraktisan maka media pembelajaran berbasis web termasuk dalam kategori **sangat baik/sangat praktis**.

B. Pembahasan

Penelitian ini membahas pengembangan media pembelajaran berbasis web desain pesan dengan tiga aspek utama: hasil penelitian yang dicapai, kendala dalam pengembangan, dan kelemahan penelitian.

1. Hasil Penelitian: Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis web google sites berdasarkan analisis kurikulum dan karakteristik mahasiswa. Media ini memadukan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video untuk membantu mahasiswa memahami materi desain grafis. Model pengembangan ADDIE digunakan hingga tahap implementasi, menghasilkan media yang praktis dan mudah digunakan oleh dosen dan mahasiswa. Hasil validasi ahli dan uji coba menunjukkan bahwa media ini valid dan efektif dalam meningkatkan interaksi dan pemahaman materi, sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2. Kendala dalam Pengembangan: Proses pengembangan media ini menghadapi beberapa kendala, terutama dalam hal pewarnaan tombol navigasi dan kesesuaian capaian pembelajaran dengan media. Catatan dari ahli media menjadi dasar untuk revisi lebih lanjut guna meningkatkan kualitas media pembelajaran.

3. Kelemahan Penelitian: Penelitian ini memiliki beberapa kelemahan yang membatasi generalisasi hasil. Meskipun berhasil di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang, hasil ini mungkin tidak sepenuhnya relevan di konteks lain atau institusi pendidikan yang berbeda.

Secara keseluruhan, pengembangan media pembelajaran berbasis web desain pesan memberikan manfaat signifikan dalam pembelajaran, meningkatkan interaktivitas, fleksibilitas, dan pemahaman materi. Meskipun menghadapi kendala, media ini berhasil diterapkan dengan baik dan memberikan kontribusi positif terhadap kualitas pembelajaran di institusi tersebut.

SIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penilaian dan pembahasan yang telah dilakukan maka ditarik kesimpulan bahwa:

1. Hasil analisis data validasi media pembelajaran berbasis web google sites berada pada kategori sangat valid, ini diperoleh dari penilaian ahli materi dan ahli media.
2. Berdasarkan penilaian responden uji coba kelompok kecil dan respon dosen terhadap media pembelajaran berbasis web google sites termasuk dalam kategori sangat praktis.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka produk media pembelajaran Google Sites bagi mahasiswa semester II Kelas AI Program Studi Bisnis Digital Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah sidenreng Rappang dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran desain pesan.

SARAN

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dan kesimpulan dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Diharapkan program pengembangan ini bisa dijadikan program dalam kampus sehingga memungkinkan para dosen untuk mengembangkan media pembelajaran pada mata kuliah yang lain. Hendaknya implementasi tidak dilakukan pada satu kelas atau satu kampus saja, sehingga dapat melihat kebermanfaatan media pada kampus lain.
2. Diharapkan pengembangan media pembelajaran berbasis *web google sites* selanjutnya mengembangkan media pembelajaran yang mencakup materi satu semester.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwariningsih, S. H. (2013). Development of Interactive Media for ICT Learning at Elementary School Based on Student Self Learning. 7(154), 121–128.
- Arsyad, A. (2013). Media pembelajaran; Edisi revisi. PT. Rajagrafindo Persada.

- Azwar, Saifuddin. 2014. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- BSNP. (2010). *Paradigma Pendidikan Nasional Abad XXI. Paradigma Pendidikan Nasional Abad XXI*, 1–59.
- Januarisman, Erwin; Ghufron, A. (2016). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM UNTUK SISWA KELAS VII. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 166–182.
- M, U. (2021). Efektivitas Penggunaan Google Classroom pada Masa Pandemi Covid-19 terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(3), 199–210. <https://doi.org/10.32585/edudikara.v6i3.251>
- Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, A. P. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung (PT. Remaja Rosdakarya).
- Nurhikmah, H., & Haling, A. (2020). Peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan media video di Kabupaten Sinjai. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 715–716.
- Sagala, Syaiful. 2010. *Supervisi Pembelajaran dalam Profesi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Silberman, M., & Muttaqien, R. (2019). *No Title (Ed. rev.)*. Nuansa Cendekia.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2015). Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan Dengan Model Addie. *Seminar Nasional Riset Inovatif*, 208–216.
- Tegeh, I. M. dan Kirna, I. M. 2013. Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA* 11(1): 12-26.
- Undang- Undang Republik Indonesia No. 14 Tahun 2005. (n.d.). *Tentang Guru Dan Dosen*.
- Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*. 8(3): halaman 498.
- Zulkifli N, Handi Ferdiansyah, M. (2021). The Development of Multimedia Computer Graphics Learning in Supporting Learning during the Covid-19 Pandemic. *Edumaspol: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 335–342.