

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
WEBSITE DENGAN MENGGUNAKAN GOOGLE SITES PADA MATERI
INFLASI KELAS XI SMA NEGERI 7 BANDAR LAMPUNG**

Diah Pratiwi¹, Surastina², Nur Fitria³

¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung

Email: diyptw@gmail.com¹, srastina@gmail.com², nurfitriasyukri@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kelayakan dan mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis website dengan menggunakan Google Sites yang di kembangkan untuk pembelajaran di kelas XI SMA Negeri 7 Bandar Lampung. Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu: tahap analisis (analyze), desain (design), pengembangan (develop), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Hasil dari validasi ahli materi diperoleh skor 90%, validasi ahli bahasa 92%, dan validasi ahli media 88% semua masuk dalam kategori "Sangat Layak". Hasil uji coba media pembelajaran interaktif berbasis website dengan menggunakan Google Sites pada materi Inflasi kelas XI SMA Negeri 7 Bandar Lampung dengan respon peserta didik memperoleh skor 94% dengan kategori "Sangat Menarik".

Kata Kunci: Pengembangan, Website, Google Sites, Inflasi.

Abstract: *This study aims to analyze the feasibility and determine the response of students to interactive learning media based on the website using Google Sites developed for learning in class XI of SMA Negeri 7 Bandar Lampung. This type of research is Research and Development (R&D) with a development model using the ADDIE model consisting of five stages, namely: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of the validation of material experts obtained a score of 90%, validation of language experts 92%, and validation of media experts 88% all included in the category of "Very Feasible". The results of the trial of interactive learning media based on the website using Google Sites on the Inflation material of class XI of SMA Negeri 7 Bandar Lampung with student responses obtained a score of 94% with the category of "Very Interesting".*

Keywords: *Development, Website, Google Sites, Inflation*

PENDAHULUAN

Sistem pembelajaran saat ini mengharapkan siswa untuk menggunakan keterampilan kognitif, psikomotorik, dan kognitif mereka secara aktif dalam pengembangan potensi diri mereka. Peserta didik dan guru diharapkan dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Namun, peran guru hanyalah memfasilitasi, mengajar, membimbing, dan memberi instruksi.

Peran guru sangat penting dalam proses pembelajaran, karna diperlukan inovasi untuk membuat media pembelajaran yang

menarik perhatian siswa dan membuat belajar lebih menyenangkan. Penggunaan teknologi yang tepat membantu mencapai tujuan pendidikan nasional dan meningkatkan akses ilmu pengetahuan.

Dalam jurnal yang tulis oleh Septiyawati *et al* (2022: 369) ia menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif mencakup *software* dan *hardware* yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi pelajaran dari sumber belajar ke pembelajar dengan metode pembelajaran yang memungkinkan pengguna untuk menanggapi apa yang dimasukkan ke dalam media.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Kristen & Wacana (2021: 6042) menjelaskan di dalam jurnalnya, bahwa media pembelajaran berbasis *website* dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran ini memudahkan peserta didik dalam belajar secara *online*, serta dapat memberikan manfaat yaitu pembelajaran dibuat semenarik mungkin dan dapat digunakan pada ponsel ataupun komputer.

Website menawarkan keunggulan dalam menampilkan konten *multimedia* (teks, gambar, *audio*, *video*, animasi) secara terpadu, mudah diakses kapan saja dan di mana saja, serta menyediakan fitur interaktif seperti kuis, dan video pembelajaran, Fitur-fitur ini sejalan dengan prinsip pembelajaran *modern* yang menekankan keterlibatan aktif siswa, belajar mandiri, dan kemampuan untuk beradaptasi dengan teknologi.

Seperti yang dijelaskan oleh Romadhon & Yudhistira (2021:31) dalam jurnalnya, ia menjelaskan bahwa *website* merupakan kumpulan halaman atau data yang diakses melalui jalur *internet*. Selama seseorang terhubung ke *internet*, setiap orang dapat menggunakannya kapan saja dan di mana saja. Secara teknis, situs *web* adalah kumpulan dari halaman *web* yang digabungkan ke dalam *domain* atau *subdomain* tertentu.

Google Sites, salah satu *platform* pengembangan *website* yang paling sederhana, memungkinkan pengajar membuat konten pembelajaran yang menarik dan interaktif seperti kuis, forum diskusi, dan materi pembelajaran *multimedia* dengan cepat. Media ini dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik dan efektif dengan menggabungkan berbagai komponen *multimedia*, seperti teks, video, grafik, dan kuis interaktif.

Google Sites juga tentunya memiliki manfaat dalam penggunaannya. Seperti

yang disebutkan dalam jurnal yang ditulis oleh Febrian *et al* (2024: 157) ia menyebutkan ada beberapa keuntungan besar dari *website* berbasis *Google Sites* dalam pengembangan dan pengelolaan *website*.

Pertama, *website* sangat mudah dibuat, menjadikannya alat yang sangat berguna bagi guru untuk membuat *website* pembelajaran interaktif yang mudah diakses oleh siswa. Kedua, *website* sangat *fleksibel* dalam integrasi dengan berbagai jenis media seperti teks, gambar, video, dll.

Mata pelajaran ekonomi menjadi salah satu bidang yang penting dalam pembentukan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dasar yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Karna terbatas pada metode konvensional dan penyampaian materi yang tidak interaktif. Pembelajaran ekonomi dianggap monoton kurang menarik bagi peserta didik. Hal ini berpotensi menghambat tercapainya tujuan pembelajaran.

Setelah melakukan pra-penelitian dan wawancara pendahuluan kepada Dra. Evatrine Tampubolon, selaku guru mata pelajaran ekonomi kelas XI SMA Negeri 7 Bandar Lampung, diketahui bahwa siswa masih kesulitan memahami materi pembelajaran khususnya pada pelajaran ekonomi. Selain itu, guru belum memaksimalkan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam penyampaian materi.

Guru cenderung mengandalkan buku paket dan media *PowerPoint* sebagai alat bantu, tanpa menyertakan *visualisasi* atau media interaktif lainnya. Akibatnya, peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep materi yang diajarkan, sehingga membuat mereka cenderung menjadi pasif dalam proses pembelajaran.

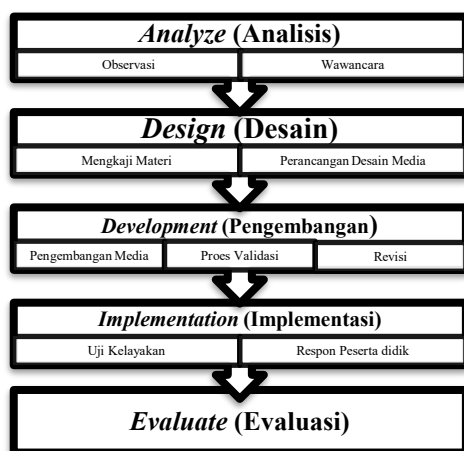
Oleh karna itu, penelitian ini bertujuan untuk menggunakan situs *website* dengan *Google Sites* untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa, dan dengan demikian diharapkan bahwa

pengembangan media pembelajaran ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan penguasaan materi pelajaran dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) menurut buku yang ditulis oleh Sugiyono (2022: 297) ia menjelaskan, bahwa metode *Research and Development* (R&D) atau penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Seperti yang dijelaskan oleh Rejeki *et al* (2023: 1699) dalam jurnalnya, ia menjelaskan model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu: tahap analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*develop*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Berikut langkah-langkah penelitian dalam pengembangan media interaktif berbasis *website* dengan menggunakan *Google Sites* dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1
Langkah-langkah Pengembangan Dengan Pendekatan ADDIE

Populasi yang di gunakan dalam penelitian ini di ambil dari populasi kelas XI, sedangkan sampel yang akan di uji cobakan yaitu kelas XI.9 dengan jumlah 32 orang siswa. Instrumen penelitian yang digunakan pada pengembangan media interaktif berbasis *website* dengan menggunakan *Google Sites* adalah sebagai berikut:

a. Lembar Observasi

Menurut Sugiyono (2022: 145) di dalam bukunya, ia menyebutkan bahwa observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik dibandingkan dengan metode pengumpulan data lainnya, seperti wawancara dan kuesioner, observasi tidak terbatas pada orang tetapi juga pada objek alam dan lainnya.

b. Kuesioner (Angket)

Menurut Sugiyono (2022: 142) dalam bukunya, ia menyebutkan bahwa Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan memberi responden seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk dijawab. Teknik ini efektif jika peneliti mengetahui dengan pasti variabel yang akan diukur dan mengetahui bias yang diharapkan dari responden.

Pada penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan angket validitas, untuk mengetahui kelayakan produk yang akan dikembangkan baik dari segi materi, maupun bahasa. selain itu, instrumen yang digunakan pada respon peserta didik dilakukan dengan menggunakan angket respon, dimana peserta didik akan diberi sebuah angket untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media dan kemenarikan peserta didik pada media tersebut.

c. Dokumentasi

Menurut Hasan *et al* (2022: 23) dalam jurnalnya, ia menuliskan bahwa dokumentasi didefinisikan sebagai upaya untuk mencatat dan mengkategorikan informasi dalam bentuk tulisan, foto, gambar, dan

video. Selain itu, dokumentasi adalah suatu bentuk kegiatan atau proses dalam menyediakan berbagai dokumen dengan memanfaatkan bukti yang akurat berdasarkan pencatatan dari berbagai sumber.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk yang berupa media pembelajaran interaktif berbasis *website* dengan menggunakan *Google Sites*. Proses pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu: tahap analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Data yang diperoleh dari setiap tahap dalam metode ADDIE pada penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini, langkah yang akan dilakukan adalah menganalisis kebutuhan sesuai dengan kompetensi siswa serta menganalisis materi yang sesuai dengan kurikulum yang diterapkan.

a. Analisis kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan yang diperoleh penulis berasal dari hasil observasi dan wawancara selama pra penelitian, yang dilakukan oleh guru mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Negeri 7 Bandar Lampung. Hasil dari wawancara menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi, kurang interaktif, dan belum memenuhi kebutuhan belajar siswa.

Pada tahap ini, penulis mengidentifikasi media pembelajaran yang harus dikembangkan untuk mendukung guru dalam menyampaikan pelajaran dan untuk meningkatkan keterlibatan siswa, terutama

dalam materi inflasi. Oleh karena itu, penulis ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif guna mengatasi permasalahan yang ada, yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *website* menggunakan *Google Sites* pada kelas XI, khususnya pada materi inflasi.

b. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum yang digunakan untuk pengembangan media pembelajaran interaktif ini mengacu pada Kurikulum Merdeka yang diterapkan di SMA Negeri 7 Bandar Lampung, dengan materi yang akan dipelajari adalah inflasi. Hal ini sesuai dengan yang telah ditetapkan dalam CP (Capaian Pembelajaran) dan juga ATP (Alur Tujuan Pembelajaran).

2. Tahap Desain (*Design*)

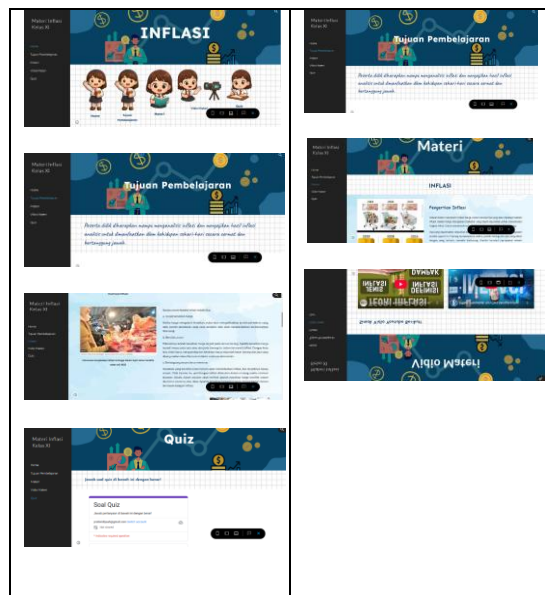
Tahap berikutnya adalah tahap desain. Dalam tahap ini, produk yang akan dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis *website* dengan menggunakan *Google Sites*. Pada tahap ini, ada beberapa rancangan yang perlu disiapkan oleh penulis, yaitu: menyiapkan akun *Google*, *background*, gambar, animasi yang menarik, materi, video pembelajaran, *link* kuis serta *Google Form*.

Tahap selanjutnya menentukan tampilan penyajian yang meliputi halaman utama yang berisikan berbagai menu, seperti menu *home* (berisikan ikon-ikon untuk pindah ke halaman lain), menu tujuan pembelajaran (yang berisikan tujuan pembelajaran), menu materi (yang berisikan materi inflasi), menu video pembelajaran (yang berisikan video pembelajaran sesuai dengan materi yang di bahas) menu *quis* (yang berisikan *Google Form* yang berisi 20 soal).

Elemen-elemen tersebut kemudian akan disesuaikan dengan materi yang akan dibahas dalam media pembelajaran interaktif tentang inflasi dan dirancang dengan menggunakan *Google Sites*. Berikut adalah tampilan dari media pembelajaran interaktif berbasis *website* yang telah disusun oleh penulis.

Pada langkah berikutnya, peneliti menghubungkan setiap tautan menu yang telah dibuat agar ketika halaman di klik, pengguna dapat langsung berpindah ke halaman yang diinginkan. Berikut gambar tampilan media pembelajaran yang telah dibuat oleh penulis:

Tabel 1. Desain Awal Produk Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Dengan Menggunakan *Google Sites*



3. Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan dilakukan sesuai dengan rancangan yang ada. Setelah media pembelajaran interaktif berhasil dikembangkan, langkah berikutnya adalah melaksanakan uji kelayakan terhadap media pembelajaran interaktif tersebut, yang akan dinilai oleh tiga dosen ahli, yaitu

validator ahli materi, validator ahli bahasa, serta validator ahli media.

Dalam tahapan validasi ini, validator menggunakan instrumen berupa angket yang telah disusun oleh penulis sebelumnya. Validator diminta untuk menilai media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan berdasarkan aspek kelayakan dengan memberikan tanda centang “√”, serta diminta untuk memberikan kritik dan saran terkait media pembelajaran interaktif.

Hal tersebut yang akan dijadikan acuan untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan pada media pembelajaran interaktif. Dalam tahap ini, penulis melakukan analisis terhadap data hasil evaluasi media pembelajaran interaktif yang diterima dari setiap validator yaitu validator ahli materi, validator ahli bahasa, dan validator ahli media. berikut adalah hasil penilaian dari setiap validator ahli.

a. Validasi Ahli Materi

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Alternatif Penelitian			Kriteria
		f	n	f/n x (100%)	
1.	Aspek Kelayakan Isi	23	25	92%	Sangat Layak
2.	Aspek Kelayakan Penyajian	14	15	93%	Sangat Layak
3.	Aspek Kelayakan Kontekstual	8	10	80%	Layak
Jumlah		45	50		
Validitas		90%			
Kriteria		Sangat Layak			

Berdasarkan penilaian dari validator ahli materi, produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis *website* menggunakan *Google Sites* mendapatkan skor rata-rata sebesar “90%”. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif ini dikategorikan “**Sangat Layak**” dan dinyatakan “Layak untuk digunakan/uji coba di lapangan dengan revisi ”.

b. Validasi Ahli Bahasa

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No.	Aspek	Alternatif Penelitian			Kriteria
		f	n	f/n x (100%)	
1.	Aspek Kelayakan Bahasa	46	50	92%	Sangat Layak
	Jumlah	46	50		
	Validitas			92%	
	Kriteria			Sangat Layak	

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh validator ahli bahasa terhadap produk yang telah dikembangkan, yaitu media pembelajaran interaktif berbasis *website* dengan menggunakan *Google Sites*, diperoleh persentase nilai rata-rata sebesar “92%”. Oleh karena itu, produk ini dapat dikategorikan "**Sangat Layak**". Dengan demikian, produk yang dikembangkan ini dinyatakan "Layak untuk digunakan/di uji di lapangan tanpa ada revisi".

c. Validasi Ahli Media

Tabel 4. Hasil Angket Ahli Media

No.	Aspek	Alternatif Penelitian			Kriteria
		f	n	f/n x (100%)	
1.	Aspek Kelayakan Media	44	50	88%	Sangat Layak
	Jumlah	40	50		
	Validitas			88%	
	Kriteria			Sangat Layak	

Berdasarkan penilaian dari validator ahli media terkait kemenarikan produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis *website* menggunakan *Google Sites* mendapatkan skor rata-rata sebesar “88%”. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif ini dikategorikan "**Sangat Layak**" dan dinyatakan “Layak untuk digunakan/di uji di lapangan dengan revisi”.

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi adalah tahap di mana produk pembelajaran yang telah dikembangkan mulai diterapkan oleh

pengguna yang dituju, yaitu siswa. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menguji kelayakan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *website* dengan menggunakan *Google Sites* untuk digunakan dalam situasi pembelajaran yang sebenarnya, serta untuk mendapatkan tanggapan dari siswa terhadap media pembelajaran interaktif tersebut.

Pada tahap ini, media pembelajaran interaktif berbasis *website* dengan menggunakan *Google Sites* di terapkan pada siswa kelas XI.9 SMA Negeri 7 Bandar Lampung yang berjumlah 32 siswa, setelah itu siswa diberikan angket respon yang telah di siapkan oleh penulis yang berisi pernyataan tentang media pembelajaran interaktif yang telah diterapkan di kelas.

Selanjutnya, penulis memberikan angket kepada siswa yang berisi pernyataan mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif selama proses belajar pada materi inflasi. Selain itu, tujuan dari uji coba produk ini adalah untuk mengetahui respon siswa terhadap produk yang dikembangkan. Berikut adalah penilaian siswa terhadap produk yang telah dikembangkan dalam proses pembelajaran ekonomi.

Tabel 5. Hasil Respon Peserta Didik

No.	Aspek	Alternatif Penelitian			Kriteria
		f	n	f/n(100%)	
	Jumlah	15134	1600	94%	Sangat Menarik
	Validitas			94%	
	Kriteria			Sangat Menarik	

Berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap penilaian siswa mengenai kemenarikan media pembelajaran interaktif berbasis *website* dengan menggunakan *Google Sites*, diperoleh nilai rata-rata sebesar 94%. Angka ini diperoleh dari produk yang dikembangkan berupa

media pembelajaran interaktif berbasis *website* menggunakan *Google Sites*.

Siswa memberikan penilaian terhadap produk dengan menggunakan angket respon, kemudian total penilaian siswa dihitung dari 32 peserta didik dengan $f=1.513$ (f adalah jumlah skor yang diperoleh) dan $n=1.600$ (n merupakan jumlah skor maksimum), sehingga persentase skor yang diperoleh adalah 94%. Oleh karena itu, produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif yang berbasis *website* dengan memanfaatkan *Google Sites*, dapat dikategorikan sebagai "**Sangat Menarik**" digunakan untuk proses belajar ekonomi, terutama pada topik inflasi untuk kelas XI di SMA Negeri 7 Bandar Lampung.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi dilaksanakan setelah media pembelajaran interaktif selesai dibuat, divalidasi dan direvisi untuk selanjutnya diterapkan pada pengguna yang dituju, yaitu siswa. Revisi produk dilakukan setelah menerima kritik dan saran dari validator ahli materi, validator ahli bahasa, dan validator ahli media, yang kemudian mengarah pada perbaikan. beberapa saran yang diberikan oleh para validator ahli tersebut telah dikembangkan ke dalam bentuk media pembelajaran yang bersifat interaktif. berikut adalah beberapa masukan dan rekomendasi yang disampaikan oleh setiap validator ahli materi, validator ahli Bahasa, dan validator ahli media.

Revisi produk dilakukan setelah menerima kritik dan saran dari validator ahli materi, validator ahli bahasa, dan validator ahli media, yang kemudian mengarah pada perbaikan. beberapa saran yang diberikan oleh para validator ahli

tersebut telah dikembangkan ke dalam bentuk media pembelajaran yang bersifat interaktif. Berikut adalah beberapa masukan dan rekomendasi yang disampaikan oleh setiap validator ahli materi, validator ahli Bahasa, dan validator ahli media.

a. Revisi Ahli Materi

Tabel 6. Revisi Ahli Materi

No	Saran dan Masukan	Tindak Lanjut
1	Penambahan soal pada kuis menjadi 20 soal yang terdiri dari soal pilihan ganda dan esai.	Sudah diperbaiki
2	Setiap soal terdiri dari soal yang sulit, sedang dan mudah.	Sudah diperbaiki

b. Revisi Ahli Bahasa

Tabel 7. Revisi Ahli Bahasa

No	Saran dan Masukan	Tindak Lanjut
1	<i>Beground</i> pada halaman materi diberi warna agar lebih menarik.	Sudah di perbaiki
2.	Soal pada <i>quiz</i> harus ada jawaban benar/salah setelah siswa menjawab soal <i>quiz</i> .	Sudah di perbaiki
3.	Penambahan contoh-contoh gambar pada materi	Sudah di perbaiki

Setelah melaksanakan perbaikan berdasarkan rekomendasi dan saran dari validator sesuai dengan kriteria kelayakan dan aspek menariknya, akhirnya diperoleh Produk akhir yang merupakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *website* dengan

menggunakan *Google Sites* pada materi Inflasi.

Berikut adalah kajian produk akhir media pembelajaran interaktif berbasis *website* dengan menggunakan *Google Sites* yang telah dikembangkan.

a. Halaman Awal *Website*

Pada halaman awal *website*, terdapat *background* berwarna biru dan putih, serta gambar-gambar koin dan ilustrasi orang yang sedang menunjukkan grafik. Di bagian atas halaman awal *website* terdapat judul besar yang bertuliskan "Inflasi". Disamping kiri terdapat bar berisi halaman-halaman yang dapat di klik. Selanjutnya di bawah judul, terdapat tombol atau *ikon* yang dapat ditekan, tombol-tombol tersebut berbentuk gambar animasi anak sekolah, yang berfungsi untuk mengarahkan pengguna ke halaman lain yang ingin diakses oleh siswa. Terdapat tombol Home, tombol Tujuan Pembelajaran, tombol Materi, tombol Video Materi, dan juga tombol *Quiz*.



Gambar 2.

Halaman Awal *Website*

b. Halaman Tujuan Pembelajaran

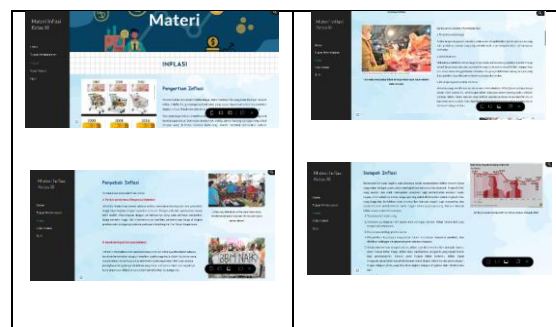
Pada halaman Tujuan Pembelajaran terdapat tulisan yang berisi tujuan pembelajaran dari materi yang di sampaikan yaitu “Peserta didik diharapkan mampu menganalisis inflasi dan menyajikan hasil inflasi analisis untuk dimanfaatkan dlam kehidupan sehari-hari secara cermat dan bertanggung jawab”.



Gambar 3.
Halaman Tujuan Pembelajaran

c. Halaman Materi

Halaman Materi berisikan penjelasan tentang materi inflasi, halaman ini memiliki *background* berwarna biru muda, selain itu di bawah judul halaman materi terdapat tulisan “Inflasi” yang berlatar belakang kotak-kotak berwarna biru dan putih sebagai judul materi. Selanjutnya pada awal materi di sajikan ilustrasi mengenai materi inflasi, di dalam halaman ini terdapat pengertian inflasi, penyebab inflasi, jenis-jenis inflasi, menghitung inflasi, dampak inflasi, dan cara mengatasi inflasi. Selain itu, terdapat contoh-contoh gambar dan ilustrasi untuk menunjang pemahaman siswa terhadap materi inflasi.



Gambar 4.

Halaman Materi

d. Halaman Vidio Materi

Pada halaman Vidio Materi terdapat dua vidio materi youtube yang dikaitkan dengan *Youtube*, video tersebut berkaitan dengan materi yang dibahas yaitu “Inflasi”.



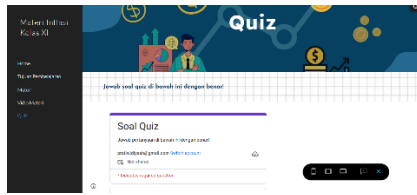
Gambar 5.

Halaman Vidio Materi

e. Halaman *Quiz*

Halaman *quiz* terdapat formulir yang dibuat menggunakan *Google Form* yang berisikan 20 soal berupa pilihan ganda, dan juga esai. Quiz ini memungkinkan siswa untuk segera

memperbaiki kesalahan dan meningkatkan pemahaman mereka.



Gambar 6.
Halaman Quiz

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *website* dengan menggunakan *Google Sites* pada materi Inflasi kelas XI, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis *website* dengan menggunakan *Google Sites* untuk materi inflasi kelas XI sangat layak untuk digunakan. Hal ini didasarkan pada hasil validasi dari beberapa ahli, termasuk validasi ahli materi, validasi ahli bahasa, dan validasi ahli media. Untuk kelayakan media pembelajaran interaktif, diperoleh nilai sebagai berikut: rata-rata persentase skor validasi dari ahli 90%, validasi ahli bahasa 92%, dan validasi ahli media 88%, semua masuk dalam kategori **"Sangat Layak"**. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan layak dan siap untuk diuji coba di lapangan.
2. Berdasarkan respon siswa kelas XI di SMA Negeri 7 Bandar Lampung terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif, diperoleh nilai rata-rata persentase skor sebesar 94%. Nilai ini masuk dalam kategori **"Sangat Menarik"**. Oleh karena itu,

dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *website* dengan menggunakan *Google Sites* layak untuk digunakan dalam proses belajar, terutama pada materi inflasi di kelas XI SMA Negeri 7 Bandar Lampung.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadly, Risnawati. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Powtoon Dengan Materi Kebijakan Moneter dan Kebijakan Fiskal Untuk Peserta Didik Kelas XI.4 SMA Negeri 11 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2024/2025. Bandar Lampung: STKIP PGRI Bandar Lampung.
- Febriyanti, Nadila. (2023). Pengembangan Modul Ajar Materi Lembaga Keuangan Untuk Kelas X SMA Negeri 1 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2023/2024. Bandar Lampung: STKIP PGRI Bandar Lampung.
- Febrian, M. A., Irwan, M., & Nasution, P. (2024). Efektivitas Penggunaan *Google Sites* Sebagai Media Pembelajaran Kolaboratif: *Perspektif Teoritis dan Praktis*. Al I'tibar: *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2), 156.
- Fitriani, Y., & Nurjanah, A. (2022). Ekonomi untuk SMA Kelas XI. Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Hamdani, Alfani. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website* Menggunakan *Google Sites* Pada Materi Sistem Gerak Manusia Untuk Peserta Didik Kelas VIII SMP/MTs.
- Hasan, H., Informasi, S., Vidio, D., & Pendahuluan, I. (2022). Pengembangan sistem informasi dokumentasi terpusat pada stmik

- tidore mandiri. *Jurasik (Jurnal Sistem Informasi Dan Komputer)*, 2(1), 23.
- Kristen, U., & Wacana, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website* pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6042.
- Nurmalia, M., Mudrikah, S., Belen, Y., Bua, M. T., Apdoludin, Ayu, P. E., Budiyo, A., & Ishak. (2024). Metodologi Penelitian Tindakan Kelas & *Research and Development*. Pradina Pustaka.151.
- Pitri, Dellazal. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *Interaktif Google Sites* Pada SUB Materi Tata Nama Senyawa Hidrokarbon Kelas XI MIPA di SMA/MA.
- Putra, Aldi Ivandi. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *Interaktif Berbasis Website* Menggunakan *Google Sites* Pada Muatan IPA Kelas V Subtema Memelihara Kesehatan Organ Pernapasan Manusia Di Sekolah Dasar.
- Pratama, R., Alamsyah, M., S, M. F., & Marhento, G. (2023). Pemanfaatan *Google Site* Sebagai Media Pembelajaran IPA. Prosiding Seminar Nasional Sains, 4(1), 13..
- Rachmawati, Y., Maizora, S., & Maulidiya, D. (2019). Validitas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) *Berbasis Discovery Learning* Pada Materi Bangun Datar Segiempat di Kelas VII SMP Negeri 1 Bengkulu Tengah. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 3(2), 164.
- Rejeki, S., Leksono, I. P., & Rohman, U. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Canva Model ADDIE Mata Pelatihan Pembuatan Konten Video Interaktif dalam Pembelajaran pada Pelatihan TIK MTS di Balai Diklat Keagamaan Surabaya. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4, 1699.
- Romadhon, M. H., & Yudhistira, Y. (2021). Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Android Dan *Website* Menggunakan *Framework Codeigniter 3* Studi Kasus : CV Kopja Mandiri. *Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Peradaban (JSITP)*, 2(1), 31.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)* Bandung. Alfabeta Bandung.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif. Dan RnD*. Bandung. Alfabeta Bandung