



## Pengembangan Media Pembelajaran *Google Sites* pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar *Front Office* Kelas X Perhotelan

Suci Kholifatu Rohmah<sup>1</sup>, Hapsari Kusumawardani<sup>2</sup>, Dafila Tanico<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Profesi Guru Universitas Negeri Malang, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Negeri Malang, Indonesia

<sup>3</sup>SMK Negeri 3 Malang, Indonesia

E-mail: [suci.kholifatu.2431569@students.um.ac.id](mailto:suci.kholifatu.2431569@students.um.ac.id)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2025-04-15 Revised: 2025-05-21 Published: 2025-06-03	<p>This study aims to develop interactive, accessible, and industry-relevant learning media using Google Sites. The research used the Research and Development (R&amp;D) method, with stages including needs analysis, design, development, expert validation, limited trials, and revisions. Validation results showed that the media scored 88.6% from media experts, 94% from material experts, and 84.6% from language experts indicating high feasibility. The media was implemented using a role play approach, with the teacher acting as a facilitator. Students accessed materials, videos, quizzes, and assignments through the platform. Questionnaire results revealed an average student response score of 73%, categorized as "decent." The media was found effective in increasing motivation, aiding material comprehension, and allowing flexible access. However, challenges such as unstable internet connections and the need for technical guidance were noted. Further development is recommended in improving visual design, usage instructions, material depth, hospitality vocabulary, accessible language, and interactive features to enhance learning outcomes and ensure a more engaging and sustainable experience.</p>
<b>Keywords:</b> <i>Google Sites;</i> <i>Hospitality;</i> <i>Front Office;</i> <i>Interactive Media;</i> <i>Learning Motivation.</i>	
<b>Artikel Info</b>	<b>Abstrak</b>
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2025-04-15 Direvisi: 2025-05-21 Dipublikasi: 2025-06-03	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Google Sites yang interaktif, mudah diakses, dan relevan dengan kebutuhan industri perhotelan. Penelitian ini menggunakan metode R&amp;D dengan tahapan: analisis kebutuhan, desain, pengembangan, validasi ahli, uji coba terbatas, dan revisi. Hasil validasi ahli media menunjukkan skor 88,6%, ahli materi 94%, dan ahli bahasa 84,6%, yang secara keseluruhan menunjukkan bahwa media sangat layak digunakan. Implementasi di kelas dilakukan dengan pendekatan <i>role play</i> yang dipandu guru sebagai fasilitator dengan memanfaatkan media yang telah dikembangkan tersebut dalam mengakses materi pembelajaran, video, LKPD, evaluasi, beserta pengumpulan tugasnya. Hasil angket peserta didik menunjukkan skor rata-rata 73% dalam kategori layak. Media ini terbukti mendorong motivasi belajar, memudahkan pemahaman materi, dan memberikan fleksibilitas akses. Namun, tantangan seperti keterbatasan internet dan kebutuhan akan pendampingan teknis tetap menjadi perhatian. Penelitian ini merekomendasikan pengembangan lebih lanjut pada aspek desain visual, pemberian petunjuk penggunaan media, kedalaman materi, penambahan kosakata perhotelan, penyajian bahasa yang lebih mudah dipahami, serta fitur interaktif agar media dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih optimal dan berkelanjutan.</p>
<b>Kata kunci:</b> <i>Google Sites</i> <i>Perhotelan;</i> <i>Kantor Depan;</i> <i>Media Interaktif;</i> <i>Motivasi Belajar.</i>	

### I. PENDAHULUAN

Industri perhotelan saat ini mengalami perkembangan yang pesat seiring dengan meningkatnya sektor pariwisata dan mobilitas masyarakat. Salah satu bidang yang memiliki peran krusial dalam industri ini adalah *Front Office*. Posisi ini merupakan garda terdepan yang secara langsung berinteraksi dengan tamu dan bertanggung jawab terhadap citra layanan suatu hotel. Oleh karena itu, tenaga kerja di bidang ini dituntut memiliki profesionalisme tinggi, keterampilan komunikasi interpersonal, kemampuan menyelesaikan masalah, dan etika

pelayanan prima (Wahyudi, 2021). Pendidikan vokasional seperti SMK perlu dirancang agar dapat membekali peserta didik tidak hanya dengan keterampilan teknis seperti pengelolaan sistem reservasi atau pelayanan *check-in* dan *check-out*, tetapi juga *soft skills* seperti adaptabilitas dan kerja tim agar siap bersaing di dunia industri yang dinamis. Firna, Inayah, Prihadi, dan Wardoyo (2024) mengemukakan bahwa Revolusi Industri 4.0 telah mengubah lanskap pekerjaan, menuntut tenaga kerja untuk memiliki kombinasi keterampilan teknis dan non-teknis seperti komunikasi, kepemimpinan,

kerja tim, dan kemampuan berpikir kritis.

Seiring perkembangan zaman, kemajuan teknologi turut memengaruhi sistem pendidikan. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pendidikan telah berkembang pesat dan digunakan sebagai alat untuk meningkatkan kualitas pendidikan serta memperluas akses bagi masyarakat (Azzahra: 2022). Guru dituntut mampu mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran untuk menciptakan proses belajar yang efektif, efisien, dan menarik. Penggunaan multimedia menjadi salah satu solusi yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa (Salsabila & Agustian, 2021). Pemanfaatan media digital, seperti Google Sites, memberikan fleksibilitas akses, mendukung pembelajaran kolaboratif, serta memungkinkan penyajian materi melalui berbagai format seperti teks, video, gambar, dan kuis interaktif dimana hal itu juga diungkapkan oleh Sijabat (2020) bahwa penggunaan Google Sites memungkinkan pengajar untuk membuat konten yang interaktif dan menarik, memfasilitasi kolaborasi, serta menyediakan sumber belajar yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja.

Observasi awal yang dilakukan di SMKN 3 Malang menunjukkan bahwa pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-Dasar Front Office, khususnya materi *Handling Complaint* dan *Telephone Operator*, masih dilaksanakan dengan metode konvensional yang cenderung pasif dan kurang menarik bagi peserta didik. Hal ini menjadi perhatian khusus pada kelas X Perhotelan Grand Mercure, yang merupakan kelas unggulan namun menunjukkan gejala penurunan motivasi belajar pasca pandemi Covid-19. Kompleksitas materi, tuntutan praktik komunikasi, serta rendahnya minat sebagian peserta didik terhadap jurusan yang dipilih menjadi tantangan dalam pencapaian kompetensi.

Menghadapi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran melalui pemanfaatan media digital yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan dunia kerja. Google Sites dinilai sebagai salah satu platform yang tepat karena mudah digunakan, mendukung penyajian konten interaktif, dan hemat data. Platform ini juga memungkinkan guru untuk menyusun bahan ajar yang responsif dan mudah diakses dari berbagai perangkat, serta mendukung monitoring proses pembelajaran. Sulasmianti (2022) menunjukkan bahwa pemanfaatan Google Sites dalam membuat website memberikan beberapa manfaat, seperti kemudahan dalam menyampaikan materi

pelajaran, memberikan tugas, melakukan penilaian *online*, dan lain-lain. Selain itu, integrasi pembelajaran digital melalui Google Sites dapat dikombinasikan dengan *metode role play* untuk mendekatkan teori dengan praktik di lapangan (Dewi, 2020; Yuliananda, 2021).

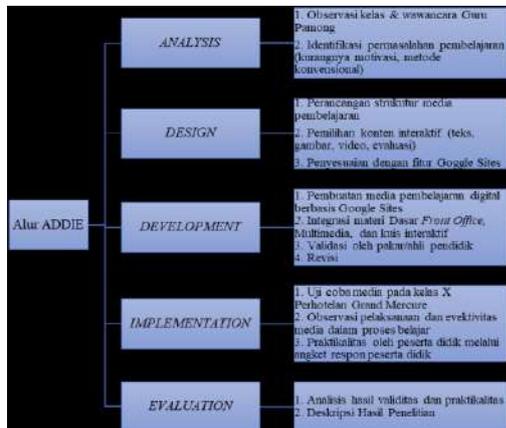
Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Google Sites pada mata pelajaran Dasar-Dasar *Front Office* di kelas X Perhotelan Grand Mercure SMKN 3 Malang, guna meningkatkan motivasi belajar, pemahaman materi, dan keterampilan komunikasi peserta didik dalam konteks layanan perhotelan.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Model ini dipilih karena memberikan pendekatan yang sistematis dalam merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi media pembelajaran digital berbasis *Google Sites* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan metode yang bertujuan untuk merancang serta menguji efektivitas suatu produk dalam konteks pendidikan (Fitri, 2020). Selain berfokus pada pengembangan dan evaluasi produk, metode ini juga bertujuan untuk menggali pengetahuan baru terkait fenomena-fenomena mendasar dan praktik-praktik pendidikan.

Pada tahap Analisis (*Analysis*), dilakukan analisis terhadap permasalahan yang terjadi di kelas berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Guru Pamong. Pada tahap Desain (*Design*), dilakukan perancangan struktur dan konten media pembelajaran digital yang interaktif, dengan memanfaatkan fitur-fitur *Google Sites* yang mudah diakses oleh peserta didik. Tahap Pengembangan (*Development*) dilakukan dengan membuat media pembelajaran berbasis digital yang memuat materi, video, gambar, dan evaluasi interaktif yang relevan dengan kompetensi Dasar *Front Office*. Media yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh validator dan direvisi kemudian diuji coba pada tahap Implementasi (*Implementation*) di kelas X Perhotelan Grand Mercure untuk mengukur efektivitasnya dalam pembelajaran. Peserta didik melakukan penilaian melalui pengisian angket respon peserta didik agar diketahui kualitas dan keberhasilan media pembelajaran tersebut. Setelah implementasi, tahap Evaluasi (*Evaluation*) dilakukan dengan

melakukan analisis hasil validitas oleh validator dan praktikalitas oleh peserta didik serta pembuatan deskripsi hasil penelitian. Alur pengembangan dengan model ADDIE divisualisasikan dalam bentuk bagan guna memberikan gambaran sistematis dan terstruktur dimana dapat dilihat pada bagan 1 sebagai berikut.



**Bagan 1.** Alur penelitian pengembangan dengan ADDIE

Penelitian ini melibatkan peserta didik kelas X Program Keahlian Perhotelan di SMK Negeri 3 Malang. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menggali kebutuhan peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar *Front Office*, dengan menggunakan metode analisis isi. Data yang dikumpulkan mencakup jenis kualitatif dan kuantitatif. Ali, Hariyati, Pratiwi, dan Afifah (2022) menjelaskan bahwa teknik pengumpulan data dalam penelitian kuantitatif dikaitkan dengan teknik penghitungan statistik dan penggunaan perangkat lunak, dengan tujuan menghasilkan kesimpulan yang objektif dan dapat digeneralisasikan. Sementara itu, Winarni (2021) menjelaskan bahwa pendekatan penelitian kualitatif bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis mendalam, dengan menonjolkan proses dan makna dari perspektif subjek. Dalam konteks ini, data kualitatif diperoleh melalui kritik dan saran dari validator, sedangkan data kuantitatif berasal dari hasil penilaian media pembelajaran oleh tiga ahli, yakni ahli media (Bapak Dafila Tanico), ahli materi (Ibu Rizal Leni Godo Saraswati), dan ahli bahasa (Bapak Mohammad Ilham Ar Rozaq).

Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen angket tertutup, yaitu angket dengan pilihan jawaban yang telah tersedia. Ardiansyah, Risnita, dan Jailani (2023) menjelaskan bahwa instrumen penelitian adalah alat yang digunakan

untuk memperoleh, mengolah, dan menginterpretasikan informasi dari responden. Instrumen ini berfungsi penting untuk menilai kelayakan media dari sisi tampilan, isi, dan bahasa. Angket menggunakan skala Likert berbentuk *checklist* lima poin. Hasil pengisian kemudian dianalisis menggunakan teknik persentase, dengan rumus menurut Optiana (2019:4), di mana NP adalah Nilai Persentase, R adalah skor yang diperoleh, dan SM adalah Skor Maksimal sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Hasil persentase yang diperoleh dari perhitungan, dianalisis dan dijabarkan ke dalam kategori tertentu guna menentukan tingkat kelayakan produk yang dikembangkan, sebagaimana ditampilkan pada Tabel 1 berikut:

**Tabel 1.** Skala Kelayakan

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
1	81% - 100%	Sangat Layak
2	61% - 80%	Layak
3	41% - 60%	Kurang Layak
4	0% - 40%	Tidak Layak

Sumber: (Muntaha, 2019:181)

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Pengembangan media pembelajaran berbasis web melalui platform Google Sites dilakukan dengan pendekatan *Research and Development* (R&D), menggunakan model ADDIE sebagai kerangka kerja. Pendekatan ini bertujuan untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, seperti materi, metode, media, dan teknik evaluasi, guna membantu guru dalam melakukan kreasi dan inovasi yang berkelanjutan (Sa'diyah et al: 2020). Model ADDIE sendiri, menurut Rachma et al. (2023), merupakan salah satu model yang sangat relevan dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi karena memungkinkan pengembangan secara terstruktur.

Pada tahap Analisis (*Analysis*), dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi kegiatan pembelajaran, wawancara informal dengan guru, dan pengkajian terhadap karakteristik peserta didik. Hasil analisis menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih bersifat konvensional, dominan menggunakan media presentasi statis dan buku teks. Hal ini berdampak pada rendahnya antusiasme dan

keterlibatan aktif peserta didik dalam memahami materi-materi dasar dalam bidang perhotelan, terutama yang membutuhkan penguatan dalam aspek komunikasi, pelayanan, dan keterampilan interpersonal. Selain itu, keterbatasan waktu praktik dan kurangnya media interaktif membuat peserta didik kesulitan menghubungkan materi dengan konteks nyata di dunia industri. Dengan demikian, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu mendukung pemahaman peserta didik secara kontekstual dan praktis melalui pemanfaatan teknologi yang mudah dijangkau.

Pada tahap perancangan (*Design*) dalam model pengembangan ADDIE, fokus diarahkan pada perancangan tampilan dan struktur media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan. Tujuan utama pada tahap ini adalah memastikan bahwa rancangan media mampu menyajikan materi secara menarik, sistematis, dan mudah diakses oleh peserta didik. Proses perancangan dimulai dengan menyiapkan kerangka navigasi dan *layout* halaman menggunakan platform Google Sites. Dipilihnya platform ini mempertimbangkan kemudahan akses, fleksibilitas tampilan, serta integrasi langsung dengan akun Google yang umum dimiliki peserta didik. Struktur halaman utama mencakup beberapa menu penting seperti Beranda, Fase E (kelas X), Fase F (kelas XI), dan submenu seperti Capaian Pembelajaran, Bahan Ajar, Latihan Soal, Referensi, serta Pengumpulan Tugas.

Dalam perancangan tampilan, elemen visual seperti gambar, ilustrasi, dan video yang relevan disiapkan untuk menunjang penyampaian materi. Penggunaan warna, *font*, dan tata letak juga dirancang agar tampak profesional, menarik, dan nyaman dilihat. *Font* yang digunakan mengedepankan keterbacaan, sedangkan warna dipilih agar serasi dan tidak mencolok, sehingga peserta didik dapat fokus pada konten pembelajaran.

Untuk mendukung keterlibatan aktif peserta didik, pada tahap desain ini juga dirancang integrasi media interaktif seperti kuis berbasis Google Form, Wordwall, Quizziz, dan Kahoot! Selain itu, disusun pula tautan untuk pengumpulan tugas dan refleksi melalui Padlet, guna membangun interaksi dua arah antara peserta didik dan guru.

Secara keseluruhan, tahap *Design* ini menghasilkan prototipe awal media pembelajaran yang mencerminkan tujuan instruksional dan kebutuhan peserta didik,

serta siap untuk diuji dan dikembangkan lebih lanjut pada tahap berikutnya. Berikut adalah gambar proses perancangan media pembelajaran.

Tahap *Development* (Pengembangan) merupakan proses implementasi rancangan menjadi produk nyata berupa media pembelajaran interaktif berbasis *website*. Pada tahap ini, media dikembangkan menggunakan platform Google Sites, yang dipilih karena kemudahan akses serta kemampuannya mengintegrasikan berbagai sumber daya digital seperti Google Form untuk asesmen, video YouTube sebagai sumber visual, dan permainan edukatif berbasis Quizziz, Kahoot, Padlet, dan Wordwall untuk mendukung interaktivitas.

Pengembangan dilakukan secara sistematis, diawali dengan penyusunan *storyboard* dan *flowchart* sebagai panduan navigasi dan alur isi. Desain situs mengacu pada prinsip *user-centered design* yang menekankan pengalaman pengguna yang intuitif dan menyenangkan (Rosenzweig, 2024). Menu navigasi seperti Beranda, Capaian Pembelajaran, Bahan Ajar, Latihan Soal, Referensi, dan Pengumpulan Tugas disusun agar mudah diakses dan mendukung pembelajaran mandiri. Struktur konten dibuat berdasarkan prinsip *accessibility* dan *universal design*, serta mengikuti pendekatan multimedia, dimana informasi disampaikan melalui teks, gambar, dan video untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar. Rahayu, Marmoah, dan Budiharto (2023) menjelaskan bahwa penerapan prinsip-prinsip multimedia dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam menerima dan memproses informasi yang disajikan, dengan memanfaatkan dua saluran ganda, yaitu gambar dan suara. Materi utama mencakup *Handling Complaint* dan *Telephone Operator*, dipresentasikan dalam format Power Point interaktif berbasis Canva yang dilengkapi ikon klik untuk eksplorasi lebih lanjut. Konten juga disertai studi kasus, latihan soal digital, dan dokumen pendukung agar pengalaman belajar semakin kaya dan relevan dengan dunia industri perhotelan. Media pembelajaran berbasis web Google Sites ini bisa dikunjungi melalui *link* sebagai berikut <https://s.id/Media-Pembelajaran-Perhotelan>

Setelah media dirancang dan dikembangkan, dilakukan uji fungsionalitas dan publikasi dengan pengaturan akses terbuka. Media yang telah dirilis akan melalui tahap validasi oleh

pakar di bidang media, konten, dan linguistik untuk menilai aspek kelayakan tampilan, ketepatan materi, serta kejelasan penggunaan bahasa. Hasil validasi menunjukkan media pembelajaran berbasis Google Sites dinyatakan *sangat layak* digunakan. Penilaian ahli media mencapai rata-rata 88,6%, dengan skor 100% pada aspek cocok dan tepat sasaran, kualitas, serta kesesuaian ukuran, menunjukkan media sudah sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Rincian hasil tersebut disajikan pada Tabel 2 berikut.

**Tabel 2.** Hasil Validasi Ahli Media

Indikator	Presentase (%)
Jelas, Rapi, dan Menarik	80%
Cocok dan Tepat Sasaran	100%
Relevan dengan Topik yang Diajarkan	80%
Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran	80%
Layak, Luwes, Tahan, Berulang-ulang	80%
Berkualitas baik	100%
Kesesuaian Ukuran dengan Lingkungan Pembelajaran	100%
<b>Rata-rata</b>	<b>88,6%</b>
<b>Hasil</b>	<b>Sangat Layak</b>

Sumber: Data diolah dari Excel, sumber: angket validasi oleh ahli media

Ahli materi memberi skor rata-rata 94%, dengan nilai sempurna pada kelengkapan, keluasan, kedalaman materi, keakuratan istilah, mendorong rasa keingintahuan, menciptakan kemampuan bertanya, serta keruntutan konsep yang menandakan konten sangat komprehensif dan relevan. Rincian hasil tersebut disajikan pada Tabel 3 berikut.

**Tabel 3.** Hasil Validasi Ahli Materi

Indikator	Presentase (%)
Kelengkapan Materi	100%
Keluasan Materi	100%
Kedalaman Materi	100%
Keakuratan Konsep dan Definisi	80%
Keakuratan Fakta dan Data	80%
Keakuratan Gambar dan Ilustrasi	80%
Keakuratan Istilah	100%
Mendorong Rasa Ingin Tahu	100%
Menciptakan Kemampuan Bertanya	100%
Keruntutan Konsep	100%
<b>Rata-rata</b>	<b>94%</b>
<b>Hasil</b>	<b>Sangat Layak</b>

Sumber: Data diolah dari Excel, sumber: angket validasi oleh ahli materi

Validasi oleh ahli bahasa memperoleh rata-rata 84,6%, dengan nilai tinggi pada aspek lugas serta dialogis dan interaktif meskipun beberapa kalimat masih perlu penyempurnaan. Rincian hasil tersebut disajikan pada Tabel 4.

**Tabel 4.** Hasil Validasi Ahli Bahasa

Indikator	Presentase(%)
Lugas	90 %
Komunikatif	80 %
Dialogis Dan Interaktif	93 %
Kesesuaian Dengan Perkembangan Peserta Didik	80 %
Kesesuaian Dengan Kaidah Bahasa	80 %
Rata-rata	84,6%
Hasil	Sangat Layak

Sumber: Data diolah dari Excel, sumber: angket validasi oleh ahli bahasa

Media pembelajaran yang telah divalidasi oleh validator selanjutnya direvisi kemudian diimplementasikan (*Implementation*) dalam proses pembelajaran terbimbing pada kelas. Dalam proses ini, guru berperan sebagai fasilitator yang mendampingi peserta didik dalam mengakses dan menggunakan media secara langsung melalui perangkat masing-masing. Pembelajaran dilaksanakan dengan pendekatan simulasi peran (*role play*) yang berfokus pada konteks komunikasi layanan. Peserta didik diarahkan untuk memahami berbagai skenario layanan dan berlatih keterampilan komunikasi melalui panduan yang telah disediakan dalam media. Tahapan pembelajaran mencakup aktivitas mengakses media melalui tautan yang telah disediakan, menelusuri menu secara berurutan sesuai petunjuk, mempelajari materi serta menonton video pembelajaran, kemudian menyelesaikan evaluasi yang tersedia.

Pada awal pelaksanaan, guru memberikan pendampingan berupa penjelasan singkat mengenai navigasi situs dan cara mengerjakan kuis. Guru juga secara aktif membantu peserta didik yang mengalami kendala teknis, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar dan optimal. Selama proses tersebut, guru melakukan observasi langsung terhadap interaksi peserta didik dengan situs pembelajaran, termasuk waktu akses, tingkat penyelesaian kuis, serta kendala teknis yang dihadapi. Selain itu, guru juga mengumpulkan masukan melalui angket kepuasan *online* guna menilai efektivitas media yang digunakan.

Berdasarkan hasil angket respon peserta didik, media pembelajaran berbasis *Google Sites* memperoleh nilai rata-rata sebesar 73% yang tergolong dalam kategori *layak*. Artinya, media ini telah memenuhi harapan peserta didik dalam mendukung pembelajaran, meskipun masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, hasil ini menjadi dasar penting bagi pengembang media untuk terus melakukan perbaikan, baik dalam hal desain visual, kedalaman materi, maupun peningkatan elemen interaktif, agar media dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih optimal bagi peserta didik. Rincian hasil tersebut disajikan pada Tabel 5 berikut.

**Tabel 5.** Hasil Angket Penilaian Respon Peserta Didik

Indikator	Presentase (%)
Media dan Materi Pembelajaran	70 %
Motivasi Belajar	75 %
Rata-rata	73%
Hasil	Layak

Sumber: Data diolah dari Excel, sumber: angket penilaian respon peserta didik kelas X Grand Mercure

Tahap evaluasi (*Evaluation*) merupakan tahapan terakhir dari penelitian pengembangan model ADDIE. Tahap ini berfokus pada penyempurnaan akhir guna mengatasi kekurangan yang masih ada, sehingga penggunaan media *Google Sites* dalam proses pembelajaran ke depannya dapat berjalan tanpa hambatan.

## B. Pembahasan

Media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti memberikan manfaat yang signifikan bagi peserta didik maupun guru. Berdasarkan hasil validasi, media ini dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Penilaian oleh ahli media menunjukkan skor rata-rata sebesar 88,6%, dengan nilai sempurna (100%) pada aspek kesesuaian dengan tujuan, kualitas, dan ukuran media. Hal ini menunjukkan bahwa media telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran serta mampu menarik perhatian peserta didik melalui tampilan yang rapi dan menarik. Akan tetapi perlu untuk ditambahkan gambar atau animasi yang lebih beragam dan relevan serta cara penggunaan media pembelajaran pada menu utamanya. Lebih lanjut, validasi oleh ahli materi menghasilkan skor rata-rata sebesar 94%. Aspek kelengkapan, keluasan,

dan kedalaman materi memperoleh nilai sempurna, begitu pula dengan indikator keakuratan istilah, daya dorong rasa ingin tahu, kemampuan menumbuhkan pertanyaan, dan keruntutan konsep. Hal ini menandakan bahwa konten yang disajikan dalam media memiliki tingkat komprehensivitas yang tinggi dan relevan dengan tujuan pembelajaran. Sementara itu, penggunaan istilah perhotelan perlu untuk ditambahkan agar mampu memperdalam wawasan dan kosakata asing bagi peserta didik. Penambahan istilah juga perlu diberikan penjelasan konsep atau definisi yang jelas agar tidak menimbulkan salah tafsir dan supaya lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Dari aspek kebahasaan, media memperoleh rata-rata skor sebesar 84,6% berdasarkan penilaian ahli bahasa. Nilai tinggi ditunjukkan pada aspek kelugasan, serta gaya penyampaian yang dialogis dan interaktif. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa kalimat yang perlu disempurnakan agar lebih sesuai dengan perkembangan peserta didik dan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Penerapan media pembelajaran berbasis *Google Sites* dalam mata pelajaran Dasar *Front Office* pada kelas X Perhotelan Grand Mercure memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Media ini digunakan dalam kegiatan belajar yang dipandu langsung oleh guru, yang berperan sebagai fasilitator untuk membantu peserta didik mengakses berbagai konten pembelajaran seperti materi, video, lembar kerja (LKPD), kuis interaktif, hingga pengumpulan tugas. Proses pembelajaran mengadopsi metode *role play* dalam konteks layanan komunikasi, sehingga peserta didik tidak hanya membaca teori, tetapi juga mempraktikkan langsung skenario nyata yang umum terjadi di dunia kerja perhotelan, khususnya dalam menangani keluhan tamu melalui sambungan telepon.

Dari hasil observasi selama kegiatan berlangsung, terlihat bahwa peserta didik menunjukkan keterlibatan yang tinggi. Mereka aktif berpartisipasi, menjalankan simulasi peran dengan semangat, dan mengerjakan evaluasi secara antusias. Antusiasme ini juga tercermin dalam kecepatan mereka mengakses materi, kelengkapan pengisian LKPD, serta keterlibatan dalam diskusi bersama guru dan teman sebaya.

Berdasarkan angket yang diisi oleh peserta didik, media ini memperoleh rata-rata skor sebesar 73% dan diklasifikasikan dalam

kategori layak. Meskipun demikian, beberapa aspek seperti desain visual, kedalaman konten, dan fitur interaktif masih perlu ditingkatkan. Secara keseluruhan, media ini tidak hanya mendukung pemahaman materi, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar, mendorong keterlibatan aktif, serta menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, relevan, dan kontekstual dengan dunia industri.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Rahman et al (2020:628) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis web terbukti mampu mengubah cara belajar menjadi lebih bervariasi dan inovatif, serta memadukan pembelajaran daring dan tatap muka secara efektif. Media semacam ini dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi belajar serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Keunggulan lainnya adalah fleksibilitas akses, dimana peserta didik dapat mengakses kembali materi kapan pun dibutuhkan sebagai bahan evaluasi.

Tampilan yang menarik dan keteraturan penyajian materi juga menjadikan pembelajaran lebih sistematis dan tidak mudah terabaikan atau hilang. Penelitian Adzkiya & Suryaman (2021) pun menyatakan bahwa media semacam ini mampu meningkatkan daya tarik peserta didik dalam mengerjakan evaluasi karena tampilannya menarik dan *link* media mudah untuk dibagikan serta diakses di berbagai perangkat.

Meskipun memiliki berbagai kelebihan, media ini juga memiliki beberapa keterbatasan. Kelemahan utama adalah ketergantungan pada koneksi internet. Peserta didik yang tidak memiliki akses internet yang stabil akan mengalami kesulitan dalam mengakses materi. Selain itu, sebagian peserta didik masih membutuhkan pendampingan dalam menggunakan teknologi ini secara mandiri, terutama pada tahap awal implementasi.

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan implementasi media pembelajaran berbasis *Google Sites*, dapat ditarik kesimpulan bahwa media ini tergolong sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi oleh ahli media, materi, dan bahasa masing-masing menunjukkan tingkat kelayakan yang tinggi, dengan rata-rata skor keseluruhan yang menunjukkan bahwa media telah memenuhi standar kualitas dalam aspek desain, isi

materi, serta kebahasaan. Selain itu, Respon peserta didik yang tergolong dalam kategori layak (rata-rata 73%) mengindikasikan bahwa media ini diterima dengan baik dan mampu mendukung pembelajaran, meskipun masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan, seperti desain visual, kedalaman konten, dan penguatan elemen interaktif. Media ini juga terbukti praktis karena dapat diakses di berbagai perangkat dan memungkinkan pembelajaran berlangsung secara fleksibel, meski masih bergantung pada koneksi internet.

##### B. Saran

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* perlu terus dilakukan untuk mendukung inovasi pembelajaran digital yang lebih interaktif, adaptif, dan mudah diakses. Rekomendasi ini diharapkan dapat mendorong kemajuan dalam bidang teknologi pendidikan, khususnya dalam pengembangan media berbasis web yang efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad 21.

##### Acknowledgment

Terima kasih disampaikan kepada Program Studi Pendidikan Profesi Guru (PPG) Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Malang yang telah mendanai kegiatan ini.

##### DAFTAR RUJUKAN

- ADZKIYA, D. S. & SURYAMAN, M., 2021. Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), pp.1-7. <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>
- ALI, M.M., HARIYATI, T., PRATIWI, M.Y., & AFIFAH, S. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Penerapannya Dalam Penelitian. *Education Journal*, 2(2), 1-6. <https://ojs.stai-ibnurusyd.ac.id/index.php/jpib/article/download/86/27>
- ARDIANSYAH, R., RISNITA, & JAILANI, M.S. (2023). Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1-10. <https://doi.org/10.61166/interdisiplin.v2i1.64>

- AZZAHRA, S.A. (2022). Pengaruh Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Pendidikan Indonesia di Era Digital. *Kompasiana*. Tersedia di: <https://www.kompasiana.com/syifaazzahr/a5937/627ccb71d8da797bd24733b2/pen-garuh-teknologi-informasi-dan-komunikasi-terhadap-pendidikan-indonesia-di-era-digital> [Diakses 27 Mei 2025].
- BÉDARD, J. L., PUDELKO, B., KAGORORA, F., PSYCHÉ, V., ZAIDMAN, A. M. & SIMARD-TOZZI, G., 2022. Articulating technological and pedagogical accessibility for adult learners in distance education.
- CAHYANI, D. I., MUNA, F. U., FADHILAH, M. F., WACHIDAH, S. & HANIK, E. U., 2021. Peran Lembaga Pendidikan dalam Membentuk Karakter Peserta Didik Era 4.0 di Sekolah Indonesia Kuala Lumpur. *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, 1(3), pp.181–190.
- DEWI, N., 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(2), pp.123–134.
- FIRNA, L., INAYAH, N., PRIHADI, R.R., & WARDOYO, S. (2024). Pengembangan Soft Skills Melalui Pendidikan Vokasional di Smk untuk Menjawab Kebutuhan Industri. *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 2(12), 681–686. <https://doi.org/10.59435/gimi.v2i12.1177>
- FITRI, A. Z. & HARYANTI, N., 2020. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, Mixed method dan Research and Development*. Malang: Madani Media.
- HURAEËRAH, A. J. A., ABDULLAH, A. W. & RIVAI, A. (2024). Pengaruh Teknologi Informasi Dan Komunikasi terhadap Pendidikan Indonesia. *Journal of Islamic Education Policy*, 8(2), 133–146. <https://doi.org/10.30984/jiep.v8i2.2715>
- MUNTAHA, S., BUDIMAN, M. A. & WIDYANINGRUM, A., 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), pp.178–185. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>
- NURRISA, F., HERMINA, D. & NORLAILA. (2025). Pendekatan Kualitatif dalam Penelitian: Strategi, Tahapan, dan Analisis Data. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(3), 793–800. <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/view/581>
- OPTIANA, N., 2019. Pengembangan Panduan Penilaian Berbasis E-Portofolio Menggunakan Edmodo dalam pembelajaran praktikum fisika untuk Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Riset Dan Kajian Pendidikan Fisika*, 6(2), pp.1–5. <https://doi.org/10.12928/jrpkpf.vxix.xxxx>
- RACHMA, A., IRIANI, T., & HANDOYO, S. S. (2023). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>
- RAHAYU, P., MARMOAH, S., & BUDIHARTO, T. (2023). Analisis Penerapan Prinsip Mayer pada Multimedia Digital dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktik Dwija Indria*, 12(5), 354–365. <https://doi.org/10.20961/jddi.v12i5.90998>
- RAHMAN, N., MAEMUNAH, M., HAIFATURRAHMAH, H., FUJIATURAHMAH, S. & SARI, N., 2020. Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Bagi Guru SMP. *JCES (Journal of Character Education Society)*, 3(3), pp.621–630.
- ROSENZWEIG, R., 2024. How User-Centered Design Improves The Effectiveness of Online Courses. *Linkedin*. <https://www.linkedin.com/pulse/how-user-centered-design-improves-effectiveness-rub%C3%A9n-rosenzweig-xlknf>
- SA'DIYAH, H., ALFIYAH, H.Y., AR, Z.T., & NASARUDDIN, N. (2020). Model Research And Development dalam Pembelajaran

- Pendidikan Agama Islam. *El-banat: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*, 10(1), 42–73.  
<https://doi.org/10.54180/elbanat.2020.10.1.42-73>
- SAFITRI, M. & AZIZ, M. R., 2022. ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), pp.51–59.
- SALSABILA, U. H. & AGUSTIAN, N., 2021. Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), pp.123–133.
- SATRIA, A. & SUTABRI, T. (2025). Pengembangan Pembelajaran Virtual Reality Berbasis Metaverse Menggunakan Metode ADDIE. *Router: Jurnal Teknik Informatika dan Terapan*, 3(2), 1–9.  
<https://doi.org/10.62951/router.v3i2.409>
- SIJABAT, N.B. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Smp Negeri 1 Banda Aceh. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- SULASMIANTI, N. (2022). Pembelajaran Berbasis Web dengan Google Sites. *Jurnal Wawasan Pendidikan dan Pembelajaran*, 2, 1–66.
- TAUFIK, M. & DOYAN, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Konsep dan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1167–1173.  
<https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3.743>
- WAHYUDI, S. U., NUGRAHANI, F. & WIDAYATI, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Google Sites untuk Meningkatkan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(3), 1064–1082.  
<https://doi.org/10.35931/am.v7i3.2446>
- WARUWU, M., PUAT, S.N., UTAMI, P.R., YANTI, E., & RUSYDIANA, M. (2025). Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 917–932.
- WINARNI, E. W., 2021. *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R & D*. Jakarta: Bumi Aksara.
- YULIANANDA, R., 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website dalam Bentuk Google Sites untuk Peserta Didik Kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*.