

***The Development of Google Sites-Based E-learning Media in the Life Skills  
Videography Program for Students at SKB Semarang City***

**Pengembangan Media *E-learning* berbasis Google Sites Pada Program *Life Skill*  
Videografi Peserta Didik di SKB Kota Semarang**

Wahyuni Dini Lestari<sup>1</sup>, Titi Prihatin<sup>2</sup>

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Semarang

Email: wahyunidini105@students.unnes.ac.id

\*Corresponding Author

---

Received : 29 April 2025, Revised : 04 June 2025, Accepted : 09 June 2025

---

**ABSTRACT**

*This research is based on the background of educators still using conventional methods in learning and the lack of learning media in material accessibility. The purpose of this research is to develop an e-learning media device using Google Sites in the videography life skills program for students at SKB Semarang City. This research method is Research and Development (R&D) developed by Reiser and Mollenda. It consists of five systematic stages: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The instruments used in data collection consisted of two media expert validations, two material expert validations, and the responses of 12 grade XI students at SKB Semarang City, who served as users. Overall, the results showed that media expert validation obtained an average assessment percentage of 95%, material experts obtained 90%, and student responses as users received an average percentage of 89%, all of which were classified as very valid or very feasible. The final product is in the form of Google Sites-based e-learning media that can be used by students in facilitating the learning of the videography life skills program. The findings support Mayer's Cognitive Theory of Multimedia Learning, which emphasizes the effectiveness of learning through a combination of text, images, and interactive media. Practically, this media can be applied to various subjects and other non-formal education contexts. Based on the results of the development research that has been carried out, it is recommended that further research examine the effectiveness of the media by involving a larger number of respondents or experimental tests.*

**Keywords:** *E-Learning, Google Sites, Life Skill, Videography*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pendidik yang masih menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran dan kurangnya media pembelajaran dalam aksesibilitas materi. Tujuan dari penelitian ini yaitu mengembangkan perangkat media *e-learning* menggunakan google sites pada program *life skill* videografi untuk peserta didik di SKB Kota Semarang. Metode penelitian ini adalah Research and Development (R&D) yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Terdiri dari lima tahap sistematis: Analyze (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (penerapan), dan Evaluation (penilaian). Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data terdiri dari, dua validasi ahli media, dua validasi ahli materi serta respon peserta didik kelas XI yang berjumlah 12 orang di SKB Kota Semarang sebagai pengguna. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli media memperoleh rata-rata presentase penilaian sebesar 95%, ahli materi memperoleh 90%, dan respon peserta didik sebagai pengguna memperoleh rata-rata presentase sebesar 89%, semuanya tergolong dalam kategori sangat valid atau sangat layak. Produk akhir berupa media *e-learning* berbasis Google Sites yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam mempermudah pembelajaran program *life skill* videografi. Temuan ini mendukung Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia oleh Mayer, yang menekankan efektivitas pembelajaran melalui kombinasi teks, gambar, dan media interaktif. Secara praktis, media ini dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran dan konteks pendidikan nonformal lainnya. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan, disarankan agar penelitian

selanjutnya dapat mengkaji efektivitas media dengan melibatkan jumlah skala responden yang lebih besar atau uji eksperimental.

**Kata Kunci:** *E-Learning, Google Sites, Life Skill, Videografi*

## 1. PENDAHULUAN

Abad ke-21 membuat dunia mengalami era baru yang ditandai oleh kemajuan maupun perubahan yang pesat dalam bidang teknologi, globalisasi, dan perubahan sosial. Pendidikan dan pengembangan keterampilan saat ini diarahkan untuk membekali peserta didik agar mampu menghadapi berbagai tantangan dan memanfaatkan peluang di tengah dinamika dunia yang terus berkembang (Pahrijal dkk., 2023). Namun, faktanya berdasarkan peringkat pendidikan dunia tahun 2022 yang disusun *Programme International Student Assessment (PISA)* peringkat posisi negara Indonesia berada di urutan ke 69 dari 80 negara yang terdaftar. Kualitas pendidikan di Indonesia masih rendah, sehingga mengalami kesulitan untuk mengejar kemajuan seperti yang telah dicapai oleh negara-negara tetangga (Diki Maulansyah dkk., 2023). Salah satu faktor penyebab rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia adalah belum optimalnya penguasaan keterampilan abad ke-21 oleh peserta didik. Menurut Trilling & Fadel (2009) Keterampilan abad ke-21 yang perlu dikuasai meliputi berpikir kritis dan pemecahan masalah, komunikasi dan kolaborasi, kreativitas dan inovasi, kemampuan hidup dan berkarir, serta penguasaan Media, Informasi, dan Teknologi (TIK) (Fajri dkk., 2021).

Kurangnya keterampilan dapat berdampak pada tingginya angka pengangguran, terutama bagi lulusan SMA atau sederajat. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistika Nasional, pada tahun 2024 jumlah pengangguran berdasarkan pendidikan, didominasi oleh tamatan Sekolah Menengah Atas (SMA) yaitu 7,05%. Hal ini mengindikasikan bahwa lulusan SMA dipersiapkan untuk melanjutkan pendidikan tinggi, sehingga belum sepenuhnya siap menghadapi dunia kerja karena kurangnya keterampilan dan pengalaman yang relevan (Budiani dkk., 2025). Dalam mengatasi permasalahan tersebut, pendidikan nonformal hadir sebagai alternatif bagi mereka yang membutuhkan keterampilan tambahan, mengalami putus sekolah, tidak dapat melanjutkan pendidikan formal ataupun pelengkap dari pendidikan formal yang diikuti (Syaadah dkk., 2023). Dalam konteks ini, pendidikan nonformal memainkan peran penting dalam pembentukan keterampilan yang diperlukan untuk beradaptasi dengan perubahan sosial. Oleh karena itu, pendidikan nonformal menjadi wadah alternatif yang relevan untuk menjawab kebutuhan pembelajaran masyarakat modern secara fleksibel dan kontekstual.

Penerapan pendidikan nonformal dalam konteks pendidikan yang lebih luas mampu menjadi solusi dan alternatif yang layak untuk melengkapi konten informasi yang bermanfaat secara praktis dan kreatif, melampaui aspek teoritis semata. Pendidikan ini lebih menekankan pada proses pembelajaran yang instruksional dan aplikatif, bukan sekadar normatif dan teoritis sebagaimana yang kerap ditemukan dalam sistem pendidikan formal (Ionescu, 2020). Sanggar Kegiatan Belajar merupakan salah satu lembaga pendidikan non formal atau pendidikan luar sekolah yang menyediakan berbagai layanan pendidikan kesetaraan seperti Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Pelatihan, Pemberdayaan Masyarakat, Keterampilan, Pendidikan Kepemudaan dan lainnya (Shomedran dkk., 2020). Berbagai program yang diselenggarakan SKB dapat meningkatkan mutu masyarakat, salah satunya Program *Life Skill Education*.

Menurut Organisasi Kesehatan Dunia (WHO, 2020) dalam (Isaksen dkk., 2025) mendefinisikan *Life Skill Education* sebagai "Kemampuan untuk berperilaku adaptif dan positif, yang memungkinkan individu menghadapi tuntutan dan tantangan kehidupan sehari-hari secara efektif". Penerapan life skill cenderung berbeda-beda tergantung pada konteks dan budaya. Di Norwegia, pendidikan *life skill* diintegrasikan ke seluruh kurikulum dan tidak disajikan sebagai mata pelajaran khusus, sehingga isi, metode, dan cara penyampaian diserahkan kepada kebijakan masing-masing sekolah atau guru. Tujuannya adalah untuk menyisipkan komponen pendidikan *life skill* ke dalam mata pelajaran yang ada sebagai bagian dari pembelajaran sehari-hari di kelas (Nasheeda dkk., 2019). Program *life skill* dalam

pendidikan kesetaraan pada satuan pendidikan nonformal dirancang untuk membekali warga belajar dengan kemampuan yang dibutuhkan dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Pelaksanaan program ini dilakukan melalui kegiatan pembelajaran berbasis pelatihan, yang bertujuan untuk menumbuhkan sikap mandiri serta memberdayakan warga belajar, sehingga berkontribusi pada peningkatan kualitas hidup mereka. Program *life skill* atau pelatihan keterampilan ini meliputi beragam bidang seperti kewirausahaan, menjahit, tata boga, keterampilan digital pembuatan poster/media grafis, videografi dan lainnya tergantung pada masing-masing SKB disetiap daerah (Amalia dkk., 2024)

Program *life skill* yang sangat berguna untuk peserta didik dalam menghadapi dunia kerja di era digital abad 21 adalah Videografi. Saat ini, sebagian besar masyarakat telah memanfaatkan media sosial sebagai hiburan maupun sumber informasi. Salah satu platform yang sedang populer dan banyak diminati adalah tiktok, yang berisi berbagai konten dalam bentuk video (Ratri dkk., 2023). Videografi dapat digunakan oleh lembaga, komunitas, perusahaan, organisasi, maupun individu. Hal ini sangat tepat apabila dimanfaatkan oleh peserta didik sebagai peluang karir dalam membuat konten video, seperti konten video hiburan, promosi dan pemasaran, video tutorial, jurnalistik, video edukasi, dokumentasi dan lain sebagainya yang dapat diupload di media sosial (Tsalatsa dkk., 2023). Sehingga, salah satu hal yang perlu diperhatikan pada pembelajaran program *life skill* tersebut adalah penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami materi atau teori yang disampaikan dan mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Nomleni dkk., 2023).

Penggunaan media berbasis teknologi digital sangat membantu dalam menyampaikan informasi terkait program *life skill* (keterampilan hidup) yang dibutuhkan oleh peserta didik (Wardana dkk., 2022). *Life skill* peserta didik dapat terlihat pada kecerdasan sosial emosional peserta didik ketika berhadapan dengan teknologi digital dalam proses pembelajaran, misalnya dalam presentasi video pembelajaran dan aplikasi Canva. Ketika menyusun catatan scrapbook elektronik, siswa dapat terlihat melatih diri untuk menganalisis informasi, mempertimbangkan informasi, membuat keputusan yang tepat, dan kemudian mengomunikasikannya secara efektif dengan teman dan guru (Nurdin dkk., 2023). Namun kenyataannya, permasalahan yang kerap dihadapi oleh pendidik adalah keterbatasan kemampuan dalam mengembangkan media yang dapat digunakan sebagai sumber belajar peserta didik berbasis digital, sehingga masih banyak pendidik yang masih terkendala dalam pemilihan media (Luh dkk., 2021).

Seperti pada implementasinya pembelajaran Program *Life Skill* di SKB Kota Semarang yang memiliki masalah utama, yaitu rendahnya ketersediaan dan aksesibilitas media pembelajaran digital. Penelitian ini didasarkan pada wawancara dengan salah satu pendidik di SPNF SKB Kota Semarang mengungkapkan bahwa satu-satunya media pembelajaran yang digunakan adalah *e-learning* dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek), yaitu seTARA Daring. Platform ini kerap mengalami kendala teknis seperti error diakibatkan pemindahan operator pemeliharaan sistem, bahkan pernah diretas hingga empat kali, yang menurunkan tingkat keamanannya. Serta sistem penilaian dalam platform ini masih dilakukan secara manual, dan belum ada pengganti *e-learning* tersebut saat terjadi gangguan. Dalam pembelajaran program *life skill*, yang merupakan mata pelajaran wajib setiap semester, pendidik masih menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran dan *WhatsApp* sebagai alternatif untuk membagikan materi saat *e-learning* bermasalah. Namun, penggunaan *WhatsApp* juga tidak optimal karena keterbatasan kapasitas memori perangkat peserta didik serta file yang sering tertimbun pesan lain. Hal ini menyulitkan peserta didik dalam mengakses materi dan menyebabkan kebingungan dalam mengikuti proses pembelajaran. *WhatsApp* dianggap kurang efektif karena keterbatasan pengiriman, penyimpanan, dan ukuran file (Yuliani & Saputri, 2021). Dan berdasarkan survei yang dilakukan, terdapat 9 dari 12 peserta didik mengaku belum memahami materi atau panduan dalam pembuatan video.

Untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran *life skill* videografi, diperlukan media pembelajaran berbasis teknologi yang mendukung proses belajar dan memudahkan

akses materi (Baharuddin & Hatta, 2024). Akses yang terbatas terhadap materi akan menghambat pemahaman dan penerapan keterampilan peserta didik. Oleh karena itu, *e-learning* berbasis web menjadi solusi yang relevan karena memungkinkan peserta didik menemukan sumber belajar secara mandiri dan mengakses materi kapan saja dan di mana saja (Sajiatmojo, 2021). Google Sites merupakan salah satu media berbasis situs web yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran, serta menjadi sarana yang efektif dan efisien dalam menyajikan informasi yang dapat diakses oleh pengguna secara cepat dan real-time (Tamrin dkk., 2024). Media *e-learning* melalui Google Sites dapat digunakan oleh guru dan siswa karena platform ini menyediakan berbagai fitur yang mendukung, seperti akses gratis, kemudahan penggunaan, dukungan untuk kolaborasi, serta kemudahan dalam penyimpanan materi secara daring (Mashudi dkk, 2023). Selain itu, Google Sites hanya membutuhkan perangkat handphone dan koneksi internet tanpa perlu mengunduh aplikasi tambahan, karena dapat diakses melalui google sehingga memudahkan guru maupun peserta didik dalam pembelajaran (Adzkiya & Suryaman, 2021).

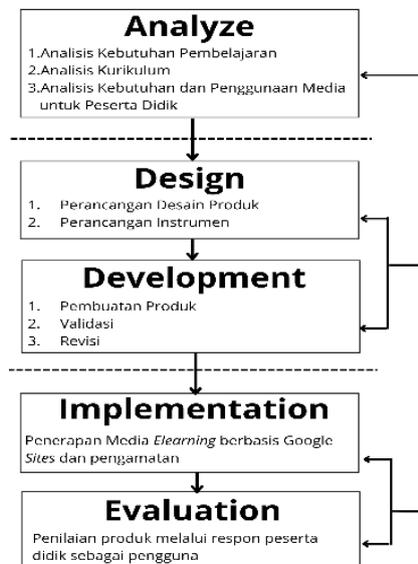
Beberapa riset terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan google sites dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam belajar. Saifulloh dkk (2023) mengembangkan *E-learning* berbasis Google Sites dan memperoleh hasil bahwa pemanfaatan Google Sites sebagai media *e-learning* tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga mampu mendorong keterlibatan dan kedisiplinan belajar siswa. Aziza & Baroroh (2024) juga membuktikan bahwa media ini mampu mendorong siswa untuk menganalisis, mengevaluasi informasi, dan menarik kesimpulan secara kritis, sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Sementara itu, penelitian oleh Mahardika dkk (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis Google Sites berpengaruh terhadap pemahaman materi oleh siswa, di mana terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 10,5 poin. Dan pada penelitian Kittipongpisut dkk (2025) hasil temuan ini menunjukkan bahwa konten digital terkait literasi digital yang dikembangkan pada Google Sites memiliki kualitas tinggi dan dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Selain itu, tingkat kepuasan siswa terhadap materi pembelajaran dinilai pada tingkat tertinggi.

Hasil riset sebelumnya menunjukkan bahwa Google Sites memiliki manfaat dalam mendukung pembelajaran akademik. Namun terdapat kesenjangan dalam pengembangan media *e-learning* berbasis Google Sites, yang hingga kini belum secara spesifik ditujukan untuk mendukung program pembelajaran *life skill* videografi di SKB maupun dalam konteks pendidikan nonformal. Riset yang ada masih terbatas pada konteks pendidikan formal dan belum menyoroti pengembangan media pembelajaran untuk keterampilan yang relevan dengan dunia kerja. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengisi celah tersebut dengan memfokuskan pada pengembangan media *e-learning* berbasis google sites dalam pembelajaran *life skill* videografi.

Penelitian ini penting dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan non-formal melalui pengembangan media pembelajaran digital dalam program *life skill*, seperti media *e-learning* yang inovatif. Secara praktis, penggunaan teknologi dalam program *life skill* memungkinkan guru menyampaikan materi melalui video, gambar, kuis daring dan lainnya yang memfasilitasi pembelajaran kontekstual dan reflektif. Sehingga, pengembangan media berbasis Google Sites dapat dimanfaatkan untuk menyajikan konten *life skill* secara multimodal, terstruktur, dan dapat diakses kapan pun oleh peserta didik guna mengembangkan keterampilan hidup (*life skill*) yang relevan dengan tantangan era digital, seperti videografi. Dengan demikian, peserta didik diharapkan menjadi lulusan yang siap bekerja. Sebaliknya, jika pembelajaran program *life skill* tidak sesuai dengan kebutuhan peserta didik, kualitas lulusan belum siap menghadapi dunia kerja karena kurang keterampilan. Berdasarkan permasalahan dan urgensi tersebut, penelitian ini akan fokus pada Pengembangan Media *E-learning* Berbasis Google Sites Pada Program *Life Skill* Videografi Peserta Didik Paket C di SKB Kota Semarang.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain Research and Development (R&D), yaitu metode yang bertujuan untuk menghasilkan dan mengembangkan produk yang dapat digunakan dalam pembelajaran. R&D tidak hanya berfokus pada pembuatan produk, tetapi juga mencakup proses analisis kebutuhan serta validasi produk oleh para ahli, agar produk yang dihasilkan layak digunakan dalam dunia pendidikan (Sugiyono, 2013). *Research and Development* dapat menciptakan produk atau model dengan tingkat validitas yang tinggi dan terpercaya, karena proses pengembangannya melibatkan serangkaian uji coba di lapangan serta validasi oleh para ahli (Okpatrioka, 2023). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda pada tahun 1990-an (Anafi dkk., 2021). Model ini terdiri dari lima tahap sistematis yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Model ADDIE merupakan model yang dirancang dengan ringkas, jelas dan padat dari satu urutan ke urutan yang lain, sehingga bersifat prosedural (Ulfa, 2021). Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media *e-learning* berbasis Google Sites untuk program *Life Skill* Videografi. Berikut adalah prosedur penelitian yang dilakukan :



**Gambar 1. Prosedur penelitian secara operasional**

Pada tahap *Analyze*, peneliti melakukan tiga jenis analisis, yaitu: (1) analisis kebutuhan media pembelajaran melalui wawancara dengan guru untuk mengidentifikasi kendala dan kebutuhan dalam proses pembelajaran; (2) analisis kurikulum untuk menentukan materi yang akan dikembangkan dalam media; serta (3) analisis kebutuhan dan penggunaan media oleh peserta didik melalui penyebaran angket. Tahap *Design* dilakukan dengan mengumpulkan konten materi, menyusun alur navigasi media dalam bentuk flowchart, serta merancang instrumen validasi untuk ahli materi, ahli media, dan respon pengguna. Validasi media dilakukan oleh dua orang dosen ahli media dari Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Validasi materi dilakukan oleh salah satu dosen pengampu mata kuliah Videografi Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang dan satu orang pendidik Program *Life Skill* di SKB Kota Semarang. Tahap *Development* dilakukan dengan mengembangkan produk media pembelajaran sesuai desain yang telah dibuat, kemudian divalidasi oleh para ahli, serta produk akhir direvisi berdasarkan masukan dari validator. Tahap *Implementation*, media diterapkan kepada seluruh peserta didik Paket C kelas XI di SKB Kota Semarang yang berjumlah 12 orang (Sampel Cluster) untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran, dan peneliti melakukan pengamatan terhadap pelaksanaannya. Terakhir, tahap

Evaluation dilakukan dengan menyebarkan angket kepada peserta didik tersebut yang memiliki karakteristik gaya belajar berbeda-beda untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap media yang dikembangkan.

Instrumen yang dilakukan dalam pengambilan data menggunakan instrumen skala *Likert*. Pada skala tersebut diajukan pernyataan dan meminta persetujuan (agreement) responden atas pernyataan yang diajukan (Simamora, 2022). Terdapat empat opsi jawaban yang menggambarkan tingkat persetujuan responden terhadap pernyataan, mulai dari penilaian tertinggi "sangat setuju" sampai terendah "sangat tidak setuju". Berikut adalah kisi-kisi instrumen ditujukan untuk validasi ahli media, ahli materi dan kisi-kisi instrumen peserta didik sebagai respon pengguna.

**Tabel 1. Kisi-kisi instrumen Angket Uji Validitas Ahli Materi**

Sumber : Walker dan Hess (dalam Kustandi & Darmawan, 2020:85-86 ) dengan modifikasi

Aspek Penilaian	Indikator
A. Desain Pembelajaran	1. Kejelasan kurikulum
	2. Pengorganisasian materi
	3. Relevansi evaluasi dengan tujuan pembelajaran
	4. Kesesuaian bahan ajar dengan kebutuhan peserta didik
B. Isi Materi	1. Kebenaran isi materi
	2. Kekinian atau up to date materi
	3. Cakupan dan kedalaman materi
	4. Kesesuaian acuan referensi pada materi
C. Kebahasaan	1. Ketepatan bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia
	2. Kesesuaian gaya bahasa dengan kognitif sasaran

**Tabel 2. Kisi-kisi instrumen Angket Uji Validitas Ahli Media**

Sumber : Wetson dan McAlpine (dalam Kustandi & Darmawan, 2020:90) dengan modifikasi

Aspek Penilaian	Indikator
A. Kualitas Desain	1. Jenis huruf yang digunakan dalam media
	2. Desain tampilan
	3. Desain tata letak
B. Kualitas Teknik	1. Kualitas pengelolaan dalam media
	2. Kebergunaan/fungsionalitas media
	3. Kemudahan pengaksesan media

**Tabel 3. Kisi-kisi instrumen Angket Respon Pengguna Peserta Didik**

Sumber : Kartini & Putra, 2020 dengan modifikasi

Aspek Penilaian	Indikator
A. Kualitas Isi dan Tujuan	Kejelasan petunjuk penggunaan
	Kejelasan pembahasan materi
	Kejelasan alur pembelajaran
	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran
B. Kualitas Tampilan	Kejelasan tampilan, warna dan navigasi
	Keterbacaan teks
	Latihan soal
	Kesesuaian contoh dengan materi

	Kemudahan penggunaan
C. Kualitas Pembelajaran	Menarik perhatian dan minat belajar siswa
	Kemudahan dalam belajar
	Penguatan konsep dan pemberian bantuan dalam belajar
	Keinginan untuk mempelajari materi yang lain dengan media sejenis

Setelah data terkumpul dengan menggunakan angket sebagai pengumpulan data, langkah selanjutnya adalah menganalisis data untuk memperoleh gambaran hasil penelitian secara objektif. Penelitian pengembangan ini menggunakan persentase sebagai alat untuk menyajikan data. Persentase memiliki keunggulan dalam membantu pembaca memahami sejauh mana kontribusi masing-masing aspek (Hikmawati, 2020). Berikut adalah rumus yang digunakan dalam menghitung rerata skor dalam persentase dengan menggunakan skala likert:

$$Persentase = \frac{\Sigma (\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

(Arikunto, 2010:268)

Keterangan :

$\Sigma$  = Jumlah

n = Jumlah butir kuesioner

100% = Konstanta

Hasil nilai persentase yang diperoleh dari validator ahli dan respon peserta didik kemudian diinterpretasikan secara deskriptif dalam kategori sebagai berikut :

**Tabel 4. Presentase kategori kelayakan**

(Arikunto, 2013:35)

Tingkat Presentase	Validasi Ahli	KATEGORI
81% - 100%	Sangat Valid	Sangat Layak
61% - 80%	Valid	Layak
41% - 60%	Cukup Valid	Cukup Layak
21% - 40%	Tidak Valid	Tidak Layak
<21%	Sangat Tidak Valid	Sangat Tidak Layak

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### HASIL

##### TAHAP ANALYZE (ANALISIS)

Tahap analisis ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan awal dan merumuskan kebutuhan dalam proses pembelajaran pada program *Life Skill* Videografi di SKB Kota Semarang. Pada tahap ini terdiri dari 3 tahap yaitu: (1) Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran, (2) Analisis Kurikulum serta (3) Analisis Kebutuhan dan Penggunaan Media untuk Peserta Didik. Pada tahap pertama yaitu tahap analisis kebutuhan pembelajaran, peneliti melakukan wawancara kepada salah satu guru program *life skill* untuk mengetahui media apa yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran *life skill* dan sarana prasarana teknologi apa saja yang ada di SKB Kota Semarang. Guru menyebutkan media yang diperlukan adalah media yang didalamnya terdapat materi, video, kuis untuk membuat peserta didik semangat dalam belajar. Sarana dan prasarana yang tersedia di SKB Kota Semarang telah mendukung kegiatan pembelajaran digital menggunakan komputer, namun jarang digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

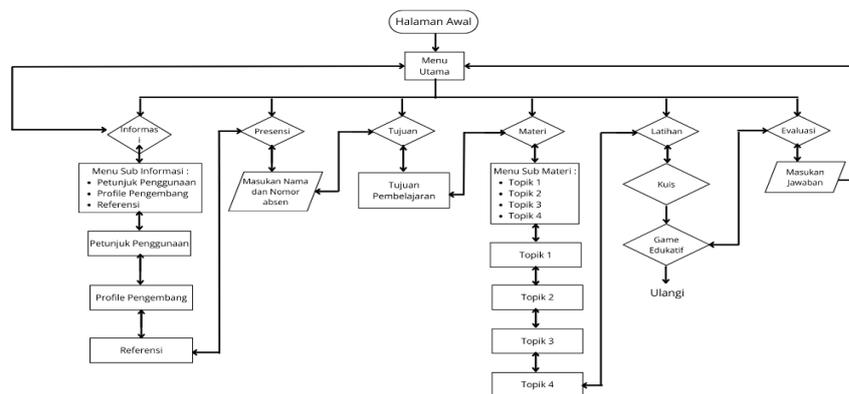
Pada tahap kedua yaitu tahap analisis kurikulum, fokus utamanya adalah menentukan materi pembelajaran sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP), disusun melalui acuan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang telah dirancang oleh guru. Pembelajaran ini memanfaatkan media *e-learning* berbasis Google Sites sebagai sarana utama, guna meningkatkan keterlibatan

aktif siswa dalam proses pembelajaran. Materi *life skill* yang dipilih difokuskan pada bidang videografi, pemilihan materi ini didasarkan pada kondisi mayoritas peserta didik yang hanya mampu mempraktekkan pengambilan video, namun masih belum memahami konsep dan teori videografi secara menyeluruh, seperti teknik pengambilan gambar, gerakan kamera, pencahayaan serta proses penyuntingan.

Pada tahap terakhir yaitu tahap analisis kebutuhan dan penggunaan media untuk peserta didik, dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran, mengidentifikasi kemampuan peserta didik dalam menggunakan *smartphone* atau komputer pada pembelajaran program *life skill* di kelas. Berdasarkan hasil penyebaran angket kepada peserta didik paket C kelas 11 dengan jumlah 12 peserta didik, secara keseluruhan telah dapat menggunakan perangkat teknologi seperti komputer maupun *smartphone*. Seluruh peserta didik menyatakan media yang digunakan guru dalam pembelajaran hanya menggunakan buku dan LMS seTara Daring dan perangkat teknologi yang biasanya digunakan *smartphone*, namun penggunaan *smartphone* tersebut hanya digunakan dalam mencari jawaban. 11 dari 12 peserta didik mengatakan bahwa lebih senang apabila media pembelajaran terdapat kombinasi antara video, materi dan game.

**TAHAP DESIGN (DESAIN)**

Tahapan ini peneliti merancang isi dan bentuk *e-learning* berdasarkan analisis dan tujuan pembelajaran yang meliputi : Perancangan desain produk dan Perancangan instrumen. Perancangan desain produk. Sebelum memasuki tahap pengembangan, peneliti melakukan perancangan desain produk yang akan dimasukkan ke dalam media *e-learning* dengan memanfaatkan platform editor canva untuk membuat desain tema latar belakang di *google sites*. Selain itu, peneliti juga mengumpulkan berbagai komponen seperti gambar, suara, video, web kuis, game edukatif, serta evaluasi yang akan dimasukkan ke dalam media tersebut. Selain itu, peneliti juga menentukan software pendukung yang tautannya akan disematkan ke dalam *google sites*, seperti *google drive* (materi pdf maupun gambar), *google formulir* (presensi dan evaluasi), *canva* (materi), *heyzine* (flipbook), *youtube* (video materi), *tiktok* (referensi video), *quiziz* (kuis), *wordwall* (game edukatif). Selain itu, peneliti membuat desain flowchart dengan tujuan untuk menggambarkan alur atau flowchart dari media e-larning yang akan dikembangkan.



**Gambar 2. Desain Flowchart**

Tahap Design terakhir yaitu Perancangan instrumen. Peneliti membuat angket validasi produk yang akan dinilai oleh ahli materi dan media. Selain itu, peneliti membuat angket untuk respon pengguna oleh peserta didik. Penilaian pada angket terhadap seluruh aspek media, materi, dan respon pengguna oleh peserta didik di ukur menggunakan instrumen skala *Likert*.

## TAHAP DEVELOPMENT (PENGEMBANGAN)

### Pengembangan

Pada tahap pengembangan ini, peneliti mengembangkan isi konten media *e-learning* menggunakan platform Google Sites berdasarkan desain yang telah ditentukan sebelumnya. Media *e-learning* yang dikembangkan memiliki berbagai fitur yang mudah diakses oleh peserta didik serta dirancang untuk mendukung pembelajaran yang interaktif. Media ini menyediakan bahan ajar yang beragam, seperti teks, file PDF, video pembelajaran, dan flipbook digital, sehingga dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik. Selain itu, disediakan kuis interaktif yang memberikan umpan balik otomatis setelah peserta didik menjawab soal, serta evaluasi yang memungkinkan peserta didik memperoleh nilai secara langsung melalui Google Formulir. Peneliti juga mengembangkan menu-menu utama yang telah ditentukan, yaitu: Informasi, Presensi, Tujuan Pembelajaran, Materi, Latihan, dan Evaluasi. Berikut adalah deskripsi masing-masing menu dan fitur yang dikembangkan:

- (1) Peneliti mengembangkan halaman informasi berisi petunjuk penggunaan yang terdapat buku panduan penggunaan, profil pengembang, dan referensi.
- (2) Halaman Presensi disusun agar dapat diakses oleh peserta didik untuk mengisi nama dan nomor absen sebagai tanda kehadiran dalam pembelajaran.
- (3) Halaman tujuan memuat informasi mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai melalui penggunaan media *e-learning* ini.
- (4) Peneliti membuat halaman materi terdiri atas empat topik yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Materi disajikan secara interaktif dengan dukungan berbagai media seperti teks, gambar, tautan video youtube, tiktok, dan bahan pendukung lainnya sesuai dengan isi tiap topik.
- (5) Halaman latihan dikembangkan untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi. Terdapat empat topik kuis yang dibuat menggunakan Quizizz sesuai dengan masing-masing topik materi, serta enam game edukatif interaktif yang dibuat menggunakan Wordwall.
- (6) Halaman Evaluasi merupakan bagian akhir dari media ini. Peneliti menyematkan tautan Google Formulir yang berisi soal-soal evaluasi. Penggunaan formulir ini bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam mengerjakan evaluasi serta memperoleh nilai secara langsung dan otomatis.
- (7) Selain itu, peneliti juga menyisipkan tombol navigasi seperti tombol "selanjutnya" untuk menuju ke halaman berikutnya, "sebelumnya" untuk kembali ke halaman sebelumnya, serta tombol "sound" untuk memutar narasi audio yang mendukung materi pada setiap halaman. Dengan adanya tombol navigasi ini dapat memudahkan peserta didik dalam mengakses setiap bagian dari media pembelajaran.

Terakhir, peneliti melakukan uji coba secara internal untuk memastikan bahwa tautan, navigasi, kuis, game dan lainnya berjalan sesuai fungsi dan tidak ada halaman atau konten yang hilang. Setelah melakukan proses pengembangan dan produk telah selesai, kemudian dilakukannya penilai terkait kualitas produk dari segi bentuk media oleh ahli media dan materi oleh ahli materi.

### Validasi Media

Validasi media dilakukan oleh dua orang Dosen Ahli Media jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada media *e-learning* berbasis google sites, memperoleh sebuah data :

**Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media**

Aspek Penilaian	Validator I	Validator II	Presentase Kelayakan	Kategori
Kualitas Desain	38	37	93,75%	Sangat Valid/Sangat Layak
Kualitas Teknik	39	40	96,34%	Sangat Valid/Sangat Layak

<b>Rata-rata</b>	<b>95%</b>	<b>Sangat Valid/Sangat Layak</b>
------------------	------------	----------------------------------

Berdasarkan penilaian yang telah diberikan oleh validator ahli media terhadap media *e-learning* berbasis google sites memperoleh skor presentase kelayakan 93,75% pada aspek kualitas desain, sehingga dapat dikategorikan dengan sangat layak dan sangat valid. Sedangkan perolehan skor presentasi 96,34% pada aspek kualitas teknik, sehingga dapat dikategorikan dengan sangat layak dan sangat valid. Untuk rata-rata nilai keseluruhan aspek dari ahli media 1 dan ahli media 2 adalah 95% artinya masuk ke dalam kategori "Sangat Valid/Sangat Layak" dengan keterangan media valid, dengan revisi kecil.

#### Validasi Materi

Validasi materi dilakukan oleh salah satu Dosen pengampu mata kuliah Videografi jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang dan salah satu Pendidik Program *Life Skill* SKB Kota Semarang pada materi videografi yang terdapat di *e-learning* berbasis google sites, memperoleh sebuah data :

**Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Materi**

Aspek Penilaian	Validator I	Validator II	Presentase Kelayakan	Kategori
Desain Pembelajaran	31	28	92,18%	Sangat Valid/Sangat Layak
Isi Materi	24	24	85,71%	Sangat Valid/Sangat Layak
Kebahasaan	19	18	92,5%	Sangat Valid/Sangat Layak
<b>Rata-rata</b>			<b>90%</b>	<b>Sangat Valid/Sangat Layak</b>

Berdasarkan penilaian yang telah diberikan oleh validator ahli materi terhadap materi *life skill* videografi yang terdapat di media *e-learning* berbasis google sites, memperoleh skor presentase kelayakan 92,18% pada aspek desain pembelajaran, sehingga dapat dikategorikan dengan sangat layak dan sangat valid. Perolehan skor presentasi 85,71% pada aspek isi materi, sehingga dapat dikategorikan dengan sangat layak dan sangat valid. Dan terakhir, perolehan skor presentase 92,5% pada aspek kabahasaan, sehingga dapat dikategorikan dengan sangat layak dan sangat valid. Untuk rata-rata nilai keseluruhan aspek dari ahli materi 1 dan ahli materi 2 adalah 90% artinya masuk ke dalam kategori "Sangat Valid/Sangat Layak" dengan keterangan materi valid, dengan revisi kecil.

#### Produk Akhir

Setelah tahap validasi media dan materi, peneliti melakukan revisi dan penyempurnaan sesuai dengan arahan yang diberikan oleh masing-masing validator. Revisi yang dilakukan berupa penyesuaian ukuran font tulisan, tata letak tampilan, perubahan contoh gambar menjadi lebih jernih dan penyempurnaan isi materi. Produk akhir yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah Media *E-learning* berbasis Google sites pada Program *Life Skill* Videografi Peserta Didik SKB Kota Semarang. Media ini dikembangkan untuk mendukung pembelajaran interaktif serta memberikan inovasi dalam kegiatan belajar mengajar melalui pemanfaatan media digital bersama guru. Dengan adanya media ini, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak lagi bergantung sepenuhnya pada platform seTARA Daring yang terkadang mengalami kendala. Selain itu, media ini memungkinkan peserta didik untuk mengakses materi kapan saja dan di mana saja, serta membantu mereka memahami materi videografi secara bertahap, mandiri, dan terstruktur. Hasil akhir dari pengembangan Media dapat dilihat pada : <https://bit.ly/LifeSkillVideografi> Selain itu, terdapat panduan untuk mengakses media ini dapat dilihat : <https://bit.ly/BukpanMediaE-learningGoogleSites>

#### TAHAP IMPLEMENTATION (IMPLEMENTASI)

Tahap implementasi, peneliti menerapkan pembelajaran *Life Skill* Videografi menggunakan media *e-learning* berbasis google sites. Penelitian ini dilaksanakan di SKB Kota Semarang pada peserta didik kelas 11 yang berjumlah 12 orang. Pembelajaran dilakukan di ruang lab komputer, sehingga masing-masing dari peserta didik dapat mencoba mengakses satu persatu. Berdasarkan dari hasil pengamatan pada saat pra-pembelajaran, seluruh peserta

didik dapat menyalakan komputer dan mengakses link media *e-learning* tanpa terkendala. Kemudian disaat kegiatan awal pembelajaran, 10 dari 12 peserta didik mampu menjawab pertanyaan guru dalam tahap apersepsi atau proses menghubungkan materi dengan pemahaman dan pengalaman sebelumnya yang dimiliki oleh peserta didik.

Memasuki kegiatan inti pembelajaran, seluruh peserta didik sangat senang dan antusias karena mengikuti pembelajaran videografi yang menggunakan media *e-learning* google sites, hal ini merupakan kegiatan pembelajaran pertama kali menggunakan media dengan berbagai fitur yang tersedia seperti teks materi, video, pdf, flipbooks, quiz, game edukatif.

**Tabel 7. Hasil Pengamatan Peserta Didik**

Kegiatan Inti Pembelajaran	Presentase Siswa Yang Terlibat
Memperhatikan dan mengikuti dengan serius ketika pembelajaran berlangsung	100%
Keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran	90%
Adanya interaksi positif diantara siswa dengan guru	100%
Siswa tidak mengalami hambatan dalam menggunakan media <i>e-learning</i>	100%
Siswa sangat senang menggunakan media <i>e-learning</i> pada proses pembelajaran	100%
Siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan santai dan tidak penuh tekanan	100%

Berdasarkan Tabel 7. Keseluruhan rata-rata hasil pengamatan dalam presentase memperoleh 98%. Dari hasil tersebut hampir seluruh kegiatan inti pembelajaran peserta didik pada program *life skill* videografi terpenuhi. Namun pada kegiatan keaktifan, masih terdapat satu orang peserta didik yang malu-malu untuk bertanya maupun menjawab. Oleh karena itu, pada saat pembelajaran guru mengajak dan membangun komunikasi positif terhadap peserta didik.

#### TAHAP EVALUATION (EVALUASI)

Tahap Evaluasi dilakukan pada saat tahap penerapan telah dilaksanakan, peneliti menyebarkan angket respon pengguna peserta didik terhadap media *e-learning* yang telah digunakan. Setelah data terkumpul, kemudian peneliti menganalisis dan menyajikan data ke dalam bentuk presentase untuk memudahkan dalam memperoleh gambaran hasil. Berikut adalah tabel hasil respon peserta didik sebagai pengguna :

**Tabel 8. Hasil Respon Peserta Didik sebagai Pengguna**

Aspek Penilaian	Nilai Keseluruhan	Presentase	Kategori
Kualitas Isi & Tujuan	167	86%	Sangat Layak
Kualitas Tampilan	311	92%	Sangat Layak
Kualitas Pembelajaran	171	89%	Sangat Layak
<b>Rata-rata</b>		<b>89%</b>	Sangat Layak

Berdasarkan respon pengguna yang berjumlah 12 peserta didik terhadap media *e-learning* berbasis google sites, penilaian dari segi aspek kualitas isi dan tujuan memperoleh nilai keseluruhan 167 dari 192 dengan presentase 86% menunjukkan kategori bahwa sangat layak, penilaian dari segi aspek kualitas tampilan memperoleh nilai keseluruhan 311 dari 336 dengan presentase 92% menunjukkan kategori bahwa sangat layak, dan penilaian dari segi kualitas pembelajaran memperoleh nilai keseluruhan 171 dari 192 dengan presentase 89%.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini melibatkan peserta didik paket C SKB Kota Semarang terkhusus peserta didik kelas XI yang berjumlah 12 orang. Dari hasil tahapan-tahapan pengembangan model ADDIE menghasilkan sebuah produk media *e-learning* berbasis google sites yang mendukung pembelajaran program *life skill* di kelas bersama guru maupun peserta didik belajar secara mandiri. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh rata-rata presentase penilaian sebesar 95%, materi memperoleh 90%, dan respon peserta didik terhadap pengguna memperoleh rata-rata presentase sebesar 89%. Berdasarkan kriteria penilaian kelayakan menurut Arikunto (2013:35) media dengan persentase penilaian antara 81% hingga 100% termasuk dalam kategori "Sangat Valid", sehingga media ini dinyatakan layak digunakan sebagai media *e-learning* dalam pembelajaran. Selain itu, pada pengamatan kegiatan inti pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 98%, pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan terjadi interaksi positif antara guru dan peserta didik.

Penelitian ini sejalan dengan teori menurut Richard E. Mayer (2003), bahwa perancangan *e-learning* haruslah berdasar pada Teori Kognitif Multimedia sebagai dasar teori. Teori ini mencakup asumsi dalam mengembangkan media menjadi efektif, salah satunya yaitu asumsi saluran ganda (pemrosesan informasi melalui audio dan visual) yang dapat mengoptimalkan kerja memori jangka pendek dan jangka panjang. Perkembangan kognitif merupakan bagian dari ilmu pengetahuan yang mencakup semua aktivitas mental yang berkembang, termasuk seluruh aktivitas mental (otak) (Hanifah dkk., 2023). Penggunaan *e-learning* dalam proses pembelajaran berdampak pada aspek kognitif peserta didik, di mana indra seperti pendengaran dan penglihatan berperan langsung dalam menerima informasi. Media yang memiliki sifat saluran ganda tersebut sangat sesuai dengan pembelajaran videografi yang berkaitan dengan indera penglihatan dan pendengaran.

Media yang dikembangkan peneliti memiliki beragam jenis bahan ajar seperti teks, gambar, video, pdf, flipbook, kuis interaktif, dan game edukatif yang dapat membuat peserta didik mudah paham dengan materi. Dengan memanfaatkan berbagai jenis bahan ajar, guru dapat memenuhi beragam kebutuhan belajar peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif bagi setiap individu (Bastian dkk., 2024). Penelitian ini sejalan dengan teori menurut Cisco (2001) dalam buku (Susanti dkk., 2019) salah satu filosofis dari tujuan *e-learning* adalah meningkatkan jangkauan pembelajaran baik dari segi kualitas maupun kuantitas, hal ini dapat memengaruhi kapasitas siswa yang sangat bergantung pada bentuk materi dan metode penyampaiannya. Semakin selaras antara isi konten pembelajaran dengan media penyampaian dan gaya belajar peserta didik, maka semakin besar pula potensi peningkatan kapasitas mereka, yang pada akhirnya berdampak pada pemahaman belajar yang lebih optimal.

Serupa dengan temuan penelitian ini, terdapat beberapa studi terdahulu yang menunjukkan relevansi dan keterkaitan dalam konteks yang serupa. Penelitian tentang media pembelajaran *e-learning* berbasis Google Sites untuk siswa SMA. Penelitian oleh Saifulloh dkk (2023) membuktikan pemanfaatan Google Sites sebagai media *e-learning* tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga mampu mendorong keterlibatan dan kedisiplinan belajar siswa. Penelitian oleh Aziza & Baroroh (2024) menyatakan bahwa media berbasis Google Sites dinilai efektif dalam menyajikan konten yang interaktif, mudah diakses, dan mampu memfasilitasi pembelajaran mandiri serta diskusi kelompok. Media ini mendorong siswa untuk menganalisis, mengevaluasi informasi, dan menarik kesimpulan secara kritis, sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Sementara, pada penelitian yang dilakukan Amaliah (2023) melakukan pengembangan google sites pada literasi digital dan memperoleh hasil bahwa media google sites dapat meningkatkan literasi digital peserta didik dengan skor rata-rata sebelumnya 19,7 menjadi 41,1, serta terciptanya sumber belajar untuk peserta didik berupa media *e learning* yang membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan efektif.

Penelitian selanjutnya yang memiliki konteks serupa dilakukan oleh Noviarni dkk (2023) yaitu pengembangan media pembelajaran web Google Sites yang berbasis pendekatan kontekstual pada lima materi pada pelajaran matematika. Mendapatkan hasil media yang valid, praktis, dan efektif, di mana setiap materi yang diuji memiliki rata-rata nilai posttest kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai posttest kelas kontrol. Kemudian penelitian oleh Reskiyati dkk (2023), penggunaan media pembelajaran berbantuan google sites memperoleh peningkatan hasil belajar siswa, pada uji coba terbatas menunjukkan N-Gain sebesar 0,60, sedangkan pada uji coba diperluas menunjukkan N-Gain sebesar 0,62 yang termasuk dalam kriteria N-Gain “sedang”, karena berada dalam rentang N-Gain ( $0,7 > 0,3$ ). Dan pada penelitian Kittipongpisut (2025) hasil temuan ini menunjukkan bahwa konten digital yang dikembangkan pada Google Sites memiliki kualitas tinggi dan dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Penilaian kualitas oleh para ahli menunjukkan bahwa konten dan penyajian media berada pada tingkat “sangat baik”. Peningkatan signifikan dalam persepsi siswa diamati setelah mereka menggunakan konten digital dan mengikuti aktivitas terkait (uji-t = 4,60,  $p < 0,01$ ). Selain itu, tingkat kepuasan siswa terhadap materi pembelajaran dinilai pada tingkat tertinggi.

Sependapat dengan Nichols (2003) dalam buku (Darmawan, 2014:68) *E-learning* merupakan sebuah sarana dalam melaksanakan filosofi dan model pendidikan. Sehingga, media *e-learning* berbasis Google Sites tidak hanya berfungsi dalam pembelajaran akademik di lingkungan pendidikan formal, namun temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media tersebut juga dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran *life skill* di lembaga pendidikan nonformal seperti SKB. Dengan demikian, berdasarkan dari hasil penelitian dinyatakan bahwa produk pengembangan ini berupa Media *E-learning* berbasis Google Sites dapat menjadi sebuah inovasi penerapan media digital untuk pembelajaran maupun dalam aksesibilitas materi, khususnya pada program *life skill* yang secara signifikan membantu menarik perhatian peserta didik dan mendorong untuk lebih aktif dalam belajar.

## 5. KESIMPULAN

Dalam penelitian ini, menghasilkan sebuah produk akhir berupa media *e-learning* berbasis google sites yang dinilai sangat layak berdasarkan uji validitas dan respon pengguna. Dikembangkan dengan mengadopsi model pengembangan ADDIE, sehingga memperoleh poin penting dalam setiap tahapannya. Pada tahap analisis (analyze) diperoleh informasi bahwa pembelajaran *Life Skill* Videografi di SKB Kota Semarang membutuhkan media interaktif berupa video, materi, dan kuis. Sedangkan fasilitas teknologi tersedia namun belum dimanfaatkan optimal. Tahap desain (design), peneliti merancang isi dan bentuk *e-learning* berdasarkan analisis dan tujuan pembelajaran yang meliputi : Perancangan desain produk dan Perancangan instrumen. Tahap pengembangan (development), google Sites dimanfaatkan untuk menyusun halaman pembelajaran lengkap dengan teks, video, kuis, game edukatif, dan navigasi yang ramah pengguna. Validasi dilakukan oleh ahli media dan materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media *e-learning* dinyatakan sangat layak dan sangat valid, dengan nilai rata-rata 95% dari ahli media dan 90% dari ahli materi. Produk akhir dengan revisi minor dilakukan sesuai masukan dari validator sebelum produk digunakan kepada peserta didik. Tahap Implementation (Implementasi) Pembelajaran dilakukan di lab komputer SKB Kota Semarang dengan jumlah peserta didik kelas IX adalah 12 orang. Hasil implementasi menunjukkan bahwa seluruh peserta didik mampu mengakses media tanpa kendala teknis, menunjukkan respon yang sangat positif dan sangat antusias. Tahap Evaluation (Evaluasi) Hasil respon pengguna menunjukkan bahwa media *e-learning* dinyatakan sangat layak dengan nilai rata-rata 89%. Hal ini menunjukkan bahwa implikasi secara teoritis dari temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media *e-learning* berbasis Google Sites mendukung Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia yang dikemukakan oleh Richard E. Mayer. Teori ini menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, dan media interaktif, karena dapat mengoptimalkan kerja memori

jangka pendek dan jangka panjang serta memfasilitasi pemrosesan ganda melalui saluran visual dan verbal. Dan implikasi secara praktis, media ini dapat diterapkan untuk berbagai mata keterampilan/pelajaran, serta dapat digunakan untuk pendidikan non formal lainnya yang membutuhkan.

## 6. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan, terdapat rekomendasi yang dapat dipertimbangkan untuk penelitian selanjutnya yaitu dapat mengkaji efektivitas media dengan melibatkan jumlah skala responden yang lebih besar atau uji eksperimental. Selain itu, media pembelajaran yang telah dikembangkan melalui Google Sites juga dapat diimplementasikan dalam mata keterampilan dan pelajaran lainnya untuk mengetahui fleksibilitas dan efektivitasnya dalam berbagai konteks pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, N. A., & Mulyono, S. E. (2024). Implementasi Program Life Skill pada Pendidikan Kesetaraan Paket B di Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) Ungaran Kabupaten Semarang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 15440–15450.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (p. 268). Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (p. 35). Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Aziza, A., & Baroroh, K. (2024). Development of Google Sites-Based Social Science Learning Media to Increase Students' Critical Thinking Ability. *International Journal of Multidisciplinary Research and Analysis*, 07(05), 1919–1923. <https://doi.org/10.47191/ijmra/v7-i05-12>
- Bastian, A., Mantovan, M. R., Syifanabila, K., Aquila, Z., & Marhamah. (2024). Penggunaan Media Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Proses Belajar Mengajar. 5(2), 220–223.
- Budiani, I. S., Nadifa, A. A., Selvianne, S., Puspitasari, N. W., & Selfi, M. (2025). Dinamika Pengangguran Berdasarkan Pendidikan Di Indonesia 2021-2024. 2(1), 60–76.
- Darmawan, D. (2014). *Perkembangan E – Learning Teori Dan Desain*. (p. 68). Bandung: PT REMAJA RODASKARYA.
- Diki Maulansyah, R., Febrianty, D., & Asbari, M. (2023). Peran Guru dalam Peningkatan Mutu Pendidikan: Penting dan Genting! *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(5), 31–35. <https://jisma.org/index.php/jisma/article/view/483>
- Fajri, I., Yusuf, R., & Mohd Yusoff, M. Z. (2021). Model Pembelajaran Project Citizen Sebagai Inovasi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Abad 21. *JURNAL HURRIAH: Jurnal Evaluasi Pendidikan Dan Penelitian*, 2(3), 105–118. <https://doi.org/10.56806/jh.v2i3.30>
- Hanifah Nurjanah, Isrok'atun, & Rana Gustian Nugraha. (2023). Pengembangan Media Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Calistung Siswa Kelas 2 Sd. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 37(1), 53–61. <https://doi.org/10.21009/pip.371.7>
- Hikmawati, F. (2020). *Metodologi penelitian*.
- Ionescu, F. (2020). Non-formal education approaches in school organization methodological aspects and case study. *Journal of Education, Society & Multiculturalism*, 1(2), 1–14.
- Isaksen, A. R., Mathé, N. E. H., Brevik, L. M., & Gudmundsdottir, G. B. (2025). Life skills education as a balancing act: Preparing students to handle life challenges in upper secondary English and social science classrooms. *Teaching and Teacher Education*, 159(March). <https://doi.org/10.1016/j.tate.2025.104992>
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media

- Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 12. <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24981>
- Kittipongpisut, A., Princhankol, P., & Thamwipat, K. (2025). Digital Content on Google Sites for Course Subjects to Enhance Digital Literacy through Self-Directed Learning for Thai Students. *24(5)*, 23–39.
- Luh, N., Jayanti, P., & Sujana, I. W. (2021). Learning Multimedia Based on RPG Maker MV Material for Circumference and Area of Flat Shapes for Elementary School Students. *5(3)*, 365–374.
- Mahardika, I. K., Subiki, S., Putri, A. A. W., Syahdilla, M. I., & Nisa, R. K. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Google Sites Pada Materi Hukum Newton Di Sma Islam Al-Hidayah Jember. *Khazanah Pendidikan*, 16(2), 80. <https://doi.org/10.30595/jkp.v16i2.13880>
- Nasheeda, A., Abdullah, H., Krauss, S., & Ahmed, N. (2019). A narrative systematic review of life skills education: Effectiveness, research gaps and priorities. *International Journal of Adolescence and Youth*, 362–379. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/02673843.2018.1479278>
- Nomleni, F. T., Wandira, A., & Koroh, T. D. (2023). *Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Life Skill Materi Upaya Penanggulangan Pencemaran Lingkungan Development of Life Skill Based Audio Visual Media Environmental Pollution Management Materials*. 170–177. <https://doi.org/10.32528/bioma.v8i2.590>
- Noviarni, N., Ahmadi, A., Rahmadina, D. O., Mardini, P., & Amelia, R. (2023). The Development of Mathematics Learning Media Using Google Sites Web Based on an Integrated Contextual Approach to Islamic Values for Junior High School Students in Riau, Indonesia. *BIO Web of Conferences*, 79. <https://doi.org/10.1051/bioconf/20237907001>
- Nurdin, D., Marnita, M., & Ghani, M. F. B. A. (2023). Digital Transformation To Improve Teachers' Learning Management and Students' Science Life Skills. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 12(3), 329–342. <https://doi.org/10.15294/jpii.v12i3.44253>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Pahrijal, R., Priyana, Y., & Sukini. (2023). Keterampilan Penting dalam Abad ke-21: Pendidikan dan Kesuksesan Profesional. *Jurnal Pendidikan West Science*, 01(09), 583–589.
- Ratri, A. A., Tyas, I. C., & Hilmy, M. (2023). Program Optimalisasi Skill Siswa SMK pada Bidang Fotografi dan Videografi untuk Persiapan Menghadapi Dunia Kerja. *Indonesia Berdaya*, 5(1), 297–304. <https://doi.org/10.47679/ib.2024674>
- Reskiyati, Abdjul, T., & Supartin. (2023). Development of Google Sites Assisted Learning Media on Vibration, Waves and Sound Material. *E3S Web of Conferences*, 400. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202340001017>
- Robias Tsalatsa, G., Siahaan, K. J., Imandina, K., & Daniar, S. (2023). Pelatihan Pengembangan Hard Skill Videografi Di SMK Negeri Wonosalam Guna Meningkatkan Promosi Desa Wisata Videography Hard Skill Development Training At Wonosalam State Vocational School To Increase Tourism Village Promotion. *Jurnal Masyarakat Mengabdikan Nusantara (JMMN)*, 2(2), 56–63. <https://doi.org/10.58374/jmmn.v2i2.149>
- Saifulloh, F., Sudyanto, & Muchtatom, M. (2023). Innovation of E-Learning Based Google Site on Islamic Lesson For High School Students an Effort To Facilitate Self-Control. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(4), 3029–3042. <https://doi.org/10.30868/ei.v12i04.5265>
- Shomedran, Nengsih, Y. K., Tahyudun, D., & Hakim, I. A. (2020). Peran Sanggar Kegiatan Belajar (Skb) Sebagai Satuan Pendidikan Luar Sekolah Dalam Membangun Mutu Sumber Daya Manusia. *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 3(3), 271. <https://doi.org/10.22460/comm-edu.v3i3.5214>
- Simamora, B. (2022). *Skala Likert, Bias Penggunaan dan Jalan*. 12(1), 84–93.

- Susanti, R., Anwar, Y., Kartikawati, E. R., & Suratmi. (2019). *Buku Belajar dan Pembelajaran*. SIMETRI.
- Syaadah, R., Ary, M. H. A. A., Silitonga, N., & Rangkuty, S. F. (2023). Pendidikan Formal, Pendidikan Non Formal Dan Pendidikan Informal. *Pema (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(2), 125–131. <https://doi.org/10.56832/pema.v2i2.298>
- Tamrin, A., Budiyanto, C. W., Alimuddin, A., & Minghat, A. D. (2024). The effectiveness of the use of Google Sites-Based mobile learning to improve 21st-Century Skills of vocational high school students. *Data and Metadata*, 3. <https://doi.org/10.56294/dm2024.398>
- Ulfa, M. (2021). Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle Pada Mata Pelajaran Fiqih Dalam Meningkatkan Efektifitas Dan Hasil Belajar Siswa. VI(May).
- Wardana, L. A., Rulyansah, A., Izzuddin, A., & Nuriyanti, R. (2022). Integration of Digital and Non-digital Learning Media to Advance Life Skills of Elementary Education Students Post Pandemic Covid-19. *Pegem Egitim ve Ogretim Dergisi*, 13(1), 211–222. <https://doi.org/10.47750/pegegog.13.01.23>
- Yuliani, E., & Saputri, R. K. (2021). Perbandingan Penggunaan Platform Google Classrom dan Grup Whatsapp Dalam Pembelajaran Online Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 238–243. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.934>