

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites* sebagai Literasi Digital dan Apresiasi Seni Murid di SMA Pembangunan Laboratorium UNP

Bayu Dimas Saputra, Ardipal, Ahmad Fauzan Yusman*
Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia

*Corresponding Author: ahmadfauzan@unp.ac.id

Dikirim: 07-07-2026; Direvisi: 17-07-2026; Diterima: 21-07-2026

Abstrak: Perkembangan teknologi digital menuntut pembelajaran yang mampu meningkatkan literasi digital sekaligus memberikan ruang bagi murid untuk mengembangkan kreativitas dan apresiasi seni. Namun, pemanfaatan media pembelajaran digital pada mata pelajaran Seni Budaya di SMA Pembangunan Laboratorium UNP masih belum optimal sehingga diperlukan inovasi media yang interaktif, mudah diakses, dan mendukung pembelajaran secara mandiri. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Google Sites* sebagai sarana penguatan literasi digital dan apresiasi seni murid pada mata pelajaran Seni Budaya di SMA Pembangunan Laboratorium UNP. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan 4D yang meliputi tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli, angket praktikalitas guru dan murid, serta tes efektivitas pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites* memperoleh kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil uji praktikalitas menunjukkan persentase sebesar 93% oleh guru dan 89% oleh murid dengan kategori sangat praktis. Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa media pembelajaran cukup efektif digunakan dalam pembelajaran Seni Budaya, dengan mayoritas murid memperoleh hasil belajar pada kategori baik dan cukup. Selain berfungsi sebagai media pembelajaran digital, *Google Sites* juga menjadi wadah apresiasi seni melalui fitur pameran virtual karya murid yang mendorong kreativitas, kepercayaan diri, dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Google Sites* dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk mendukung literasi digital dan apresiasi seni murid di SMA Pembangunan Laboratorium UNP. Penelitian selanjutnya disarankan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada materi, jenjang pendidikan, atau mata pelajaran yang berbeda serta mengintegrasikan fitur interaktif yang lebih inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran digital.

Kata Kunci: *Google Sites*; Media Pembelajaran; Literasi Digital; Apresiasi Seni; Seni Budaya.

Abstract: The development of digital technology demands learning that can improve digital literacy while providing space for students to develop creativity and art appreciation. However, the use of digital learning media in the Arts and Culture subject at SMA Pembangunan Laboratorium UNP is still not optimal, so that interactive, easily accessible media innovations are needed that support independent learning. Based on these conditions, this study aims to develop *Google Sites*-based learning media as a means of strengthening digital literacy and art appreciation for students in the Arts and Culture subject at SMA Pembangunan Laboratorium UNP. This study uses the *Research and Development (R&D)* method with a 4D development model that includes the *define*, *design*, *develop*, and *disseminate* stages. The research instruments consisted of expert validation sheets, teacher and student practicality questionnaires, and a learning effectiveness test. The results showed

that the Google Sites-based learning media obtained a very valid category based on the assessment of media experts, material experts, and language experts. The results of the practicality test showed a percentage of 93% by teachers and 89% by students with a very practical category. The results of the effectiveness test showed that the learning media was quite effective for use in Arts and Culture learning, with the majority of students achieving learning outcomes in the good and sufficient categories. In addition to functioning as a digital learning medium, Google Sites also serves as a platform for art appreciation through a virtual exhibition feature for student work that encourages creativity, self-confidence, and active engagement in learning. Thus, Google Sites-based learning media is declared valid, practical, and effective in supporting digital literacy and art appreciation among students at SMA Pembangunan Laboratorium UNP. Further research is recommended to develop Google Sites-based learning media for different materials, educational levels, or subjects and integrate more innovative interactive features to improve the quality of digital learning.

Keywords: Google Sites; Learning Media; Digital Literacy; Art Appreciation; Arts and Culture.

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era digital telah membawa perubahan yang sangat signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Transformasi digital yang terjadi saat ini menuntut dunia pendidikan untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi guna menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik (UNESCO, 2023; OECD, 2023). Pendidikan tidak lagi hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai wadah untuk membekali peserta didik dengan berbagai kompetensi yang dibutuhkan pada abad ke-21, seperti kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, komunikasi, serta literasi digital (Partnership for 21st Century Learning [P21], 2019). Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindari dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan.

Kurikulum Merdeka yang saat ini diterapkan di Indonesia menekankan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, fleksibel, kontekstual, dan memanfaatkan teknologi sebagai sarana untuk mendukung proses pembelajaran (Kemendikbudristek, 2022). Guru dituntut untuk mampu menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan bermakna dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran (Arsyad, 2020; Mayer, 2021). Sebaliknya, penggunaan media yang kurang variatif sering kali menyebabkan pembelajaran menjadi monoton sehingga peserta didik kurang tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar secara optimal (Smaldino et al., 2019).

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam sistem pembelajaran yang berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan dari pendidik kepada peserta didik. Menurut Arsyad (2020), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar. Kehadiran media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih



konkret, menarik, dan interaktif. Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran mengalami transformasi dari media konvensional menuju media digital yang memungkinkan integrasi berbagai bentuk informasi seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan berbagai sumber belajar lainnya dalam satu platform pembelajaran (Mayer, 2021).

Dalam konteks pendidikan abad ke-21, penggunaan media pembelajaran digital menjadi sangat penting karena mampu menjawab kebutuhan peserta didik yang akrab dengan teknologi. Peserta didik saat ini merupakan generasi digital yang tumbuh dan berkembang dalam lingkungan yang dipenuhi oleh perangkat teknologi dan akses internet (Prensky, 2001). Mereka terbiasa memperoleh informasi secara cepat melalui berbagai platform digital sehingga membutuhkan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik tersebut. Oleh karena itu, guru perlu memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi agar proses pembelajaran menjadi lebih relevan dengan kehidupan peserta didik dan mampu meningkatkan kualitas hasil belajar (OECD, 2023).

Salah satu mata pelajaran yang memerlukan inovasi media pembelajaran adalah Seni Budaya. Mata pelajaran Seni Budaya memiliki karakteristik yang berbeda dengan mata pelajaran lainnya karena tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga menekankan pengembangan kreativitas, ekspresi diri, apresiasi estetis, dan pemahaman terhadap nilai-nilai budaya (Kemendikbudristek, 2022). Pembelajaran Seni Budaya bertujuan membentuk peserta didik yang memiliki kepekaan terhadap keindahan, mampu menghargai karya seni, serta memiliki kesadaran terhadap keberagaman budaya yang ada di masyarakat (Eisner, 2002). Oleh karena itu, pembelajaran Seni Budaya memerlukan media yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang kaya, interaktif, dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Namun demikian, pelaksanaan pembelajaran Seni Budaya di sekolah masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu permasalahan yang sering ditemukan adalah terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Pembelajaran masih banyak didominasi oleh metode ceramah, penggunaan buku teks, dan presentasi sederhana sehingga peserta didik kurang memperoleh pengalaman belajar yang bermakna (Dewi, 2022). Kondisi tersebut menyebabkan minat dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran Seni Budaya belum optimal. Selain itu, kesempatan peserta didik untuk menampilkan, mendiskusikan, dan mengapresiasi karya seni juga masih terbatas sehingga proses pembelajaran belum sepenuhnya mampu mengembangkan kemampuan apresiasi seni secara maksimal (Adzkiya & Suryaman, 2021).

Apresiasi seni merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran Seni Budaya. Menurut Rondhi (2017), apresiasi seni merupakan proses memahami, menghayati, menilai, dan menghargai karya seni sehingga seseorang mampu menemukan nilai estetis, pesan, serta makna yang terkandung di dalam karya tersebut. Melalui kegiatan apresiasi, peserta didik tidak hanya belajar mengenali bentuk dan teknik karya seni, tetapi juga memahami konteks budaya, nilai-nilai sosial, serta pesan yang ingin disampaikan oleh pencipta karya. Kemampuan apresiasi seni memiliki peranan penting dalam membentuk sikap toleransi, empati, penghargaan terhadap keberagaman budaya, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik.



Menurut Effendy (2014), proses apresiasi seni meliputi empat tahapan utama, yaitu pengamatan, penghayatan, penilaian, dan penghargaan. Tahapan-tahapan tersebut menunjukkan bahwa apresiasi seni merupakan proses yang kompleks dan memerlukan pengalaman belajar yang mendukung keterlibatan aktif peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi proses apresiasi seni secara lebih menarik dan interaktif agar peserta didik dapat mengembangkan kemampuan estetikanya secara optimal.

Selain kemampuan apresiasi seni, pendidikan saat ini juga menuntut peserta didik memiliki kemampuan literasi digital yang baik. Literasi digital merupakan kemampuan seseorang dalam mengakses, memahami, mengevaluasi, mengelola, memanfaatkan, dan menciptakan informasi melalui teknologi digital secara efektif dan bertanggung jawab (UNESCO, 2023). Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis, komunikasi digital, kreativitas, kolaborasi, serta etika dalam memanfaatkan teknologi.

Belshaw (2011) menjelaskan bahwa literasi digital terdiri atas delapan dimensi utama, yaitu *cultural*, *cognitive*, *constructive*, *communicative*, *confident*, *creative*, *critical*, dan *civic*. Delapan dimensi tersebut menunjukkan bahwa literasi digital merupakan kompetensi multidimensional yang sangat penting bagi peserta didik dalam menghadapi perkembangan teknologi yang semakin pesat. Peserta didik tidak cukup hanya mampu mengoperasikan perangkat digital, tetapi juga harus mampu memanfaatkan teknologi secara produktif, kreatif, dan bertanggung jawab.

Data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2024) menunjukkan bahwa tingkat penetrasi internet di Indonesia terus mengalami peningkatan. Namun, pemanfaatan teknologi oleh sebagian besar peserta didik masih didominasi untuk aktivitas hiburan, media sosial, dan komunikasi dibandingkan kegiatan pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa tingginya intensitas penggunaan teknologi belum tentu diikuti oleh tingginya kemampuan literasi digital. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang mampu mengintegrasikan pengembangan literasi digital ke dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat memanfaatkan teknologi secara lebih produktif dan edukatif.

Salah satu platform yang memiliki potensi untuk mendukung pengembangan literasi digital dan pembelajaran Seni Budaya adalah Google Sites. Google Sites merupakan layanan berbasis web yang dikembangkan oleh Google untuk memudahkan pengguna dalam membuat situs web tanpa memerlukan kemampuan pemrograman. Platform ini memungkinkan integrasi berbagai sumber belajar seperti teks, gambar, video, audio, dokumen, formulir, dan berbagai layanan Google lainnya ke dalam satu media pembelajaran yang mudah diakses. Menurut Adzkiya dan Suryaman (2021), Google Sites memiliki tampilan yang sederhana, mudah digunakan, dan mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Google Sites juga memiliki berbagai keunggulan yang mendukung proses pembelajaran. Platform ini dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat yang terhubung dengan internet sehingga memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri sesuai kebutuhan dan kecepatan belajarnya. Selain itu, Google Sites mendukung penyajian materi yang lebih interaktif melalui integrasi multimedia sehingga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Dewi, 2022). Dalam pembelajaran Seni Budaya, Google Sites dapat dimanfaatkan



tidak hanya sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai wadah pameran virtual yang memungkinkan peserta didik menampilkan dan mengapresiasi karya seni secara digital.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa Google Sites memiliki potensi yang besar sebagai media pembelajaran. Penelitian Arrahma (2025) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Google Sites memiliki tingkat validitas dan kepraktisan yang tinggi sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Penelitian Gessa (2025) juga menemukan bahwa penggunaan Google Sites mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memberikan hasil belajar yang lebih baik. Sementara itu, penelitian Dewi (2022) menunjukkan bahwa Google Sites layak digunakan sebagai media pembelajaran seni musik karena memperoleh penilaian yang sangat baik dari ahli maupun peserta didik.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih berfokus pada pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar, minat belajar, dan keterlibatan peserta didik. Penelitian yang secara khusus mengintegrasikan Google Sites sebagai sarana pengembangan literasi digital sekaligus apresiasi seni dalam pembelajaran Seni Budaya pada jenjang Sekolah Menengah Atas masih relatif terbatas. Selain itu, belum banyak penelitian yang mengembangkan fitur pameran virtual sebagai media apresiasi karya seni peserta didik yang terintegrasi langsung dengan materi pembelajaran dan aktivitas literasi digital.

Berdasarkan uraian tersebut, masih terdapat kesenjangan dalam pemanfaatan Google Sites sebagai media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan penguatan literasi digital dan apresiasi seni dalam satu platform pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya pengembangan media yang tidak hanya menyajikan materi pembelajaran, tetapi juga mampu memfasilitasi peserta didik untuk belajar secara mandiri, mengembangkan kompetensi digital, serta mengapresiasi karya seni melalui aktivitas yang interaktif. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran berbasis Google Sites yang mengintegrasikan materi pembelajaran, pameran virtual karya seni, asesmen, refleksi pembelajaran, dan umpan balik peserta didik dalam satu platform yang terpadu.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Google Sites sebagai sarana literasi digital dan apresiasi seni peserta didik pada mata pelajaran Seni Budaya di SMA Pembangunan Laboratorium UNP serta menguji tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas media yang dikembangkan sehingga dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development / R&D*) yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran berbasis Google Sites sebagai sarana literasi digital dan apresiasi seni peserta didik pada mata pelajaran Seni Budaya di SMA Pembangunan Laboratorium UNP. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D (*Four-D Model*) yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel, yang terdiri atas empat tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebarluasan). Pada tahap *define* dilakukan analisis kebutuhan, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan



pembelajaran. Tahap *design* dilakukan dengan merancang media pembelajaran yang memuat menu utama berupa materi pembelajaran, pameran seni digital, asesmen, refleksi, *feedback*, serta profil pengembang. Selanjutnya, pada tahap *develop* dilakukan validasi dan revisi media, sedangkan tahap *disseminate* dilakukan melalui implementasi media pada pembelajaran Seni Budaya dalam skala terbatas.

Subjek penelitian terdiri atas ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru Seni Budaya, dan peserta didik SMA Pembangunan Laboratorium UNP. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi untuk mengukur tingkat kelayakan media, angket praktikalitas untuk mengetahui respons guru dan peserta didik terhadap penggunaan media, serta tes hasil belajar untuk mengukur efektivitas media pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menilai aspek validitas, praktikalitas, dan efektivitas produk yang dikembangkan. Hasil analisis tersebut digunakan untuk menentukan kelayakan media pembelajaran berbasis Google Sites sebagai media pembelajaran digital pada mata pelajaran Seni Budaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis Google Sites yang dirancang untuk mendukung pembelajaran Seni Budaya sekaligus menjadi sarana pengembangan literasi digital dan apresiasi seni peserta didik di SMA Pembangunan Laboratorium UNP. Pengembangan media dilakukan menggunakan model 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate) yang meliputi tahap pendefinisian kebutuhan, perancangan produk, pengembangan produk, dan penyebaran produk.

Tahap Define (Pendefinisian)

Tahap pendefinisian dilakukan melalui analisis kebutuhan pembelajaran, analisis karakteristik peserta didik, analisis kurikulum, dan analisis materi pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital pada mata pelajaran Seni Budaya masih terbatas. Pembelajaran umumnya menggunakan buku ajar dan presentasi sederhana sehingga peserta didik belum memperoleh pengalaman belajar yang interaktif. Selain itu, belum tersedia media yang mampu mengintegrasikan materi pembelajaran, aktivitas literasi digital, dan apresiasi seni dalam satu platform pembelajaran.

Analisis karakteristik peserta didik menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah memiliki akses terhadap perangkat digital seperti telepon pintar dan laptop serta aktif menggunakan internet dalam kehidupan sehari-hari. Namun, pemanfaatan teknologi tersebut masih lebih dominan untuk aktivitas hiburan dibandingkan untuk kegiatan pembelajaran. Temuan ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang dapat mengarahkan penggunaan teknologi digital ke arah yang lebih produktif dan edukatif.

Tahap Design (Perancangan)

Pada tahap perancangan dilakukan penyusunan struktur media pembelajaran berbasis Google Sites. Media dirancang dengan tampilan yang sederhana, menarik, dan mudah digunakan oleh peserta didik maupun guru. Struktur media terdiri atas



beberapa menu utama yaitu Home, Petunjuk Penggunaan Media, Materi Pembelajaran, Pameran Virtual, Asesmen, Refleksi, Feedback, dan Pengembangan Media



Gambar 1. Menu Home



Gambar 2. Menu Petunjuk Penggunaan Media



Gambar 3. Menu Pameran Digital



Gambar 4. Menu Materi

Menu Home berfungsi sebagai halaman utama yang memuat informasi umum mengenai media pembelajaran. Menu Penggunaan Media berisi Berisi panduan penggunaan media pembelajaran agar murid dapat mengakses fitur media dengan mudah. Menu Materi Pembelajaran berisi materi Seni Budaya yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, video, dan berbagai sumber belajar pendukung. Menu Pameran Virtual digunakan sebagai wadah untuk menampilkan karya peserta didik sehingga dapat diapresiasi oleh peserta didik lainnya. Menu Asesmen berisi soal evaluasi yang terintegrasi dengan Google Forms. Menu Refleksi digunakan untuk menuliskan pengalaman belajar peserta didik, sedangkan Menu Feedback berfungsi sebagai sarana pemberian kritik dan saran terhadap media yang digunakan.

Tahap Develop (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan dilakukan pembuatan media pembelajaran sesuai rancangan yang telah disusun. Produk yang dihasilkan kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli bahasa dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakannya sebelum diujicobakan kepada peserta didik.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Kategori
1	Tampilan media pembelajaran	Sangat Valid
2	Tata letak dan navigasi	Sangat Valid
3	Kesesuaian desain dan warna	Sangat Valid
4	Kemudahan penggunaan media	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi ahli media, media pembelajaran berbasis Google Sites memperoleh kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek tampilan visual, tata letak, navigasi, serta kemudahan penggunaan dalam proses pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek yang Dinilai	Kategori
1	Kejelasan penggunaan bahasa	Sangat Valid
2	Ketepatan penggunaan kalimat	Sangat Valid
3	Kesesuaian bahasa dengan murid	Sangat Valid
4	Penggunaan tanda baca	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa, media pembelajaran berbasis Google Sites memperoleh kategori sangat valid. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam media pembelajaran telah sesuai dengan kaidah kebahasaan dan mudah dipahami oleh murid.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Kategori
1	Kesesuaian materi pembelajaran	Sangat Valid
2	Kesesuaian tujuan pembelajaran	Sangat Valid
3	Penyajian materi	Sangat Valid
4	Kesesuaian evaluasi pembelajaran	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, media pembelajaran berbasis Google Sites memperoleh kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan murid dalam pembelajaran Seni Budaya.

Setelah proses validasi selesai, media diujicobakan kepada peserta didik untuk mengetahui tingkat praktikalitas penggunaan media.

Tabel 4. Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran oleh Guru

No	Aspek yang Dinilai	Persentase	Kategori
1	Kemudahan penggunaan media	93%	Sangat Praktis
2	Efisiensi waktu pembelajaran	93%	Sangat Praktis
3	Kesesuaian media dengan materi	93%	Sangat Praktis
4	Kebermanfaatan media	93%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil uji praktikalitas oleh guru, media pembelajaran berbasis Google Sites memperoleh persentase sebesar 93% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran mudah digunakan dan



mampu membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran Seni Budaya secara lebih efektif dan interaktif.

Tabel 5. Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran oleh Murid

No	Indikator Penilaian	Hasil
1	Jumlah responden	21 murid
2	Jumlah skor keseluruhan	390
3	Rata-rata skor	18,57
4	Persentase praktikalitas	89%
5	Kategori	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil uji praktikalitas oleh murid, media pembelajaran berbasis Google Sites memperoleh persentase sebesar 89% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mudah digunakan, menarik, dan membantu murid dalam memahami materi pembelajaran Seni Budaya.

Tabel 6. Hasil Uji Efektivitas Media Pembelajaran

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
86–100%	Baik Sekali	0	0%
75–85%	Baik	9	43%
60–74%	Cukup	9	43%
20–59%	Kurang	2	10%
0–39%	Gagal	1	5%

Berdasarkan uji efektivitas media pembelajaran, Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Google Sites cukup efektif digunakan dalam pembelajaran Seni Budaya

Tahap Disseminate (Penyebarluasan)

Tahap penyebarluasan dilakukan dengan memperkenalkan media kepada guru dan peserta didik sebagai alternatif media pembelajaran Seni Budaya. Media yang telah dikembangkan dapat digunakan baik dalam pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran mandiri karena dapat diakses secara daring melalui perangkat digital yang dimiliki peserta didik.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Google Sites yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran Seni Budaya. Hal ini ditunjukkan oleh hasil validasi ahli yang berada pada kategori sangat valid, sehingga media dinilai layak digunakan dalam proses pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi berbasis web mampu menjadi solusi dalam menyediakan pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik pada era digital. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa peserta didik membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar yang aktif dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar yang tersedia (Piaget, 1977; Vygotsky, 1978). Selain itu, hasil ini juga didukung oleh penelitian Dewi et al. (2022) yang menyatakan bahwa Google Sites merupakan media pembelajaran yang valid dan mampu mendukung proses pembelajaran berbasis teknologi secara efektif.

Kelayakan media yang diperoleh dari hasil validasi ahli menunjukkan bahwa desain media, isi materi, dan fitur yang tersedia telah sesuai dengan kebutuhan



pembelajaran. Menurut Arsyad (2020), media pembelajaran yang baik harus mampu memperjelas penyajian materi, menarik perhatian peserta didik, serta meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Google Sites memungkinkan integrasi berbagai bentuk media, seperti teks, gambar, video, tautan digital, dan kuis interaktif dalam satu platform sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih kaya dibandingkan penggunaan media konvensional. Temuan ini sejalan dengan penelitian Gessa (2025) yang menunjukkan bahwa Google Sites mampu meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penyajian materi yang lebih menarik, sistematis, dan mudah diakses kapan saja.

Penggunaan Google Sites juga terbukti mendukung pengembangan literasi digital peserta didik. Melalui berbagai aktivitas yang tersedia dalam media, peserta didik tidak hanya mengakses informasi, tetapi juga belajar mencari, memahami, mengevaluasi, serta memanfaatkan informasi digital secara efektif. Temuan ini mendukung konsep literasi digital yang dikemukakan oleh Belshaw (2011), yaitu kemampuan menggunakan teknologi digital secara kritis, kreatif, komunikatif, dan bertanggung jawab. Selaras dengan itu, UNESCO (2023) menegaskan bahwa literasi digital merupakan salah satu kompetensi utama abad ke-21 yang harus dikembangkan melalui proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi secara bermakna. Dengan demikian, Google Sites tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga menjadi sarana untuk membangun kompetensi digital peserta didik.

Selain meningkatkan literasi digital, media yang dikembangkan juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan apresiasi seni peserta didik. Kehadiran fitur pameran virtual memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menampilkan hasil karya, mengamati karya teman, memberikan tanggapan, dan melakukan refleksi terhadap karya yang dipelajari. Aktivitas tersebut sejalan dengan tahapan apresiasi seni yang meliputi pengamatan, penghayatan, penilaian, dan penghargaan sebagaimana dikemukakan oleh Effendy (2014). Selain itu, pembelajaran berbasis proyek yang memberikan ruang bagi peserta didik untuk mempresentasikan hasil karyanya juga sejalan dengan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dalam Kurikulum Merdeka (Kemendikbudristek, 2022). Oleh karena itu, proses apresiasi seni tidak hanya berlangsung secara teoritis, tetapi juga diwujudkan melalui pengalaman nyata dalam ruang digital.

Respons positif peserta didik terhadap media menunjukkan bahwa Google Sites memiliki tingkat praktikalitas yang tinggi. Kemudahan akses, tampilan yang menarik, serta integrasi berbagai fitur pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Menurut Davis (1989) dalam *Technology Acceptance Model (TAM)*, suatu teknologi akan lebih mudah diterima apabila pengguna merasakan kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) dan manfaatnya (*perceived usefulness*). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kedua aspek tersebut telah terpenuhi pada media pembelajaran yang dikembangkan. Temuan ini juga konsisten dengan penelitian Arrahma (2025), Gessa (2025), dan Dewi et al. (2022) yang menyimpulkan bahwa Google Sites merupakan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan Google Sites yang tidak hanya digunakan sebagai media penyampaian materi pembelajaran, tetapi juga mengintegrasikan penguatan literasi digital dan apresiasi seni melalui fitur pameran



virtual karya peserta didik, asesmen pembelajaran, refleksi belajar, serta umpan balik dalam satu platform. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang umumnya berfokus pada peningkatan hasil belajar atau penyampaian materi, penelitian ini memperluas fungsi Google Sites sebagai media pembelajaran yang mendukung pengembangan kompetensi abad ke-21. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Google Sites tidak hanya memenuhi aspek validitas, praktikalitas, dan efektivitas, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran Seni Budaya yang lebih inovatif, interaktif, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik di era digital.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Google Sites berhasil dikembangkan sebagai sarana literasi digital dan apresiasi seni pada mata pelajaran Seni Budaya di SMA Pembangunan Laboratorium UNP melalui model pengembangan 4D yang meliputi tahap Define, Design, Develop, dan Disseminate. Media yang dikembangkan memuat berbagai fitur pembelajaran, seperti materi pembelajaran, pameran virtual karya seni, asesmen, refleksi, dan umpan balik yang terintegrasi dalam satu platform digital. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Selain itu, hasil implementasi menunjukkan bahwa penggunaan Google Sites memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran Seni Budaya. Media ini mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, memfasilitasi pengembangan literasi digital melalui pemanfaatan teknologi secara produktif, serta memberikan ruang yang lebih luas bagi peserta didik untuk mengapresiasi karya seni melalui pameran virtual. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Google Sites dapat menjadi alternatif inovatif yang mendukung pembelajaran Seni Budaya yang lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21. Temuan penelitian ini juga memperlihatkan bahwa integrasi teknologi digital dengan aktivitas apresiasi seni berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah membimbing selama proses penelitian ini. Ucapan terima kasih juga kepada validator ahli, pihak SMA Pembangunan Laboratorium UNP, guru, serta peserta didik yang telah berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adzkiya, F. A., & Suryaman, M. (2021). Google Sites sebagai media pembelajaran interaktif. *Jurnal Educate*, 2(1), 33–45.
- Ardipal. (2020). Pemanfaatan perangkat teknologi dalam pembelajaran musik berbasis tematik sebagai peningkatan keterampilan abad 21 bagi guru sekolah dasar. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan dan Pendidikan Musik*, 2(2), 77–84.



- Arrahma, A. (2025). *Google Sites innovation as a web-based learning media on substance material and its changes. Journal of Science Education Research*, 9(1), 43.
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyhar, R. (2010). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: GP Press.
- Belshaw, D. A. J. (2011). *What is Digital Literacy? A Pragmatic Investigation* (Doctoral Dissertation). Durham University.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational Research: An Introduction*. New York: Longman.
- Dewi, E. M. (2022). Pengembangan Google Site sebagai media pembelajaran pada materi bernyanyi unisono di kelas VII SMP Islam Pariskian Kota Serang. *Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni*, 7(1), 23–37.
- Effendy, E. F. (2014). *Apresiasi Seni: Peningkatan Kompetensi Manajemen Seni*. Jakarta: Pusat Pengembangan SDM Kebudayaan, Badan PSDMPK-PMP, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Evvyanto, W. (2018). Efektivitas media audio visual dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris murid. *Jurnal BASIS*, 5(1), 1–10.
- Gessa, A. O. (2025). *Google Sites Media with High Validity and Student Engagement in Learning. Indonesian Journal of Innovation Studies*, 26(3).
- Hasibuan, N. (2016). Implementasi media pembelajaran dalam pendidikan agama Islam. *Jurnal Darul 'Ilmi*, 4(1), 22–39.
- Iswandi. (2023). *Literasi Digital dalam Pendidikan Abad 21*. Jakarta: Kencana.
- Kemendikbudristek. (2022). *Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran*.
- Meilyani. (2023). Karakteristik pembelajaran seni budaya dalam penguatan kreativitas dan budaya peserta didik. *Jurnal Pendidikan Seni*, 15(2), 101–112.
- Partnership for 21st Century Learning (P21). (2019). *Framework for 21st Century Learning*.
- Rondhi, M. (2017). *Apresiasi Seni dalam Konteks Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.
- Suherdi, D. (2021). *Peran Literasi Digital di Masa Pandemi*. Bandung: PT Refika Aditama.
- UNESCO. (2023). *Global Education Monitoring Report 2023: Technology in Education: A Tool on Whose Terms?*

