

PEMANFAATAN GOOGLE SITES SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN VIDEOGRAFI

Ahmad Fauzi Anggi Ariesta Kusuma¹, Gabriella Meisye Damay Nugroho², Putry Earlyta Aulana³

¹⁾ “Teknik Informatika” STMIK BINA PATRIA Magelang

^{2,3)} “Sistem Informasi” STMIK BINA PATRIA Magelang

Email : fauziariesta@stmikbinapatria.ac.id, gmeisye@gmail.com,
putryea18@gmail.com

Abstract

The integration of technology in education, particularly within multimedia, has progressed substantially, with platforms like Google Sites playing a pivotal role. Google Sites provides user-friendly and adaptable tools for developing websites that function as educational resources. This platform enables educators to curate interactive and dynamic content, such as text, images, videos, and more, which students can conveniently access at any time and from any location. The aim of this study is to develop a videography-focused educational website to improve the skills of both academic and general users. By employing the ADDIE model, the usability evaluation yielded a score of 78% according to the conversion table, demonstrating its effectiveness as a supplementary learning tool.

Keywords : Google Sites, Videografi, Learning Media

Abstrak

Penggunaan teknologi dalam pendidikan, terutama dalam multimedia, telah mengalami perkembangan yang signifikan, dengan platform seperti Google Sites memiliki peran yang sangat penting. Google Sites menawarkan alat yang mudah digunakan dan fleksibel untuk membuat situs web yang berfungsi sebagai sumber daya pendidikan. Platform ini memungkinkan pendidik untuk menyusun konten yang interaktif dan dinamis, termasuk teks, gambar, video, dan berbagai media lainnya, yang dapat diakses oleh siswa kapan saja dan di mana saja. Penelitian ini bertujuan untuk membuat situs web pendidikan yang berfokus pada videografi guna meningkatkan keterampilan pengguna dari kalangan akademis maupun umum. Dengan menerapkan model ADDIE, evaluasi kegunaan memperoleh nilai 78% berdasarkan tabel konversi, menunjukkan bahwa situs web ini efektif sebagai alat pendukung pembelajaran.

Kata kunci Google Sites, Videografi, Media Pembelajaran

1. Pendahuluan

Penggunaan teknologi dalam pendidikan, khususnya dalam bidang multimedia, telah mengalami perkembangan yang signifikan, terutama dengan hadirnya platform seperti *Google Sites*. *Google Sites* menyediakan alat yang intuitif dan fleksibel untuk membuat media pembelajaran dalam bentuk situs web. *Google Sites* memungkinkan pendidik untuk menyusun konten yang interaktif dan dinamis, mencakup berbagai bentuk media seperti teks, gambar, video, dan lainnya, yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja baik untuk akademisi ataupun secara umum (Firmansyah et al., 2023).

Sebagai media pembelajaran, *Google Sites* mendukung pengembangan keterampilan literasi *digital* dan multimedia pada siswa. Platform ini memiliki berbagai fitur yang dapat membantu dalam pembelajaran, seperti kemampuan berkolaborasi, akses materi pembelajaran *online*, dan membuat *website* interaktif. (Aisyah et al., 2023). Pada Era yang serba *digitalisasi*, kemampuan untuk menguasai dan berintegrasi dengan teknologi menjadi

semakin penting, dan *Google Sites* memberikan kebebasan kepada akademisi ataupun umum untuk belajar memahami serta melalui pengalaman langsung dalam mengelola dan mengakses informasi *digital*.

Videografi adalah seni dan proses menangkap gambar bergerak menggunakan perangkat perekam, seperti kamera video, untuk tujuan dokumentasi, pembuatan film, atau produksi multimedia. Videografi mencakup berbagai aspek teknis dan kreatif, termasuk penataan pencahayaan, pengambilan gambar, penyuntingan, dan pemilihan sudut pandang yang tepat untuk menghasilkan visual yang menarik dan informatif. (Brown, 2016). Dalam era teknologi yang semakin maju, kebutuhan dalam konteks videografi sudah menjadi suatu kemampuan yang minimal dimiliki oleh orang untuk membantu baik dari media promosi, iklan serta *Branding Awareness* untuk memperkenalkan baik produk atau diri mereka sendiri. Untuk memudahkan akses pembelajaran perlu dibuatkan sebuah *website* khusus untuk mempelajari hal tersebut, sehingga berangkat dari masalah tersebut, bagaimana cara membuat *google sites* sebagai media pembelajaran tentang videografi baik dari sisi *layout*, isi konten serta penyajian materi yang bisa digunakan baik untuk akademisi atau khalayak umum untuk meningkatkan kompetensi dalam bidang videografi.

2. Kajian Literatur

Penelitian ini didasarkan pada beberapa kajian pustaka sebagaimana berikut ini :

- a. Penelitian yang dilakukan oleh (Asnidar, 2024) dengan judul **“Pengembangan Bahan Ajar Semantik Berbasis Multimedia dengan Google Sites”** Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperbaiki pemahaman dan motivasi mahasiswa dalam proses belajar. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pendidikan melalui pemanfaatan teknologi. Metode penelitian yang diterapkan adalah R&D dengan menggunakan model 4D. Temuan penelitian menunjukkan nilai rata-rata sebesar 90, dengan persentase keberhasilan belajar mencapai 90,3% dan persentase nilai tidak tuntas sebesar 9,7%. Berdasarkan hasil ini, penggunaan *Google Sites* dinyatakan sebagai metode yang praktis dan efektif.
- b. Penelitian yang dilakukan oleh (Tambusai et al., 2024) dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Google Sites Berbasis Aplikasi pada Mata Pelajaran PPKn Materi Hak dan Kewajiban Kelas V Sekolah Dasar”** dengan tujuan penelitian ini yaitu mengevaluasi rancangan, kelayakan dan respon pengguna terhadap produk. Dengan menggunakan metode R&D dan ADDIE didapatkan hasil nilai 78.9 % untuk rancangan, 98.8% untuk kelayakan dan sebesar 90% respon pengguna tentang produk yang dibuat. Dari hasil tersebut dikatakan bahwa media pembelajaran ini bisa digunakan untuk aktifitas pembelajaran.
- c. Penelitian yang dilakukan oleh (Azizah et al., 2024) dengan judul **“Penggunaan Model Discovery Learning Berbantuan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik”** dengan tujuan penelitian yaitu peningkatan hasil belajar pesertididik kelas VII.K SMPN 3 sungguminasa pada materi bumi dan tata surya. Metode yang digunakan adalah menggunakan penelitian tindakan kelas. Dilakukan dengan 33 orang didapatkan data berupa siklus I mendapatkan angka 60,60% sedangkan pada siklus II didapatkan 78.78% sehingga disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar dengan bantuan dari *Google Sites* menggunakan metode *Discovery Learning*.

- d. Penelitian yang dilakukan oleh (Widayanti & Khasanah, 2021) dengan judul **“Kemampuan Literasi Matematika Melalui Model Pembelajaran Problem-Based Learning Dengan Bantuan Goole Sites Kelas XI.”** Dengan tujuan meningkatkan literasi matematika melalui metode *Problem Based Learning* dengan menggunakan bantuan dari *Google Sites*, menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi keterlaksanaan pembelajaran dan kemampuan tes literasi matematika. Dari hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata literasi siklus I sebesar 72,4 dengan ketuntasan 39%. Pada Siklus II meningkat dengan angka 93,6 dengan ketuntasan 100 %. Oleh karena itu penerapan pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan literasi matematika.

3. Metode Penelitian

3.1. Metode Pengembangan

Metode yang digunakan dalam media penelitian ini menggunakan metode ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implementation dan Evaluation*). Alasan metode ini digunakan selain mudah dipahami juga karena memberikan kerangka kerja yang sistematis dan terstruktur untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program pembelajaran atau instruksional. Adapun tahapan dalam metode ADDIE adalah sebagai berikut ini.

- a. *Analyze* : Dalam langkah ini yang hal yang perlu di tekankan adalah bagaimana kompetensi keahlian dalam videografi bisa dipelajari dengan mudah dan tersruktur tanpa harus mengeluarkan biaya yang mahal, sehingga dari media pembelajaran yang dibuat, dapat meningkatkan skill baik secara langsung maupun tidak langsung
- b. *Design* : Dalam langkah ini yang dilakukan adalah membangun kerangka pembelajaran, dalam hal ini, setiap materi dikelompokkan berdasarkan level dari tingkat pemula sampai dengan tingkat profesional. Disamping itu juga pada tahap ini, melakukan rancangan bagaimana google sites akan disajikan baik dalam bentuk rancangannya dan grid layout yang digunakan
- c. *Develop* : Pada tahap ini, pada rancangan sebelumnya, diimplementasikan ke dalam bentuk prototype untuk mengatur bagaimana user interface dan membuat tampilan yang menarik serta pemberian navigasi.
- d. *Implementation* : Pada tahap ini mengimplementasikan kepada user, untuk memahami dan melakukan uji coba dari google sites yang dibuat dari segi materi serta tatanan interface yang sudah dibuat.
- e. *Evaluation* : Pada tahap ini adalah mendapatkan *feedback* dari user tentang bagaimana *Google Sites* ini digunakan sebagai pembelajaran materi tentang videografi.

3.2. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah :

- a. Teknik Analisis Dokumen Visual : Analisis dokumen visual melibatkan pengkajian mendalam terhadap video yang telah diproduksi. Peneliti menganalisis elemen-elemen visual seperti framing, komposisi, warna,

pencapaian, dan gerakan kamera untuk memahami bagaimana pesan atau narasi disampaikan melalui media visual.

- b. Data yang Dikumpulkan: Data yang dihasilkan dari analisis ini berupa temuan terkait pola visual, gaya sinematografi, serta pesan implisit atau eksplisit yang ada dalam video. Analisis dokumen visual juga membantu dalam mengidentifikasi tren atau inovasi dalam teknik videografi.

3.3. Metode Analisis Data

Setelah data terkumpul, data tersebut akan diolah dan dianalisis menggunakan Skala Likert untuk menentukan apakah aplikasi yang digunakan layak atau tidak. Skala ini digunakan untuk menilai kelayakan suatu produk. Didasarkan pada tabel 1 berikut :

Tabel 1. Pedoman Skor Penilaian

Skala	Keterangan	Skor
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
KS	Kurang Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: (Sugiyono, 2016)

Untuk melakukan perhitungan skor adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{jumlah skor kriteria}} \times 100\%$$

Untuk konversi nilai dilakukan dengan menggunakan tabel 2 dibawah ini:

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Skor

Interval Skor	Kategori
81 – 100	Sangat Baik
61 – 80	Baik
41 – 60	Cukup
21 – 40	Kurang
0 – 20	Sangat Kurang

Sumber: (Sugiyono, 2016)

Dari hasil perhitungan, akan diperoleh evaluasi kegunaan terkait kelayakan aplikasi yang dibangun, serta menjadi sarana untuk meningkatkan kualitas aplikasi media pembelajaran interaktif tersebut

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Hasil Penelitian :

Dari Penelitian ini dihasilkan sebuah website dengan menggunakan google sites yang berisikan materi pembelajaran tentang videografi yang kemudian diolah untuk mendapatkan uji kegunaan dari produk tersebut, adapun langkah-langkah yang dibuat berdasarkan metode Addie adalah sebagai berikut :

4.1.1. Analisis :

Pada tahap ini, dilakukan analisis kebutuhan untuk memahami apa yang diperlukan dalam mengembangkan media pembelajaran videografi. Beberapa langkah yang diambil antara lain:

- a. Identifikasi Tujuan Pembelajaran: Menentukan tujuan spesifik yang ingin dicapai melalui pembelajaran videografi, seperti pemahaman dasar teknik sinematografi, editing video, dan penggunaan peralatan videografi.
- b. Analisis Peserta Didik: Memahami latar belakang siswa, seperti tingkat keterampilan teknis mereka dalam videografi, serta preferensi belajar mereka, seperti lebih suka belajar melalui video, teks, atau interaksi langsung.
- c. Analisis Kebutuhan Teknis: Menentukan kebutuhan teknis untuk pengembangan media, seperti *platform Google Sites* yang akan digunakan, serta alat dan sumber daya videografi yang tersedia.

4.1.2. Design

Tahap desain melibatkan perancangan struktur dan konten pembelajaran yang akan diimplementasikan di *Google Sites*:

- a. Perancangan Struktur Situs: Merancang arsitektur *Google Sites*, termasuk penentuan halaman utama, subhalaman untuk topik-topik spesifik seperti teknik pengambilan gambar, editing video, dan alat videografi.
- b. Pengembangan Modul Pembelajaran: Menyusun modul pembelajaran yang mencakup teks, video tutorial, kuis, dan materi interaktif lainnya. Setiap modul dirancang untuk mengajarkan konsep tertentu dalam videografi secara bertahap.
- c. Desain Evaluasi: Merancang alat evaluasi, seperti kuis interaktif dan tugas praktek yang akan digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi.

4.1.3. Development

Pada tahap ini, konten yang telah dirancang dikembangkan dan diintegrasikan ke dalam *Google Sites*:

- a. Pembuatan Konten: Membuat dan mengumpulkan materi pembelajaran, termasuk video tutorial, panduan teks, presentasi, dan soal latihan. Video tutorial bisa mencakup cara penggunaan kamera, teknik editing, dan contoh karya videografi.
- b. Integrasi ke *Google Sites*: Mengunggah dan mengatur semua konten ke dalam struktur *Google Sites* yang telah dirancang. Pastikan navigasi situs mudah diikuti oleh siswa, dan semua materi dapat diakses dengan mudah.
- c. Pengujian Situs: Melakukan uji coba situs untuk memastikan semua fitur berfungsi dengan baik, dan tidak ada masalah teknis yang menghambat pengalaman belajar siswa.

pada gambar 1. merupakan tampilan *home* dari *Google Sites* saat di akses, terdapat halaman *e book Doenloader*, Video dan simulasi



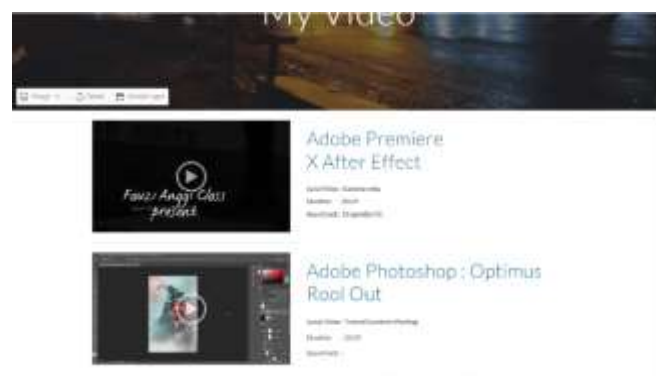
Gambar 1. Tampilan Home

Gambar 2 merupakan tampilan dari menu *E book Downloader* yang bisa di download gratis yang tersebar di internet yang kemudian di kelompokkan agar mudah dibaca dan didownload



Gambar 2. Halaman E-Book Downloader

Pada Gambar 3. Merupakan tampilan dari menu Video yang berisi tutorial tutorial tentang videografi dan *visual effect*



Gambar 3. Halaman Video

4.1.4. *Implementation*

Setelah pengembangan selesai, *Google Sites* digunakan sebagai media pembelajaran bagi umum atau akademisi dengan Menyediakan bantuan teknis jika siswa menghadapi masalah saat mengakses atau menggunakan *Google Sites* dengan memberikan media sosial yang bisa di akses apabila memerlukan bantuan.

4.2. Analisis Data

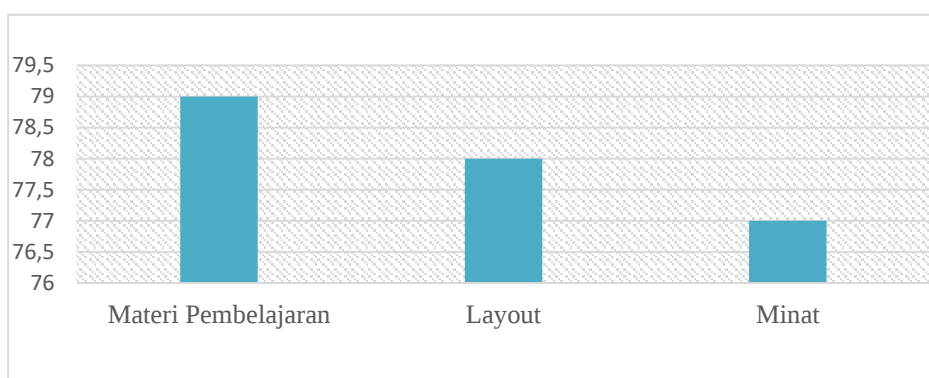
Pada tahap ini dilakukan evaluasi dengan memberikan kuesioner kepada 15 responden yang diambil secara acak untuk menilai bagaimana uji kegunaan dari produk yang sudah dibuat, adapun penilaian dari pertanyaan dari kuesioner yang diberikan adalah sebagai berikut ini

Tabel 3. Pengelompokkan Kategori

No	Aspek	Indikator	Skor	Kategori
1	Materi Pembelajaran	Apakah materi yang disajikan merupakan hal baru yang belum pernah dipelajari sebelumnya	79%	Baik
		Materi yang disajikan dalam bentuk video ataupun e book mudah untuk dipelajari	79%	Baik
		Apakah materi yang disajikan cukup berurutan dan dapat diikuti dengan seksama sesuai dengan level yang disajikan	80%	Baik
2	Aspek Layout	Apakah tampilan dari yang disajikan menarik	78%	Baik
		Navigasi dalam menemukan materi mudah	79%	Baik
		Penggunaan Warna apakah Sesuai	77%	Baik
		Layout yang diberikan mudah untuk di telusuri	78%	Baik

3	Aspek Minat	Apakah ada keinginan untuk mengembangkan materi yang didapatkan	80%	Baik
		Apakah ada keinginan untuk membuat produk sendiri pada bidang videografi	75%	Baik

Berdasarkan Tabel 3, Aspek materi pembelajaran didapatkan nilai sebesar 79.3%, pada sisi aspek layout didapatkan nilai sebesar 78% dan pada sisi aspek minat mendapatkan nilai sebesar 77,5%. Apabila ditotal maka akan mendapatkan nilai rata rata sebesar 78 % dikategorikan dalam skala baik



Gambar 4. Grafik penilaian

4.3. Pembahasan

Dari Penelitian yang dilakukan dengan metode ADDIE didapatkan hasil dari 3 (tiga) Aspek yang diteliti mulai dari materi pembelajaran, Layout dan Minat untuk melihat bagaimana hasil dari aspek yang di teliti untuk menunjang media pembelajaran khususnya pada bidang videografi. dilihat dari grafik diatas materi pembelajaran mendapatkan angka sebesar 79% bisa disimpulkan bahwa materi yang disajikan cukup menarik untuk dipelajari, sedangkan dalam prosentasi layout mendapatkan nilai 78.5% dikatan layout dari website yang disajikan cukup simple dan mudah dipahami, sedangkan dari sisi minat mendapatkan nilai paling rendah yaitu 77% dengan beberapa masukan kesulitan mendapatkan ide untuk membuat project mandiri. Perbedaan dengan penelitian ini dengan penelitian yang sudah ada adalah dari metode ADDIE yang digunakan tidak hanya mengevaluasi dari sisi materi tetapi juga melakukan pengujian dari aspek user interface, media yang disajikan serta materi yang berupa project untuk mengembangkan kompetensi pribadi baik digunakan untuk akademisi ataupun secara umum. Dari hasil yang didapatkan dapat disimpulkan bahwa *Google Sites* dapat menjadi media pembelajaran yang cukup efektif dan dapat diterima.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perhitungan data tersebut,

- a. pengembangan media pembelajaran berbasis google sites yang dibangun menggunakan metode ADDIE didapatkan nilai prosentasi pada materi pembelajaran sebesar 79% pada aspek materi pembelajaran, kemudian pada sisi layout didapatkan nilai sebesar 78% dan 77,5% pada minat. Berdasarkan tabel konversi didapatkan nilai rerata sebesar 78% dinyatakan baik
- b. Disimpulkan bahwa penggunaan google sites dapat membantu pembelajaran yang fleksibel dan dapat diakses kapanpun serta dimanapun dengan waktu yang lebih efisien

Daftar Pustaka

- Aisyah, St., Syarifuddin, S., & Triana, Y. (2023). DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA USING GOOGLE SITES TO IMPROVE STUDENTS' ABILITIES. JURNAL SOCIUS, 12(1). <https://doi.org/10.20527/js.v12i1.16115>
- Asnidar, A. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Semantik Berbasis Multimedia dengan Google Sites. In Bahasa dan Sastra (Vol. 10, Issue 3). Pendidikan. <https://e-journal.my.id/onoma>
- Azizah, W., Jusniar, ;, Ahmad, A., Profesi, P., & Prajabatan, G. (2024). ©JP-3 Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran ©Wafiq Azizah Penggunaan Model Discovery Learning Berbantuan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik (Vol. 6, Issue 2). Mei-Agustus.
- Brown, B. (2016). Cinematography: Theory & practice.
- Firmansyah, Y., Ngurah Partha, M., & Puri Rahayu, V. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB GOOGLE SITES PADA MATA PELAJARAN EKONOMI. Jurnal Prospek : Pendidikan Ilmu Sosial Dan Ekonomi, 5. <https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/prospek>
- Tambusai, J. P., Putri, D. A., Irianto, D. M., & Furnamasari, Y. F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Google Sites Berbasis Aplikasi pada Mata Pelajaran PPKn Materi Hak dan Kewajiban Kelas V Sekolah Dasar.
- Widayanti, F. D., & Khasanah, R. (2021). Online Learning Management Using Google Sites in Covid-19 Pandemic Era. JOURNAL OF APPLIED MANAGEMENT, 19(2), 346–353. <https://doi.org/10.21776/ub.jam>