

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *GOOGLE*
SITE PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI KELAS XI IPS SMA
NEGERI 2 PANGKALAN LIMA PULUH KOTA**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang*



Fauzia Anggellina

Nim: 18058015

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI
DEPERTEMEN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

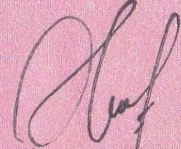
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF GOOGLE SITE
PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI KELAS XI IPS SMA NEGERI 2 PANGKALAN
LIMA PULUH KOTA

Nama : Fauzia Anggellina
NIM/TM : 18058015
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Departemen : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Desember 2022



Disetujui Oleh,
Pembimbing



Nurlizawati S.Pd, M.Pd
Nip. 198807202019032011

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI


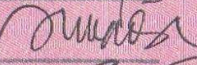

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Sosiologi Departemen Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF GOOGLE SITE
PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI KELAS XI IPS SMA NEGERI 2 PANGKALAN
LIMA PULUH KOTA

Nama : Fauzia Anggellina
NIM/TM : 18058015/2018
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Departemen : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

TIM PENGUJI	NAMA
1. Ketua	: Nurlizawati, S.Pd., M.Pd
2. Anggota	: Junaidi, S.Pd., M.Si
3. Anggota	: Dr. Reno Fernandes, S.Pd., M.Pd

Padang, Desember 2022
TANDA TANGAN

1. 
2. 
3. 

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

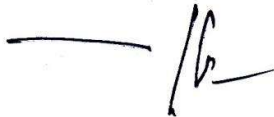
Nama : Fauzia Anggellina
NIM/TM : 18058015
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Departemen : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan , bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Google Site* pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Pangkalan Lima Puluh Kota” adalah benar hasil karya saya sendiri bukan hasil plagiat dari karya orang kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata cara penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat, maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik di insitusi UNP maupun masyarakat dan Negara.

Demikianlah, surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang , Desember 2022

Mengetahui,
Kepala Departemen



Dr. Eka Vidya Putra, S.Sos., M.Si
NIP.197312022005011001

Saya yang menyatakan



Fauzia Anggellina
NIM,18058015

ABSTRAK

Fauzia Anggellina. 18058015. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Google Site* Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Pangkalan Lima Puluh Kota. Skripsi. Program Studi Pendidikan Sosiologi, Departemen Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang. 2022.

Penelitian ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran menggunakan *google site* pada mata pelajaran sosiologi SMA Negeri 2 Pangkalan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran yang valid, praktis dan efektif dengan menggunakan *software google site* pada mata pelajaran sosiologi di SMA Negeri 2 Pangkalan. Jenis penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (*Research & development*) dengan model pengembangan 4-D (*Define, Design, Development, Dessiminate*). Subjek penelitian ini yaitu media pembelajaran menggunakan *google site* pada mata pelajaran sosiologi. Responden untuk uji coba praktikalitas dan efektivitas adalah siswa kelas XI IPS SMA Negeri 2 Pangkalan. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan lembar validasi yang diberikan kepada dua orang dosen jurusan sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang dan satu orang guru sosiologi SMA Negeri 2 Pangkalan. Data praktikalitas menggunakan angket yang diberikan kepada enam belas siswa kelas XI IPS SMA Negeri 2 Pangkalan. Hasil efektivitas diperoleh dari hasil *posttest* siswa kelas XI IPS SMA Negeri 2 Pangkalan. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data validasi dari tim validator yaitu validator 1 sebesar 86,76 % , validator 2 sebesar 85,29 % , validator 3 sebesar 89,70% dengan kategori secara keseluruhan sangat valid. Hasil praktikalitas diperoleh kategori keseluruhan sangat praktis. Hasil efektivitas sebesar 85 %. Dengan demikian penelitian ini telah menghasilkan media pembelajaran menggunakan *google site* pada mata pelajaran sosiologi yang valid, praktis dan efektif.

Kata kunci : media pembelajaran menggunakan *google site*, sosiologi, kelompok sosial.



Syukur Alhamdulillah berkat rahmat Allah SWT sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Google Site Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Pangkalan Lima Puluh Kota”. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Pada Prodi Pendidikan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis mendapat motivasi sekaligus arahan dan bimbingan dari berbagai pihak serta masukan yang sangat berarti dalam menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada dosen pembimbing yaitu Ibu Nurlizawati, S.Pd., M.Pd yang telah membimbing penulis sehingga terselesainya Skripsi ini. Berikutnya penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Siti Fatimah, M.Pd., M.Hum. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Dr. Eka Vidya Putra, S.Sos., M.Si dan Ibu Erda Fitriani, S.Sos., M.Si. Selaku Kepala dan Sekretaris Departemen Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.

3. Bapak Dr. Reno Fernandes, S.Pd., M.Pd dan Bapak Junaidi, S.Pd., M.Si. Selaku dosen penguji yang telah memberikan saran dan masukan kepada penulis selama menyelesaikan skripsi.
4. Bapak Ibu dosen prodi pendidikan sosiologi yang telah banyak memberikan ilmunya kepada penulis selama menjalani perkuliahan serta staf administrasi yang telah membantu keperluan administrasi penulis selama ini.
5. Kepada kepala sekolah SMA Negeri 2 Pangkalan yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di SMA Negeri 2 Pangkalan serta Ibuk Anita, S.Pd yang telah membantu penulis dalam pengambilan data di sekolah.
6. Kepada kedua orang tua tercinta mama Ermi Yusnita dan papa Jon Hendri yang telah memberikan semua yang terbaik yang telah memberikan doa serta dukungan secara materi dan nonmateri. Beliau adalah alasan terkuat saya untuk sampai ke titik ini. Semoga kedua orang tua tercinta senantiasa Allah berikan kesehatan dan limpahan rahmat di dunia sampai ke akhirat.
7. Kepada saudara-saudaraku tercinta Uda David Hendri, A.Md dan Kakak Intan Suci Oktaviarni serta bungsu kami Muhammad Hendri Tegar yang senantiasa menjadi motivator penulis selama ini.
8. Kepada Beril Choliq Arrahman, S.Pd. yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Skiripsi ini. Terkadang menjadi sasaran emosi dikala situasi semakin sulit.

9. Kepada sahabat-sahabat tercinta Lisa Molzana, S.Pd , Dara Cahya Purnama, S.Pd , Deva Fedita, S.Pd . Tika Rahmadani, S.Pd. Sahabat sekaligus saudara yang telah menemani semua proses penulis dari awal kuliah sampai saat ini semoga kita senantiasa Allah berikan kesehatan, keselamatan serta kesuksesan.
10. Serta pihak-pihak yang tidak bisa penulis sampaikan satu persatu karena keterbatasan ruang dan waktu semoga Allah senantiasa memberikan rahmat serta membalas semua kebaikan yang telah diberikan.

Akhir kata, penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisa Skripsi ini, maka dari itu penulis mengharapkan kritikan dan saran yang bersifat membangun agar Skripsi ini lebih baik.

Padang, Desember 2022

Penulis

DAFTAR ISI

Abstrak	ii
Kata Pengantar.....	iii
Daftar isi.....	vi
Daftar Tabel.....	viii
Daftar Gambar	ix
Daftar Lampiran.....	86
BAB I	1
Pendahuluan	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Spesifikasi Produk.....	8
G. Manfaat Penelitian.....	9
H. Asumsi Pengembangan	9
I. Batasan Istilah	10
1. Media Pembelajaran	10
2. Interaktif.....	11
3. <i>Google Site</i>	11
BAB II.....	12
Kajian Teori.....	12
1. Pembelajaran Sosiologi	12
2. Konsep Pengembangan Media.....	15
3. Media Pengembangan <i>google site</i>	20
4. Studi Relevan	25
5. Kerangka Teori	26
6. Kerangka Berfikir.....	27

7. Hipotesis Penelitian.....	29
BAB III.....	30
Metode Penelitian	30
A. Jenis Penelitian.....	30
B. Model Pengembangan	30
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	35
D. Tempat dan Waktu Penelitian.....	35
E. Instrument Penelitian.....	35
F. Teknik Analisis Data	36
BAB IV	42
Hasil dan Pembahasan	42
A. Hasil Penelitian	42
1. Tahap <i>Define</i>	42
2. Tahap <i>Design</i>	50
3. Tahap <i>Development</i>	61
4. Tahap <i>Dessaminate</i>	73
B. Pembahasan	74
BAB V.....	81
Penutup.....	81
A. Kesimpulan	82
B. Saran.....	83

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Nilai Siswa Mata Pelajaran Sosiologi	4
Tabel 2. Indikator Variabel Skala <i>Likert</i>	37
Tabel 3. Kategori Kevalidan Media Pembelajaran.....	38
Tabel 4. Kategori Kepraktisan.....	39
Tabel 5. Analisis Kurikulum	47
Tabel 6. Hasil Validasi Validator 1	62
Tabel 7. Revisi Produk Oleh Validator.....	63
Tabel 8. Hasil Validasi Validator 2	64
Tabel 9. Revisi Produk Oleh Validator 2	65
Tabel 10. Hasil Validasi dari Validator 3.....	66
Tabel 11. Rekapitulasi Hasil Validasi Oleh Validator.....	67
Tabel 12. Praktikalitas Oleh Responden	69
Tabel 13. Data Normalitas Hasil Belajar Siswa	70
Tabel 14. Data Homogenitas Hasil Belajar Siswa.....	71
Tabel 15. Uji T Test hasil Belajar Siswa.....	72
Tabel 16. Distribusi Frekuensi	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan <i>Log-In</i> Akun <i>Google Site</i>	22
Gambar 2. Halaman Awal.....	23
Gambar 3. Jendela Utama	24
Gambar 4. Rancangan Halaman Awal.....	52

Gambar 5. Rancangan Halaman Profil	52
Gambar 6. Rancangan Absensi Siswa	53
Gambar 7. Rancangan Tujuan Pembelajaran	54
Gambar 8. Rancangan Halaman Silabus	54
Gambar 9. Rancangan Materi Pembelajaran	55
Gambar 10. Rancangan Video Pembelajaran	56
Gambar 11. Rancangan Silabus	57
Gambar 12. Angket instrument validasi	58
Gambar 13. Angket Instrument Penilaian Praktikalitas	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Silabus Mata Pelajaran Sosiologi.....	87
Lampiran 2. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran.....	99
Lampiran 3. Angket Validasi Validator 1	119
Lampiran 4. Angket Validasi Validator 2	123
Lampiran 5. Angket Validasi Validator 3	126
Lampiran 6. Analisis Hasil Validasi	129
Lampiran 7. Rekapitulasi Hasil Validasi	131
Lampiran 8. Angket Praktikalitas	132
Lampiran 9. Angket Praktikalitas	135
Lampiran 10. Analisis Hasil Praktikalitas	138
Lampiran 11. Rekapitulasi Hasil Praktikalitas	139
Lampiran 12. Soal <i>Pretest</i>	140
Lampiran 13. Soal <i>posttest</i>	146
Lampiran 14. Dokumentasi	156
Kisi-kisi pedoman wawancara.....	159
Lampiran 15. Surat Tugas Validator.....	160
Lampiran 16. Surat Izin Penelitian	161

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah proses untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat. Penekanan pendidikan terletak pada pembentukan kesadaran dan kepribadian individu dan masyarakat di samping transfer ilmu dan kepribadian (Almarzooq et al., 2020). Oleh karena itu pendidik dituntut lebih kreatif dalam menerapkan media pembelajaran agar peserta didik dapat memahami pelajaran yang akan diberikan. Hal ini terdapat dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional, Pasal 1 Ayat 1.

Ketersediaan media yang biasa digunakan di sekolah seperti buku teks, majalah, surat kabar, dan papan tulis yang menimbulkan kebosanan dalam melakukan pembelajaran didalam kelas. Sedangkan media audio visual seperti televisi audio dan video dan media elektronik seperti komputer belum dimanfaatkan secara maksimal. Oleh sebab itu perlu adanya kreatifitas pendidik untuk bisa memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah. Banyak tenaga pendidik yang hanya memanfaatkan media pembelajaran seperti buku teks dan media cetak lainnya di sekolah. Hal ini disebabkan karena tenaga pendidik tidak mampu dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan menarik perhatian siswa (Tarigan

&Siagian, 2015). Kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan yang berkembang pesat pada saat ini, salah satunya didalam bidang pendidikan, dengan hal ini di harapkan guru mampu memanfaatkan teknologi yang ada di dalam bidangnya. Manfaatkan alat-alat serta fasilitas yang di sediakan oleh sekolah, dengan tujuan agar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan yang di harapkan.

Pembelajaran dengan media komputer dapat menimbulkan rasa ingin tahu siswa dikarenakan adanya berbagai macam ilustrasi serta gambar-gambar dan warna menambah realisme. Komputer juga dapat mengakomodasikan siswa yang lambat dalam menerima pelajaran karena dengan ini dapat memberikan iklim efektif dengan cara lebih individual dan tidak membosankan selain itu pemanfaatan komputer juga memberikan umpan balik antara peserta didik dengan pendidik(Azhar Arsyad, 2011)

Guru harus mampu menciptakan pembelajaran melalui berbagai pendekatan atau metode, model pembelajaran, termasuk penggunaan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi).Peserta didik di tuntut untuk lebih aktif dengan cara memberikan berbagai pertanyaan dan melakukan penyelidikan, serta menuangkan ide-ide, baik lisan maupun tulisan, ataupun dengan perbuatan.Kegiatan pembelajaran yang dikembangkan harus dapat memfasilitasi peserta didik untuk dapat bekerjasama dengan sesama(kolaboratif dan kooperatif).Semua kompetensi harus berjalan secara terintegrasi dalam suatu mata pelajaran, sehingga peserta didik

memiliki kompetensi yang utuh. Pembelajaran harus memperhatikan karakteristik tiap individu dengan keunikannya masing-masing, Guru harus dapat memotivasi peserta didik untuk memahami interkoneksi antar konsep, baik dalam mata pelajarannya serta aplikasinya dalam dunia nyata. Sesuai dengan karakter pendidikan abad 21 (4K atau 4C), maka pembelajaran yang di kembangkan harus dapat mendorong peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berfikir lebih tinggi (Almarzooq et al., 2020).

Fokus dari penelitian ini, peneliti melihat sebuah permasalahan di SMA Negeri 2 Pangkalan yaitu kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran sosiologi khususnya media pembelajaran yang interaktif, sehingga menimbulkan kejenuhan dan pemahaman yang kurang dalam proses pembelajaran sosiologi. Peneliti juga berkesempatan melakukan praktek lapangan (PL) di SMAN 2 Pangkalan selama enam bulan dari periode Agustus-Desember 2021. Peneliti juga melakukan observasi selama proses PL berlangsung, bahwasanya di dalam proses pembelajaran sosiologi di SMA Negeri 2 Pangkalan, guru hanya menggunakan metode ceramah serta media papan tulis, spidol dan *power point* yang digunakan dalam pembelajaran sosiologi tentunya dalam proses pembelajaran ini hanya berpusat kepada guru. Maka dari itu peneliti berkeinginan untuk menciptakan inovasi dalam proses pembelajaran sosiologi khususnya di SMA Negeri 2 Pangkalan. Dari hasil observasi awal dilapangan dapat disimpulkan bahwa lebih dari 90% siswa SMA Negeri 2 Pangkalan sudah

menggunakan *smartphone* yang dapat terkoneksi ke dalam jaringan internet, tentu hal ini merupakan potensi yang dapat di manfaatkan oleh tenaga pendidik dalam menciptakan sebuah media pembelajaran yang interaktif dan berhubungan dengan internet. Ciptakan sebuah media pembelajaran yang praktis serta efektif dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran sosiologi. Media pembelajaran yang dimaksud adalah media pembelajaran berbasis *google site*.

Berikut adalah data hasil belajar siswa kelas IX IPS pada mata pelajaran sosiologi di SMA Negeri 2 Pangkalan tahun ajaran 2021/2022

Tabel 1. Daftar Nilai Siswa Mata Pelajaran Sosiologi

No	Nama	Nilai
1	Dea Febriana	60
2	Iqlima Hurrahmi	100
3	Nur Hikmawati	62
4	Nabil	82
5	Bintang Bagaskara	82
6	Nelvita Rahma Fitri	72
7	M. Faisal Rafi	52
8	Revalina	62
9	Jelita Amelia	100
10	Yodi	90
11	Dimas Arsyah	60
12	Marazani	90
13	M. Fadil	82
14	Akenti	92

15	Bunga	32
16	Jondri	32

Tabel diatas dapat dilihat bahwa masih banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah rata-rata capaian minimum dengan KKM 75 pada mata pelajaran sosiologi di kelas XI IPS SMA N 2 Pangkalan. Hal ini salah satunya dikarenakan siswa kurang memahami materi pada mata pelajaran sosiologi dan dari penggunaan media pembelajaran yang tidak interaktif dan inovatif yang mengakibatkan siswa merasa jenuh dalam belajar.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat di gunakan oleh guru dalam proses pembelajaran atau segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan melalui panca indra, dan dapat juga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan dan keterampilan siswa sehingga terjadi proses belajar yang dinamis, adanya media akan memudahkan atau membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran (Jannah, 2009).

Adapun media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran dengan menggunakan *google site*. *Google site* sendiri merupakan produk dari *google* yang dapat di akses oleh guru maupun siswa dengan mudah. Menggunakan media pembelajaran *google site* guru dapat mendisain dengan kreatif media pembelajaran yang di inginkan. Proses belajar akan lebih menyenangkan dan bermakna sehingga

dapat berpengaruh pada peningkatan belajar peserta didik (Shalikhah, 2019).

Media pembelajaran menggunakan *google site* memerlukan koneksi atau jaringan internet yang bagus kemudian dapat di akses oleh siswa dengan menggunakan komputer ataupun *smartpone* dari masing-masing siswa. Kondisi pelajar di SMA Negeri 2 Pangkalan kususnya siswa kelas XI yang menjadi responden dari penelitian ini, dari 16 siswa semuanya sudah menggunakan *smartpone* yang dapat mendukung dari proses akses *website* ini. Kondisi jaringan yang terdapat di sekitar lokasi penelitian ini juga sangat stabil dan mendukung jalannya proses pembelajaran menggunakan *website* dengan menggunakan *google site*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan pada latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang muncul sebagai berikut:

1. Guru masih menggunakan metode mengajar yang monoton sehingga respon siswa terhadap pembelajaran belum maksimal.
2. Media pembelajaran yang digunakan guru hanya sebatas pada penggunaan tampilan presentasi dengan *power point* sederhana dan belum variatif dan interaktif.
3. Belum adanya penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Site* untuk mata pelajaran sosiologi di SMA Negeri 2 Pangkalan.

C. Batasan dan Rumusan masalah

1. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah di kemukakan di atas, maka peneliti membatasi masalah yang muncul dalam pembelajaran sosiologi.

a. penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas XI IPS pada mata pelajaran sosiologi SMA N 2 Pangkalan.

b. pengembangan media pembelajaran menggunakan *Google Site* terhadap penguasaan materi sosiologi pada mata pelajaran sosiologi SMA Negeri Pangkalan.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

a. Bagaimana kelayakan (validitas) dan praktikalisasi dari media pembelajaran interaktif menggunakan *Google Site*, terhadap penguasaan materi sosiologi pada pembelajaran sosiologi di SMA Negeri 2 Pangkalan.

b. Bagaimana efektifitas dari media pembelajaran dengan menggunakan *google site* terhadap penguasaan materi sosiologi di SMA Negeri 2 Pangkalan.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran website dengan menggunakan *Googe Site*. untuk peserta didik SMA Negeri 2 Pangkalan yang valid,praktis dan efektif pada pembelajaran Sosiologi.

E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran yang di kembangkan di harapkan mampu membuat peserta didik lebih termotivasi dan tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran, sekaligus untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan serta lebih aktif.
2. Media pembelajaran berbentuk modul interaktif yang berisi materi dan soal evaluasi tentang pelajaran sosiologi kelas XI.
3. Produk akhir dari media ini adalah berbentuk *website Google Site* yang bisa di akses di *smartphone* pengguna.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian di harapkan bisa memberikan sumbangsih pemikiran tentang inovasi pengembangan media pembelajaran interaktif

menggunakan *Google Site* terhadap penguasaan materi sosiologi pada pembelajaran sosiologi kelas XI SMA Negeri 2 Pangkalan Koto Baru.

2. Secara Praktis

1. Bagi penulis, sebagai penunjang pembelajaran dan mampu memanfaatkan teknologi.
2. Bagi peserta didik, sebagai penunjang pembelajaran yang efektif dan meningkatkan motivasi belajar.
3. Bagi guru sosiologi, sebagai bahan penunjang pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik.
4. Bagi penelitian lain, sebagai masukan, informasi, dan rujukan untuk dilakukan penelitian yang lebih luas.

G. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran yang berbentuk modul interaktif ini adalah:

1. Inovasi media yang dibuat merupakan media pembelajaran alternatif yang digunakan secara mandiri oleh siswa di luar kelas maupun di dalam kelas.
2. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Site* diharapkan mampu membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sosiologi dengan baik.
3. Validator penilaian kelayakan memiliki pandangan yang sama mengenai kriteria kualitas ataupun kelayakan media

pembelajaran yang baik. Validator dalam penilaian ini adalah ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran.

H. Batasan Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalah pahaman pembaca dengan penulis dalam memahami maksud dari judul skripsi ini, berikut ini akan di kemukakan pengertian kata sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk lain dari “medium” yang berarti “perantara”. Arti kata media dapat juga di artikan sebagai metode komunikasi dan sumber informasi. Media pembelajaran merupakan penyampaian materi pembelajaran dari sumber belajar(Daryanto, 2010).

2. Interaktif

Interaktif merupakan komunikasi dua arah yang saling berinteraksi, saling berhubungan dan saling aktif. Kata lain pembelajaran interaktif merupakan upaya dalam mengajak peserta didik untuk melibatkan fikiran, penglihatan, pendengaran dan keterampilan. Proses belajar mengajar peserta didik di rangsang untuk berdiskusi dan bertanya jawab. Dalam pembelajaran interaktif guru perlu mengkombinasikan berbagai jenis media dalam satu pembelajaran, guru bisa menggabungkan media visual, kinestetik untuk menyampaikan pembelajaran.

3. *Google Site*

Google Site merupakan produk dari google yang berupa situs website yang bisa dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran. *Google Site* merupakan cara mudah untuk di akses secara cepat oleh pengguna. Pendidik dapat memanfaatkan situs lain yang ditawarkan *Google* seperti *google docs, sheet, from calender, awesome table* dan lain sebagainya. Dalam media pembelajaran *google site* ini terdapat keunggulan yang bisa membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif.