

**PENGEMBANGAN MEDIA AJAR *E-LEARNING* DESAIN GAMBAR
TUPPING LAMPUNG BERBASIS *GOOGLE SITES* UNTUK SISWA
KELAS X SMA**

Oleh

Safei Soleh

NPM 2223045003



**MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN KEBUDAYAAN LAMPUNG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA AJAR *E-LEARNING* DESAIN GAMBAR *TUPPING* LAMPUNG BERBASIS *GOOGLE SITES* UNTUK SISWA KELAS X SMA

Oleh

Safei Soleh

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media ajar *e-learning* yakni media ajar berbasis *google sites* sebagai *tools* pembuatan situs *web*. Kemudian dilakukan uji validitas media untuk mengetahui kelayak dan kualitas media ajar *e-learning* berbasis *google sites* pada materi desain gambar *tupping* Lampung untuk siswa kelas X SMA. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* dengan model ADDIE yang terdiri dari lima langkah tahapan yakni analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X.8 sebagai subjek penelitian. Teknik pengumpulan data dengan cara wawancara, observasi atau pengamatan, dan kuesioner (angket). Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yakni analisis data deskriptif kualitatif dan analisis data deskriptif kuantitatif dengan teknik analisis statistis dependent t test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah layak dan memenuhi syarat untuk digunakan sebagai media ajar pada mata pelajaran seni budaya (rupa). Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai t hitung = 12,1695 > 2,7194 jadi H_0 ditolak, dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa perbedaan hasil belajar *pretest* dan *posttest* kelas X.8 SMA Negeri 1 Gadingrejo, dimana hasil *posttest* lebih tinggi dari hasil *pretest*. Sedangkan untuk hasil validasi media 100% kategori sangat layak, dan validasi materi dengan presentase 82% kategori sangat layak, serta keefektifan dengan hasil belajar siswa yang meningkat secara signifikan dari hasil *pretest* yang mencapai 19,44%, setelah menerapkan media ajar berbasis *google sites* dari hasil *posttest* meningkat menjadi 100% di atas KKM. Berdasarkan data yang telah diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa media ajar *e-learning* berbasis *google sites* materi desain gambar *tupping* Lampung untuk siswa kelas X SMA layak digunakan pada kegiatan pembelajaran.

Kata kunci : Pengembangan, *Google Sites*, Desain Gambar *Tupping* Lampung.

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF E-LEARNING TEACHING MEDIA OF LAMPUNG *TUPPING* IMAGE DESIGN BASED ON GOOGLE SITES FOR GRADE X HIGH SCHOOL STUDENTS

By

Safei Soleh

This research aims to produce a product in the form of e-learning teaching media, namely teaching media based on google sites as a website creation tool. Then the media validity test is carried out to determine the feasibility and quality of google sites-based e-learning teaching media on Lampung mask image design material for class X high school students. This type of research is development research or Research and Development with the ADDIE model which consists of five steps, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The sample in this study were X.8 class students as research subjects. Data collection techniques by means of interviews, observations or observations, and questionnaires (questionnaires). The data analysis techniques used in this study are descriptive qualitative data analysis and quantitative descriptive data analysis with dependent statistical analysis techniques quantitative descriptive data analysis with statistical analysis techniques dependent t test. The results showed that the media developed were feasible and qualified to be used as teaching media in cultural arts (fine) subjects. Based on the results of the calculation obtained the value of $t \text{ count} = 12,1695 > 2.7194$ so H_0 is rejected, in other words it can be concluded that the difference in learning outcomes pre test and post test class X.8 SMA Negeri 1 Gadingrejo, where the post test results are higher than the pre test results. As for the results of media validation 100% very feasible category, and material validation with a percentage of 82% very feasible category, as well as effectiveness with significantly improved student learning outcomes from pre test results which reached 19,44%, after applying teaching media based on google sites from post test results increased to 100% above KKM. Based on the data that has been obtained, it can be concluded that the google sites-based e-learning teaching media for Lampung mask image design material for class X high school students is suitable for use in learning activities.

Keyword : Development, Google Sites, Lampung Mask Image Design.

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA AJAKH E-LERNING DISAIN GAMBAKH TUPPING LAMPUNG BUBASIS GOOGLE SITES PAKAI KELAS 10 SMA

Jama

Sefei Saleh

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media ajar e-learning yang dapat digunakan sebagai alat bantu situs web. Untuk itu dilakukan uji validitas media ajar yang berkaitan dengan kualitas media ajar e-learning yang berbasis google sites pada materi desain gambar tumpang Lampung yang siswa kelas X SMA. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau Research and Development yang menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima langkah tahapan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas X.8 yang dijadikan subjek penelitian. Cara pengumpulan data adalah melalui wawancara, observasi atau pengamatan, dan kuesioner (angket). Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak dan cukup syaratnya yang digunakan sebagai media ajar mata pelajaran seni budaya (seni rupa). Berdasarkan hasil penghitungannya, nilai $t_{hitung} = 12,1695 > 2,7194$ jadi H_0 ditolak, maksudnya dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan akan meningkatkan hasil belajar pretest kelas X.8 SMA Negeri 1 Gadingrejo. Hasil posttest lebih baik dari hasil pretest. Sedangkan hasil validasi media 100% kategori layak dan validasi materinya presentase 82 % kategori layak dan baik, yang menunjukkan keefektifan hasil belajar siswa yang secara signifikan meningkatkan hasil pretest yang semangkingnya 19,44 %. Untuk itu digunakan media ajar berbasis google sites hasil posttest yang mencapai 100 % di atas KKM. Berdasarkan data yang di dapat disimpulkan bahwa media ajar e-learning berbasis google sites materi desain gambar tumpang Lampung yang siswa kelas X SMA layak digunakan pada kegiatan pembelajaran.

Kata kunci : Pengembangan, *Google Sites*, Desain Gambar *Tumpang* Lampung.

**PENGEMBANGAN MEDIA AJAR *E-LEARNING* DESAIN GAMBAR
TUPPING LAMPUNG BERBASIS *GOOGLE SITES* UNTUK SISWA
KELAS X SMA**

**Oleh
Safei Soleh**

Tesis

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
Magister Pendidikan**

Pada

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni**



**MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN KEBUDAYAAN LAMPUNG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

Judul Tesis : **Pengembangan Media Ajar *E-Learning* Desain Gambar *Tapping* Lampung Berbasis *Google Sites* Untuk Siswa Kelas X SMA**

Nama Mahasiswa : **Safei Soleh**

Nomor Pokok Mahasiswa : 2223045003

Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung

Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Pembimbing I

Dr. I Wayan Mustika, M.Hum.
NIP 19750624 200212 1 003

Pembimbing II

Dr. Ade Imelda Frimayanti, M.Pd.I.
NIK 1231402770327201

Mengetahui

Ketua Jurusan
Pendidikan Bahasa dan Seni

Dr. Sumarti, M.Hum.
NIP 19700318 199403 2 002

Ketua Program Studi Magister
Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung

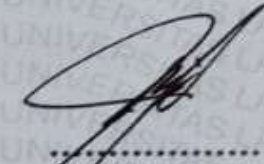
Dr. Farida Ariyani, M.Pd.
NIP 19601214 198403 2 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

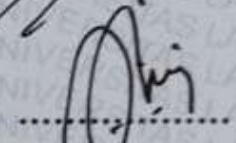
Ketua

Dr. I Wayan Mustika, M.Hum.



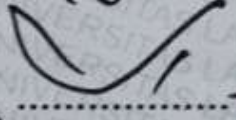
Sekretaris

Dr. Ade Imelda Frimayanti, M.Pd.I.

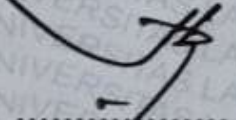


Anggota Penguji

I. Dr. Farida Ariyani, M.Pd.



II. Dr. Edi Suyanto, M.Pd.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

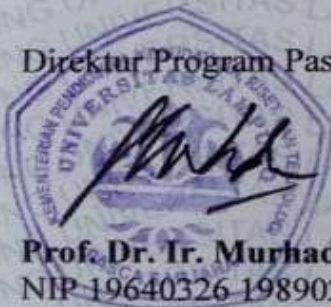


Prof. Dr. Sunyono, M.Si.

NIP. 19651230 199111 1 001



3. Direktur Program Pascasarjana Universitas Lampung



Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si.

NIP. 19640326 198902 1 001



Tanggal Lulus Ujian : 4 Januari 2024

PERNYATAAN MAHASISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Safei Soleh
Nomor Pokok Mahasiswa : 2223045002
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Ajar *E-Learning* Desain Gambar Topeng Lampung Berbasis *Google Sites* untuk Siswa Kelas X SMA” adalah hasil pekerjaan saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya tidak berisi materi yang telah dipublikasi atau ditulis oleh orang lain atau telah dipergunakan dan diterima sebagai persyaratan penyelesaian studi pada universitas atau instansi.

Bandar Lampung, 4 Januari 2024
Yang Menyatakan,



Safei Soleh
NPM. 2223045003

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Blitarejo, Kecamatan Gadingrejo, Kabupaten Pringsewu pada tanggal 27 Juni 2000. Sebagai anak ketiga dari tiga bersaudara, dari Bapak Ngatiman dan Ibu Sainah. Pendidikan Sekolah Dasar (SD) diselesaikan di SDN 1 Blitarejo pada tahun 2012, Sekolah Menengah Pertama (SMP) diselesaikan di SMPN 4 Gadingrejo pada tahun 2015, Sekolah Menengah Atas (SMA) diselesaikan di SMA Bina Mulya Gadingrejo pada tahun 2018, dan Kuliah S1 di Universitas Lampung diselesaikan pada tahun 2022.

Pada tahun 2022 penulis terdaftar sebagai mahasiswa Pascasarjana pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan melalui jalur Beasiswa Bebas UKT Pascasarjana Universitas Lampung. Pada tanggal 2 sampai 16 November 2023 penulis melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Gadingrejo untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

MOTTO

“Harapan adalah mimpi dari seseorang yang terjaga”

(Aristoteles)

“Dan alangkah indah kehidupan tanpa merangkak-rangkak dihadapan orang lain”

(Pramoedya Ananta Toer)

“Raih hari ini, esok beda cerita”

(Safei Soleh)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah dengan mengucap syukur kepada Allah SWT atas segala karunia rahmat dan karuniaNya karena berkat-Nyalah tesis ini dapat diselesaikan. Penulis mempersembahkan skripsi ini kepada :

1. Orang tua tercinta Ibu dan Bapak atas kasih sayang, semangat dan do'a yang selalu dipanjatkan demi kesuksesan buah hatinya.
2. Kedua kakak kandung saya atas dukungan dan arahan serta bimbingan sehingga rasa semangat saya terus tumbuh dalam menyelesaikan studi ini.
3. Seluruh keluarga besar, terimakasih selalu memberikan *wejangan*, kepercayaan dan dorongan yang diberikan kepada saya.
4. Semua rekan-rekan yang selalu mendampingi saya dalam setiap proses dan selalu memberikan dukungan serta semangat yang tiada henti.
5. Almamater tercinta Universitas Lampung.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah serta karunianya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Ajar *E-Learning* Desain Gambar *Tupping* Lampung Berbasis *Google Sites* untuk Siswa Kelas X SMA” sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan di Universitas Lampung.

Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penelitian sebagai tugas akhir tesis ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan penelitian tugas akhir ini dengan baik. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., IPM., ASEAN Eng., sebagai Rektor Universitas Lampung masa bakti 2023-2027.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Pd., sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Dr. Sumarti, M.Hum. sebagai Ketua Jurusan Bahasa dan Seni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Dr. Farida Ariyani, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung Universitas Lampung dan selaku Dosen Pembahas yang telah memberikan arahan dan saran dalam penelitian ini. Terimakasih banyak Ibu, semoga selalu diberikan kesehatan dan keberkahan oleh Allah SWT.
5. Dr. I Wayan Mustika, M.Hum. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi pada penelitian ini.
6. Dr. Ade Imelda Frimayanti, M.Pd.I. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan semangat, motivasi, arahan dan bimbingan selama perkuliahan dan pada penelitian ini.

7. Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd., selaku dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bantuan, arahan dan masukan kepada saya semasa perkuliahan.
8. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung, Universitas Lampung yang sudah memberikan banyak sekali ilmu pengetahuan dan keterampilan selama penulis menempuh pendidikan perkuliahan. Semoga Allah SWT selalu memberikan perlindungan dan keberkahan.
9. Staff dan karyawan Ibu Zulfa, Ibu Yossi, dan Pak Ali yang selalu membantu penulis dalam mengurus administrasi kampus dan bersedia melayani dengan sangat baik.
10. Apriana Wiguna, M.Pd. selaku Kepala SMA Negeri 1 Gadingrejo yang telah menerima dan berkenan untuk membantu penulis serta selalu memberikan motivasi, dukungan dan arahan. Terima kasih banyak Ibu, semoga selalu diberikan kesehatan dan dimurahkan rezekinya.
11. Saison Damanik, S.Pd. selaku guru seni budaya di SMA Negeri 1 Gadingrejo yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian dan selalu memberikan semangat serta arahan dalam penelitian. Terima kasih banyak Bapak, semoga selalu diberikan kesehatan dan kemudahan dalam setiap urusannya.
12. Rekan kuliah saya, I Komang Harim Bawa, Nova Delyanti, dan Ratih Oktasari. Terima kasih banyak atas bantuan dan kerja sama selama perkuliahan. Semoga kalian sehat dan sukses selalu, Aaminn.
13. Terakhir, untuk kekasihku tersayang Lulu Muthoharoh, M.Pd. Terima kasih banyak atas segala support tenaga, pikiran, dan doa yang selalu dipanjatkan untuk saya. Semoga selalu dalam keadaan kesehatan, rezeki melimpah, sukses, dan bahagia selalu. *“you are very valuable in my life”*

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan secara keseluruhan. Penulis berharap semoga tesis ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pembacanya.

Bandar Lampung, 04 Januari 2024

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
ABSTRAK	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
PERNYATAAN SKRIPSI MAHASISWA	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN	x
UCAPAN TERIMA KASIH	xi
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	12
1.3. Tujuan Penelitian	12
1.4. Manfaat Penelitian	13
1.5. Ruang Lingkup.....	14
II. TINJAUAN PUSTAKA	15
2.1. Landasan Teori.....	15
2.1.1. Definisi Media Ajar.....	15
2.1.2. Tujuan Media Ajar	15
2.1.3. Fungsi Media Ajar.....	16
2.1.4. Manfaat Media Ajar	18
2.1.5. Jenis-jenis Media Ajar.....	18
2.2. <i>E-learning</i>	20
2.2.1. Definisi <i>E-learning</i>	20
2.2.2. Komponen <i>E-learning</i>	20

2.2.3. Karakteristik <i>E-learning</i>	22
2.2.4. Implementasi <i>E-learning</i>	23
2.2.5. Kelebihan dan Kekurangan <i>E-learning</i>	23
2.3. <i>Google Sites</i>	26
2.3.1. Definisi <i>Google Sites</i>	26
2.3.2. Pemanfaatan <i>Google Sites</i>	28
2.3.3. Karakteristik <i>Google Sites</i>	28
2.3.4. Langkah-langkah Pembuatan <i>Google Sites</i>	30
2.3.5. Keunggulan dan Kekurangan <i>Google Sites</i>	31
2.4. Desain Gambar <i>Tuping Lampung</i>	32
2.4.1. Desain Gambar	33
2.4.2. <i>Tuping Lampung</i>	35
2.4.3. Materi Desain Gambar <i>Tuping Lampung</i>	38
2.5. Kerangka Pikir	37
2.6. Hipotesis	38

III. METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian	41
3.2. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	42
3.3. Tempat dan Waktu Penelitian.....	45
3.4. Subjek Penelitian	46
3.5. Teknik Pengumpulan Data	46
3.6. Instrumen Penelitian	53
3.7. Teknik Analisis Data	56

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian	64
4.1.1 Tahap <i>Analyze</i> (Analisis)	64
4.1.2 Tahap <i>Design</i> (Desain)	68
4.1.3 Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)	69
4.1.4 Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi).....	79
4.1.5 Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	81
4.2. Pembahasan.....	88
4.2.1 Kebaharuan Penelitian.....	91
4.2.2 Keterbatasan Penelitian	91

V. PENUTUP

5.1. Simpulan.....	92
5.2. Saran	92

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

1. Elemen Capaian Pembelajaran.....	38
2. Tempat Penelitian.....	46
3. Subjek Penelitian.....	46
4. Kisi- kisi Observasi	47
5. Kisi-kisi Wawancara	49
6. Kisi-kisi Angket Siswa.....	50
7. Kisi-kisi Soal Tes Siswa.....	52
8. Analisis Kebutuhan Siswa.....	53
9. Kisi-kisi Angket Ahli Media	54
10. Kisi-kis Angket Ahli Materi.....	55
11. Kisi-kisi Agket Respon Siswa dan Guru	56
12. Instrumen Penilaian Skala Likert	57
13. Rentang Skor dan Kriteria Uji Kelayakan oleh Validator Materi.....	58
14. Rentang Skor dan Kriteria Uji Kelayakan oleh Validator Media	59
15. Rentang Skor dan Kriteria Hasil Tanggapan Siswa	60
16. Rentang Skor dan Kriteria Hasil Tanggapan Guru	61
17. Hasil Analisis Potensi dan Masalah	64
18. Tabel Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran	65
19. Hasil Desain Media	70
20. Media Web <i>Google Sites</i>	71
21. Jenis-jenis <i>Tapping</i> Lampung	75
22. Hasil Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa	80
23. Hasil Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru.....	80
24. Data Hasil <i>Pretest</i>	80
25. Data Hasil <i>Posttest</i>	80
26. Hasil Validasi Desain oleh Ahli Media.....	82
27. Hasil Validasi Desain oleh Ahli Materi	82
28. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	83

29. Hasil Perhitungan Uji Normalitas	85
30. Hasil Uji Homogenitas	86
31. Hasil T Tabel	87
32. Perbedaan Uji Rerata dan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	88

DAFTAR GAMBAR

1. Komponen <i>E-learning</i>	21
2. Bagan Kerangka Pikir	39
3. Langkah-langkah Penelitian R&D dengan Pendekatan ADDIE.....	42
4. Desain Peta Materi	70
5. Desain Peta Kompetensi	71

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan menjadi bagian dari proses pembelajaran dan pengembangan potensi manusia melalui upaya sadar yang dilakukan oleh individu, kelompok, atau lembaga untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang diperlukan dalam kehidupan. Menurut Bloom (2014) pendidikan adalah proses pengembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik individu melalui pembelajaran yang terencana dan sistematis. Kemajuan teknologi telah membawa dampak signifikan dalam bidang pendidikan. Teknologi telah memungkinkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, seperti *e-learning*, *platform* pembelajaran daring, dan aplikasi pendidikan. Selain itu, teknologi juga memungkinkan akses pendidikan bagi individu yang berada di daerah terpencil atau memiliki keterbatasan fisik. Namun, tantangan terkait dengan kesenjangan digital dan keamanan data juga perlu diatasi dalam penggunaan teknologi dalam pendidikan. Dalam hal ini pendidikan yang terintegrasi dalam pembelajaran perlu adanya media sebagai alat untuk mendukung dan menunjang kegiatan pembelajaran agar lebih menarik.

Menurut (Tafonao, 2018) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa untuk belajar. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan siswa. Selain itu, media dapat berperan untuk mengatasi kebosanan dalam belajar di kelas terutama dalam menyimak materi pelajaran yang disampaikan guru dengan metode dan gaya belajar yang kurang menarik sehingga hal tersebut akan memicu kurang efektif dan kondusif pada berlangsungnya kegiatan pembelajaran.

Penyediaan materi pelajaran secara daring melalui berbagai media atau bahkan konsultasi daring dapat diselenggarakan sebagai inovasi pembelajaran. Salah satu layanan yang disediakan oleh sekolah adalah perangkat multimedia yaitu adanya *website* digital yang dimanfaatkan sebagai pendukung dalam kegiatan pembelajaran seni rupa. Media yang dikembangkan dalam pembelajaran seni budaya pada materi desain gambar budaya lokal setempat yang berfokus pada *tuping* Lampung berbasis *Learning Management System Google Sites*. Melalui pengembangan media ajar ini, siswa akan menemukan hal baru dalam mempelajari materi melalui *web* atau menggunakan teknologi jaringan. Hal ini pun menjadi strategi dan alternatif baru bagi pendidik dalam memberikan materi pelajaran tidak hanya bersifat konvensional atau berbasis tradisional, melainkan dapat memanfaatkan teknologi yang ada agar tidak ketinggalan era perkembangan zaman.

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2017 Tentang Pemajuan Kebudayaan Pasal 5 Huruf G Yang dimaksud dengan "seni" adalah ekspresi artistik individu, kolektif, atau komunal, yang berbasis warisan budaya maupun berbasis kreativitas penciptaan baru, yang terwujud dalam berbagai bentuk kegiatan dan/atau medium. Seni antara lain seni pertunjukan, seni rupa, seni sastra, film, seni musik, dan seni media. Berdasarkan pernyataan di atas lingkup materi yang terdapat pada pembelajaran seni budaya cabang seni rupa disesuaikan dengan kondisi kontekstual budaya setempat sehingga materi pembelajaran yang dimaksud yakni materi desain gambar *tuping* Lampung yang termuat dalam modul ajar pada kurikulum merdeka sesuai dengan konteks materi budaya setempat yang terdapat di daerah Lampung. Dalam menyusun perangkat media ajar terdapat langkah-langkah yang sistematis dan sedikit berbeda sebagai bentuk pengembangan terutama dalam hal pembelajaran inovasi melalui pemanfaatan teknologi yang termuat dalam kegiatan pembelajaran salah satunya ialah media yang digunakan guru dalam memberikan materi ajar. Pembelajaran inovatif dapat melatih siswa untuk selalu berfikir kritis agar dapat menciptakan ide-ide baru yang lebih baik. Adapun arti dari kreativitas adalah membuat suatu produk menjadi lebih menarik dan mempunyai nilai lebih agar dapat di gunakan dalam menghadapi berbagai

perubahan yang terjadi karena dari setiap perubahan pasti disertai dengan berbagai tantangan. Melalui pembelajaran yang inovatif diharapkan mampu membuat siswa yang mempunyai kapasitas berpikir kritis dan terampil dalam memecahkan masalah.

Berdasarkan studi pendahuluan melalui wawancara kepada Bapak Saison Damanik, S.Pd. selaku guru seni budaya di SMA Negeri 1 Gadingrejo diperoleh informasi bahwa sekolah tersebut memiliki produk media ajar yang bervariasi. Selanjutnya, sekolah tersebut mengalami beberapa kesulitan dalam proses pembelajaran seperti kurang mendukungnya media pembelajaran terhadap kebutuhan siswa, bahan ajar yang digunakan hanya terbatas pada penggunaan buku cetak, kurangnya waktu dalam proses belajar, siswa mengikuti pembelajaran tanpa mengetahui materi apa yang akan mereka pelajari pada pertemuan tersebut, dan sering menggunakan *handphone* pada kegiatan pembelajaran tanpa seizin dan intruksi dari guru. Artinya, pola pembelajaran masih berpusat pada guru dengan metode pembelajaran yang lebih cenderung guru lebih aktif menyampaikan materi, sedangkan siswa lebih cenderung pasif tanpa adanya interaksi atau diskusi yang terbangun ketika pembelajaran berlangsung.

Selain itu, media yang digunakan belum memperhatikan karakteristik dan gaya belajar siswa. Kesulitan dan hambatan yang dialami oleh siswa berkaitan dengan bahan ajar ialah ketersediaan buku yang belum mencukupi kebutuhan siswa sehingga hal tersebut menjadi faktor penghambat dalam proses pembelajaran seni rupa. Dari guru pun mengalami kesulitan ketika materi yang disampaikan kepada siswa hanya lewat begitu saja tanpa adanya pemahaman yang mendalam sehingga guru merasa kurang dalam memenuhi kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran. Berkaitan dengan materi desain gambar *tuping* Lampung, guru hanya mengintruksikan kepada siswa untuk mencari materi sendiri dari berbagai sumber belajar tanpa ada panduan khusus yang diberikan oleh guru kepada siswa, akibatnya siswa mencari materi dengan isi yang tidak relevan, sulit dipahami, dan tidak menarik. Hal tersebut tentunya dari guru belum memberikan acuan materi yang komplit mengenai materi desain gambar *tuping* Lampung, padahal materi tersebut

merupakan bagian dari bentuk simbol kebudayaan Lampung yang perlu disebarluaskan dan tentunya dilestarikan dalam bentuk kegiatan pembelajaran seni rupa.

Melalui teknologi pendidikan akan memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran untuk menunjang dan membantu guru dan siswa dalam mencapai tujuan dari pembelajaran. Melalui *platform* pembelajaran daring, video pembelajaran, atau aplikasi pendidikan, siswa dapat mengakses materi pembelajaran di mana saja dan kapan saja dengan menggunakan perangkat elektronik seperti komputer, laptop, tablet, atau telepon pintar. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan membantu siswa mengembangkan keterampilan digital yang diperlukan di era digital ini. Siswa belajar menggunakan perangkat lunak dan aplikasi, mengakses dan mengevaluasi informasi secara *online*, memahami etika digital, dan mengembangkan kemampuan komunikasi dan kolaborasi digital. Teknologi pendidikan dapat dipahami sebagai suatu proses yang rumit dan terintegrasi yang melibatkan orang, ide, prosedur, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan untuk mengatasi permasalahan, melaksanakan, menilai, dan mengelola pemecahan kasus tersebut yang meliputi semua aspek belajar manusia (AECT, 1997). Sejalan dengan hal itu, maka munculnya teknologi pendidikan lahir dari adanya permasalahan dalam suatu pendidikan.

Teknologi memungkinkan pembelajaran yang lebih personal dan disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing siswa. Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era globalisasi yang sangat cepat, mengakibatkan masyarakat sudah terbiasa dengan penggunaan multimedia sebagai hasil produk perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Pemanfaatan perkembangan teknologi multimedia dapat juga diterapkan di dalam dunia pendidikan. Adanya multimedia yang dimiliki oleh sekolah dimanfaatkan sebagai sarana dan media pembelajaran. Dengan adanya *platform* pembelajaran daring, guru dapat memberikan materi yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman dan kecepatan belajar siswa. Selain itu, adanya alat pembelajaran adaptif menggunakan

kecerdasan buatan dapat memberikan rekomendasi dan umpan balik yang sesuai secara individual kepada siswa yang termuat pada *e-learning* atau pembelajaran yang dilakukan secara daring.

E-learning pada dasarnya merupakan segala aktivitas belajar yang menggunakan bantuan teknologi elektronik. *E-learning* sebagai sembarang pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau Internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan (Chusna, 2019). Melalui *e-learning*, pemahaman siswa tentang sebuah materi tidak tergantung pada guru/instruktur tetapi dapat diperoleh dari media elektronik. Melalui *e-learning*, memungkinkan akses pembelajaran tanpa batasan geografis. Siswa dapat mengakses materi pembelajaran dari mana saja selama terhubung ke internet. *E-learning* mendorong siswa untuk mengambil tanggung jawab pribadi dalam pembelajaran. Siswa dapat belajar dengan ritme masing-masing dan mengulangi materi yang sulit jika diperlukan. Dalam *e-learning*, penting untuk merancang materi pembelajaran yang sesuai dengan medium *online*, dengan memperhatikan struktur, kejelasan, dan interaktivitas. Platform *e-learning* yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran salah satunya yakni *Learning Management System* (LMS). Platform LMS dirancang untuk memfasilitasi manajemen, pengiriman, dan penilaian pembelajaran secara *online* sehingga akan lebih fleksibel dalam membantu kegiatan pembelajaran.

Learning Management System (LMS) adalah sebuah sistem yang terintegrasi dan komprehensif serta dapat digunakan sebagai platform *e-learning* (Haeruman, dkk 2021). LMS memiliki beberapa fitur antara lain, yaitu manajemen isi pelajaran, manajemen proses pembelajaran, evaluasi dan ujian yang dilakukan secara online, administrasi mata pelajaran, chatting, dan diskusi. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa LMS merupakan perangkat lunak yang dirancang untuk membuat, mendistribusikan, dan panduan dalam menyampaikan materi pembelajaran. LMS ini berfungsi untuk membantu para pengajar dalam merencanakan dan membuat silabus, mengelola bahan pembelajaran, mengelola aktivitas perkuliahan mahasiswa, mengelola nilai, merekapitulasi absensi,

menampilkan transkrip nilai, berdiskusi dan melakukan kuis. LMS ini bisa berbasis aplikasi dan *platform web*, sehingga memudahkan para pendidik dalam merencanakan proses belajar *online*, LMS juga memudahkan siswa untuk mengakses konten atau mater perkuliahan dari mana saja dan kapan saja. Dalam hal ini *platform web* yang digunakan yakni *google sites*.

Google sites merupakan salah satu *platform* yang disediakan oleh *google* untuk membuat suatu situs *web*. *Google sites* memungkinkan kolaborasi yang mudah antara pengguna. Lebih dari satu orang dapat mengedit situs *web* yang sama secara bersamaan. Fitur ini sangat berguna untuk tim atau kelompok kerja yang ingin bekerja bersama dalam membuat atau mengelola situs *web*. Pernyataan diatas sejalan dengan Harsanto (2014) menyatakan *google sites* adalah salah satu produk dari *google* yang berfungsi sebagai tools untuk membuat situs, dimana pengguna bisa memanfaatkan *google sites* karena mudah dibuat dan dikelola oleh pengguna awam. Situs yang dibuat dengan *google sites* secara otomatis responsif dan dapat diakses dengan baik melalui perangkat *mobile*. Ini berarti situs *web* akan terlihat dan berfungsi dengan baik di *desktop* maupun perangkat seluler, sehingga memungkinkan pengguna untuk menjangkau audiens mereka di berbagai *platform*. Dalam hal ini *google sites* dimanfaatkan untuk membantu dalam merancang bahan ajar berbasis *online* pada kegiatan pembelajaran seni budaya. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka peneliti mengembangkan media ajar *e-learning* dengan menggunakan *google sites* pada materi desain gambar *tuping* Lampung dalam pembelajaran seni budaya. *Google sites* ini akan menjadi sumber belajar utama bagi siswa yang di desain dan di monitoring langsung oleh guru dalam menyampaika materi pembelajaran.

Penelitian serupa pernah dilakukan oleh Fandy Septia Anggriawan (2019) yang berjudul Pengembangan *Learning Management System (LMS)* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Sekolah Menengah Sederajat. Penelitian ini membahas mengenai *learning management system (LMS)* dikembangkan sebagai media pembelajaran menggunakan *open source* yang telah tersedia. Diharapkan dapat menarik perhatian siswa, memberikan motivasi pada siswa, dan disesuaikan dengan

minat siswa sehingga diharapkan informasi yang disampaikan melalui media tersebut dapat ditangkap oleh siswa dan diujicobakan pada proses belajar mengajar untuk melihat kepraktisan penggunaan *Learning Management System (LMS)*. Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama memanfaatkan media LMS sebagai wadah untuk membantu dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Namun penelitian di atas lebih berfokus pada penggunaan dan pengembangan media.

Penelitian kedua Penelitian keempat dilakukan oleh Feri Hidayatullah Firmansyah, Intan Permata Sari, Fahmi Candra Permana, Asep Herry Hernawan (2019) yang berjudul *Development of Interactive Learning Media Based on Google Application for Distance Learning in Universitas Pendidikan Indonesia*. Penelitian ini merupakan salah satu roadmap penelitian yang akan dilaksanakan selama tiga tahun ke depan. Penelitian awal adalah membuat media pembelajaran berbasis situs google yang disiapkan sebagai media dalam pembelajaran 4.0. Dalam media digital yang dibuat memuat tujuan pembelajaran, materi pembelajaran berdasarkan teks, gambar, dan video, latihan, tugas, dan referensi sebagai bentuk inovasi pembelajaran pada era industry 4.0. Hasil penelitian ini juga membahas tentang sistematika produksi, kegunaan, dan manfaat penerapan dalam proses pembelajaran. Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada pemanfaatan situs *google* dalam mengembangkan dan memberikan inovasi pada kegiatan belajar mengajar.

Penelitian ketiga dilakukan oleh dilakukan oleh Egha Alifa Putra, Ria Suidiana, dan Aan Subhan Pamungkas (2020) yang berjudul *Pengembangan Smartphone Learning Management System (S-LMS) Sebagai Media Pembelajaran Matematika di SMA*. Penelitian ini membahas mengenai pengembangan *learning management system (LMS)* berbasis *smartphone* sebagai media pembelajaran matematika. Dari penelitian di atas didapatkan hasil bahwa Pada tahap implementasi dilakukan validasi produk yang telah dibuat dengan tingkat kualitas media pembelajaran berdasarkan penilaian terhadap media pembelajaran: 1) Ahli Media Pembelajaran diperoleh persentase 84% dengan kategori sangat baik, 2) Ahli Pendidikan

Matematika diperoleh persentase 92,72% dengan kategori sangat baik. Efektifitas media pembelajaran berdasarkan evaluasi media pembelajaran oleh siswa serta praktisi yaitu guru, dari hasil yang didapatkan adalah 1) Respon siswa terhadap media pembelajaran diperoleh persentase 87,91% dengan kategori sangat baik, 2) Hasil praktisi guru diperoleh persentase 87,86%. Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama menggunakan *platform learning management system*. Perbedaannya terdapat pada implementasi pada mata pelajaran dan objek serta subjek di lapangan.

Penelitian keempat dilakukan oleh Dieny Aulia, Kaspul, Maulana Khalid Riefani (2021) yang berjudul *Google Site as a Learning Media in the 21st Century on the Protista Concept*. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *website* ini menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*), namun penelitian ini difokuskan pada respon siswa dalam menggunakan media pembelajaran google sites. Hasil respon siswa terhadap media pembelajaran website “DIEYA PROTISTA” tergolong sangat baik dengan rerata skor respon 4,50. Respon ini menunjukkan media pembelajaran yang dikembangkan secara teoritis dan prosedural telah layak digunakan pada pembelajaran Protista di kelas X. Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada penggunaan media pembelajaran *google sites* untuk menunjang kegiatan pembelajaran terutama pada pemanfaatan media.

Penelitian kelima dilakukan oleh Zuraini dan Misnawati (2023) dengan judul penelitian Pengembangan Modul *E-learning* Berbasis Learning Management System Sebagai Media Interaktif Pada *Complex English Grammar*. Penelitian ini membahas mengenai modul pembelajaran *e-learning* berbasis *learning Management System* (LMS) sebagai media interaktif dalam meningkatkan pemahaman materi *Complex English Grammar*. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development Research* (R & D) dengan model *Four-D* (4-D) yaitu Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*) dan Diseminasi (*Disseminate*). Pengembangan R & D bertujuan untuk menghasilkan produk berupa video pembelajaran *grammar* dan menguji

keefektifan video pembelajaran, mengidentifikasi kebutuhan, mengembangkan produk dan memvalidasi produk menjadi produk baru yang memenuhi kebutuhan, kriteria kualitas, efektivitas dan efisiensi dalam menghasilkan video pembelajaran grammar pada modul digital *e-learning* berbasis *learning management system* yang menarik dan kreatif yang dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa sesuai dengan zamannya serta meningkatkan kualitas pembelajaran *grammar*. Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama menggunakan *platform learning management system* untuk mengembangkan modul ajar yang memuat mengenai materi pembelajaran.

Penelitian keenam dilakukan oleh Reskiyati, Tirtawaty Abdjul, Supartin (2023) yang berjudul *Development of Google Sites Assisted Learning Media on Vibration, Waves and Sound Material*. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui kualitas (valid, praktis, dan efektif) media pembelajaran berbantuan *google sites* pada materi getaran, gelombang, dan bunyi. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model 4-D. Pengumpulan data menggunakan observasi, angket dan tes. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbantuan *google sites* yang dikembangkan memenuhi kualitas valid, praktis dan efektif. Berdasarkan hasil yang diperoleh bahwa media pembelajaran berbantuan *google sites* layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu melihat dari kelayakan media *goole sites* dalam memberikan alternatif dan kebaruaruan untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

Penelitian ketujuh dilakukan oleh Winarti Wulandari, Muhammad Rahmattullah, Baseran Nor, Maulana Rizky (2023) yang berjudul *The Effect of the Use of Interactive Learning Media Based on Google Sites on Student's Learning Outcomes in Class XI Taxation Material at SMA Negeri 1 Barambai*. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif berdasarkan situs *google* tentang hasil belajar siswa pada materi perpajakan. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan Pre-test dan Post-test Control Desain

Grup. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan hasil Wilcoxon Uji coba yang dilakukan pada kelompok eksperimen diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, artinya terdapat pengaruh yang positif dan signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis situs Google pada pembelajaran siswa hasil dalam materi perpajakan. Sedangkan hasil Mann-Whitney uji menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,048 < 0,05$ artinya terdapat a perbedaan hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis situs google dan kelompok kontrol tidak menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis situs *google*, dimana kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata hasil belajar adalah lebih baik dibandingkan kelompok kontrol. Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu memanfaatkan situs *google sites* sebagai media pembelajaran interaktif berbasis *online*.

Penelitian kedelapan dilakukan oleh Muhammad Ahsan Thoriq, Novita Kusumadewi, Mohammad Ahsanuddin (2023) yang berjudul *The Development of Innovative Arabic Matriculation Learning Media Based on Google Sites to Improve The Arabic Proficiency of MAN 1 Pasuruan Students*. Penelitian bertujuan untuk menghasilkan media audio visual pembelajaran e-Arab terintegrasi untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam materi pembelajaran bahasa Arab. Pengembangan media ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Subyek yang digunakan adalah siswa kelas X MAN 1 Pasuruan. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan pretest-posttest untuk data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif persen dan uji normalitas serta Uji Paired Sample T Test yang dibantu software IBM SPSS Statistics 25. Hasil validasi materi dan desain memperoleh skor persentase diatas 90%, yang masuk dalam kategori layak sekali atau sah sempurna dengan mempertimbangkan saran dari validator. Berdasarkan hasil tes siswa memperoleh rata-rata persentase sebesar 86%. Sedangkan hasil uji coba t-sample menyatakan bahwa media pembelajaran e-Arab terbukti mampu meningkatkan kemampuan berbahasa siswa. Maka media pembelajaran e-Arab dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan s dan dinyatakan layak digunakan untuk pembelajaran.

Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu menerapkan situs *google sites* sebagai media pembelajaran berbasis *online* dan pada penggunaan metode penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE untuk memperoleh data yang otentik di lapangan.

Penelitian kesembilan dilakukan oleh Puan Aisyah Maharan (2023) yang berjudul *Needs Analysis for the Development of Web-Based Interactive Learning Media Using Google Sites to Improve Learning Outcomes on Regular Straight Motion Material in Class XI in Bengkulu City High School*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, dimana studi literatur, observasi, wawancara dan kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif. SMA Negeri 1 Kota Bengkulu, SMA Negeri 3 Kota Bengkulu, dan SMA Negeri 9 Kota Bengkulu menjadi sampel penelitian. Populasi yang diambil adalah guru fisika dan siswa kelas X dan XI IPA. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni sampai dengan Agustus 2023. Berdasarkan hasil observasi, studi literatur dan data wawancara, siswa memerlukan media pembelajaran interaktif seperti *google sites* untuk membantu siswa meningkatkan hasil belajar. Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada tahapan pengambilan data pada pemanfaatan media pembelajaran berbasis *google sites* dan melihat respon siswa dalam menggunakan media tersebut.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Iis Narahmalia, Andrian Gandi Wijanarko, Farinka Nurrahmah Azizah (2023) yang berjudul *Development of Google Sites Web-Based IPAS Learning Media to Improve Teacher Pedagogic Competence*. Penelitian tersebut bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran IPAS berbasis *web google sites* untuk meningkatkan kemampuan digital pedagogik guru. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang terdiri dari lima langkah atau tahap yakni, analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Partisipan terdiri dari siswa kelas IV SD Universal Temanggung sejumlah 21 siswa dan 17 guru. Teknik pengumpulan data dengan wawancara, observasi atau

pengamatan dan kuisioner (angket). Hasil uji validasi oleh dua validator, yakni validator ahli media memperoleh rata-rata sebesar 81 % diinterpretasikan ke dalam kategori sangat layak, dan validator ahli materi memperoleh rata-rata nilai presentase sebesar 79 % dengan kategori layak. Peningkatan kompetensi digital pedagogik sebesar 88,5 % dengan kategori sangat layak dalam menciptakan *educational contents creation* yang meningkat sebesar 15 % .Berdasarkan data yang telah diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis *web google sites* mampu meningkatkan kompetensi digital pedagogik guru. Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu menerapkan situs *google sites* sebagai media pembelajaran berbasis *online* dan pada penggunaan metode penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE sebagai muatan teori pengembangan yang dilakukan.

Perbedaan dan kebaruaran penelitian yang akan dilakukan yaitu terletak pada pengembangan bahan ajar seni budaya pada materi desain gambar budaya lokal setempat yakni *tuping* Lampung berbasis *Learning Management System (LMS)* pada *platform google sites* untuk siswa kelas X Sekolah Menengah Atas (SMA). Bentuk kreasi, modifikasi, dan pembaharuan bahan ajar tersebut tentunya membutuhkan pertimbangan yang berfokus pada materi yang diberikan guru kepada siswa pada mata pelajaran seni budaya. Hal tersebut tentunya juga melihat dari penggunaan dan pemanfaatan dari *platform* yang akan diaplikasikan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah pengembangan media ajar *e-learning* desain gambar *tuping* Lampung berbasis *google sites* untuk siswa kelas X SMA?
- 2) Bagaimanakah kelayakan media ajar *e-learning* desain gambar *tuping* Lampung berbasis *google sites* untuk siswa kelas X SMA?
- 3) Bagaimanakah keefektifan media ajar *e-learning* desain gambar *tuping* Lampung berbasis *google sites* untuk siswa kelas X SMA?

1.3. Tujuan Penulisan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Untuk mengembangkan media ajar *e-learning* desain gambar *tupping* Lampung berbasis *google sites* untuk siswa kelas X SMA.
- 2) Untuk mendeskripsikan kelayakan media ajar *e-learning* desain gambar *tupping* Lampung berbasis *google sites* untuk siswa kelas X SMA.
- 3) Untuk mendeksripsikan keefektifan media ajar *e-learning* desain gambar *tupping* Lampung berbasis *google sites* untuk siswa kelas X SMA.

1.4. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak baik secara teoretis maupun secara praktis.

I.4.1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini sebagai wujud penerapan teori *Research and Development* khususnya dalam pengembangan media ajar *e-learning* desain gambar *tupping* Lampung berbasis *google sites* sebagai suplemen atau bahan ajar selanjutnya.

I.4.2. Manfaat Praktis

- 1) Manfaat untuk Siswa (1) Siswa memperoleh pengalaman belajar mandiri sesuai dengan karakteristik media ajar yang berbasis *google sites*. (2) Tersedianya bahan berbasis media ajar *e-learning* desain gambar *tupping* Lampung berbasis *google sites* untuk siswa kelas X SMA sehingga siswa dapat belajar secara kreatif dan mandiri.
- 2) Manfaat untuk Guru (1) Tersedianya media ajar *e-learning* desain gambar *tupping* Lampung berbasis *google sites* untuk siswa kelas X SMA sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran seni budaya. (2) Dapat dijadikan rujukan untuk guru dalam menggunakan media ajar *e-learning* materi desain gambar *tupping* Lampung. (3) Manfaat untuk Peneliti lain bagi pembaca yang mengadakan penelitian sejenis, hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan acuan bagi peneliti lain

tentang media ajar berbasis *google sites* pada pembelajaran seni budaya khususnya pada materi desain gambar *tupping* Lampung.

I.5. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Subjek penelitian ini yakni siswa kelas X.8 di SMAN 1 Gadingrejo tahun ajaran 2023/2024.
- 2) Objek penelitian ini adalah pengembangan media ajar *e-learning* desain gambar *tupping* Lampung berbentuk *website* berbasis *google sites* untuk siswa kelas X SMA.
- 3) Lokasi uji kelompok kecil, uji kelompok besar dan implementasi dalam penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Gadingrejo.
- 4) Waktu penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran 2023/2024 semester ganjil.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

2.1.1. Definisi Media Ajar

Menurut Nurdiansyah (2019 : 44) bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pembelajar (Junaidi, 2020). Media ajar atau media pembelajaran merujuk pada segala bentuk alat, bahan, atau teknologi yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dan membantu guru dalam menyampaikan informasi serta memfasilitasi pemahaman siswa. Media ajar mendukung kegiatan pembelajaran untuk memperkaya dan memperluas cara penyampaian materi pembelajaran sehingga dapat lebih menarik, mudah dipahami, dan efektif.

2.1.2. Tujuan Media Ajar

Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru perlu mempelajari bagaimana memilih serta menggunakan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar (Nurdiansyah, 2019 : 46). Berikut tiga tujuan dalam pemanfaatan media, yaitu:

- 1) Menyampaikan Informasi (*To Inform*)

Media memiliki kedudukan yang penting dalam sebuah proses komunikasi, yakni menjembatani proses transfer pesan dari pengirim pesan kepada penerima. Untuk itu dalam konteks pembelajaran, penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk menyampaikan

informasi berupa materi pembelajaran. Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, maka penyampaian informasi melalui media menjadi semakin berkembang. Tidak hanya melalui media-media cetak, namun sudah berkembang pesat melalui media visual dan multimedia. Dengan demikian proses penyampaian informasi melalui media pembelajaran dapat berjalan melalui berbagai piranti yang tentu akan menghadirkan informasi yang dalam hal ini terkait dengan materi pembelajaran variatif.

2) Memotivasi (*To Motivate*)

Dalam kegiatan belajar, motivasi siswa adalah salah satu tolak ukur menentukan keberhasilan dalam pembelajaran. Siswa yang tidak mempunyai motivasi belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Tidak adanya aktivitas belajar tentu akan berdampak terhadap tujuan pembelajaran. Apabila tujuan pembelajaran tidak tercapai, mencerminkan kegagalan yang dilakukan pendidik. Untuk itu, pendidik perlu menciptakan strategi yang tepat dalam memotivasi belajar siswa.

3) Menciptakan Aktivitas Belajar (*To Learn*)

Target atau tujuan dari suatu kegiatan pembelajaran adalah dampak atau hasil yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan pembelajaran. Dalam istilah kependidikan dikenal dengan "*meaningful learning experience*", yaitu suatu pengalaman belajar yang bermakna sebagai hasil dari suatu kegiatan pembelajaran. Untuk itu sebuah pembelajaran hendaknya diarahkan untuk menciptakan berbagai aktivitas belajar yang mampu memberikan pengalaman belajar "*learning experience*" pada siswa.

2.1.3. Fungsi Media Ajar

Menurut Pagarra et al., (2022) Kedudukan media pembelajaran sebagai perantara proses komunikasi pembelajaran antara guru dengan siswa memiliki berbagai fungsi antara lain:

1) Pemusat Fokus Perhatian Siswa

Media pembelajaran yang dirancang dan direncanakan dengan baik

dapat berfungsi sebagai pemusat perhatian siswa, terutama bagi siswa sekolah dasar. Apalagi jika media pembelajaran itu bersifat menarik, interaktif dan menghadirkan hal baru.

2) Penggugah Emosi dan Motivasi Siswa

Tanggapan siswa ketika disajikan dengan sesuatu yang biasa-biasa saja konsisten. Lain halnya jika guru menyajikan materi pembelajaran dalam format dan kemasan yang berbeda dengan buku. Misalnya, gambar yang lebih menarik warna dan ukurannya. Apalagi jika disajikan dalam bentuk video dan audio yang tepat. Dengan demikian, emosi dan motivasi siswa terhadap sesuatu (dalam hal ini materi pembelajaran) dapat dengan mudah dibangkitkan. Dengan cara ini, siswa didorong untuk lebih menafsirkan materi yang telah mereka pelajari.

3) Pengorganisasi Materi Pembelajaran

Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat membantu siswa mengorganisasi materi pembelajaran dengan lebih mudah. Dengan pengorganisasi materi yang disajikan dalam bentuk yang menarik maka siswa akan lebih mudah memahami materi dan meningkatkan daya ingat siswa.

4) Penyaman Persepsi

Banyak konsep-konsep abstrak yang harus dipelajari oleh siswa ketika di kelas, apalagi bagi siswa sekolah dasar yang banyak mempelajari hal baru. Cara termudah untuk menyajikan sesuatu yang abstrak adalah dengan membantu mereka mengkonkretkannya melalui media pembelajaran. Dengan hal yang konkret maka persepsi siswa menjadi sama, lain halnya bila disampaikan secara abstrak dengan lisan, siswa akan memiliki persepsi yang berbeda-beda.

5) Pengaktif Respon

Proses pembelajaran yang monoton mendorong siswa tidak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sehingga cenderung menjadi peserta belajar yang pasif. Pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai tujuan pembelajaran dapat mengatasi hal ini. Siswa akan memberikan respon positif selama proses

belajar mengajar berlangsung. Berbagai aktivitas yang dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam memahami makna pembelajaran. Bahkan dengan perencanaan dan penerapan yang baik, media pembelajaran mampu mendorong siswa untuk mencari tahu sendiri materi pembelajaran sebelum kemudian dikonfirmasi atau diberi tahu oleh guru.

2.1.4. Manfaat Media Ajar

Sudjana dan Rivai (2002:2), mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa sehingga memungkinkan-nya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan, memamerkan, dll.

2.1.5. Jenis-jenis Media Ajar

Media ajar merupakan alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami dan menguasai materi pelajaran. Jenis-jenis media ajar dapat bervariasi tergantung pada cara penyampaian dan kontennya. Berikut adalah beberapa jenis media menurut Nurdiansyah. (2019 : 86).diantara lain.

- 1) Buku Teks: Buku teks adalah media ajar yang paling tradisional dan umum digunakan dalam proses pembelajaran. Buku teks menyajikan materi pelajaran dalam bentuk tulisan dan gambar.

- 2) Media Audio-Visual: Termasuk dalam kategori ini adalah video pembelajaran, presentasi multimedia, dan rekaman audio yang digunakan untuk memperjelas konsep dan membantu visualisasi.
- 3) Media Grafis: Media ini mencakup peta, diagram, grafik, dan ilustrasi lainnya yang membantu memvisualisasikan informasi dan memudahkan pemahaman.
- 4) Model atau Replika: Menggunakan model fisik atau replika dari objek atau benda tertentu untuk memperjelas konsep, seperti globe dunia, model molekul, dan lain sebagainya.
- 5) Media Interaktif: Aplikasi atau perangkat lunak komputer yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran secara aktif.
- 6) Papan Tulis dan Spidol: Media ini sering digunakan oleh guru untuk menjelaskan materi pelajaran secara langsung di depan kelas.
- 7) Media Online: Menggunakan internet untuk menyediakan konten pembelajaran dalam berbagai format seperti video online, modul interaktif, forum diskusi, dan lain-lain.
- 8) Media Cetak: Selain buku teks, terdapat berbagai media cetak lainnya seperti brosur, lembar kerja, kartu bergambar, dan lain sebagainya.
- 9) Media Gamifikasi: Penggunaan elemen permainan dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.
- 10) Media Simulasi: Menggunakan simulasi komputer untuk menyajikan situasi atau lingkungan tertentu yang memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara eksperimen.
- 11) Media Audio: Penggunaan materi audio, seperti podcast atau rekaman suara, untuk menyampaikan informasi dan konsep.
- 12) Media Visual: Penggunaan gambar, foto, atau ilustrasi untuk memperjelas konsep dan membuat pembelajaran lebih menarik.

Penggunaan media ajar yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan memfasilitasi pemahaman, retensi informasi, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar.

2.2. E-learning

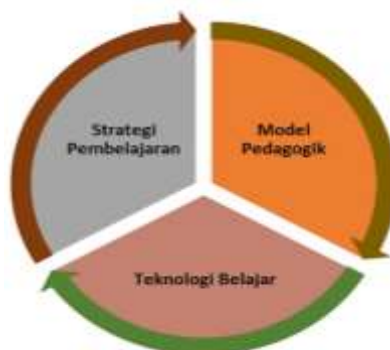
2.2.1. Definisi E-learning

Menurut Chusna (2019) menyatakan bahwa *e-learning* merupakan kependekan dari *electronic learning*, yang mempunyai arti belajar dengan menggunakan elektronik, adapun pengertian dari elektronik adalah komputer atau internet. Dari pendapat di atas mengenai *e-learning* maka dapat disimpulkan bahwa *e-learning* merupakan suatu konsep belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke pembelajar dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan lain serta peralatan elektronik lainnya yang dapat menunjang proses pembelajaran. Menurut Rahmawati, dkk (2018) menyatakan bahwa *e-learning* merupakan istilah lain bagi pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet dan sering pula disebut sebagai pembelajaran *online*. Pembelajaran *online* kemungkinan akan terus mengalami perkembangan dan kemudian menjadi sesuatu yang umum dipakai dalam pembelajaran. Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa melalui pembelajaran *online* dapat berfungsi untuk mengisolasi individu dari komunitas melalui pembelajaran berbasis jaringan. Salah satu bentuk teknologi yang dapat digunakan secara pedagogis di era digital adalah pembelajaran *online*. Pembelajaran *e-learning* atau pembelajaran elektronik merupakan inovasi dalam pembelajaran. Penggunaan pembelajaran *e-learning* dapat memudahkan guru dalam memberikan materi pembelajaran dan siswa dapat mengakses secara *online*.

2.2.2. Komponen E-learning

Proses kegiatan pembelajaran hanya dapat diterapkan dengan baik apabila memenuhi aspek-aspek pembelajaran di mana satu dengan yang lain itu berhubungan, juga termasuk dalam hal ini pada pembelajaran berbasis *online* atau *e-learning* (Richter, 2014). Pada model *e-learning* terdapat beberapa aspek atau komponen kegiatan pembelajaran yang saling mendukung dan tidak terpisahkan. aspek-aspek atau komponen-komponen tersebut menciptakan sebuah model *e-learning* secara aktif dan

berkesinambungan selama model *e-learning* tersebut terus ajeg diaplikasikan oleh pengguna dalam hal ini siswa dan guru. Berikut diagram mengenai tiga komponen dalam implementasi *e-learning* sebagai berikut.



Gambar 2.1. Komponen *E-learning*

Berdasarkan gambar di atas mengenai komponen *e-learning* dapat dijabarkan sebagai berikut.

1) Model Pedagogik

Kompetensi model pedagogik merupakan kemampuan guru dalam membina siswa, melakukan pembentukan ilmu pengetahuan, dan keterampilan kepada siswa, aneksasi terhadap prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik haruslah dilaksanakan dalam proses pembelajaran aktual (Junaid & Baharuddin, 2020). Untuk memahami model pedagogik ini, satu hal pertama yang harus dimengerti adalah cara bagaimana seorang individu itu belajar dan bagaimana pula sebuah ilmu pengetahuan dikonstruksi, disimpan, dan disimpulkan. Untuk menerapkan itu uraian-uraian sederhana berikut ini menggambarkan beberapa teori belajar yang menuntun ke suatu pemahaman atas model pedagogik.

2) Strategi Pembelajaran

Definisi strategi pembelajaran adalah sebagai metode yang diterapkan oleh pendidik bertujuan memfasilitasi dan mendorong siswa terlibat aktif dalam proses belajar (Carey, 2009). Umumnya strategi pembelajaran terdiri dari pemilihan metode penyampaian, mengurutkan

dan membuat kelompok konten pembelajaran sampai dengan memilih media belajar untuk mendukung penyampaian konten pembelajaran. Oleh sebab itu, dampak dari penerapan strategi pembelajaran bisa jadi dalam bentuk metode, rencana, atau prosedur kegiatan belajar yang dapat diaplikasikan dengan tujuan mendapatkan hasil belajar jelas, detil dan spesifik. Dalam konteks metode pembelajaran *online*, lebih relevan menerapkan model pedagogik konstruktivis. Secara spesifik, strategi pembelajaran berbasis pedagogik konstruktivis adalah mendorong aktivitas belajar berbasis realitas, menstimulasi tingkat keterampilan *problem solving*, menggalakkan kerjasama tim, berkolaborasi dan bersosialisasi, melaksanakan *scaffolding*, dan memajukan kepercayaan diri siswa untuk belajar mandiri.

3) Teknologi Belajar *Online*

Dalam belajar secara *online*, teknologi belajar dikelompokkan menjadi *asynchronous* dan *synchronous*, *hypermedia* dan multimedia, serta *web based* (Dabbagh, 2005). Pendapat lain terkait teknologi belajar berdasarkan pendapat Bates dan Poole, bisa digunakan dalam mensukseskan proses kegiatan pembelajaran *online* (Smith, 2006).

2.2.3. Karakteristik *E-learning*

Tiga komponen kegiatan belajar online yaitu: (1) model belajar online berbasis pedagogik, (2) strategi belajar dan pembelajaran secara online, dan (3) teknologi yang digunakan belajar online. Clark & Mayer menekankan empat hal penting dalam belajar online: (1) konten belajar senada dengan tujuan khusus yang ditargetkan dalam kegiatan belajar, (2) Membantu siswa belajar mandiri dengan memfasilitasi contoh-contoh dan berbagai latihan secara asinkron, (3) Memfasilitasi siswa dengan media menyenangkan seperti gambar dan penjelasan agar siswa mengerti tujuan dan konten belajar yang dimaksud, dan (4) Mendorong individu lebih independen dalam belajar dengan terus mengembangkan dan membangun dengan baik sikap dan kemampuan memahami.

Kegiatan belajar *online* memiliki karakteristik tersendiri. Menurut Allan J. Henderson karakter khas belajar *online* adalah bahwa siswa tidak hadir ke kelas secara langsung atau hanya lewat *online*, jadwal belajar adaptif dan fleksibel berdasarkan kesepakatan guru-siswa, dan di kesempatan lain, siswa yang meminta jadwal untuk belajar (Marbun, 2021).

2.2.4. Implementasi *E-learning*

Para ahli mengklasifikasikan model pelaksanaan pembelajaran *e-learning* ke dalam berbagai jenis dilihat dari berbagai sudut pandang. Dalam tulisan ini, dibahas klasifikasi model *e-learning* dilihat dari sisi sistem penyampaian (*delivery system model*).

Sukmawati, (2022) menyatakan bahwa *e-learning* bisa di klasifikasikan ke dalam tiga bentuk atau model, yaitu :

- 1) Model *Adjunct*; Model ini dapat dikatakan sebagai proses pembelajaran tradisional plus. Artinya pembelajaran tradisional yang ditunjang dengan sistem penyampaian secara *online* sebagai suatu tambahan.
- 2) Model *Mixed/Blended*; Model *blended* menempatkan sistem penyampaian secara *online* sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran secara lengkap. Artinya baik proses tatap muka ataupun pembelajaran secara *online* sebagai satu kesatuan utuh.
- 3) Model *Online Penuh (Fullyonline)*; Dalam model ini semua intraksi pembelajaran dan penyampaian bahan ajar berlangsung secara *online*.

2.2.5. Kelebihan dan Kekurangan *E-learning*

2.2.5.1. Kelebihan *E-learning*

E-learning mempunyai banyak manfaat yang dapat digunakan sebagai bahan atau media dalam kegiatan belajar mengajar. Berikut ini manfaat *e-learning* sebagaimana pendapat Sukmawati, (2020) diantara lain.

1) Mengatasi persoalan jarak dan waktu

E-learning membantu pembuatan koneksi yang memungkinkan siswa masuk dan menjelajahi lingkungan belajar yang baru, mengatasi hambatan jarak jauh dan waktu. Hal ini memungkinkan pembelajaran bisa diakses dengan jangkauan yang lebih luas atau bisa diakses dimana saja dan tanpa terkendala waktu atau bisa diakses kapan saja.

2) Mendorong sikap belajar aktif

E-learning memfasilitasi pembelajaran bersama dengan memungkinkan siswa untuk bergabung atau menciptakan komunitas belajar yang memperpanjang kegiatan belajar secara lebih baik di luar kelas baik secara individu maupun kelompok. Situasi ini dapat membuat pembelajaran lebih konstruktif, kolaboratif, serta terjadi dialog antara guru dengan siswa maupun antar siswa satu sama lain.

3) Membangun suasana belajar baru

Belajar secara *online*, maka siswa akan menemukan lingkungan yang mendukung pembelajaran dengan memberikan suasana baru sehingga siswa lebih antusias dalam belajar.

4) Meningkatkan kesempatan belajar lebih

E-learning meningkatkan kesempatan untuk belajar bagi siswa dengan menawarkan pengalaman virtual dan alat-alat yang menghemat waktu mereka, sehingga memungkinkan mereka belajar lebih lanjut.

5) Mengontrol proses belajar

Baik guru serta pelajar dapat menggunakan media ajar atau petunjuk belajar yang tersusun dan terjadwal melalui internet, sehingga keduanya bisa saling menilai bagaimana media ajar dipelajari. *E-learning* juga memberikan kemudahan guru untuk mengecek apakah siswa mempelajari materi yang diberikan/diunggah, mengerjakan soal-soal latihan dan tugasnya secara *online*.

- 6) Memudahkan pemutakhiran bahan ajar bagi guru
E-learning memberikan kemudahan bagi guru untuk memperbaharui, memperbaiki media ajar yang diunggah/diberikan dengan *e-learning*. Guru juga dapat memilih media ajar yang lebih bagus untuk pelajar/siswa.
- 7) Mendorong tumbuhnya sikap kerja sama
Hubungan komunikasi dan interaksi secara *online* antar guru, guru dengan pelajar dan antar siswa mendorong tumbuhnya sikap kerja sama dalam memecahkan masalah pembelajaran.
- 8) Mengakomodasikan berbagai gaya belajar
E-learning bisa memberikan pembelajaran dengan berbagai modalitas belajar (*multisensory*) baik audio, visual maupun kinestetik, sehingga dapat mendukung pelajar yang mempunyai cara belajar berbeda-beda.

2.2.5.2. Kekurangan *E-learning*

Berikut kekurangan dari *e-learning* diantaranya sebagai berikut:

- 1) Teknologi yaitu bagian penting dari pembelajaran, namun jika lebih terfokus pada aspek teknologinya dan bukan pada aspek pendidikannya maka ada kecenderungan lebih memperhatikan aspek teknis atau aspek bisnis/komersial dan mengabaikan aspek pendidikan untuk mengubah kemampuan akademik, perilaku, sikap, sosial atau keterampilan siswa.
- 2) Proses pembelajaran cenderung pada pelatihan dan pendidikan yang lebih menekankan aspek pengetahuan atau psikomotor dan kurang memperhatikan aspek afektif.
- 3) Pendidik diwajibkan memahami dan mengerti strategi, metode atau desain belajar berbasis TIK. Jika tidak mampu memahami, maka proses belajar ilmu pengetahuan atau informasi jadi terhambat dan bahkan bisa menggagalkan proses pembelajaran.
- 4) Proses belajar melalui *e-learning* memanfaatkan layanan internet yang mengajarkan pelajar/siswa untuk belajar mandiri tanpa

ketergantungan diri pada pengajar. Jika siswa tidak mampu belajar mandiri dan motivasi belajarnya rendah serta akan susah mencapai tujuan pembelajaran.

- 5) Kekurangan secara teknis yaitu tidak semua pelajar/siswa bisa memanfaatkan fasilitas internet karena tidak tersedia atau kurangnya jaringan yang terhubung dengan internet. Tidak semua lembaga pendidikan bisa menyediakan fasilitas listrik dan infra struktur yang mendukung pembelajaran dengan *e-learning*. Jika siswa berusaha menyediakan sendiri perlengkapan itu atau menyewa di warnet bisa terkendala masalah biaya.
- 6) Jika tidak memakai perangkat lunak sumber terbuka, bisa memberikan masalah keterbatasan ketersediaan perangkat lunak yang biayanya lebih mahal.
- 7) Kurangnya keterampilan penggunaan komputer dan internet secara lebih optimal.

Web course merupakan pemakai internet untuk kebutuhan pembelajaran, yang mana pelajar/siswa dan dosen/guru seluruhnya terpisah dan tidak dibutuhkan adanya tatap muka. Semua media ajar, diskusi, konsultasi, penugasan, ujian dan kegiatan pembelajaran lainnya seluruhnya disampaikan melalui internet. Dengan kata lain model ini menggunakan sistem model jarak jauh.

2.3. Google Sites

1.3.1. Definisi Google Sites

Google Sites merupakan *platform online* yang diluncurkan *google* untuk pembuatan *website* kelas, sekolah, atau lainnya. Adanya *google sites* pengguna dapat menggabungkan berbagai informasi dalam satu tempat (termasuk video, presentasi, lampiran, teks, dan lainnya) yang dapat dibagikan sesuai kebutuhan pengguna. Penggunaan *google sites* bebas biaya dan dapat dimanfaatkan oleh semua pengguna yang memiliki akun *google* (Rustam, 2017 : 23). Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa

google sites adalah layanan *google* yang bertujuan untuk memfasilitasi pembuatan situs oleh pengguna *google*. *google sites* merupakan bagian dari aplikasi wiki Google terstruktur untuk pembuatan situs *web* atau *blog*, situs *google* disiapkan sebagai pengganti pembuat halaman *google*.

Google Sites memiliki banyak keunggulan yang menarik untuk dipelajari (Suryanto, 2018). Pertama, *google sites* mudah dibuat dan gratis. Kedua, memungkinkan pengguna berkolaborasi dalam pemanfaatannya. Keempat, menyediakan 100 MB penyimpanan *online* gratis. Kelima, tentu saja *searchable* (dapat ditelusuri) menggunakan mesin pencarian *google*. Siswa tidak perlu lagi untuk mengunduh materi yang diberikan oleh guru, sehingga tidak akan memakan kuota internet dan memori yang banyak. Selain itu, guru juga tidak perlu bingung dalam menyampaikan materi. Hal ini dikarenakan siswa dapat mengaksesnya melalui *google sites* tersebut. Tampilan dalam *google sites* pun dapat dibuat semenarik mungkin supaya siswa tidak merasa bosan dalam kegiatan (Cahyo Nugroho & Hendrastomo, 2021).

Google sites merupakan bagian yang terintegrasi dalam *Learning management system* (LMS) dalam bentuk *website*. Menurut Rahmawati, (2018) *learning management system* (LMS) merupakan suatu aplikasi *software* yang tersedia bagi terjadinya pembelajaran. LMS memungkinkan pengguna dalam merencanakan, mengirimkan, dan mengelola kegiatan pembelajaran. Ryan (2009) menyatakan bahwa “ *A learning management system (LMS) is a software application for the administration, documentation, tracking, and online events, e-learning programs, and training content*”. LMS mencakup *e-learning* atau pembelajaran *online* dan kelas maya. Kelas maya atau *virtual class* merupakan sebuah lingkungan belajar berbasis *Web* yang memanfaatkan *Google sites* merupakan salah satu contoh dari LMS.

Learning Management System (LMS) adalah sebuah kesatuan perangkat lunak yang secara komprehensif terintegrasi pada berbagai fitur untuk pengiriman dan pengelolaan course (Septia, 2019). LMS akan secara otomatis menangani fitur katalog *course*, pengiriman *course*, penilaian dan *quiz*. Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya LMS adalah *software* yang berisi fitur-fitur yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan LMS guru dapat mengelola kelas dan bertukar informasi dengan siswa. Selain itu, akses terhadap materi pembelajaran yang berlangsung dalam kurun waktu yang telah ditentukan juga dapat dilakukan.

1.3.2. Pemanfaatan *Google Sites*

Pembelajaran menggunakan *google sites* memberikan manfaat bagi pendidik ataupun siswa sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran lebih menarik.
- 2) Lebih mudah mendapatkan materi pembelajaran.
- 3) Dengan adanya *google sites* maka materi pembelajaran akan diunggah ke dalam *google sites* sehingga siswa ataupun pendidik tidak perlu menggunakan *flashdisk* yang bisa menyebabkan banyaknya virus yang masuk ke dalam komputer.
- 4) Materi pembelajaran tidak mudah hilang.
- 5) Siswa dapat mendapatkan informasi pembelajaran dengan cepat
- 6) Dapat menyimpan silabus di *google sites*.
- 7) Tugas melalui *google sites*.

1.3.3. Karakteristik *Google Sites*

Terdapat beberapa karakteristik dalam *google sites* diantara lain.

- 1) *Platform Berbasis Web*: *google sites* adalah platform berbasis *web* yang memungkinkan pengguna untuk membuat situs *web* dengan mudah tanpa memerlukan pengetahuan mendalam tentang pemrograman atau desain *web*. Semua alat dan fitur diakses melalui browser *web*, sehingga tidak diperlukan instalasi perangkat lunak tambahan.

- 2) Gratis dan Terintegrasi dengan Akun *Google*: *google sites* tersedia secara gratis untuk semua pengguna dengan akun *google* (Gmail). Pengguna dapat dengan mudah mengakses situs yang mereka buat menggunakan akun *google* mereka dan berbagi situs dengan orang lain dengan mengatur izin akses.
- 3) Template dan Desain Responsif: *google sites* menawarkan berbagai template yang dapat dipilih pengguna untuk memulai situs mereka. Template ini telah dirancang dengan desain responsif, artinya situs akan otomatis disesuaikan dengan perangkat yang digunakan pengunjung, seperti komputer, tablet, atau *smartphone*.
- 4) Editor *Drag-and-Drop*: pengguna dapat dengan mudah mengedit dan menyusun halaman dengan menggunakan *editor drag-and-drop*. Ini berarti Anda dapat menambahkan teks, gambar, video, atau bahkan embed konten dari *Google Drive*, *YouTube*, dan layanan *Google* lainnya dengan cara yang sangat sederhana.
- 5) Kolaborasi *Real-Time*: *google sites* memungkinkan kolaborasi real-time, yang berarti beberapa orang dapat bekerja bersama untuk mengedit dan membangun situs secara bersamaan. Setiap perubahan akan secara otomatis disimpan dan diterapkan untuk semua kolaborator.
- 6) Keamanan: *google sites* diintegrasikan dengan infrastruktur keamanan *Google*, yang berarti situs Anda dilindungi oleh keamanan yang kuat yang telah diakui di seluruh dunia. Namun, pastikan untuk mengatur izin dan akses dengan hati-hati untuk memastikan hanya orang yang seharusnya yang dapat mengakses atau mengedit situs Anda.
- 7) Integrasi dengan Layanan *Google* lainnya: *google sites* dapat dengan mudah diintegrasikan dengan layanan *google* lainnya seperti *Google Drive*, *Google Calendar*, *Google Maps*, *Google Forms*, dan lainnya. Hal ini memungkinkan Anda untuk menyematkan file, formulir, kalender, dan konten lain ke dalam situs Anda dengan mudah.

1.3.4. Langkah-langkah Pembuatan *Google Sites*

Google Sites adalah sebuah *website builder* dengan tampilan yang sangat sederhana dan intuitif. Jadi, kamu pasti dapat menggunakannya dengan mudah. Berikut ini adalah langkah-langkah membuat *website* di *google sites* menurut Yonata, (2021) diantara lain.

1) Akses *Google Sites*

Langkah pertama yang perlu kamu lakukan tentu saja mengakses halaman *google sites*. *Web developer* (pembuat *web*) akan diharuskan untuk menggunakan akun *google* untuk menggunakan tool ini dan menyimpan *website* yang kamu buat.

2) Buat *Website* Baru

Setelah berhasil login ke halaman *Dashboard*, terdapat beberapa pilihan *template* di bagian atas halaman. *Web Developer* dapat memilih salah satu dari *template* tersebut untuk mempercepat proses pembuatan *website*. Selain menggunakan *template*, *Web Developer* juga dapat membuat *website* dari nol dengan memilih opsi '*Start a new site*' yang ada di bagian kiri atas halaman (dengan tanpa + besar).

3) Tentukan Judul *Website* dan Halaman

Setelah membuat *website* baru, *Web Developer* perlu mengisi judul *website* dan halaman utama agar lebih mudah untuk diingat. Pengguna dapat mengubah judul *website* di bagian kiri atas halaman. Sedangkan judul halaman utama dapat diubah dengan meng-klik pada tulisan '*Your page title*'.

4) Atur Desain *Website*

Setelah mengatur judul *website* dan halaman utama, *Web Developer* dapat memulai desain atau tampilan *website*. Untuk melakukan hal tersebut, *Web Developer* perlu mengenali berbagai fitur yang ditawarkan oleh editor *google sites*.

5) Publikasi *Website*

Setelah dirasa cukup dengan tampilan *website* yang telah dibuat, *Web Developer* dapat langsung mempublikasikannya dengan menekan tombol *publish* yang ada di bagian kanan atas halaman.

6) Tambahkan *Custom Domain*

Meskipun *google sites* dapat dikatakan sederhana jika dibandingkan dengan *website builder* lain, bukan berarti *website* tersebut tidak terlihat profesional. Agar *website* tersebut lebih menarik, Web Developer dapat menambahkan *custom domain* untuk menggantikan URL yang sudah diatur di langkah sebelumnya.

7) Hubungkan *Domain ke Google Sites*

Setelah memiliki *domain custom*, Web Developer dapat menghubungkannya dengan *google sites*. Editor dapat menghubungkan *custom domain* melalui menu pengaturan. Setelah itu memasukkan *domain* yang akan digunakan dalam *google sites*. Kemudian lanjutkan ke proses verifikasi kepemilikan *domain*. Untuk verifikasi kepemilikan *domain*, editor harus memilih nama *registrar domain*.

1.3.5. Keunggulan dan Kekurangan *Google Sites*

Adapun keunggulan dari *google sites* di antara lain.

- 1) Kemudahan Penggunaan: *google sites* dirancang dengan antarmuka yang intuitif dan mudah digunakan. Tidak diperlukan pengetahuan teknis yang mendalam untuk membuat dan mengelola situs *web* menggunakan *platform* ini. Alat pengeditan yang sederhana dan *drag-and-drop* memungkinkan pengguna membuat dan mengatur konten dengan cepat.
- 2) Integrasi *Google*: *Google Sites* terintegrasi dengan berbagai layanan *Google* lainnya seperti *Google Drive*, *Google Docs*, *Google Sheets*, dan banyak lagi. Anda dapat dengan mudah menyisipkan konten dari layanan-layanan ini ke dalam situs *web* Anda, memudahkan kolaborasi dan berbagi informasi.
- 3) Kolaborasi Tim: *Google Sites* memungkinkan kolaborasi tim secara real-time. Lebih dari satu pengguna dapat bekerja pada situs *web* yang sama secara bersamaan, mengedit konten, dan memberikan umpan balik. Fitur ini sangat berguna untuk proyek-proyek kelompok atau situs *web* yang dikelola bersama.

- 4) *Hosting Gratis*: *Google Sites* menyediakan hosting gratis untuk situs *web* yang Anda buat. Anda tidak perlu khawatir tentang biaya hosting atau pengaturan server. *Google* mengurus hosting dan keandalan infrastrukturnya sendiri.

Kekurangan/kelemahan *google sites* diantara lain.

- 1) Keterbatasan Fungsionalitas: *Google Sites* lebih sederhana dibandingkan dengan *platform* pembuatan situs *web* lainnya. Fitur dan fungsionalitas yang tersedia terbatas jika dibandingkan dengan solusi-solusi yang lebih canggih.
- 2) Keterbatasan Desain: Meskipun *google sites* memiliki beberapa tema dan opsi desain yang dapat dipilih, pilihan desain yang tersedia terbatas dibandingkan dengan *platform* lain.
- 3) Ketergantungan pada koneksi internet: Untuk mengedit atau mengakses situs *web* yang dibuat menggunakan *Google Sites*, memerlukan koneksi internet yang stabil. Jika koneksi internet terputus atau lambat, pengeditan dan akses ke situs *web* dapat terhambat.
- 4) Tidak Mendukung *E-Commerce*: *Google Sites* tidak menyediakan fitur khusus untuk membuat desain *online* atau dukungan untuk transaksi *e-commerce*.

1.4. Desain Gambar *Tuping Lampung*

Pendidikan seni budaya tidak terlepas dari unsur *estetik* di dalamnya. Pembelajaran seni budaya bertujuan untuk bisa menumbuhkan aspek psikomotor atau keterampilan siswa, agar dapat mengenal dan mampu melestarikan seni dan budaya yang ada di sekitar. Bidang seni rupa, musik, tari, dan keterampilan memiliki kekhasan tersendiri sesuai dengan kaidah keilmuan masing-masing (Di & Dasar, 2019 : 15). Aktivitas kesenian harus menampung kekhasan tersebut yang tertuang dalam pemberian pengalaman mengembangkan konsepsi, apresiasi, dan kreasi. Semua itu diperoleh melalui upaya eksplorasi elemen, prinsip, proses, dan evaluasi berkarya dalam konteks budaya masyarakat yang beragam.

1.4.1. Desain Gambar

Desain gambar ini mengacu pada konsep pada desain grafis. Desain grafis adalah proses untuk menciptakan tampilan sebuah publikasi, presentasi, atau di situs *web* yang menarik, dengan cara logis. Ketika desain selesai maka menarik perhatian, menambah nilai, dan meningkatkan minat audiens, simpel, terorganisir, memberikan penekanan selektif, dan menciptakan kesatuan yang utuh (Arwan, 2009).

Seni desain grafis melibatkan keterampilan kognitif dan visual seperti tipografi, ilustrasi, fotografi, pengolahan gambar, dan tata letak. Pada awalnya, desain grafis digunakan untuk media statis seperti buku, majalah, dan brosur. Namun, seiring berjalannya waktu, desain grafis juga digunakan untuk media elektronik, yang sering disebut sebagai desain interaktif atau desain multimedia. Batasan dimensi juga telah berubah seiring perkembangan konsep desain. Dalam desain lingkungan yang melibatkan pengolahan ruang, desain grafis dapat digunakan.

Desain grafis pada gambar *tuping* Lampung ini mengacu dari bentuk, warna, fungsi dan juga motif yang terkandung di dalamnya. Berikut terdapat beberapa elemen yang terdapat pada desain gambar *tuping* Lampung diantara lain:

- 1) Motif Geometris

Tuping Lampung umumnya memiliki desain yang kaya akan motif geometris. Garis-garis, lingkaran, dan bentuk-bentuk geometris lainnya digunakan untuk membentuk pola-pola yang kompleks dan menarik.

- 2) Warna-warna Cerah

Tuping Lampung seringkali dihiasi dengan warna-warna cerah dan mencolok. Warna-warna ini tidak hanya memberikan keindahan visual tetapi juga dapat memiliki makna simbolis. Misalnya, warna merah sering kali melambangkan keberanian atau semangat.

3) Elemen Alam

Beberapa *tupping* Lampung juga mencakup elemen-elemen alam, seperti daun, bunga, atau binatang. Elemen-elemen ini dapat mewakili hubungan erat masyarakat Lampung dengan alam serta mitos atau cerita-cerita tradisional yang melibatkan alam.

4) Ekspresi Wajah

Tupping Lampung biasanya memiliki ekspresi wajah yang unik. Ekspresi ini dapat mencerminkan karakter atau kepribadian tokoh yang diwakili oleh *tupping* tersebut. Beberapa *tupping* mungkin menunjukkan ekspresi seram atau mistis, sedangkan yang lain bisa lebih ceria atau bahkan lucu.

5) Detail Artistik

Desain *tupping* Lampung sering kali sangat detail dan artistik. Para pengrajin *tupping* menggunakan keterampilan tangan mereka untuk membuat ukiran dan hiasan-hiasan yang rumit, menciptakan karya seni yang memukau.

6) Makna Budaya dan Spiritual

Setiap desain *tupping* Lampung biasanya memiliki makna budaya dan spiritual yang dalam. *Tupping* sering digunakan dalam upacara adat, pertunjukan seni, atau ritual keagamaan, dan desainnya dapat merujuk pada cerita-cerita mitologis atau nilai-nilai budaya yang dihormati.

7) Bahan Tradisional

Tupping Lampung umumnya terbuat dari bahan-bahan tradisional seperti kayu. Pemilihan bahan ini juga dapat memberikan karakter khusus pada *tupping* dan mencerminkan kekayaan alam di sekitar daerah Lampung.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa melalui desain grafis pada gambar *tupping* Lampung ini akan memberikan daya tarik pada tiap unsur-unsur seni yang terkandung pada *tupping* Lampung. Melalui estetika didalamnya memberikan keindahan pada bentuk *tupping* Lampung sebagai wujud dalam memperkenalkan *tupping* Lampung di masyarakat.

1.4.2. *Tupping* Lampung

1.4.2.1. Konsep *Tupping* Lampung

Tupping adalah penutup wajah hanya saja *tupping* dari Keratuan Darah Putih mempunyai identitas dan karakter dari 12 karakter ada nama dan tugas. Sebagai bagian taktik perang gerilya dengan memakai topeng dimaksudkan untuk menutupi jati diri yang sesungguhnya sebagai pasukan pejuang (Darmawan, 2015). *Tupping* adalah pasukan gerilya (tentara) raden intan II. Mereka bertugas di 12 tempat (pos), mulai dari selat sunda sampai tanjung cina kota agung, dua belas pasukan tersebut dengan berbagai macam karakter (Rosnawati, 2019 : 15).

Di Lampung topeng ini terkenal dengan istilah *tupping*. *Tupping* ini berkembang dari daerah Kalianda, Lampung Selatan. Sedangkan di Lampung Barat terkenal dengan istilah *sekura* (Mustika, 2020). Pada masa lalu keberadaan *tupping* dianggap memiliki nilai sakral yang tinggi. Karena itu jumlah *tupping* disuatu daerah sangat spesifik, tidak dapat ditambah, dikurang, atau ditiru. Pada saat ini oleh masyarakat Lampung *tupping* ditampilkan sebagai drama tari kepahlawanan. Drama ini biasa ditampilkan antara lain dalam prosesi pernikahan adat Lampung. Para tokoh *tupping* ini dikenal sebagai pahlawan kebanggaan masyarakat Lampung yang gigih mengobarkan semangat perlawanan terhadap pasukan Belanda.

Kesenian Topeng Lampung pada hakekatnya merupakan sarana ritus-ritus keagamaan/religi yang digunakan sebagai: 1) pelestarian dari tradisi ilmu sihir, penggunaan mantera, do'a, sesaji, jimat, dan tabu-tabu; 2) suasana pertunjukan cenderung memotivasi para penarinya ke tingkat rohaniyah yang lebih tinggi; 3) menampilkan perlambang pergolakan sosial budaya yang berwujud jihad dan patriotisme; dan 4) media komunikasi propaganda dan dakwah (Derajat dkk, 1993).

Tupping sendiri bukan semata mata sebagai pengintai tetapi juga menyerbu dan menyerang dengan berbagai ilmu kedikjayaan dan berpura pura, berungkah laku kocak atau lucu dimasyarakat agar musuh tidak bias menduga penyamaran dengan singkat dapat menyerang kemudian menghindar kedalam hutan karena yang dipakai adalah daun daunan. *Tupping* sering digunakan pada saat perayaan adat kebesaran di daerah Lampung Selatan. Kostum yang digunakan berupa dedaunan kering yang melambangkan sebagai penyamaran mereka (Disparbud, 2021).

Pada saat ini *tupping* telah dibudidayakan menjadi bentuk pertunjukan seni tari *tupping* yang sering dipentaskan pada acara-acara perkawinan dan festival-festival budaya sebagai hiburan bagi masyarakat. Adapun bentuk penyajiannya yakni tari *tupping* dengan mengenakan pakain dari dedaunan dan *tupping* berbentuk wajah dengan berbagai karakter yang disebut *hulubalang* yang mempunyai tugas masing masing sesuai julukannya, yaitu: *tupping ikhung tebak*, *tupping ikhung cungkak*, *tupping luwah taking*, *tuping bangun khawing*, *tupping bangun khabit*, *tupping bekhak bangun*, *tupping mata sipit*, *tupping bangun kicut*, *tupping pudak bebai*, *tupping mata kadugok*, *tupping mata kicong*, dan *tupping ikhung pisek*.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas mengenai *tupping* Lampung, dapat disimpulkan bahwa melalui pembelajaran seni budaya (rupa) ini merupakan suatu bidang keilmuan yang mempelajari aspek kehidupan khususnya pada kebudayaan. Selain itu melalui pembelajaran seni budaya (rupa) akan mampu menjadikan wadah dan wawasan ilmu pengetahuan serta keterampilan kepada siswa untuk mengenal, mempelajari, dan mengembangkan bakatnya pada materi desain gambar *tupping* Lampung.

1.4.2.2. Bentuk Penyajian *Tupping* Lampung Melalui Pertunjukan Tari

Masyarakat Lampung saibatin yang tinggal di desa Canti, Kuripan Kecamatan Penengahan Lampung Selatan masih melaksanakan tradisi dan budaya yang di wariskan oleh nenek moyang terdahulu. Salah satu tradisi dan tarian yang hingga saat ini masih di laksanakan adalah tari *tupping*.

Tari *tupping* atau topeng adalah jenis tarian yang berkembang sejak jaman perlawanan raden intan II di daerah penengahan Lampung Selatan. *Tupping* yang dikenakan merupakan sebuah ungkapan penyembunyian identitas asli pemakainya sewaktu melaksanakan tugas pada masa melawan penjajah belanda di kaki gunung rajabasa (Disparbud, 2021).

Pertunjukan tari *tupping* dibawakan oleh 12 orang penari laki-laki yang mengenakan *tupping* (topeng). Garap gerak tari *tupping* menggambarkan pasukan perang yang sedang berjaga-jaga dengan karakter jenaka dengan isi garap untuk mengelabui lawan. Pada dasarnya Bapak Darmawan menciptakan tari *tupping* tidak melepaskan kaidah-kaidah gerak yang ada dalam *tupping*, garap gerak dipadatkan sesuai kebutuhan dan tuntutan jaman dengan tidak menghilangkan garap isi sebelumnya, dipadatkan dengan wujud memadatkan gerak yang berulang-ulang yang sebelumnya gerak diulang tiga kali dalam gerak baru dipadatkan menjadi satu kali, yang tadinya ada gerak yang diulang empat dipadatkan menjadi dua kali, kebutuhan tersebut karena jaman yang menuntut harus instan, dan singkat. Jika pada *tupping* sesajen merupakan hal yang wajib dan penari harus dari kaum bangsawan (keturunan Radin Intan), tapi jika dalam tari *tupping* penggunaan sesajen tidak dilakukan dan penari tidak harus dari kaum laki-laki bangsawan (Darmawan, 2015).

Dalam perkembangan jaman yang semakin modern hingga saat ini, tari tuppeting sebagai tari budaya masyarakat lampung saibatin memang peranan penting dalam masyarakat. Tari tuppeting diadakan oleh masyarakat lampung saibatin untuk menyambut dan memberikan penghormatan kepada para tamu yang datang pada acara adat, kunjungan tokoh masyarakat, upacara pernikahan pada, masyarakat lampung saibatin, dan pada festival-festival besar.

1.4.3. Materi Desain Gambar *Tuppeting* Lampung

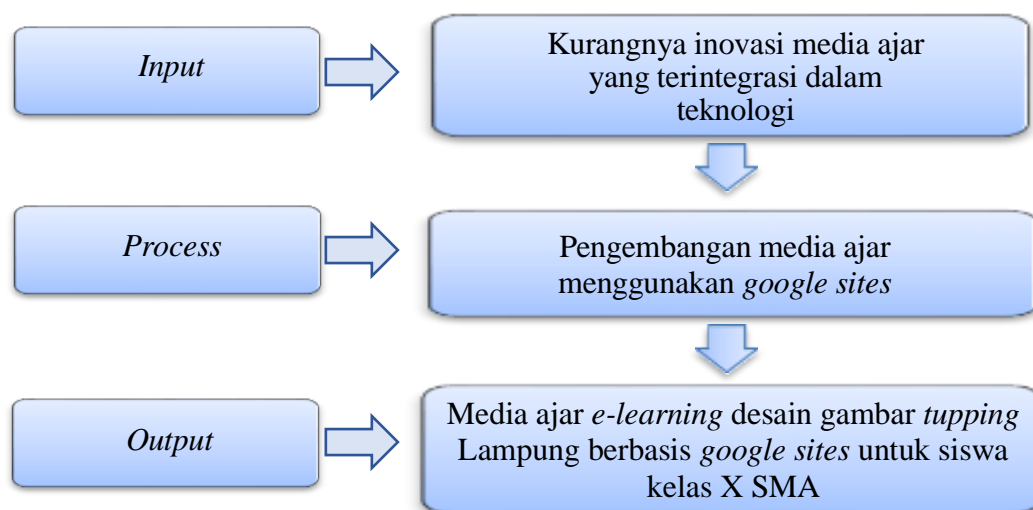
Melalui materi desain gambar *tuppeting* Lampung ini menjadi salah satu bentuk pembelajaran yang kontekstual dan diselaraskan dengan kebudayaan setempat terutama daerah Lampung. Berdasarkan Keputusan Menteri Republik Indonesia Nomor 958 tahun 2020 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah dinyatakan bahwa Capaian Pembelajaran merupakan bentuk pengintegrasian kompetensi inti dan kompetensi dasar yang disusun secara komprehensif dalam bentuk narasi yang meliputi: sekumpulan kompetensi dan lingkup materi sehingga Capaian Pembelajaran memungkinkan setiap anak mendapatkan pengalaman belajar sesuai dengan tingkat kompetensinya. Kompetensi yang dirujuk dalam hal ini mengenai pembelajaran seni rupa pada materi desain gambar *tuppeting* Lampung. Berikut terdapat capaian pembelajaran seni rupa berdasarkan elemen di antara lain.

Tabel 2.1. Elemen Capaian Pembelajaran.

Elemen Mengalami
Pada akhir fase E, siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap lingkungan, perasaan, empati atau penilaiannya secara visual dengan menggunakan proporsi, gestur, ruang yang rinci. Karya siswa mencerminkan penguasaan terhadap bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang dipilihnya (sesuai minat dan kemampuannya)
Elemen Menciptakan
Pada akhir fase E, siswa mampu menciptakan karya seni yang menunjukkan pilihan keterampilan, medium dan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip

desain tertentu yang sesuai dengan tujuan karyanya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu.
Elemen Merefleksikan
Pada akhir fase E, siswa mampu secara kritis mengevaluasi dan menganalisa efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya, pribadi maupun orang lain serta menggunakan informasi tersebut untuk merencanakan langkah pembelajaran selanjutnya.
Elemen Berpikir dan Bekerja Artistik
Pada akhir fase E, siswa mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif dan inovatif. Siswa mampu menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan dan menggunakan berbagai sudut pandang untuk mendapatkan gagasan, menciptakan peluang, menjawab tantangan dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Siswa juga mampu bekerja secara mandiri, bergotong royong maupun berkolaborasi dengan bidang keilmuan lain atau masyarakat di lingkungan sekitar.
Elemen Berdampak
Pada akhir fase E, siswa mampu membuat karya sendiri atas dasar perasaan, minat, nalar dan sesuai akar budaya pada masyarakatnya.

1.5. Kerangka Pikir



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Pikir

Berdasarkan gambar 2.2 di atas, terdapat tiga tahapan dalam kerangka pikir yang akan dilakukan pada penelitian ini. (1) *input*, kondisi ideal yang terdapat di beberapa Sekolah Menengah Atas (SMA) mengenai kurang inovasi media yang

terintegrasi dalam pemanfaatan teknologi pada pembelajaran seni budaya (seni rupa) khususnya pada materi desain gambar, (2) *process*, solusi yang diberikan untuk mengatasi permasalahan di lapangan melalui pengembangan media ajar menggunakan menggunakan *google sites*, (3) *output*, produk berupa *website* media ajar ajar *e-learning* desain gambar *tupping* Lampung berbasis *google sites* untuk siswa kelas X SMA.

1.6. Hipotesis

Hipotesis menurut Sugiyono (2019:99), adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian dan didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Hipotesis penelitian ada dua macam, yaitu hipotesis kerja (*h_a*) dan hipotesis nol (*h₀*). Hipotesis kerja (hipotesis yang akan diuji) dinyatakan dalam bentuk kalimat positif dan hipotesis nol dinyatakan dalam bentuk kalimat negatif. Adapun hipotesis penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Terdapat perbedaan yang signifikan pada pembelajaran desain gambar *tupping* Lampung siswa kelas X SMA, sebelum dan sesudah menggunakan media ajar *e-learning* berbasis *google sites*.
- 2) Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada pembelajaran desain gambar *tupping* Lampung siswa kelas X SMA, sebelum dan sesudah menggunakan media ajar *e-learning* berbasis *google sites*.

III. METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Berdasarkan maksud dan tujuannya, jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Sugiyono (2016: 297) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development (R & D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan karena prinsip pengembangan adalah menghasilkan produk atau menyempurnakan produk yang telah ada. Penelitian pengembangan atau Research and Development (R & D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut (Borg and Gall dalam Sugiyono, 2013).

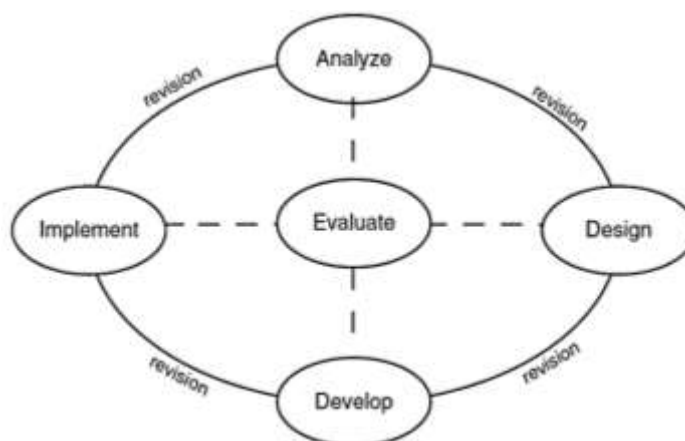
Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan melalui lima tahapan di antara lain: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* yang bersumber dari buku Sugiyono, 2015. Pemilihan model penelitian dan pengembangan ini dikarenakan memiliki tahap pengembangan yang disusun secara terprogram dengan urutan-urutan yang sistematis dalam memecahkan permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan kondisi di sekolah. Sazer (2013:137) menekankan bahwa model ADDIE merupakan suatu pendekatan yang menekankan suatu analisa bagaimana suatu komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu sama lain dengan berkoodinasi sesuai dengan fase yang ada.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996. Pemilihan model ini didasari atas berbagai pertimbangan. Pertama, model ADDIE disajikan secara sederhana dan sistematis. Apabila dibandingkan dengan model pengembangan yang lain, maka tahapan-

tahapan dalam model ADDIE sudah sangat sederhana dan terstruktur, sehingga mudah dipelajari oleh pengembang. Kedua, model ADDIE relevan untuk pengembangan modul (Nasohah dalam Winatha, 2018). Ketiga, berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan dengan menggunakan model ADDIE, menghasilkan produk dan pembelajaran yang berkualitas.

3.2. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan media ajar *e-learning* materi desain gambar *tuping* Lampung dilakukan sesuai dengan model ADDIE. Pada dasarnya model ini memiliki tahapan-tahapan yang saling berhubungan satu sama lain. Penelitian dan pengembangan ini disusun secara sistematis sesuai dengan tahapan-tahapan berikut ini:



Gambar 3.1 Langkah-langkah Penelitian R&D Dengan Pendekatan ADDIE Menurut Branch (2009:2)

Berdasarkan langkah-langkah di atas maka prosedur yang digunakan pada penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

1) *Analysis* (Tahap Analisis)

Pada tahap ini dilakukan analisis mulai dari analisis materi, analisis bahan ajar dan media ajar, analisis karakteristik siswa dan kebutuhan guru, serta analisis lingkungan belajar yang dibutuhkan atau yang sesuai dengan kompetensi yang telah ditentukan. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui kondisi yang ada dilapangan. Tahap ini merupakan kegiatan pengumpulan data-data mengenai kebutuhan guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran seni budaya. Kegiatan pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan guru seni budaya dan

siswa yang telah mempelajari materi desain gambar *tupping* Lampung. Kegiatan pertama yang dilakukan adalah analisis materi pelajaran untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan pada mata pelajaran yang dijadikan sebagai objek pengembangan. Kedua, analisis bahan ajar, media ajar, dan capaian pembelajaran berdasarkan kurikulum yang diterapkan di sekolah yakni Kurikulum Merdeka. Ketiga, analisis karakteristik siswa berkenaan dengan minat dan gaya belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya yang didalamnya termuat kebiasaan belajar dan akses terhadap penggunaan teknologi dan informasi. Keempat, analisis lingkungan belajar untuk mengetahui kondisi lingkungan belajar siswa terutama dalam segi fasilitas yang ada di sekolah.

Tahap analisis yang dilakukan melalui wawancara bertujuan untuk mengetahui proses kegiatan pembelajaran di sekolah yang berkaitan dengan kesulitan siswa dalam mempelajari materi desain gambar *tupping* Lampung, model dan media yang digunakan guru selama kegiatan pembelajaran, pengetahuan guru dan siswa mengenai bahan ajar *e-learning* dan ketersediaan sarana dan prasarana dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Analisis yang dilakukan merupakan tahap awal dalam pengembangan produk. Setelah peneliti memperoleh data dari hasil analisis kebutuhan dan analisis kurikulum, maka peneliti berusaha menemukan solusi berkenaan dengan masalah yang ditemukan.

2) *Design* (Tahap Perancangan)

Tahap perancangan atau design yaitu dapat yang dilakukan setelah tahap analisis. Tahap perancangan atau design bertujuan untuk menyusun rancangan bahan ajar *e-learning* pembelajaran yang sesuai kebutuhan di sekolah. Tahap desain atau perancangan dilakukan berdasarkan hal-hal yang peneliti peroleh dari tahap analisis yakni sebagai berikut.

a. Penyusunan Media Ajar *E-learning*

Penyusunan media ajar *e-learning* materi desain gambar *tupping* Lampung berbasis *google sites* berisikan mengenai rencana awal berkaitan dengan isi yang termuat dalam media ajar *e-learning*. Media ajar *e-learning* akan dibuat dengan menggunakan *website* yang terdiri dari halaman profil atau

judul materi, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran (teks, gambar, dan video pembelajaran), rangkuman, dan soal latihan.

b. Mendesain Isi Media Ajar *E-learning*

Desain isi bahan ajar *e-learning* meliputi penyajian materi, visualisasi dalam bentuk gambar dan video pembelajaran yang akan dibuat sesuai dengan keunggulan *website google sites*.

3) *Development* (Tahap Pengembangan)

Tahap pengembangan dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk.

a. Penyusunan Produk Awal

Produk yang dirancang adalah media ajar *e-learning* materi desain gambar *tupping Lampung* berbasis *google sites* yang terdiri dari tahap konsep media, tahap sistem pembangunan media, dan tahap visualisasi. Tahap awal desain produk menghasilkan produk dan alat yang akan divalidasi oleh para ahli kemudian.

b. Validasi Isi

Pada tahap ini, media ajar *e-learning* materi desain gambar *tupping Lampung* berbasis *google sites* akan diuji oleh ahli media, ahli pembelajaran, ahli materi, dan ahli teknologi pembelajaran untuk memastikan kelayakannya. Tujuan validasi ini adalah untuk menentukan apakah produk yang dikembangkan layak dan sesuai dengan kemampuan yang diukur. Hasil validasi isi dari beberapa ahli, yang terdiri dari komentar dan saran, akan menandai validitas atau tidaknya produk tersebut. Setelah itu, produk akan diperbarui dengan mempertimbangkan rekomendasi para ahli. Produk juga diuji cobakan pada sejumlah siswa untuk mengetahui kevalidan dan ketepatan produk tersebut.

c. Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan untuk mengetahui keterbacaan dari produk yang dikembangkan sebelum diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran. Hasil dari uji coba terbatas akan direvisi sesuai saran yang diperoleh.

4) *Implement* (Tahap Implementasi)

Setelah tahap pengembangan yaitu tahap implementasi atau tahap uji coba di lapangan terkait produk media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap implementasi dilakukan uji coba skala besar dalam kegiatan pembelajaran pada materi desain gambar *tupping* Lampung kelas X di SMA Negeri 1 Gadingrejo. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan media ajar yang telah dikembangkan. Implementasi ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan media *e-learning* dalam kegiatan pembelajaran sebelum dan setelah menggunakan media *e-learning*. Selanjutnya, hasil implementasi akan dianalisis dari segi keefektifannya.

5) *Evaluate* (Tahap Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan pada setiap tahap dalam proses pengembangannya. Evaluasi yang dilakukan adalah evaluasi produk oleh dosen pembimbing, evaluasi oleh validator, evaluasi setelah uji coba terbatas, dan evaluasi setelah uji coba skala luas.

Berdasarkan beberapa model penelitian yang telah disebutkan, model penelitian ADDIE oleh Branch dirasa lebih cocok digunakan untuk pengembangan produk media pembelajaran ini. Karena dengan mempertimbangkan batasan penelitian yang hanya sampai pada tahap uji kelayakan, maka metode inilah yang sesuai dengan kondisi dan tujuan dalam mengembangkan produk media ajar *e-learning* materi desain gambar *tupping* Lampung berbasis *google sites* untuk siswa kelas X SMA.

3.3. Tempat dan Waktu Penelitian

Pada pengembangan media ajar *e-learning* materi desain gambar *tupping* Lampung berbasis *google sites* untuk siswa kelas X SMA akan dilaksanakan di SMA Negeri 1 Gadingrejo. Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Juli - Desember 2023 pada semester Ganjil.

Adapun spesifikasi tempat penelitian yang akan dilakukan terdapat pada tabel 3.1 berikut.

Tabel 3.1. Tempat Penelitian

No	Sekolah	Alamat
1	SMA Negeri 1 Gadingrejo	Jl. SMA N No.1, Tegalsari, Kec. Gading Rejo, Kabupaten Pringsewu, Lampung 35372

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Gadingrejo dikarenakan di sekolah tersebut sudah menggunakan kurikulum merdeka pada kegiatan pembelajaran khususnya pada kelas X.8. Selain itu pada penggunaan media, guru masih memanfaatkan media yang sederhana seperti *power point*, buku paket, dan visual gambar. Maka dari itu perlu adanya inovasi pembelajaran yang memadai dan berkualitas untuk menunjang kegiatan belajar mengajar sesuai dengan prosedur implementasi kurikulum dalam hal pemanfaatan teknologi.

3.4. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini yakni siswa kelas X SMA Negeri 1 Gadingrejo tahun pelajaran 2023/2024. Untuk pengambilan sampel dilakukan di kelas X.8 yang melaksanakan kegiatan pembelajaran seni rupa. Adapun pembagian subjek penelitian yang akan dilakukan terdapat pada tabel 3.2 berikut.

Tabel 3.2. Subjek Penelitian

No	Kelompok	Sekolah	Kelas	Jumlah Siswa
1	Uji Coba Terbatas	SMA Negeri 1 Gadingrejo	X.8	10
2	Uji Coba Kelompok Besar	SMA Negeri 1 Gadingrejo	X.8	26
3	Implementasi	SMA Negeri 1 Gadingrejo	X.8	36

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada pengembangan media ajar *e-learning* materi desain gambar *tupping* Lampung berbasis *google sites* yaitu teknik observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi yang penjelasannya sebagai berikut:

3.5.1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data berdasarkan kondisi yang ada di lapangan. Pada tahap ini dilakukan pengamatan dan pencatatan terhadap objek yang akan diteliti. Teknik observasi digunakan untuk menganalisis ruang lingkup kebutuhan penelitian, analisis karakteristik siswa sebelum dan sesudah implementasi media ajar *e-learning* berbasis *google sites*.

Pedoman yang digunakan dalam observasi berupa kisi-kisi pertanyaan untuk memperoleh data sesuai yang dibutuhkan. Adapun kisi-kisi pertanyaan yang diajukan selama observasi awal yaitu: peneliti menanyakan terkait metode metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, sarana dan prasarana yang digunakan dalam proses pembelajaran, dan seberapa antusiasnya siswa mengikuti pembelajaran apabila pembelajaran menggunakan media. Disamping itu juga, observasi juga akan dilakukan setelah implementasi media pembelajaran yang dikembangkan, peneliti akan menanyakan terkait tingkat keberhasilan penyampaian materi menggunakan media ajar *e-learning* berbasis *google sites*, dan tanggapan siswa terhadap proses pembelajaran menggunakan media. Kisi-kisi tahapan observasi dapat dilihat pada tabel 3.3 berikut.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Observasi

No	Aspek	Indikator	No. Item
1	Proses Pembelajaran	a. Metode pembelajaran yang digunakan guru b. Media yang digunakan guru	1 2 4 6
2	Sarana dan Prasarana	1.6.1. Ketersediaan media pembelajaran 1.6.2. Fasilitas penunjang pembelajaran	3 5

(Sumber: Ramadan, 2021)

3.5.2. Wawancara

Wawancara merupakan proses interaksi dan komunikasi verbal dengan tujuan untuk mendapatkan informasi. Wawancara digunakan untuk meninjau kebutuhan yang berada di lingkungan sekolah, situasi dan kondisi serta karakteristik siswa, dan materi pembelajaran. pedoman wawancara dapat dilakukan dengan mengajukan pertanyaan kepada Guru Seni Budaya dan Siswa agar bisa mendapatkan informasi yang dibutuhkan terkait kondisi yang berada dilapangan sehingga peneliti dapat memperoleh analisis kebutuhan yang nantinya peneliti dapat memberikan solusi terkait permasalahan yang ada melalui penelitian ini.

Pedoman wawancara yang dilakukan yaitu melakukan wawancara langsung dengan guru kelas X untuk mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran dan hambatan yang dijumpai dalam proses pembelajaran berlangsung. Adapun kisi-kisi pertanyaan yang diajukan dalam kegiatan wawancara awal yaitu: peneliti menanyakan terkait sarana dan prasarana penunjang pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, kebutuhan yang dibutuhkan dalam ketercapaian tujuan pembelajaran, desain pembelajaran yang diharapkan, serta tawaran pengembangan media ajar *e-learning* berbasis *google sites* untuk siswa kelas X. Di samping itu juga, peneliti juga akan melakukan wawancara setelah implementasi media yang dikembangkan. Peneliti akan menanyakan terkait kesesuaian materi pembelajaran dengan media yang dikembangkan, kemudahan bahasa yang digunakan dalam media yang di kembangkan, kesesuaian media yang di kembangkan dengan karakteristik siswa serta saran, tanggapan, dan kritik terhadap media yang di kembangkan.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Wawancara

No	Aspek	Indikator	No. Item
1	Sarana dan Prasaran	Fasilitas penunjang pembelajaran	1 2
2	Sarana dan Prasarana	a. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran b. Kebutuhan yang dibutuhkan dalam ketercapaian tujuan pembelajaran c. Desain pembelajaran yang diharapkan	3 4 5
3	Media ajar <i>e-learning</i> berbasis <i>google sites</i>	Media ajar <i>e-learning</i> berbasis <i>google sites</i> untuk siswa	6

(Sumber: Ramadan, 2021)

3.5.3. Angket

Angket merupakan alat pengumpulan data yang digunakan untuk pengumpulan informasi dan disampaikan secara tertulis kepada responden. Angket digunakan untuk mengetahui respon dari guru dan siswa setelah implementasi media ajar *e-learning* berbasis *google sites* dilakukan. Angket ini juga akan diberikan kepada validator ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa kuisisioner yang nantinya akan di ajukan kepada siswa, guru, ahli materi dan ahli media untuk memperoleh tanggapan, saran dan masukan tentang kelayakan media ajar *e-learning* berbasis *google sites* yang dikembangkan. Adapun kisi-kisi kuisisioner sebagai berikut:

a. Angket Siswa

Adapun kisi-kisi kuisisioner yang akan di ajukan kepada siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Media ajar *e-learning* berbasis *google sites* menarik digunakan.
- 2) Media ajar *e-learning* berbasis *google sites* mudah digunakan.
- 3) Petunjuk dalam penggunaan media ajar *e-learning* berbasis *google sites* sangat jelas.

- 4) Kondisi belajar menggunakan media ajar *e-learning* berbasis *google sites* .
- 5) Tingkat pemahaman siswa membaik materi pembelajaran yang disajikan dengan menggunakan media ajar *e-learning* berbasis *google sites*.
- 6) Bahasa yang digunakan pada media ajar *e-learning* berbasis *google sites* mudah dipahami.
- 7) Materi yang disajikan pada media ajar *e-learning* berbasis *google sites* lengkap dan mudah dipahami.
- 8) Media ajar *e-learning* berbasis *google sites* dapat digunakan secara terus-menerus.
- 9) Petunjuk pengerjaan tugas pada media ajar *e-learning* berbasis *google sites* mudah dipahami.
- 10) Ukuran huruf yang digunakan pada media ajar *e-learning* berbasis *google sites* mudah di baca dan jelas.

Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Siswa

No	Aspek	Indikator	No. Item
1	Kemenarikan Media	a. Media ajar <i>e-learning</i> berbasis <i>google sites</i> menarik digunakan.	1
		b. Media ajar <i>e-learning</i> berbasis <i>google sites</i> dapat digunakan secara terus-menerus.	8
2	Proses Pembelajaran	a. Kondisi pembelajaran membaik b. Tingkat pemahaman siswa membaik.	4
3	Kejelasan Media	a. Media ajar <i>e-learning</i> berbasis <i>google sites</i> mudah digunakan.	2
		b. Bahasa yang digunakan pada media ajar <i>e-learning</i> berbasis <i>google sites</i> mudah dipahami.	6
		c. Materi yang disajikan pada media ajar <i>e-learning</i> berbasis <i>google sites</i> lengkap dan jelas.	7
4	Desain Media	a. Petunjuk dalam penggunaan media ajar <i>e-learning</i> berbasis <i>google sites</i> sangat jelas.	3
			9

		b. Petunjukkan pengerjaan soal Latihan pada media ajar <i>e-learning</i> berbasis <i>google sites</i> mudah dipahami. c. Bentuk tulisan yang terdapat pada media ajar <i>e-learning</i> berbasis <i>google sites</i> mudah di baca dan jelas.	10
--	--	--	----

(Sumber: Ramadan, 2021)

3.5.4. Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu metode yang digunakan untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya (Suharsimi Arikunto, 2010:274). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik dokumentasi berupa ruang lingkup sekolah, ruang kelas, proses kegiatan pembelajaran berlangsung, video pembelajaran berlangsung, dan nilai pre-test dan post-test siswa dari hasil uji coba implementasi media ajar *e-learning* berbasis *google sites*.

3.5.5. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau Latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bekal yang dimiliki oleh individu tau kelompok (Arikunto, 2013 : 192). Pada penelitian ini, tes yang digunakan berupa tes formatif berupa butir-butir soal pilihan ganda relevan dengan kompetensi dasar dan telah divalidasi oleh ahli materi. Tes terdiri atas tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Teknik pengumpulan data dengan menggunakan tes ini digunakan untuk mengukur tingkat pencapaian siswa setelah menggunakan media ajar *e-learning* berbasis *google sites* pada materi desain gambar *tuping* Lampung. Berikut terdapat kisi-kisi soal yang terdapat pada tabel 3.6 sebagai berikut.

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Soal Tes Siswa

Tujuan Pembelajaran	Indikator	Model Soal	Ranah Kognitif	Nomor Soal
10.1 Menguraikan konsep dasar <i>Tupping</i> Lampung	Disajikan teks mengenai istilah <i>tupping</i> Lampung. Siswa mampu menyebutkan istilah lain dari <i>tupping</i> Lampung	LOTS	C1	1
10.2 Menganalisis Fungsi <i>Tupping</i> dalam kehidupan masyarakat Lampung	Disajikan teks mengenai salah satu bentuk warisan budaya Lampung. Siswa mampu memperjelas salah satu bentuk warisan budaya yang berfungsi sebagai penutup wajah saat peperangan.	HOTS	C5	2
	Disajikan teks mengenai sejarah <i>tupping</i> Lampung. Peserta didik mampu menganalisis munculnya <i>tupping</i> Lampung di masyarakat.	HOTS	C5	3
10.3 Menyusun bahan dan teknik pembuatan <i>Tupping</i> Lampung	Disajikan teks mengenai proses pembuatan <i>tupping</i> Lampung. Siswa mampu menyebutkan salah satu teknik pembuatan <i>tupping</i> Lampung.	LOTS	C1	4
	Disajikan teks mengenai tahapan awal pembuatan <i>tupping</i> Lampung. Siswa mampu mengidentifikasi tahapan awal pembuatan <i>tupping</i> Lampung.	LOTS	C2	5
	Disajikan teks mengenai tahap akhir dalam pembuatan <i>tupping</i> Lampung. Siswa mampu mengidentifikasi tahap akhir dalam pembuatan <i>tupping</i> Lampung.	LOTS	C2	6
10.4 Menyebutkan Jenis-jenis <i>Tupping</i> Lampung	Disajikan teks mengenai karakter <i>tupping</i> Lampung, siswa mampu menyebutkan jumlah karakter <i>tupping</i> Lampung	LOTS	C1	7
	Disajikan gambar mengenai bentuk rupa karakter <i>tupping</i> Lampung. Siswa mampu menganalisis masing-masing bentuk dan karakter <i>tupping</i> Lampung	HOTS	C5	8, 9, 10

3.6. Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2019 : 203) instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Pernyataan tersebut senada dengan pengertian instrumen penelitian menurut Sugiyono (2018 : 102) yang mengungkapkan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati atau diteliti. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk melakukan kegiatan penelitian terutama sebagai pengukuran dan pengumpulan data berupa angket, seperangkat soal tes, lembar observasi, dsb.

3.6.1. Instrumen Analisis Kebutuhan

Pengembangan media ajar yang efektif memerlukan pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan siswa. Instrumen analisis kebutuhan siswa adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi tentang karakteristik, kemampuan, dan preferensi siswa, sehingga media ajar dapat disesuaikan dengan kebutuhan mereka. Berikut adalah beberapa poin yang perlu dibahas dalam instrumen analisis kebutuhan siswa dalam pengembangan media ajar.

Tabel 3.7 Analisis Kebutuhan Siswa

No	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah
1	Materi	a. Pendapat siswa mengenai sulitnya belajar seni rupa b. Urutan materi yang menurut siswa sulit dipahami c. Alasan materi tersebut kurang dipahami	1 2 3	3
2	Pembelajaran	Perlunya pembelajaran yang efisien dan kontekstual dengan budaya setempat	4	1

No	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah
3	Media Ajar	a. Media ajar yang digunakan menarik	5	6
		b. Media ajar dapat dipelajari secara terus-menerus	6	
		c. Kompetensi yang akan diperoleh dari penggunaan media ajar	7, 8	
		d. Kelengkapan materi yang terdapat dalam media ajar	9, 10	
4	Pengembangan Media Ajar	a. Pendapat siswa mengenai pengembangan media ajar dan kriteria bahan ajar yang baik	11,12,13	3
Jumlah Butir Angket				13

(Sumber: Ramadan, 2021)

3.6.2. Uji Kelayakan Ahli Media

Adapun kisi-kisi kusioner yang akan di ajukan kepada ahli media adalah sebagai berikut:

- 1) Kualitas huruf, gambar dan suara pada media ajar *e-learning* berbasis *google sites*.
- 2) Kesesuaian media ajar *e-learning* berbasis *google sites* dengan materi yang diajarkan.
- 3) Kemudahan operasional dan kejelasan petunjuk penggunaan media.
- 4) Keindahan desain dan kelengkapan fitur-fitur media ajar *e-learning* berbasis *google sites*.
- 5) Kesesuaian media ajar *e-learning* berbasis *google sites* dengan karakteristik siswa.

Tabel 3.8 Kisi-kisi Angket Ahli Media

No	Aspek	Indikator	No. Item
1	Kemenarikan Media	Tampilan media pembelajaran	1
2	Desain Media	a. Kesesuaian proporsi layout	1

No	Aspek	Indikator	No. Item
		b. Kesesuaian pemilihan background	2
		c. Kesesuaian pemilihan jenis tulisan	3
		d. Kualitas gambar media yang dihasilkan	4
		e. Kesesuaian fungsi tombol	5
		f. Ketepatan integrasi dengan <i>link</i>	6
		g. Kemudahan pengoperasian media	7
		h. Konsistensi navigasi ikon media	8

(Sumber: Ramadan, 2021)

3.6.3. Uji Kelayakan Ahli Materi

Adapun kisi-kisi kusioner yang akan di ajukan kepada ahli materi adalah sebagai berikut:

- 1) Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran.
- 2) Kelengkapan materi dan kesesuaian soal evaluasi dengan taraf berpikir siswa.
- 3) Pemanduan sumber materi dengan lingkungan sekitar siswa.
- 4) Tingkat keefekifan dalam proses pembelajaran.

Tabel 3.9 Kisi-kisi Angket Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	No. Item
1	Kesesuaian Materi	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran.	1 2 3 4
2	Desain Media	Ketepatan Bahasa dan kejelasan penyampain materi.	5 6 8 9 10 11
3	Proses Pembelajaran	Materi pada media dikonsep dengan menarik dan pembelajaran daapat memotivasi siswa dalam pembelajaran.	8 12 13

(Sumber: Ramadan, 2021)

3.6.4. Uji Kelayakan oleh Siswa dan Guru

Adapun kisi-kisi kusioner yang akan di ajukan kepada ahli materi adalah sebagai berikut:

- 1) Kemudahan penggunaan
- 2) Kemenarikan media
- 3) Ketepatan media
- 4) Ketepatan isi materi
- 5) Bahasa yang digunakan pada media
- 6) Evaluasi/penilaian yang terdapat pada media
- 7) Ketertarikan media
- 8) Motivasi belajar

Tabel 3.10 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa dan Guru

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	No. Butir
1	Media pembelajaran	1. Kemudahan penggunaan 2. Kemenarikan 3. Ketepatan media pembelajaran	7	1,2,3,4,5,6,7
2	Materi	4. Ketepatan isi materi 5. Bahasa 6. Evaluasi	5	8,9,10,11,12
3	Manfaat	7. Ketertarikan 8. Motivasi belajar	5	13,14,15,16,17

3.7. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan media ajar *e-learning* berbasis *google sites* yaitu analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Analisis data adalah suatu cara yang digunakan untuk memproses suatu data menjadi informasi sehingga data tersebut mudah dipahami dan bermanfaat untuk digunakan menemukan solusi dari permasalahan penelitian. Data yang diperoleh dari hasil analisis guru dan siswa kemudian di jabarkan menggunakan deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh dari tahap analisis kelayakan media/materi kemudian di jabarkan menggunakan deskriptif kuantitatif. Adapun penjelasan lebih lanjut sebagai berikut:

1) Analisis Data Deskriptif Kualitatif

Data dari hasil wawancara dan observasi dengan kepala sekolah, waka kurikulum, guru seni budaya kelas X dan pengamatan terhadap siswa serta hasil dari kritik dan saran dari validator ahli media dan ahli materi kemudian akan dijabarkan melalui analisis deskriptif kualitatif . Analisis inilah yang nantinya dijadikan sebagai acuan dalam memperbaiki produk pengembangan media ajar *e-learning* berbasis *google sites*.

2) Analisis Data Deskriptif Kuantitatif

Data yang diperoleh dari hasil nilai validator ahli media dan ahli materi terhadap pengembangan media ajar *e-learning* berbasis *google sites* kemudian dijabarkan menggunakan Deskriptif kuantitatif. Nilai yang didapat tersebut menggunakan angket ahli media, ahli materi dan guru seni budaya kelas X sebagai validator ahli pembelajaran, dan angket untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media ajar *e-learning* berbasis *google sites*.

a. Validasi Angket Para Ahli

Menurut Sugiyono, (2017) validasi yaitu ukuran untuk menunjukkan tingkat kevalidan dari data yang dikumpulkan. Validasi dapat berupa gambaran data yang sesuai dengan kondisi yang ada dilapangan atau data nyata. Pada pengembangan media ajar *e-learning* berbasis *google sites*, validasi bertujuan untuk menguji kelayakan dan kesesuaian materi dengan pengembangan media ajar *e-learning* berbasis *google sites*.

Tabel 3.11 Instrumen Penilaian Skala Likert

No	Indikator	No. Item
1	Sangat Layak	4
2	Layak	3
3	Cukup Layak	2
4	Tidak Layak	1

Instrumen skala likert ini dibuat dalam bentuk pilihan ganda ataupun dalam bentuk *checklist*. Analisis data validator menggunakan rumus:

$$\text{Skor yang dicari} = \frac{\text{Jumlah Skor Respon}}{\text{Jumlah Skor Ideal}} \times 100\%$$

1) Analisis Validasi Ahli Materi

Ahli materi memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis *google sites* meliputi 14 indikator dalam lembar validasi. Penentuan kriteria validitas ditentukan dengan langkah-langkah sebagai berikut (Sudjana, 2005 : 47).

- a) Menentukan skor maksimum, yaitu 68
- b) Menentukan skor minimum, 17
- c) Menentukan range, yaitu $68 - 17 = 51$
- d) Menentukan kelas interval, yaitu 4 (sangat layak, layak, cukup layak, dan tidak layak)
- e) Menentukan Panjang interval, yaitu $51 : 4 = 12,75$, sehingga diambil $P= 1$.

Berdasarkan perhitungan di atas, maka rentang skor dan kriteria kualitatif uji kelayak oleh validator materi dapat dilihat pada tabel 3.12.

Tabel 3.12 Rentang Skor dan Kriteria Uji Kelayakan oleh Validator Materi

Rentang Skor	Kriteria Penilaian
56 - 68	Sangat Layak
43 - 55	Layak
30 - 42	Cukup Layak
17 - 29	Kurang Layak

2) Analisis Validasi Ahli Media

Ahli media memberikan penilaian terhadap media ajar berbasis *google sites* meliputi 8 item indikator pernyataan dalam lembar validasi. Penentu

kriteria validitas ditentukan dengan langkah-langkah menurut Sudjana (2005 : 470), sebagai berikut:

- a) Menentukan skor maksimum, yaitu 84
 - b) Menentukan skor minimum, yaitu 21
 - c) Menentukan range, yaitu $84 - 21 = 63$
 - d) Menentukan kelas interval, yaitu 4 (sangat layak, layak, cukup layak, dan kurang layak).
 - e) Menentukan Panjang interval, yaitu $63 : 4 = 15.75$, sehingga $P= 16$
- Berdasarkan perhitungan di atas, maka rentang skor dan kriteria kualitatif uji kelayakan validator media dapat dilihat pada tabel 3.13.

Tabel 3.13 Rentang Skor dan Kriteria Uji Kelayakan oleh Validator Media

Rentang Skor	Kriteria Penilaian
69 – 84	Sangat Layak
53 - 68	Layak
37 - 52	Cukup Layak
21 - 36	Kurang Layak

b. Angket Tanggapan Guru dan Siswa

Tanggapan guru dan siswa untuk pengembangan media ajar berbasis *google sites* diambil menggunakan kuesioner (angket), terdapat 17 item pernyataan dalam lembar validasi. Pada implementasi skala kecil dan besar berisi pernyataan dengan pilihan jawaban dari SangatSetuju (SS) diberi skor 4, Setuju (S) diberi skor 3, Tidak Setuju (TS) diberi skor 2, Sangat Tidak Setuju (STS) diberi skor 1.

- 1) Analisis tanggapan siswa pada implementasi produk skala kecil siswa memberikan tanggapan terhadap 10 pernyataan yang ada dalam angket. Penentuan kriteria hasil tanggapan siswa pada implementasi produk skala kecil ditentukan dengan cara sebagai berikut (Sudjana, 2005 : 47).
 - a) Menentukan skor maksimum atau skor ideal, yaitu 40.

- b) Menentukan skor minimum atau skor terendah, yaitu 10.
- c) Menentukan range, yaitu $40 - 0 = 30$.
- d) Menentukan kelas interval, yaitu 4 (sangat layak, layak cukup layak, dan kurang layak).
- e) Menentukan Panjang interval, yaitu $30 : 4 = 7.5$, sehingga diambil $P = 8$.

Berdasarkan perhitungan di atas, maka rentang skor dan kriteria kualitatif hasil tanggapan siswa terhadap modul cetak dan visualisasi pada implementasi prosuk skala kecil dapat dilihat pada tabel 3.14.

Tabel 3.14 Rentang Skor dan Kriteria Hasil Tanggapan Siswa

Rentang Skor	Kriteria Penilaian
34 – 40	Sangat Layak
26 – 33	Layak
18 - 25	Cukup Layak
10 - 17	Kurang Layak

2) Analisis Tanggapan Guru

Guru memberikan tanggapan terhadap 10 pernyataan yang ada di dalam angket. Penentuan kriteria hasil tanggapan guru pada implementasi skala besar ditentukan dengan cara (Sudjana, 2005 : 47).

- a) Menentukan skor maksimum atau skor ideal, yaitu 40
- b) Menentukan skor minimum atau skor terendah, yaitu 10
- c) Menentukan range, yaitu $40 - 10 = 30$
- d) Menentukan kelas interval, yaitu 4 (sangat layak, layak, cukup layak, dan kurang layak).
- e) Menentukan Panjang interval, yaitu $30 : 4 = 7.5$, sehingga diambil $P = 8$.

Berdasarkan perhitungan di atas, maka rentang skor dan kriteria kualitatif hasil tanggapan guru terhadap media ajar berbasis *google sites* pada

implementasi skala kecil (khusus pada tanggapan guru seni). Rentang skor dapat dilihat di tabel 3.15.

Tabel 3.15 Rentang Skor dan Kriteria Hasil Tanggapan Guru

Rentang Skor	Kriteria Penilaian
34 – 40	Sangat Layak
26 – 33	Layak
18 - 25	Cukup Layak
10 - 17	Kurang Layak

3) Analisis Keefektifan Media

Pengukuran keefektifan penerapan media ajar berbasis *google sites* terhadap hasil belajar diukur dari peningkatan hasil *pretest* dan hasil *posttest* dengan rumus :

$$O_1 = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas KKM pada } pretest}{\text{total siswa}} \times 100\%$$

$$O_2 = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas KKM pada } posttest}{\text{total siswa}} \times 100\%$$

Selain itu, untuk mengukur keefektifan digunakan juga nilai *posttest* tiap siswa yang dianalisis dengan menggunakan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Pemberian skor diberi bobot 1 jika jawaban siswa benar dan pemberian skor diberi bobot 0 jika jawaban siswa salah. Media ajar berbasis *google sites* dikatakan efektif apabila terdapat perbedaaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* siswa sebesar >25 % dan nilai *posttest* sekurang-kurangnya 75% dari total siswa yang mencapai KKM, yaitu siswa yang mempunyai nilai ≥ 70 .

4) Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis dilakukan jika penelitian menggunakan analisis parametrik (Ridwan, 2011 : 119). Uji prasyarat analisis terdiri dari uji normalitas.

a) Uji Normalitas

Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui data hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, teknik pengujian normalitas data dilakukan menggunakan uji Liliefors dengan melihat nilai signifikan pada kolmogorov-Smirnov. Data dikatakan normal apabila nilai signifikan lebih besar 0,05 (Proyatno, 2010 : 71). Perhitungan normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS 16.

b) Uji Homogenitas

Setelah data diketahui normal, maka langkah selanjutnya adalah uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui hasil *pretest* dan *posttest* baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen memiliki tingkat varians dan nilai yang sama. Uji homogenitas dengan menggunakan F test (Levens, s Test), jika uji homogenitas menunjukkan varian yang sama maka uji t nya menggunakan *Equal Variance assumed* atau diasumsikan varian sama. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan program SPSS 16 mengambil uji Independen Sampel T Test, dengan ketentuan hipotesis.

H₀ : Hasil pre test dan pos test adalah sama atau homogen (Tidak ada perbedaan secara signifikan antara hasil test sebelum dan sesudah diberi materi pembelajaran)

H₁ : Hasil pre test dan pos test adalah tidak sama atau tidak homogen (Ada perbedaan secara signifikan antara hasil test sebelum dan sesudah diberi materi pembelajaran)

Kriteria yang dipakai dalam uji homogenitas (berdasarkan signifikansi)

H0: Diterima jika p value (Equality of variances) $> 0,05$

H0: Ditolak jika p value (Equality of variances) $< 0,05$

c) Uji T-Test

Langkah-langkah yang dilakukan setelah uji normalitas yaitu melakukan uji t-test. Uji t-test one sampel dilakukan karena jumlah yang digunakan > 30 . Maka dari itu, dilakukan uji t-test untuk mengetahui perbedaan rerata *pretest* dan *posttest* dengan rumus :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{\mu}_0}{s/\sqrt{n}} \sim t(n - 1)$$

Dengan diketahui :

\bar{X}_1 = rata-rata sampel

$\bar{\mu}_0$ = simpangan baku

n = jumlah anggota sampel

S = nilai yang dihipotesiskan

Pada penelitian ini, H_0 dinyatakan bahwa tidak ada perbedaan rerata *pretest* dan *posttest*, sedangkan H_a dinyatakan ada perbedaan rerata *pretest* dan *posttest*. Adapun pernyataan secara simbolik sebagai berikut :

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$

$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$

Pada uji t dengan tara signifikan 0,01, jika p-value (sign) $< \alpha = 0,01$ maka H_0 diterima, sedangkan untuk kondisi lainnya H_0 ditolak.

IV. PENUTUP

5.1. Simpulan

Berdasarkan beberapa hasil dan pembahasan penelitian yang telah dilaksanakan, terdapat simpulan diantaranya:

1. Pengembangan media ajar *e-learning* berbasis *google sites* menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carry dengan beberapa modifikasi dengan menggunakan lima tahap meliputi *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluate* (evaluasi).
2. Media ajar berbasis *google sites* yang dikembangkan telah layak digunakan berdasarkan hasil dari tanggapan siswa dan guru dengan kesimpulan baik. Hasil validasi materi dengan presentase 82%, dan untuk validasi media didapatkan presentase 100%.
3. Media ajar berbasis *google sites* yang dikembangkan juga efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa yang meningkat secara signifikan dari hasil *pretest* yang hanya mencapai 19,44%, setelah menggunakan media ajar berbasis *google sites* hasil meningkat menjadi 100% tuntas dengan acuan kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada mata pelajaran seni budaya.

5.2. Saran

Saran yang diberikan untuk penelitian selanjutnya maupun pembaca yaitu

1. Bagi peneliti selanjutnya, perlu penelitian lanjutan untuk menguji keefektifan media media melalui tim ahli media maupun materi yang lebih banyak sehingga hasil yang didapatkan semakin valid dan lebih layak.
2. Bagi siswa, lebih banyak untuk mengeksplor sumber belajar yang lebih variative dan interaktif, baik cetak maupun non cetak sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih signifikan.

3. Bagi guru, semua mata pelajaran dapat mengembangkan media sesuai dengan kebutuhan pada pembelajaran, khususnya pada pemanfaatan teknologi yang berkembang pesat di era sekarang ini.
4. Bagi instansi, perlu adanya fasilitas yang mendukung dalam kegiatan pembelajaran untuk menunjang kebutuhan guru, siswa dan seluruh aspek yang terlibat pada lingkungan pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Ghani, Lia Pradila, dkk. .(2019). “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual pada Materi Koloid untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA,” *Jurnal Guruan Sains Indonesia*.
- Achmad Rifa’i, dan Catharina Tri Anni. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- AECT. (1997). *The Definition of Educational Technology*. Washington: *Education of Journal*.
- Agus Suryanto, D. (1, May 2018). Development Of Augmented Reality Technology Based Learning Media Of Lathe Machines. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, pp. 32-38.
- Ahmad, I. W., Rahmawati, L. D., & Wardhana, T. H. (2018). Demographic Profile, Clinical and Analysis of Osteoarthritis Patients in Surabaya. *Biomolecular and Health Science Jurnal*, 1(1): 34 - 39.
- Anggriawan, Fandy Septia. (2019). “Pengembangan *Learning Management System* (LMS) sebagai Media Pembelajaran untuk Sekolah Menengah Sederajat”. *Jurnal Tata Rias*. Volume 9 (2). Tersedia pada <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtr/article/view/13249>. Diakses pada 20 Juli 2023.
- Aulia, et al. (2023). Google Site as a Learning Media in the 21st Century on the Protista Concept. *Jurnal Biologi-Inovasi Pendidikan*.
- Bloom, Benjamin.S, (2014). *Taxonomy of Educational Objective*. New York: Longman.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York:Springer.
- Cahyo Nugroho, M. K., & Hendrastomo, G. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora*, 12(2), 59. <https://doi.org/10.26418/j-psh.v12i2.48934>.
- Carey W. Dick dan Carey, L & Carey, J (2009). *The Systematic Design of Instruction*. New Jersey: Pearson.

- Chusna, Nuke L. 2019. Pembelajaran *E-learning*. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan KALUNI*.
- Dabbagh, N., & Bannan-Ritland, B. (2005). *Online learning: Concepts, strategies, and application*. Prentice Hall.
- Darmawan, K. Z. (2015). Penelitian Etnografi Komunikasi: Tipe dan Metode. *MediaTor (Jurnal Komunikasi)*, 9(1), 181-188.
- Derajat, Endjat Djaenu, dkk, “*Topeng Lampung: Tinjauan Awal Drama Tari Topping dan Pesta Sakura*”. Bandar Lampung: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Kantor Wilayah Propinsi Lampung, 1993.
- Di, K., & Dasar, S. (2019). Edukatif : *Jurnal Ilmu Pendidikan Peran Media Dalam Pembelajaran Seni Budaya Dan*. 1(3), 215–221.
- Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Lampung Selatan. 2021. *Cerita Sejarah Peninggalan Situs Cagar Budaya Dan Sejarah Lampung Selatan*, 67 Hlm.
- Egha Alifa Putra, Ria Sudiana, dan Aan Subhan Pamungkas. (2020). Pengembangan Smartphone Learning Management System (S-LMS) Sebagai Media Pembelajaran Matematika di SMA. *Tesis*
- Fandy Septia Anggriawan (2019). Pengembangan Learning Management System (LMS) Sebagai Media Pembelajaran Untuk Sekolah Menengah Sederajat. *Tesis*.
- Firmansyah, et al. (2019). Development of Interactive Learning Media Based on Google Application for Distance Learning in Universitas Pendidikan Indonesia. *International Conference on Educational Research and Innovation*.
- Fitria D, Mustami dkk. (2017). Pengembangan Media Gambar Berbasis Potensi Lokal Pada Pembelajaran Materi Keanekaragaman Hayati Di kelas x di SMA 1 pitu Riase Kab. Sidrap. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*.
- Haeruman, Leny Dhianti, Dwi Antari Wijayanti, Qorry Meidianingsih. (2021). Efektivitas *Blended Learning* Berbasis LMS dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*.
- Hasriadi. (2022). Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi. *Jurnal Sinestesia*.
- Junaid, R., & Baharuddin, M. R. (2020). Peningkatan kompetensi pedagogik guru melalui PKM lesson study. *To Maega: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 122-129.

- Junaidi. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*.
- Maharani, Puan Aisyah (2023). Needs Analysis for the Development of Web-Based Interactive Learning Media Using Google Sites to Improve Learning Outcomes on Regular Straight Motion Material in Class XI in Bengkulu City High School. *Indonesian Journal of Pedagogy and Teacher Education*.
- Marbun, P. (2021). Disain pembelajaran online pada era dan pasca covid-19. *CSRID (Computer Science research and its development journal)*, 12(2), 129-142.
- Milala, H. F., Endryansyah, J., & Agung, A. I. (2022). Keefektifan dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*.
- Mustika, I. W. (2014). the Taxonomy of Sakura As a Life Portrait of Liwa People. *Humaniora*, 26(3), 276–284.
- Nurdiansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. UMSIDA Press : Jawa Timur.
- Nurrita Teni.(2018) Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Media Pembelajaran*,(1),7-8.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. In *Badan Penerbit UNM*.
- Putri, N. K., & Yuberti, & Hasanah, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Materi Hukum Newton pada Gerak Benda. *Physics and Science Education Journal (PSEJ)*. 1(3). (142).
- Reskiyati, et al. (2023). Development of Google Sites Assisted Learning Media on Vibration, Waves and Sound Material. *Web of Conferences ICoSMEd 2022*.
- Rosnawati. (2019). Makna Filosofis Tari *Tupping* Pada Masyarakat Lampung Saibatin (Studi di Desa Kuripan Kec. Penengahan Lampung Selatan). *Thesis*.
- Septia, F. (2019). Pengembangan Learning Management System (Lms) Sebagai Media Pembelajaran Untuk Sekolah Menengah Sederajat. *Jurnal Tata Rias*.
- Sevtia, Al Fiyatoen, Muhammad Taufiq, Aris Doyan. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Konsep dan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*.

- Shabrina. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis WEB Enchanced Course dengan Model Inkuiri Terbimbing. *Indonesia Journal of Science and Mathematics Education*. 2(1). (15-16).
- Sitepu, D. S. B., & Herlinawati, H. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis web google sites pada materi ikatan ion dan kovalen untuk SMA kelas X. Educenter: *Jurnal Ilmiah Pendidikan*.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- _____. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmawati, Henni. (2020). Metode Pembelajaran Berbasis Web E-learning Dalam Menghadapi Covid-19. *Ash-Shahabah : Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*.
- Talizaro Tafonao. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*.
- Thoriq, et al. (2023). The Development of Innovative Arabic Matriculation Learning Media Based on Google Sites to Improve The Arabic Proficiency of MAN 1 Pasuruan Students. *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*.
- Wulandari, et al. (2023). The Effect of the Use of Interactive Learning Media Based on Google Sites on Student's Learning Outcomes in Class XI Taxation Material at SMA Negeri 1 Barambai. *SHS Web of Conferences ACcESS 2022*.
- Yunata. (2021). Langkah-langkah Pengembangan Google Sites. <https://www.indeed.com/career-advice/career-development/how-to-make-website-on-google-sites>. Diakses Pada 20 Juli 2023.
- Zuraini dan Misnawati (2023). Pengembangan Modul E-learning Berbasis Learning Management System Sebagai Media Interaktif Pada Complex English Grammar. *Tesis*.