

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Model Pengembangan

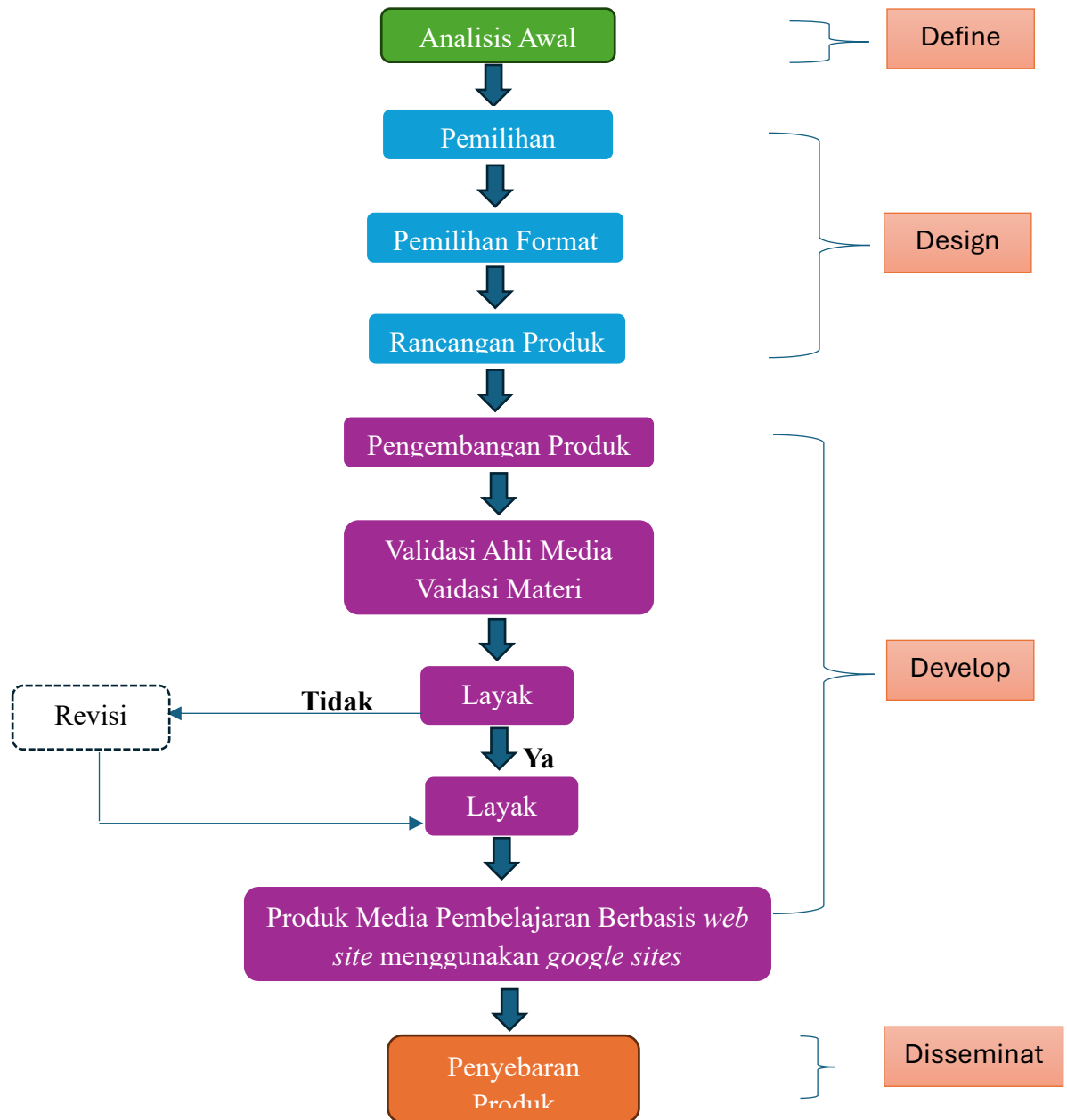
Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau dapat disebut *Research and Development* (R&D). Menurut (Rustamana et al., 2024) penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang dilakukan dengan secara terstruktur guna menyempurnakan produk yang telah ada ataupun mengembangkan suatu produk baru melalui pengujian, sehingga produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian pengembangan menurut Sugiyono (2011), mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan suatu metode penelitian yang biasa digunakan guna menghasilkan suatu produk dengan menguji kelayakan produk tersebut. sedangkan menurut (Purnama, 2016) penelitian dan pengembangan adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menciptakan produk pembelajaran, dimulai dari analisis kebutuhan, pengembangan, evaluasi, perbaikan, hingga penyebaran produk (diseminasi).

Berdasarkan pendapat diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa peneilitian dan pengembangan adalah jenis penelitian yang kegiatan terencana dan berbasis analisis masalah dengan tujuan untuk menghasilkan inovasi baru atau meningkatkan produk yang sudah ada, dengan memastikan efektivitas dan relevansinya dalam memenuhi kebutuhan.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *web site* dengan menggunakan *google sites* ini menggunakan model 4-D. Model pengembangan 4-D ini terdiri atas 4 tahap utama yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Tahapan ini akan menjadi pedoman peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *web site* yang menggunakan *google sites* dalam menghasilkan produk yang dikembangkan di UPTD SMP Negeri 6 Gunungsitoli.

3.2 Prosedur Pengembangan

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4-D. Menurut (Johan et al., 2023) pengembangan dengan menggunakan model 4-D mempunyai 4 tahapan yaitu *define*, *design*, *develop* dan *disseminate*.



Gambar 3.1. Alur Model Pengembangan 4-D
Sumber. Kurniawan & Dewi 2017

3.2.1 Define (Pendefinisian)

Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dalam proses pembelajaran. Proses ini diawali dengan analisis tujuan berdasarkan kebutuhan peserta didik yang akan dikembangkan dalam penelitian. Fase ini mencakup lima langkah utama, yaitu: analisis awal (*front-end analysis*), analisis peserta didik (*learner analysis*), analisis tugas (*task analysis*), analisis konsep (*concept analysis*), serta spesifikasi objek (*specification of objectives*).

a. Analisis awal (*front-end analysis*)

Pada tahap analisis awal peneliti menemukan beberapa permasalahan di lapangan terhadap pembelajaran IPA. Permasalahan yang ditemukan oleh peneliti merujuk pada media pembelajaran yang digunakan di sekolah. Di lapangan tempat penelitian, peneliti menemukan beberapa permasalahan terkait media pembelajaran yang terjadi di sekolah dengan di dukung data observasi dan wawancara kepada guru dan siswa. Hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran hanya sebatas buku paket, kurangnya penggunaan media pembelajaran sebagai referensi penunjang proses pembelajaran, sehingga pembelajaran yang berlangsung di kelas hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas kepada peserta didik. Situasi yang seperti ini akan membuat pembelajaran menjadi membosankan dan tidak bervariasi, dan kondisi ini membuat siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang kurang idea ini akan menimbulkan dampak terhadap rendahnya nilai hasil belajar peserta didik.

Dalam menanggapi hal diatas, maka dibutuhkan media yang dapat menarik perhatian dan memicu ketertarikan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran guna meningkatkan pemahaman materi. Media pembelajaran akan membantu guru dalam menyampaikan informasi/pesan kepada peserta didik sehingga meningkatkan keefektifan dan tujuan dari pembelajaran mudah untuk dicapai. Media pembelajaran yang berfungsi sebagai sumber belajar akan membentuk kognitif siswa dalam meningkatkan hasil belajar. Permasalahan yang diatas mendorong peneliti mengembangkan media pembelajaran yang berbasis *web site* dengan menggunakan *google sites* yang dapat menarik perhatian peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran.

b. Analisis peserta didik (*learner analysis*)

Pada tahap ini peneliti menganalisis karakteristik peserta didik. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilaksanakan di kelas VII UPTD SMP Negeri 6 Gunungsitoli yang berjumlah 22 orang memiliki pengetahuan dan keterampilan yang berbeda-beda, kemampuan berbahasa yang kurang, kemudian keterampilan dalam penggunaan teknologi yang terbatas dan pengalaman belajar setiap peserta

didik berbeda-beda. Kondisi yang seperti inilah yang membuat proses pembelajaran kurang optimal pelaksanaannya sehingga capaian pembelajaran tidak tercapai. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* yang memberikan pengalaman belajar yang bervariasi, keterlibatan dalam penggunaan teknologi kepada peserta didik.

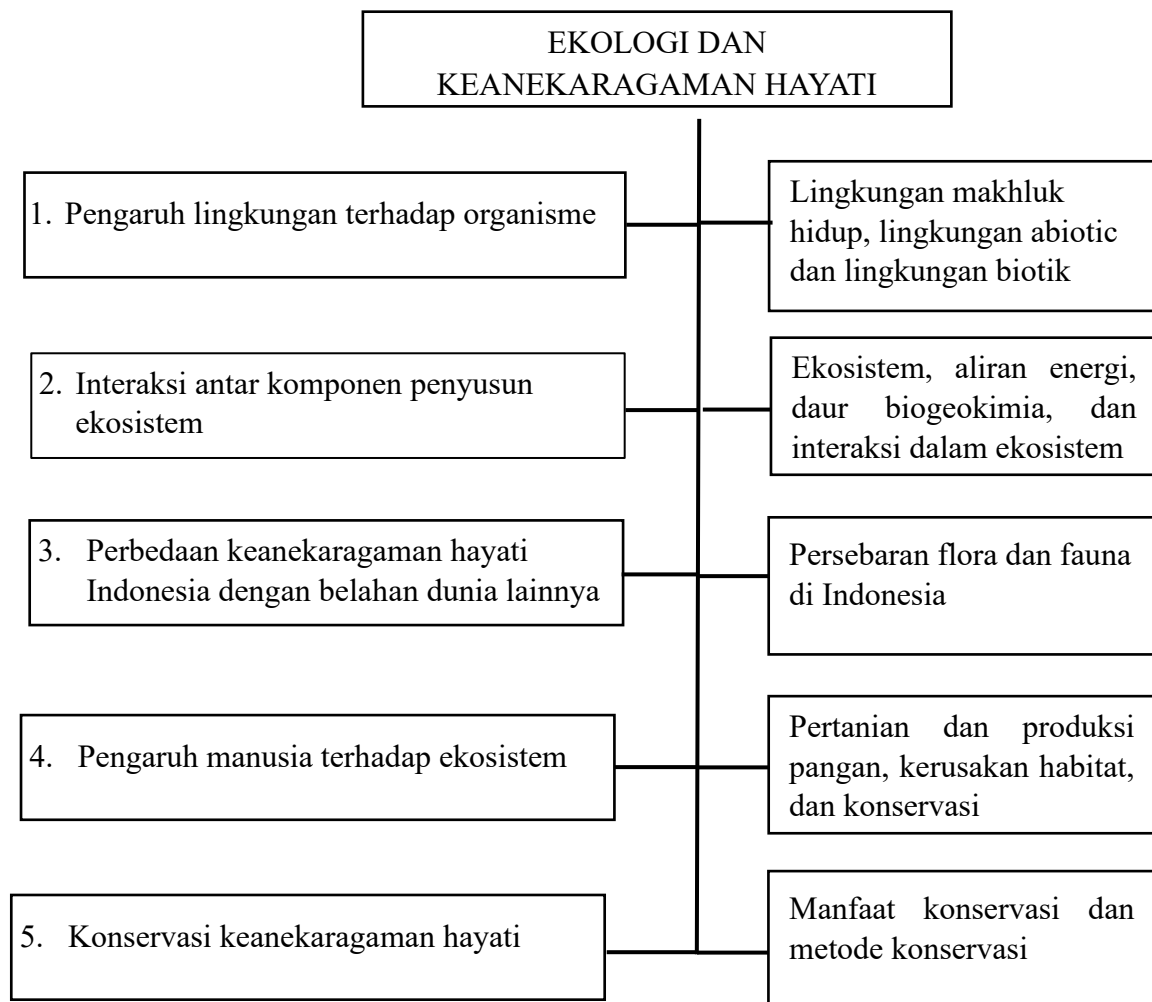
c. Analisis tugas (*task analysis*)

Pada tahap analisis tugas yang hasilnya akan menjadi acuan dalam pembuatan tugas yang akan dikerjakan oleh siswa. Analisis tugas melalui beberapa prosedur yaitu:

1. Mengidentifikasi tujuan pembelajaran,
Mencakup capaian pembelajaran yang diharapkan sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan peserta didik
2. Analisis materi
Menyesuaikan konten materi dengan tujuan pembelajaran yang dibutuhkan dan memilah materi menjadi bagian-bagian pokok, subtopik dan urutan penyajiannya.
3. Analisis kegiatan pembelajaran
Merancang kegiatan siswa dalam pembelajaran yaitu dengan pemberian tugas yang disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran. Tujuan dari pemberian tugas ini yaitu untuk mengetahui sejauh mana siswa menguasai materi yang diajarkan oleh guru dalam proses pembelajaran.

d. Analisis konsep (*concept analysis*)

Pada tahap ini akan dilakukan analisis konsep yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *web site* dengan menggunakan *google sites* akan memuat materi ekologi dan keanekaragaman hayati di Indonesia dengan memperhatikan ATP (Alur Tujuan Pembelajaran) dalam kurikulum merdeka. Hasil analisis struktur konsep materi dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.3 Peta konsep ekologi dan keanekaragaman hayati di Indonesia

e. Perumusan tujuan pembelajaran (*specification of objective*)

Penyusunan tujuan pembelajaran berpedoman dalam ATP (Alur Tujuan Pembelajaran) yang termuat dalam kurikulum merdeka. Penyusunan tujuan pembelajaran didasarkan pada indikator pencapaian tujuan pembelajaran dalam kurikulum merdeka. Dari indikator tersebut, kemudian dijabarkan tujuan pembelajaran. Dalam materi ekologi dan keanekaragaman hayati di Indonesia memiliki indikator pencapaian tujuan pembelajaran. Indikator pencapaian tujuan pembelajaran meliputi:

1. Menganalisis pengaruh lingkungan terhadap makhluk hidup.
2. Menganalisis interaksi antar komponen penyusun suatu ekosistem.
3. Menjelaskan perbedaan keanekaragaman hayati Indonesia dengan di belahan dunia lainnya.
4. Menganalisis pengaruh manusia terhadap ekosistem.
5. Menjelaskan pentingnya konservasi keanekaragaman hayati.

3.2.2 Design (Perancangan)

Pada tahap ini peneliti menetapkan format media yang akan dikembangkan berupa *web site*. Dalam kegiatan ini peneliti akan membuat rancangan isi *web site* dengan terdiri beberapa kegiatan yang akan dipersiapkan yaitu sebagai berikut:

a. Penyusunan materi pembelajaran

Pada tahap ini peneliti akan menyusun materi pembelajaran yang akan dicantumkan dalam media pembelajaran yang berbasis *web site*. Materi ekologi dan keanekaragaman hayati di Indonesia merupakan materi yang akan dimuat didalam media yang berbasis *web site*.

b. Pemilihan media dan Model Pembelajaran

Pada tahap ini peneliti memilih media untuk dikembangkan. Adapun media yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis *web site* menggunakan *google sites*. Pemanfaatan media pembelajaran berupa media pembelajaran yang berbasis *website* digunakan dalam proses pembelajaran agar dapat membuat siswa lebih tertarik dalam memahami materi yang disampaikan. Dalam proses pembelajaran yang menggunakan *website* sebagai media digunakan juga model pembelajaran. Dalam hal ini model pembelajaran yang digunakan adalah *problem based learning* (PBL).

c. Pemilihan Format dan Tes

Pemilihan format dalam hal ini bertujuan untuk mendesain dan merancang isi media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pembelajaran dan kurikulum merdeka yang digunakan. Langkah awal dalam merancang format awal desain media pembelajaran berbasis *web site* menggunakan *google sites* yaitu: bagian awal terdiri dari halaman-halaman yang akan ditampilkan di *web site* dengan urutan tujuan pembelajaran, materi, video pembelajaran, peta konsep, kehadiran, profil peneliti selanjutnya memilih tes atau evaluasi. Tes dapat berupa pilihan ganda dan esay. Pembuatan tes berpedoman pada tujuan pembelajaran.

d. Rancangan awal

Rancangan awal yaitu rancangan produk media pembelajaran berbasis *web site* yang dibuat oleh peneliti yang kemudian diberi masukan oleh dosen

pembimbing. Masukan dari dosen pembimbing akan digunakan dalam memperbaiki media yang dikembangkan untuk menjadi lebih baik. Setelah media dikembangkan dengan adanya masukan dari dosen pembimbing kemudian akan dilakukan tahap validasi oleh tim yang ahli dalam bidangnya.

3.2.3 Develop (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap untuk menghasilkan produk pengembangan yang dilakukan menjadi dua langkah yakni: (1) penilaian ahli (*expert appraisal*) (2) uji coba pengembangan (*development testing*). Pada tahap ini, revisi didasarkan terhadap masukan dari validator guna memperbaiki media pembelajaran menjadi lebih baik.

Setelah melakukan revisi dan perbaikan sesuai dengan masukan validator maka peneliti melaksanakan uji coba produk yang telah dibuat kepada peserta didik secara perorangan dan uji kelompok kecil. Uji perorangan dilakukan kepada 5 peserta didik dan uji kelompok kecil melibatkan 9 peserta didik. Responden dalam dalam uji perorangan dan uji kelompok kecil yang dilakukan merupakan peserta didik di UPTD SMP Negeri 6 Gunungsitoli. Uji coba ini dilakukan unruk mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis *website* menggunakan *google sites* yang dikembangkan oleh peneliti dengan menggunakan angket respon peserta didik. Untuk uji lapangan dilakukan di SMP Swasta Kristen BNKP Gunungsitoli.

3.2.4 Dessiminate (Penyebarluasan)

Proses penyebaran merupakan tahap akhir pengembangan. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menyebarluaskan produk penelitian yang telah dihasilkan. Pada tahap ini, penggunaan media pembelajaran berbasis *google sites* yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas. Penyebarluasan dan penerapan media pembelajaran ini dengan cara memberikan kepada guru mata pelajaran IPA di UPTD SMP Negeri 6 Gunungsitoli selaku praktisi dan SMP Swasta Kristen BNKP Gunungsitoli.

3.3 Uji Coba Produk

Uji coba produk diperlukan guna menghasilkan produk yang berkualitas dan berguna. Uji coba produk diharuskan peneliti unruk melakukan nya agar produk yang dihasilkan menjadi tepat guna.

3.3.1 Desain uji coba

a. Uji coba perorangan

Pada tahap ini, produk yang telah dibuat akan diuji kepada 5 orang siswa yang akan dijadikan awal penelitian sebelum masuk ke uji coba kelompok kecil. Hasil uji coba perorangan akan mempengaruhi penampilan dan isi media yang akan dikembangkan.

b. Uji coba kelompok kecil

Setelah melakukan uji coba perorangan, maka diuji lagi melalui uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 3 kelompok, dimana setiap kelompok terdiri dari 3 orang siswa, jadi jumlah keseluruhan adalah 9 orang.

c. Uji coba lapangan

Pada tahap ini, uji coba produk akan dilakukan pada kelompok besar yang memiliki jumlah yang banyak, dan uji coba ini akan dilakukan dikelas VII di SMP Swasta Kristen BNKP Gunungsitoli.

3.4 Subjek Uji Coba

Pada subjek uji coba ini perlu dilakukan untuk mendapatkan data tentang kualitas terhadap media pembelajaran pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati di Indonesia. Sebelum produk di uji coba maka terlebih dahulu divalidasi oleh ahli untuk menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas. Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini yaitu:

a. Ahli isi dan materi

Ahli materi akan menilai kelayakan isi, penyajian dan kesesuaian materi yang telah dimuatkan dalam media *web google sites*. Ahli materi dalam hal ini oleh Ibu Natalia Kristiani Lase, S.Pd.,M.Pd yang merupakan dosen Pendidikan Biologi di Universitas Nias dan Ibu Nolina Harefa, S.Pd sebagai guru mata pelajaran di UPTD SMP Negeri 6 Gunungsitoli.

b. Ahli bahasa/penyajian

Ahli bahasa/penyajian dilakukan untuk memperoleh penilaian kesesuaian bahasa pada media *web google sites* dengan ejaan bahasa indonesia yang

benar. Ahli bahasa/penyajian pada penelitian ini adalah Ibu Noibe Halawa S.Pd., M.Pd yang merupakan dosen program studi Pendidikan Bahasa Indonesia dan Sastra di Universitas Nias.

c. Ahli desain

Ahli desain akan menilai kesesuaian tampilan media *web google site* oleh Bapak Jurisman Waruwu, S.Kom., M.Kom yang merupakan dosen program studi Teknologi dan Informasi di Universitas Nias.

d. Sasaran pemakai

Peserta didik kelas VII UPTD SMP Negeri 6 Gunungsitoli yang berjumlah 22 orang dan kelas VII SMP Swasta Kristen BNKP Gunungsitoli yang berjumlah 22 orang.

3.5 Jenis Data

Rusmawan (2019) mengemukakan bahwa data adalah catatan atas kumpulan fakta. Sedangkan menurut (Azhar & Susanto, 2018) data adalah fakta atau apa pun yang dapat digunakan sebagai input dalam menghasilkan informasi. Data yang diperoleh dalam tahap pengembangan berfungsi untuk memberikan masukan terhadap produk yang akan dikembangkan. Jenis data yang dikumpulkan selama proses penelitian ini terdiri dari data kualitatif dan data kuantitatif.

1. Data kualitatif

Data kualitatif berasal dari kritik, saran, komentar dan perbaikan dari para validator/ahli. Sedangkan pada uji lapangan, data kualitatif diperoleh dari hasil observasi.

2. Data kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari angket atau kuesioner yang diberikan kepada validator untuk menilai produk pengembangan, angket respon peserta didik dan tes hasil belajar yang digunakan untuk mengukur pencapaian peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *website google sites*.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

1. Lembar validasi

Instrument ini digunakan untuk memperoleh data tentang penilaian dari ahli terhadap media pembelajaran berbasis *web site* dengan menggunakan *google sites*. Hasil perbaikan akan dijadikan sebagai dasar untuk perbaikan produk setelah diuji cobakan. Lembar validasi materi diisi oleh dosen dan guru IPA. Lembar validasi *web site* menggunakan *google sites* terdiri dari lembar penilaian kelayakan yang disusun dengan menggunakan skala likert.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Materi

No.	Kriteria	Indikator	Banyak Butir
1	Aspek kelayakan isi dan materi	A. Kesesuaian materi dengan CP	3
		B. Keakuratan materi	4
		C. Kemutakhiran materi	2
		D. Mendorong keingintahuan	2
2	Aspek kelayakan penyajian	E. Penyusunan media pembelajaran berbasis <i>website</i>	1
		F. Penyajian pembelajaran	3

Table 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Bahasa

No.	Kriteria	Indikator	Banyak Butir
1	Aspek kelayakan bahasa	A. Kejelasan dan pemahaman bahasa	3
		B. Penggunaan istilah	1
		C. Kesenambungan	1
		D. Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	2
		E. Kesesuaian dengan kaidah bahasa	2

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Desain

No.	Kriteria	Indikator	Banyak Butir
1	Aspek kelayakan desain	A. Desain cover	3
	Aspek kelayakan desain	B. Kegunaan <i>google sites</i>	2
		C. Fungsionalitas <i>google sites</i>	3
		D. Penggunaan tulisan, gambar dan ilustrasi	4

Sumber. Rusli *et al.*, (2017) yang dimodifikasi

2. Lembar angket respon peserta didik

Untuk penelitian dan pengembangan, angket respon peserta didik sangat diperlukan untuk mengukur tingkat kepraktisan sebuah produk. Tingkat kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dapat

dilihat dari hasil angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang sedang dikembangkan.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Respon Peserta Didik

No.	Aspek	Indikator	Banyak Butir
1	Kemudahan penggunaan	Mudah digunakan	2
		Dapat digunakan sewaktu-waktu	2
		Mudah disimpan	2
2	Penerapan	Mudah diterapkan oleh peserta didik	2
		Tidak memerlukan pelatihan khusus	1
		Aksesibilitas yang mudah	1
3	Keterlaksanaan	Digunakan sesuai petunjuk	1
		Dapat digunakan dengan lancar	1
		Dapat digunakan secara mandiri	1

3. Tes hasil belajar

Tes hasil belajar peserta didik bertujuan untuk memperoleh data tentang keefektivan media pembelajaran yang digunakan. Keefektivan suatu media pembelajaran dapat diukur dengan mengetahui seberapa besar prestasi belajar siswa yang diterima dalam proses pembelajaran. Pengujian aspek efektivitas dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan penerapan media pembelajaran.

Table 3.5 Kisi-Kisi Tes Hasil Belajar Peserta Didik

Capaian pembelajaran	Indikator soal	Skor	Bobot
Mengidentifikasi interaksi antar makhluk hidup dan lingkungannya, serta dapat merancang upaya-upaya mencegah dan mengatasi pencemaran dan perubahan iklim.	Memahami komponen biotik dan abiotik penyusun suatu ekosistem	2	4
	Mampu menganalisis interaksi antara produsen dan konsumen dalam ekosistem.	8	20
	Menggambarkan rantai makanan yang terjadi dalam sebuah ekosistem	8	20
	Menganalisis dan menjelaskan berbagai jenis interaksi simbiosis dalam ekosistem.	4	8
	Memahami spesies endemik yang terdapat di wilayah Indonesia	4	8

	Menjelaskan persebaran fauna di Indonesia berdasarkan garis <i>Wallace</i> dan <i>Webber</i>	4	8
	Menjelaskan kegiatan manusia yang mempengaruhi ekosistem	4	8
	Menjelaskan pengertian konservasi keanekaragaman hayati.	4	8
	Menjelaskan manfaat konservasi keanekaragaman hayati	4	8
	Menjelaskan peran masyarakat dalam upaya konservasi keanekaragaman hayati	4	8

Sumber: (Penulis)

3.7 Teknik Analisis Data

Data dalam penelitian ini akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Teknik pengumpulan data pada penelitian pengembangan ini adalah penggunaan lembar validasi dan angket respon peserta didik.

1. Analisis validasi media pembelajaran berbasis *web site* menggunakan *google sites*

Angket validasi pada penelitian pengembangan ini adalah angket dengan menggunakan skala likert yang mempunyai gradasi Sangat Baik (SB) diberi skor 5, Baik (B) diberi skor 4, Cukup (C) diberi skor 3, Kurang (K) diberi skor 2, dan Sangat Kurang (SK) diberi skor 1.

Tabel 3.6 Pedoman Penilaian Menggunakan Skala Likert

No	Kriteria Penilaian	Skor Penilaian
1	Sangat Baik (SB)	5
2	Baik (B)	4
3	Cukup (C)	3
4	Kurang (K)	2
5	Sangat Kurang (SK)	1

Sumber: Sulistyaningrum dalam Mahrawi *et al.* (2021:45)

Sehingga skor penilaian total dapat dilihat dengan rumus;

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan;

P = Persentase kelayakan

$\sum X$ = Jumlah skor yang diperoleh dari validator

$\sum Xi$ = Jumlah skor maksimal

Tabel 3.7 Kriteria Kelayakan Media Berbasis Website Menggunakan Google Sites

No	Kriteria	Range Persentase
1	Sangat layak	81% - 100%
2	Layak	61% - 80%
3	Sedang	41% - 60%
4	Kurang layak	21% - 40%
5	Tidak layak	0% - 20%

Sumber: Sulistyaningrum dalam Mahrawi et al. (2021:45)

2. Analisis kepraktisan

Media pembelajaran berbasis *website* dikatakan praktis jika memenuhi indikator:

1. Validator menyatakan bahwa media dapat digunakan dengan memerlukan sedikit revisi atau tanpa revisi yang disebut sebagai praktik secara teoritik.
2. Hasil respon peserta didik memberikan respon positif yang ditunjukkan dengan hasil angket yang diberikan.

Data yang diperoleh dari hasil angket repon peserta didik kemudian dianalisis menggunakan data kuantitatif untuk menguji kepraktisan produk yang sedang dikembangkan. Jawaban angket peserta didik diukur menggunakan skala Guttman, variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Skala Guttman yang digunakan terdiri dari dua kategori yang masing-masing kategori tersebut memiliki nilai atau skor.

Tabel 3.8 Pedoman Penilaian Menggunakan Skala Guttman

No	Skor	Keterangan
1	Skor 1	Ya
2	Skor 0	Tidak

Sumber: Nuziani & Widayanti (2019:122)

Data kuantitatif yang diperoleh berdasarkan penilaian, kemudian dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut;

$$Np = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan;

Np = Nilai persentase

n = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Tabel 3.9 Kriteria Respon Media Pembelajaran *Website* Menggunakan *Google Sites*

No	Kriteria	Persentase
1	Sangat praktis	81% - 100%
2	Praktis	61% - 80%
3	Kurang praktis	41% - 60%
4	Tidak praktis	21% - 40%
5	Sangat tidak praktis	0% - 20%

Sumber: Sulistyaningrum dalam Mahrawi et al. (2021:45)

3. Analisis data hasil belajar

Untuk mengukur aspek efektivitas media pembelajaran berbasis *website* menggunakan *google sites*, maka digunakan instrumen tes hasil belajar. Tes hasil belajar diberikan untuk mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran berbasis *website* yang dikembangkan. Efektivitas media pembelajaran berbasis *website* yang dikembangkan dianalisis melalui data pengukuran hasil belajar peserta didik. Berikut adalah tabel pedoman keefektifan tes hasil belajar;

Tabel 3.10 Kriteria Keefektifan media *website* menggunakan *google sites*

No	Ketentuan	Efektivitas
1	76-100	Sangat efektif
2	51-75	Efektif
3	26-50	Kurang efektif
4	0-25	Tidak efektif

Sumber: (Riduwan & Sunarto, 2013: 22)

Perhitungan yang digunakan untuk memperoleh ketuntasan klasikal peserta didik yang tuntas menggunakan rumus sebagai berikut;

$$PK = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\%$$

Keterangan;

PK : Persentase ketuntasan klasikal

Hasil belajar dikatakan efektif jika mencapai persentase ketuntasan tinggi, sedangkan dikatakan sangat efektif jika mencapai persentase ketuntasan sangat tinggi.