

Pengembangan Media Pembelajaran Digital Google Sites Berbasis Inkuiri Terbimbing Pada Materi Fungi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X MA Ma'arif Jember

Fina Ainiyah¹, Nanda Eska Anugrah Nasution²

¹Tadris Biologi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

²Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

¹finaainiyah03@mail.com, ²nsteska@uinkhas.ac.id

Abstrak

Minat belajar siswa merupakan faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Namun hasil observasi di MA Ma'arif Ambulu masih terdapat masalah terkait minat belajar siswa, khususnya pada materi Fungi yang ditunjukkan melalui siswa yang berbicara sendiri, ada yang bermain HP yang tidak ada keperluan dalam pembelajaran, kurang aktif bertanya, terkadang tidur saat pembelajaran, serta belum tersedianya media pembelajaran *digital* yang mendukung materi yang bersifat abstrak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran *digital Google Sites* berbasis inkuiri terbimbing pada materi Fungi untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas X di MA Ma'arif Ambulu Jember. Jenis penelitian ini menggunakan *Research and Development* dengan model Lee & Owens (2004) yang meliputi 5 tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data berupa angket, observasi, dan wawancara. Hasil validasi dari ahli media dengan rata-rata 95,31% (sangat valid), validasi ahli materi dengan rata-rata 90,62% (sangat valid), validasi ahli evaluasi angket minat belajar dengan rata-rata 100% (sangat valid). Sedangkan respon guru biologi dengan rata-rata 89,34% (sangat valid), dan rata-rata angket respon siswa diperoleh rata-rata 80,55% (menarik). Keefektifan produk diperoleh dari hasil *Uji T-Test* dengan nilai signifikansi 0,000 dan nilai *N-Gain* yaitu sebesar 0,61 yang dikategorikan efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *digital Google Sites* dikategorikan sangat valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran *Digital*, *Google Sites*, Fungi, Minat Belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam usaha melahirkan masyarakat Indonesia yang berkualitas. Peningkatan kualitas sumber daya manusia yang berkualitas merupakan salah satu tujuan dari pendidikan. Menurut UU tentang Sistem Pendidikan No. 20 Tahun 2003 disebutkan bahwa Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya supaya memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Kegiatan belajar merupakan hal yang utama dalam suatu proses pendidikan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan maka kegiatan pembelajaran diharapkan bisa menghasilkan pembelajaran yang maksimal. Minat belajar menjadi salah satu faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran, dikarenakan minat belajar dapat menunjang dan mempengaruhi berlangsungnya pembelajaran. Minat belajar siswa untuk mengikuti pembelajaran adalah sesuatu yang penting dalam kelancaran proses pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi akan lebih mudah mencapai hasil optimal, sementara siswa yang menunjukkan minat belajar rendah cenderung mengalami penurunan pada hasil belajar (Martí, 2019). Oleh karena itu, guru harus menemukan cara yang tepat untuk membangkitkan semangat dan minat belajar siswa selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pada 15 Oktober 2024 di MA Ma'arif Ambulu masih terdapat masalah terkait minat belajar siswa terutama pada materi Fungi, seperti siswa berbicara sendiri yang dapat mengganggu konsentrasi siswa lain yang ingin fokus pada pelajaran, terkadang tidur saat pembelajaran, ada yang bermain HP, dan sebagian siswa menunjukkan sikap kurang aktif dalam bertanya. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru biologi, Ibu Siti Marsini, S.Ag menyatakan bahwa guru cenderung lebih aktif dari siswa, juga belum tersedianya media pembelajaran *digital* yang digunakan. Guru lebih sering memanfaatkan buku paket dan LKPD dalam mengajar di kelas, sehingga diindikasikan siswa merasa bosan dan tidak berminat belajar materi Fungi. Sebagian besar siswa (75%) mengaku bosan saat pembelajaran tanpa media, dan 81% menyatakan memerlukan media yang bervariasi karena kesulitan memahami materi abstrak. Namun untuk hasil belajar khusus materi Fungi belum tersedia, peneliti menggunakan nilai UTS materi Virus Nilai sebagai data pendukung untuk menggambarkan kemampuan awal siswa dalam memahami topik mikroorganisme secara umum. Nilai UTS materi Virus banyak siswa yang belum mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 70, dimana kelas X A atau 91% siswa, kelas X B atau 97%, dan X C atau 89% siswa memperoleh nilai di bawah KKM.

Dalam dunia pendidikan, penggunaan media sangat diperlukan karena peran media dalam pembelajaran yang sangat penting, dengan adanya media pembelajaran informasi yang diperoleh akan tersampaikan. Hal ini sejalan dengan yang dijelaskan dalam QS. An-nahl:89 dan QS. Al-Isra:84 yang menegaskan pentingnya penggunaan alat atau sarana dalam menyampaikan serta menjelaskan suatu hal. Sebagaimana Allah SWT menurunkan Al-Qur'an kepada Nabi Muhammad SAW sebagai pedoman untuk menjelaskan berbagai persoalan kepada umat manusia, demikian pula hendaknya seseorang memanfaatkan media tertentu dalam proses penyampaian informasi agar lebih efektif dan mudah dipahami. Jika dikaitkan dengan fungsi Al-Qur'an sebagai sumber rahmat dan pembawa kabar gembira, maka media dalam bidang pendidikan idealnya mampu menumbuhkan perasaan senang serta meningkatkan minat peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

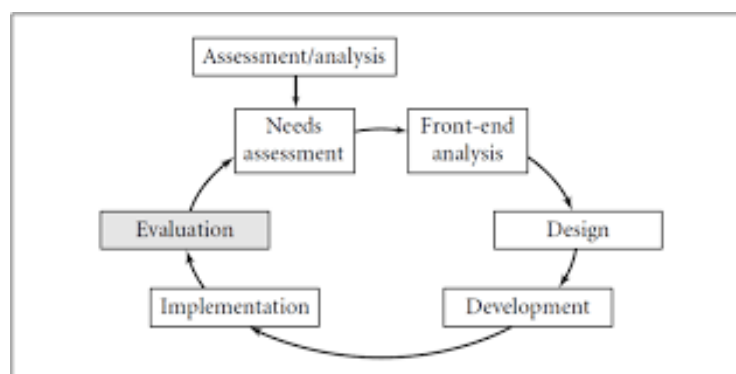
Seiring dengan perkembangan pengetahuan dan teknologi. Di Indonesia pun, teknologi mulai digunakan untuk mempermudah pekerjaan di segala bidang, termasuk di bidang pendidikan. Teknologi *digital* saat ini digunakan oleh lembaga pendidikan sebagai sarana penunjang pembelajaran, baik sebagai sarana informasi maupun sarana membantu kegiatan belajar dan pemberian tugas (Selywyn, 2011). Media pembelajaran *digital* merupakan suatu bentuk peralatan fisik komunikasi berupa perangkat lunak dan perangkat yang harus diciptakan atau dikembangkan, digunakan dan dikelola untuk mendukung proses pembelajaran agar berlangsung secara efektif dan efisien (Riri dan Yulia, 2019). Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *web* yang menjadi alternatif yang relevan, termasuk penggunaan *platform Google Sites* yang praktis dan mudah diakses. Produk ini di tempat lain sudah terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian Suryaman dan Azizah (2023) menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *Google Sites* terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan hasil *posttest* sebesar 93%. Penelitian Tahir, et al (2024) menyatakan bahwa setelah diterapkan media pembelajaran *Google Sites* terdapat peningkatan terhadap minat belajar siswa dengan nilai rata-rata lebih tinggi yaitu 113, 90. Selanjutnya penelitian Evi Ristiana (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Google sites adalah salah satu *platform* yang bisa dimanfaatkan untuk mendukung pembuatan media pembelajaran berbasis *website* atau *e-learning*. *Platform* ini dirancang dapat agar mudah digunakan dalam proses pembelajaran daring tanpa memerlukan kemampuan bahasa pemrograman, serta praktis, dan mudah diakses oleh pengguna. *Google sites* juga bisa dioperasikan dengan membagikan alamat/ *link website* melalui HP, laptop, komputer, tablet, dan sebagainya. Media pembelajaran berbasis *website* memuat banyak informasi berupa teks, gambar, video, presentasi lampiran dan sebagainya, memiliki banyak halaman serta tombol yang menarik, sehingga mampu mengurangi suasana belajar yang cenderung pasif (Ristiana, 2023). Media pembelajaran *digital Google Sites* bisa dirancang dengan mengintegrasikan model inkuiri terbimbing dalam desain pembelajaran. Inkuiri terbimbing adalah model pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam menemukan sendiri konsep materi yang dipelajari (Malau dan Juniari, 2020). Sejalan dengan peneltian oleh Wahyudin (2010) yang menyatakan bahwa penggunaan metode pembelajaran inkuiri terbimbing dengan dukungan multimedia mampu meningkatkan minat belajar seta pemahaman siswa terhadap materi.

Guna memastikan kelayakan media yang dikembangkan, maka dalam proses penelitian pengembangan perlu dilakukan uji terhadap aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Hal ini sejalan dengan pendapat Nieveen (2007) yang menyatakan bahwa dalam mengembangkan media pembelajaran yang baik terdapat tiga aspek yang harus diperhatikan, yaitu aspek validitas (*validity*), aspek kepraktisan (*practicallly*), dan aspek keefektifan (*effectiveness*). Oleh karena itu, dalam penelitian ini media pembelajaran yang dikembangkan akan dianalisis berdasarkan ketiga indikator tersebut. Berdasarkan uraian masalah yang telah dipaparkan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Digital Google Sites* Berbasis Inkuiri Terbimbing pada Materi Fungi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X MA MA'ARIF Ambulu Jember”.

METODE

Penelitian yang dilakukan termasuk jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh William W. Lee dan Diana L. Owens (2004). Model pengembangan Lee & Owens memiliki beberapa tahapan yaitu penilaian atau analisis (*assesment/analysis*) yang meliputi analisis kebutuhan (*need assesment*) dan analisis awal akhir (*font-end analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Adapun 5 tahapan pengembangan dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Model Pengembangan William W. Lee dan Diana L.Owens

Kegiatan penelitian dilakukan terhadap siswa kelas X B MA Ma'arif Ambulu Jember. Jenis data penelitian dan pengembangan ini menggunakan berupa data kuantitatif dan kualitatif. Instrumen penelitian menggunakan nontes atau angket yang terdiri dari pedoman wawancara, observasi, angket ahli media, ahli materi, ahli evaluasi angket minat belajar, ahli pembelajaran (guru), analisis kebutuhan siswa, kelompok kecil, dan kelompok besar. Jenis data penelitian dan pengembangan ini menggunakan berupa data kuantitatif dan kualitatif. Subjek uji coba yaitu ahli media, ahli materi. Selanjutnya produk diuji coba melalui proses pembelajaran. Proses ini akan dilaksanakan pada siswa kelas X B di MA Ma'arif Ambulu Jember. Peneliti melakukan uji coba sebanyak 2 kali, pertama uji coba skala kecil dengan melibatkan 6 siswa, dan kedua uji coba skala besar yang melibatkan 29 siswa.

Produk nantinya akan diuji kelayakan oleh ahli media dan ahli materi yang berisi pernyataan untuk mengetahui kelayakan dari produk yang dikembangkan. Angket minat belajar siswa disebarkan kepada siswa dengan desain *one Group pretest-posttest* yang bertujuan untuk mengukur tingkat ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran biologi, khususnya pada materi Fungi. Angket tersebut disusun dalam bentuk pernyataan tertulis guna mengidentifikasi tingkat minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *digital Google Sites*. Data penilaian hasil angket minat belajar dianalisis menggunakan beberapa uji yaitu menggunakan uji normalitas, uji *T-test*, dan uji *N-Gain*.

Peneliti menggunakan empat indikator minat belajar siswa yaitu: (1) Perasaan senang, (2) Ketertarikan siswa, (3) Perhatian siswa, (4) Keterlibatan siswa. Dalam setiap angket terdapat indikator pernyataan positif dan pernyataan negatif. Skala yang digunakan adalah Forced-Choice Likert atau berjumlah 4 skala. Untuk skor pernyataan positif adalah 4 (Sangat Setuju), 3 (Setuju), 2 (Tidak Setuju), 1 (Sangat Setuju). Sementara untuk skor pernyataan negatif adalah 1 (Sangat Setuju), 2 (Setuju), 3 (Tidak Setuju), dan 4 (Sangat Tidak Setuju). Adapun teknik pengolahan data dilakukan dengan cara menghitung persentase dari setiap indikator yang ada pada angket. Kemudian setelah diperoleh hasil analisis data, langkah selanjutnya adalah melakukan pembagian skor atau rentang nilai angket minat belajar siswa berdasarkan kriteria pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Angket Minat Belajar

No	Persentase	Kriteria
1	$85\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Tinggi
2	$70\% < \text{skor} \leq 85\%$	Tinggi
3	$55\% < \text{skor} \leq 70\%$	Sedang
4	$40\% < \text{skor} \leq 55\%$	Rendah
5	$0\% < \text{skor} \leq 40\%$	Sangat Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran *digital Google Sites* berbasis inkuiri terbimbing memuat banyak informasi berupa teks, gambar, video, dan memiliki banyak halaman serta tombol yang menarik. Materi yang digunakan pada media adalah materi Fungi yang diintegrasikan pada model inkuiri terbimbing. Prosedur pengembangan media pembelajaran *digital Google Sites* ini menggunakan 5 tahapan dari model Lee & Owens (2004). Adapun 5 tahapan yaitu sebagai berikut: tahap analisis yang terdiri dari dua analisis, tahapan analisis kebutuhan dan tahap analisis ujung depan. Tahap desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi,

Tahap pertama adalah analisis kebutuhan peneliti melakukan wawancara dengan guru biologi kelas X di MA Ma'arif Ambulu Jember. Hasil wawancara bahwa guru cenderung lebih aktif dari siswa, juga belum tersedianya media pembelajaran *digital* yang digunakan. Guru lebih sering memanfaatkan buku paket dan LKPD dalam mengajar di kelas, sehingga diindikasikan siswa merasa bosan dan tidak berminat belajar materi Fungi. Angket analisis kebutuhan juga disebarkan kepada siswa kelas X B MA Ma'arif Ambulu Jember. Sebagian besar siswa (75%) mengaku bosan saat pembelajaran tanpa media, dan 81% menyatakan memerlukan media yang bervariasi karena kesulitan memahami materi abstrak. Selanjutnya pada tahap analisis ujung depan dilakukan untuk memperoleh informasi lebih lengkap atau lebih komprehensif tentang apa yang akan dikembangkan pada produk meliputi analisis pengguna, analisis teknologi, analisis keadaan, analisis tugas, analisis tujuan penting, analisis objektif, analisis isu, dan analisis media yang akan dikembangkan.

Analisis pengguna pada penelitian adalah siswa kelas X B MA Ma'arif Ambulu Jember yang tergolong aktif dan terampil dalam otomotif serta tataboga karena menjadi program keterampilan dalam sekolah tersebut. Namun, berdasarkan hasil UTS pada topik mikroorganisme, banyak siswa memperoleh nilai di bawah KKM yang ditetapkan yaitu 70, dan selama pembelajaran materi Fungi kecenderungan sebagian siswa berbicara sendiri yang dapat mengganggu konsentrasi siswa lain yang ingin fokus pada pelajaran, ada yang bermain HP yang tidak ada keperluan dalam pembelajaran, beberapa siswa terkadang minta izin keluar kelas, dan menunjukkan sikap kurang aktif dalam bertanya. Analisis teknologi menunjukkan bahwa sekolah tersebut telah memiliki sarana penunjang seperti laboratorium komputer, laptop guru, WIFI, dan *smartphone* siswa, sehingga memungkinkan pengembangan media pembelajaran *digital*. Sementara itu, analisis keadaan yang diperoleh bahwa bahan ajar yang saat ini digunakan guru biologi adalah buku paket, dan siswa menggunakan LKPD yang memberikan gambaran umum mengenai materi pelajaran dan menyajikan gambar yang kurang lengkap, sehingga siswa kurang memahami seperti apa gambar dari contoh yang ada.

Dalam analisis tugas bahwa meskipun siswa terampil dalam otomotif dan tataboga, terdapat kelemahan pada topik mikroorganisme terkhusus pada minat belajar Fungi. Hal ini mendorong kebutuhan akan inovasi media yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Analisis tujuan penting menetapkan bahwa media yang akan dikembangkan adalah media

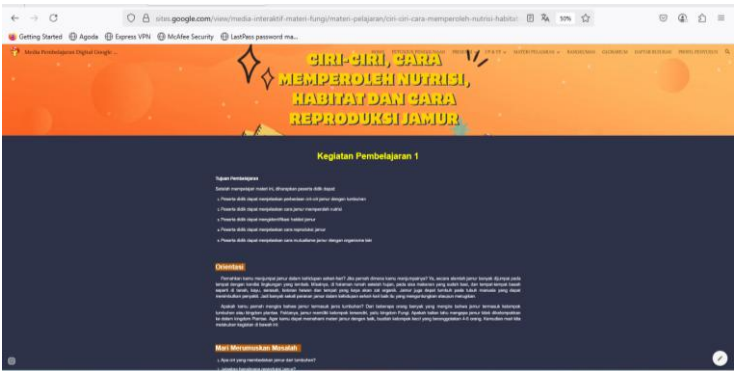
pembelajaran *digital Google Sites* dengan tujuan meningkatkan minat belajar siswa. Analisis isu dimana penulis telah mengidentifikasi pokok persoalan untuk menentukan media yang dibutuhkan oleh siswa yaitu pengembangan *Google Sites* sebagai media pembelajaran *digital*. Temuan menunjukkan bahwa minat belajar siswa kurang dalam pembelajaran terhadap materi Fungi dan siswa memerlukan media pembelajaran tambahan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan analisis ketersediaan teknologi dan kebutuhan yang ada, media yang memungkinkan untuk digunakan adalah media pembelajaran *digital Google Sites* berbasis inkuiri terbimbing. Media ini dapat diakses melalui *smartphone/ Laptop/Computer* yang disajikan melalui link *Googles Sites*.

Tahap kedua mendesain media pembelajaran *digital Google Sites* dengan beberapa langkah, yaitu membuat jadwal, menyusun tim proyek, penentuan spesifikasi pada media, serta pemilihan isi untuk dimasukkan ke dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan. Adapun jadwal penelitian pada semester genap bulan Februari 2025. Tim proyek meliputi peneliti, dosen pembimbing, ahli materi, dan ahli media. Spesifikasi produk *Google Sites* diantaranya: tampilan awal yaitu halaman menu yang berisi menu presensi, petunjuk penggunaan, CP dan TP, materi pelajaran, rangkuman, glosarium, daftar rujukan, dan profil penyusun.

Tahap ketiga pengembangan produk dengan melakukan beberapa tahapan yaitu mengumpulkan bahan-bahan yang akan digunakan seperti logo, ikon tombol, video, gambar, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, penyusunan materi pelajaran, peta konsep, *google form*, dan lain sebagainya. Media dibuat dengan tampilan semenarik mungkin agar media yang dihasilkan berkualitas dan efisien. Jenis produk yang dikembangkan oleh peneliti ialah media pembelajaran *digital Google Sites* yang merupakan *platform* gratis milik *Google* untuk membuat *website* dan dapat diakses menggunakan berbagai jenis *web browser*, seperti *Chrome, Firefox, Safari, edge*, dan *Opera* dengan bantuan internet. Berikut adalah tampilan produk dari pembuatan media pembelajaran *digital Google Sites* dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 2. Tampilan awal media pembelajaran *digital Google Sites*



Gambar 3. Tampilan desain materi pada media pembelajaran *digital Google Sites*

Tahap keempat implementasi yaitu uji kelayakan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran dengan tujuan untuk memberikan penilaian, saran, dan masukan produk yang dikembangkan. Setelah mendapat penilaian dari para ahli yang telah mencapai skor layak untuk diimplementasikan, kemudian akan diuji coba pada 2 kelompok, yaitu kelompok kecil dan kelompok besar kelas X B MA Ma'arif Ambulu Jember. Tahap kelima yaitu evaluasi dimana pengembang melakukan evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk menilai produk media pembelajaran yang mencakup validasi oleh ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Sementara evaluasi sumatif ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *digital Google Sites* yang telah dikembangkan untuk meningkatkan minat belajar. Berikut hasil dari pengujiannya:

Hasil Validasi Ahli Materi

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Nilai Validator	Kriteria
1.	Isi/ Materi	87.5%	Sangat Valid

2.	Pembelajaran	93,75%	Sangat Valid
	Rata-rata Keseluruhan	90,62%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 2 hasil validasi ahli materi yang dilakukan oleh Ibu Rosita Fitrah Dewi, M.Si. maka produk pada aspek isi materi diperoleh skor 28 dari skor maksimum yaitu sebesar 32. Sehingga menghasilkan nilai persentase sebesar 87,5% yang dikategorikan sangat valid. Pada aspek pembelajaran memperoleh skor yaitu sebesar 30 dari skor maksimum yaitu sebesar 32. Sehingga menghasilkan nilai persentase sebesar 93,75 % yang dikategorikan sangat valid. Hasil validasi dari validator ahli materi tersebut didapatkan rata-rata keseluruhan sebesar 90,62% dengan kategori sangat valid. Hal ini sejalan dengan penelitian Lia Lestari (2023) yang menyatakan bahwa validasi ahli materi mendapatkan skor akhir dengan skor sebesar 93,75% dikategorikan sangat valid.

Pernyataan yang mendapatkan skor yang tinggi pertama yaitu kelengkapan isi/materi yang disampaikan dimana penjelasan materi dilengkapi dengan tulisan dan gambar, gambar yang tersedia sesuai yang dibahas. Hal ini sesuai dengan penelitian oleh Mukti et al (2020) menyatakan bahwa pembuatan media pembelajaran memanfaatkan *Google Sites* ini dikarenakan bisa menggabungkan berbagai informasi dalam satu tempat seperti video, presentasi, lampiran, teks, dan lainnya, serta dapat dibagikan menyesuaikan kebutuhan pengguna. Kedua, mampu melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran, memberikan kesempatan pembelajaran, dapat membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Sesuai dengan pernyataan Lai et al (2019) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif mampu meningkatkan motivasi belajar. Ketiga, fleksibilitas dalam pembelajaran, dapat dioperasikan secara mandiri, dan memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian Permana & Nourmavita (2017) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru untuk menyalurkan informasi, sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik, selain itu media ini juga dapat membantu siswa ketika belajar secara mandiri. Oleh karena itu, media pembelajaran dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil Validasi Ahli Media

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Nilai Validator	Kriteria
1.	Pengoperasian	100%	Sangat Valid
2.	Tampilan Media	90,62%	Sangat Valid
	Rata-rata Keseluruhan	95,31%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 3 hasil validasi ahli media yang dilakukan oleh Bapak Dr. Husni Mubarak, S.Pd., M.Si. Pada aspek kelayakan pengoperasian diperoleh skor 16 kemudian dibagi skor maksimum 16 dan dikalikan 100 memperoleh hasil 100% dengan kategori sangat valid. Penilaian pada aspek pengoperasian memberikan skor rata-rata 4 yaitu pada indikator kepraktisan penggunaan *software Google Sites*, kemudahan penggunaan media, media dapat digunakan dengan berbagai jenis *smartphone*, laptop, komputer, dsb. Hal ini sejalan dengan penelitian Ni Putu et al (2024) menyatakan bahwa kepraktisan penggunaan media ini juga berpengaruh pada kemauan siswa untuk belajar. Pada aspek tampilan media diperoleh skor 58 kemudian dibagi skor maksimum 64 dan dikalikan 100 memperoleh hasil 90,62% dengan kategori sangat valid. Salah satunya bahasa yang digunakan mudah dipahami. Hal ini sesuai dengan pernyataan Astutik et al (2021) bahwa karakteristik bahasa yang baik dalam media itu menggunakan bahasa yang umum dan sederhana, mudah dipahami, serta paparan informasi yang ditampilkan dapat memberikan bantuan kepada pengguna. Hasil validasi dari validator ahli media tersebut didapatkan rata-rata keseluruhan sebesar 95,31% dengan kategori sangat valid. Hal ini sejalan dengan penelitian Lili Aprianti (2023) yang menyatakan bahwa produk *Google Sites* sangat layak dan sangat menarik digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas berdasarkan hasil penilaian validasi ahli media 93,4%. Sehingga produk *Google Sites* berbasis inkuiri terbimbing dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil Validasi Ahli pembelajaran (Guru)

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran (Guru)

No	Aspek Penilaian	Nilai Validator	Kriteria
1.	Tampilan Media	88,63%	Sangat Valid
2.	Isi Materi	93,75%	Sangat Valid
3.	Inkuiri Terbimbing	83,33%	Valid
4.	Kebergunaan	91,67%	Sangat Valid
	Rata-rata Keseluruhan	89,34%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 4 hasil validasi ahli pembelajaran yang dilakukan oleh guru biologi MA Ma'arif Ambulu Jember yaitu Ibu Siti Marsini, S.Ag. Pada aspek tampilan media diperoleh skor 39 kemudian dibagi skor maksimum 44 dan dikalikan 100 memperoleh hasil 88,63% dengan kategori sangat valid. Aspek isi materi diperoleh skor 15 kemudian dibagi skor maksimum 16 dan dikali 100 memperoleh hasil 93,75% dengan kategori sangat valid. Aspek inkuiri terbimbing diperoleh skor 10 kemudian dibagi skor maksimum 12 dan dikali 100 memperoleh hasil 83,33% dengan kategori sangat valid. Sedangkan aspek kebergunaan diperoleh skor 22 kemudian dibagi skor maksimum 24 dan dikali 100 memperoleh hasil 91,67%. Dari beberapa

aspek penilaian di atas dengan jumlah pertanyaan 20 butir, maka dapat diketahui rata-rata hasil yang diberikan oleh validator guru yaitu sebesar 89,34% dengan kategori sangat valid. Sehingga produk *Google Sites* berbasis inkuiri terbimbing valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil Validasi Ahli Evaluasi Angket Minat Belajar

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Evaluasi Angket Minat Belajar

No	Aspek Penilaian	Nilai Validator	Kriteria
1.	Format	100%	Sangat Valid
2.	Isi	100%	Sangat Valid
3.	Bahasa	100%	Sangat Valid
Rata-rata Keseluruhan		100%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 5 hasil validasi angket minat belajar *pretest-posttest* dilakukan oleh Ibu Ira Nurmawati, M.Pd. maka hasil validasi angket minat belajar setelah direvisi yaitu aspek format diperoleh skor 4 kemudian dibagi skor maksimum 4 dan dikalikan 100 sehingga memperoleh hasil 100%. Pada aspek isi diperoleh skor 24 kemudian dibagi skor maksimum 24 dan dikalikan 100 sehingga memperoleh hasil 100%. Pada aspek bahasa diperoleh skor 8 kemudian dibagi skor maksimum 8 dan dikalikan 100 sehingga memperoleh hasil 100%. Dengan rata-rata hasil yang telah diberikan oleh validator angket minat belajar *pretest-posttest* yaitu 100% yang dikategorikan sangat valid dan dapat digunakan dalam menguji keefektifan media pembelajaran *digital Google Sites* berbasis inkuiri terbimbing pada materi Fungi.

Uji Kepraktisan (Siswa)

a. Respon Kelompok Kecil

Berdasarkan hasil respon siswa pada uji coba skala kecil diketahui skor respon siswa skala kecil dari setiap pernyataan yang diberikan sebanyak 15 butir. Jumlah siswa yang menjadi responden untuk skala kecil yaitu sebanyak 6 siswa kelas X B MA Ma'arif Ambulu Jember. Berdasarkan uji coba skala kecil 1 responden mendapatkan persentase 97,33%, 2 responden mendapatkan persentase 93,33%, 1 responden mendapatkan persentase 90,66%, 1 responden mendapatkan persentase 80%, dan 1 responden mendapatkan persentase 89,33%. Dengan rata-rata keseluruhan uji coba skala kecil mendapatkan 90,66%. Kemudian hasil yang telah diperoleh yaitu 90,66% akan diinterpretasikan, maka nilai tersebut masuk ke dalam kriteria "Sangat Menarik" karena berada pada interval $86 \leq P \leq 100\%$. Hal ini sesuai dengan penelitian Yuniar et al (2021) yang menyatakan bahwa respon siswa pada kelompok kecil dan besar memperoleh nilai diatas 90% sehingga *Google Sites* sangat praktis untuk digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di sekolah. Maka dari itu media pembelajaran *digital Google Sites* dapat digunakan pada uji coba skala besar.

b. Respon Kelompok Besar

Berdasarkan hasil respon siswa pada uji coba skala besar, beberapa pertanyaan yang disajikan terkait media pembelajaran *digital Google Sites* dengan jumlah pertanyaan 15 butir dan jumlah siswa yang menjadi responden untuk skala besar yaitu 29 siswa kelas X B MA Ma'arif Ambulu Jember. Dari hasil uji coba skala besar 1 siswa mendapatkan persentase 86,64%, 3 siswa mendapatkan persentase 74,66%, 6 siswa mendapatkan persentase 80%, 2 siswa mendapatkan persentase 76%, 1 siswa mendapatkan persentase 84%, 4 siswa mendapatkan persentase 81,33%, 1 siswa mendapatkan persentase 69,33%, 2 siswa mendapatkan persentase 77,33%, 1 siswa mendapatkan persentase 92%, 2 siswa mendapatkan persentase 78,66%, 2 siswa mendapatkan persentase 82,66%, 1 siswa mendapatkan persentase 66,66%, 1 siswa mendapatkan persentase 94,66%, dan 1 siswa mendapatkan persentase sebesar 100%. Dengan rata-rata keseluruhan uji coba skala besar mendapatkan 80,55%. Hasil rata-rata nilai dari respon siswa memperoleh 80,55% setelah diinterpretasikan, maka nilai tersebut termasuk pada kriteria menarik karena masuk dalam interval $76 \leq P \leq 86\%$. Sehingga, media pembelajaran *digital Google Sites* dapat dikatakan praktis sebab telah memenuhi kriteria kepraktisan dengan persentase 80,55% dalam kategori "Menarik".

Selama proses pembelajaran siswa diberikan *pretest* dan *posttest* angket minat belajar. Hasil *pretest* adalah nilai siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *digital Google Sites*, sedangkan hasil *posttest* adalah hasil nilai siswa setelah menggunakan media pembelajaran *digital Google Sites*. Setelah memperoleh nilai *pretest* dan *posttest*, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis untuk mengevaluasi efektifitas media pembelajaran. Analisis ini akan mencakup perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest* untuk menentukan apakah terdapat peningkatan yang signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *digital Google Sites*.

Sebelum melakukan analisis data menggunakan uji *T-test*, terlebih dahulu dilakukan pengujian normalitas untuk memastikan apakah data yang terkumpul berdistribusi normal. Data yang dianalisis berasal dari hasil *pretest* juga *posttest* siswa. Suatu data yang dinyatakan distribusi normal apabila nilai signifikansinya lebih besar dari batas yang telah ditetapkan (signifikansi $> 0,05$). Pengujian normalitas data dilakukan menggunakan perangkat lunak *SPSS Statistic versi 25* menggunakan *Shapiro-Wilk*. Berikut hasil uji normalitas pada tabel di bawah ini:

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

	Tests of Normality			Shapiro-Wilk		
	Kolmogorov-Smirnov ^a					
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Unstandardized Residual	.154	29	.076	.954	29	.226

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan data hasil uji normalitas pada tabel di atas menunjukkan nilai signifikansi 0,226 yang lebih besar dari 0,05 artinya data berdistribusi normal. Hasil uji normalitas ini memberikan dasar yang kuat untuk analisis lebih lanjut. Dapat disimpulkan bahwa data hasil uji coba tersebut berdistribusi normal kemudian akan dilanjutkan untuk uji *T-test*.

Setelah dilakukan uji normalitas dan data berdistribusi normal kemudian dilanjutkan dengan uji *t* menggunakan *Paired Sample T-test* yang bertujuan untuk melihat keefektifan penggunaan media pembelajaran *digital Google Sites* apakah terdapat perbedaan sebelum dan setelah produk digunakan. Berikut hasil uji *Paired Sample T-Test* menggunakan bantuan SPSS 25,0 for windows. Berikut hasil uji *Paired Sample T-Test* pada tabel di bawah ini:

Tabel 7. Hasil Uji Paired Sample T-Test

	Paired Samples Test						
	Paired Differences						
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval		t	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper		
Pair 1 Pretest - Posttest	-14.96552	5.42799	1.00795	-17.03021	-12.90082	-14.847	.000

Berdasarkan hasil uji *Paired Sample T-Test Pretest* dan *Posttest* pada tabel di atas diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan antara rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* siswa yang menggunakan media pembelajaran *digital Google Sites*. Sejalan dengan penelitian Ridwan Yasin (2023) diperoleh nilai signifikansi 0,000 yang artinya bahwa sig < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan penggunaan media ini berpengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa yang dilihat dari perbedaan rata-rata nilai sebelum dan sesudah pembelajaran.

Dalam mengukur keefektifan media pembelajaran *digital Google Sites* untuk meningkatkan minat belajar pada materi Fungi dianalisis menggunakan uji *N-Gain*. Sebelum media pembelajaran digunakan maka terlebih dahulu siswa diberikan *pretest* untuk mengukur tingkat minat belajar terhadap materi Fungi. Kemudian setelah *pretest* dilakukan uji coba dengan menggunakan media pembelajaran *digital Google Sites* dalam proses pembelajaran, dan setelah menggunakan media pembelajaran *digital Google Sites* lalu siswa kelas X B diberikan angket *posttest* minat belajar untuk mengetahui efektif tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan. Berikut adalah hasil uji *N-Gain* dengan menggunakan *Software Microsoft Excel* untuk melihat bagaimana peningkatan minat belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *digital Google Sites* berbasis inkuiri terbimbing pada materi Fungi. Berikut hasil perhitungan uji *N-Gain* pada tabel di bawah ini:

Tabel 8. Hasil Perhitungan Uji N-Gain

No	Nilai Pretest	Nilai Posttest	Post-Pre	Skor Ideal (64-Pretest)	N-Gain Score	N-Gain Score (%)
1.	39	56	17	25	0.68	68
2.	40	53	13	24	0.54	54.16
3.	48	54	6	16	0.37	37.5
4.	36	58	22	28	0.78	78.57
5.	38	55	17	26	0.65	65.38
6.	36	54	18	28	0.64	64.28
7.	50	58	8	14	0.57	57.14
8.	37	53	16	27	0.59	59.25
9.	47	52	5	17	0.29	29.41
10.	43	53	10	21	0.47	47.61
11.	34	55	21	30	0.7	70
12.	37	53	16	27	0.59	59.25
13.	40	58	18	24	0.75	75
14.	41	62	21	23	0.91	91.30
15.	44	61	17	20	0.85	85
16.	36	53	17	28	0.60	60.71
17.	49	60	11	15	0.73	73.33
18.	46	52	6	18	0.33	33.33
19.	46	53	7	18	0.38	38.88
20.	44	55	11	20	0.55	55
21.	35	52	17	29	0.58	58.62
22.	34	56	22	30	0.733	73.33
23.	36	54	18	28	0.64	64.28

No	Nilai Pretest	Nilai Posttest	Post-Pre	Skor Ideal (64-Pretest)	N-Gain Score	N-Gain Score (%)
24.	31	54	23	33	0.69	69.69
25.	48	58	10	16	0.62	62.5
26.	42	52	10	22	0.45	45.45
27.	36	57	21	28	0.75	75
28.	33	52	19	31	0.61	61.29
29.	36	53	17	28	0.60	60.71
RATA-RATA					0,61	61,17

Penentuan hasil nilai *N-Gain* dapat dilakukan melalui skor *N-Gain* secara langsung atau berdasarkan persentase (%) yang dihasilkan. Berikut pembagian skor *N-Gain* pada tabel di bawah ini:

Tabel 9. Pembagian *Scor N-Gain*

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi/Sangat Efektif
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang/Efektif
$g < 0,3$	Rendah/kurang Efektif

Berdasarkan hasil perhitungan *N-Gain* didapatkan hasil rata-rata yaitu : $\langle g \rangle = 0,61$ maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *digital Google Sites* dikategorikan “Efektif” digunakan dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hal tersebut karena dalam penelitian ini, produk *Google Sites* yang dikembangkan didalamnya memuat berbagai macam media pembelajaran yaitu materi pelajaran memuat model inkuiri terbimbing, media gambar, dan video pembelajaran. Materi pelajaran berbasis inkuiri terbimbing memberikan pengalaman siswa itu sendiri untuk melakukan pengamatan, merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, dan merumuskan kesimpulan. Hal ini sejalan dengan penelitian Anggriani et al (2018) yang menyatakan bahwa model inkuiri terbimbing, peran guru lebih sebagai fasilitator daripada sebagai sumber informasi tunggal dalam proses pembelajaran. Guru juga mengamati kegiatan pembelajaran dengan model inkuiri terbimbing ini dapat membuat siswa tertarik untuk belajar menemukan sendiri, siswa yang pasif menjadi aktif, serta membuat siswa merasa senang untuk terus terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Penggunaan video pembelajaran bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas dan lebih nyata bagi siswa, serta bertujuan untuk menarik perhatian siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Hidayah et al (2022) yang menyatakan bahwa video pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa karena menampilkan tampilan yang menarik, sehingga siswa tidak merasa bosan saat belajar. Selin itu, penggunaan media gambar juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Ina Magdalena et al (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media gambar dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar yakni siswa sangat antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, aktif dalam tanya jawab, siswa lebih mudah memahami dan menguasai materi pembelajaran, interaksi aktif antara guru ke siswa, siswa ke guru, dan siswa ke siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran *digital Google Sites* dapat digunakan pada saat proses pembelajaran, karena cukup efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Hasil Analisis Minat Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media Pembelajaran *Digital Google Sites*

Berdasarkan hasil angket minat belajar siswa memperoleh rata-rata sebesar 85,93% setelah menggunakan media pembelajaran *digital Google Sites* yang dikembangkan pada materi Fungi termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini diperoleh dari hasil angket minat belajar yang disebarkan kepada siswa kelas X B berjumlah 29 siswa dengan total item 16 pernyataan yang terdiri dari 4 indikator yaitu: Perasaan senang, Ketertarikan siswa, Perhatian siswa, dan Keterlibatan siswa. Berikut hasil analisis minat belajar siswa berdasarkan 4 indikator:

a. Indikator Perasaan Senang

Tabel 10. Hasil Persentase Perasaan senang Setelah Menggunakan Media Pembelajaran *Digital Google Sites*

Jumlah Skor	100	92	96	98	95
Total skor max	116	116	116	116	116
Persentase	86%	79%	83%	84%	82%
Rata-rata			83%		
Kriteria			Tinggi		

Berdasarkan tabel 10 hasil dari indikator perasaan senang memperoleh rata-rata persentase sebesar 83% dengan kategori tinggi. Hal tersebut karena beberapa siswa merasa senang mengikuti pelajaran, tidak merasa bosan, tidak terpaksa, dan merasa pembelajaran biologi materi Fungi yang diajarkan setelah menggunakan media pembelajaran *digital Google Sites* menarik bagi siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Slameto (2010) bahwa apabila seorang siswa memiliki perasaan senang kepada suatu hal, maka tidak akan ada paksaan dalam dirinya untuk mempelajarinya dikarenakan siswa memiliki perasaan senang dan tertarik untuk mempelajarinya.

b. Indikator Ketertarikan Siswa

Tabel 11. Hasil Presentase Ketertarikan siswa Setelah Menggunakan Media Pembelajaran *Digital Google Sites*

Jumlah Skor	94	93	101	96
Total skor max	116	116	116	116
Persentase	81%	80%	87%	83%
Rata-rata	83%			
Kriteria	Tinggi			

Berdasarkan tabel 11 hasil dari indikator kedua adalah ketertarikan siswa memperoleh rata-rata persentase sebesar 83% dengan kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa beberapa siswa memperhatikan guru saat menjelaskan, mencatat hal-hal yang penting, mengerjakan tugas yang diberikan serta berdiskusi dengan teman kelompoknya, dan bertanya apabila pelajaran belum jelas setelah menggunakan media pembelajaran *digital Google Sites*. Hal ini sesuai dengan pendapat Slameto (2010) bahwa berhubungan dengan kekuatan yang mendorong siswa untuk menjadi tertarik pada sesuatu, baik itu benda, orang, kegiatan, atau pengalaman. Contohnya memperhatikan guru ketika menjelaskan, mengikuti pelajaran dengan antusias, dan tidak menunda tugas yang diberikan oleh guru.

c. Indikator Perhatian Siswa

Tabel 12. Hasil Presentase Perhatian Siswa Setelah Menggunakan Media Pembelajaran *Digital Google Sites*

Jumlah Skor	99	99	99
Total skor max	116	116	116
Persentase	85%	85%	85%
Rata-rata	85%		
Kriteria	Tinggi		

Berdasarkan tabel 12 hasil dari indikator ketiga adalah perhatian siswa memperoleh rata-rata persentase sebesar 85% dengan kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa beberapa siswa senang pelajaran biologi materi Fungi, siswa bersedia mengerjakan soal, dan merasa bahwa penjelasan materi Fungi yang diajarkan tidak sulit setelah menggunakan media pembelajaran *digital Google Sites*. Hal ini sesuai dengan pendapat Rusydi et al (2020) yang mengatakan bahwa untuk menunjukkan adanya minat seseorang kepada suatu objek maka ditandai dengan adanya perhatian dan kesenangan.

d. Indikator Keterlibatan Siswa

Tabel 13. Hasil Persentase Keterlibatan Siswa Setelah Menggunakan Media Pembelajaran *Digital Google Sites*

Jumlah Skor	102	108	112	112
Total skor max	116	116	116	116
Persentase	88%	93%	97%	97%
Rata-rata	94%			
Kriteria	Sangat Tinggi			

Berdasarkan tabel 13 hasil dari indikator keempat adalah keterlibatan siswa memperoleh rata-rata persentase sebesar 94% dengan kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa siswa merasa guru memberi kesempatan bertanya ketika tidak memahami pelajaran, siswa merasa paham belajar materi Fungi, dan siswa bersemangat belajar materi Fungi setelah menggunakan media pembelajaran *digital Google Sites*. Hal ini sesuai dengan pendapat Slameto (2010) bahwa siswa berperan aktif sebagai partisipan dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa ini juga didorong oleh guru. Dan guru berusaha untuk memberikan kesempatan siswa untuk aktif di kelas.

Dari beberapa uraian terkait empat indikator di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran materi Fungi banyak siswa yang merasa senang, perhatian, tertarik, dan terlibat aktif dalam pembelajaran setelah menggunakan media pembelajaran *digital Google Sites*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran *digital Google Sites* berbasis inkuiri terbimbing pada materi Fungi di kelas X B MA Ma'arif Ambulu, dapat disimpulkan bahwa penilaian oleh ahli materi menunjukkan tingkat validitas sebesar 90,62%, yang termasuk dalam kriteria sangat valid ditinjau pada aspek isi, dan aspek pembelajaran. Validasi dari ahli media menunjukkan persentase 95,31%, termasuk sangat valid dalam aspek tampilan dan operasional. Validasi dari guru mata pelajaran memperoleh skor 89,34%, yang mencakup aspek tampilan media, inkuiri terbimbing, serta kebergunaan. Sementara itu, angket minat belajar siswa mencapai 100% dengan kategori sangat valid pada aspek bahasa, isi, dan format. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media ini sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media pembelajaran *digital Google Sites* berbasis inkuiri terbimbing dinyatakan sangat valid sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Kepraktisan media diperoleh melalui respons siswa terhadap media pembelajaran *digital Google Sites* berbasis inkuiri terbimbing. Perolehan nilai uji coba kelompok kecil sebesar 90,66% yang melibatkan 6 siswa dengan kategori sangat menarik.

Sedangkan nilai uji coba kelompok besar sebesar 79,86% yang dilakukan pada 29 siswa kelas X B dengan kategori menarik. Rata-rata keseluruhan tersebut mengungkapkan media pembelajaran *digital Google Sites* menarik dan banyak siswa memberikan respon yang baik serta menerima dengan baik media pembelajaran *digital Google Sites*.

Efektifitas dilihat dari perbandingan skor *pretest* (40,06%) dan *posttest* (55,03%) yang menunjukkan peningkatan minat belajar siswa. Sehingga dari hasil tersebut media pembelajaran *digital Google Sites* berbasis inkuiri terbimbing dikategorikan efektif. Hasil analisis *Paired Sample T Test* menunjukkan nilai yang signifikan yaitu $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *digital Google Sites* berbasis inkuiri terbimbing. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *digital Google Sites* tersebut efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, berdasarkan hasil perhitungan *N-Gain* nilai yang diperoleh sebesar 0,61 dengan mengacu pada teori yaitu apabila hasil perhitungan $0,3 \leq g \leq 0,7$ maka dikategorikan sedang/efektif. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *digital Google Sites* termasuk efektif dan dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis sampaikan rasa terima kasih kepada berbagai pihak telah memberikan dukungan luar biasa sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu, penulis sampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag, M.M. selaku Rektor UIN KH. Achmad Siddiq Jember yang telah memberi fasilitas kepada penulis dari awal perkuliahan hingga selesai.
2. Bapak Dr. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberi fasilitas kepada penulis dari awal perkuliahan hingga selesai.
3. Bapak Dr. Hartono, M.Pd selaku Ketua Jurusan dan Ahmad Winarno, S.Pd.I selaku sekretaris Jurusan Pendidikan Sains UIN KH. Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan fasilitas kepada penulis dari awal perkuliahan hingga selesai.
4. Ibu Dr. Wiwin Maisyaroh, M.Si. selaku koordinator Program Studi Tadris Biologi yang telah membimbing dan memberi arahan kepada penulis dalam penelitian ini.
5. Bapak Dr. Nanda Eska Anugrah Nasution, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktunya dalam membimbing dan mengarahkan saya dari awal penelitian hingga akhir.
6. Bapak Dr. Husni Mubarak, S.Pd., M.Si., dan Ibu Rosita Fitrah Dewi, S.Pd., M.Si. selaku validator produk, dan Ibu Ira Nurmawati, M.Pd selaku validator ahli evaluasi angket minat belajar yang telah menyempatkan waktunya untuk menilai serta memberikan kritik dan saran yang bermanfaat.
7. Seluruh Dosen Program Studi Tadris Biologi, dan Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan ilmu pengetahuan serta bimbingan kepada penulis selama mengikuti perkuliahan, semoga ilmu yang telah Bapak dan Ibu berikan bermanfaat dan mendapat keberkahan dari Allah SWT.
8. Bapak Kasdib, S.Pd.I. selaku kepala sekolah MA Ma'ari Ambulu Jember yang telah memberikan izin dan kesempatan dalam melaksanakan penelitian.
9. Ibu Siti Marsini, S.Ag. selaku guru mata pelajaran biologi yang telah meluangkan waktunya dalam memberikan penilaian terhadap produk penelitian serta membimbing dan mengarahkan penulis selama melakukan penelitian di MA Ma'arif Ambulu Jember.
10. Peserta didik kelas X B MA Ma'arif Ambulu Jember tahun ajaran 2024-2025 yang turut berpartisipasi dalam penelitian.
11. Kedua orang tua saya Sailillah, S. Pd.I dan Hasniyati, juga kakak dan adikku yang selalu memberikan cinta dan kasih sayangnya sedari kecil sampai saat ini serta selalu mendo'akan dan dukungan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
12. Teman-teman seperjuangan yang sudah memberikan dukungan, saran serta masukan sehingga penulis mampu mengerjakan skripsi ini dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Astutik, K. P., Deviana, T., & Arifin, B. (2021). Pengembangan media interaktif chesee (cheerful house of children) untuk pembelajaran tematik sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 9(1), 94-102.
- Anggriani, A., Masriani, M., & Lestari, I. (2018). Pengaruh Inkuiri Terbimbing Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Smp Negeri 21 Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 7(9).
- Hidayah, A., Basri, R. A. Q., & Yusuf, M. (2022). Analisis Video Pembelajaran dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa., *Journal of Educational Technology, Curriculum, Learning, and Communication*, 2(3), 117.
- Isa, A. (2010). Keefektifan pembelajaran berbantuan multimedia menggunakan metode inkuiri terbimbing untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 6(1).
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-based instructional design: computer-based training, web-based training, distance broadcast training, performance-based solutions*. John Wiley & Sons.

- Lili, A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Web Biologi Berbasis Google Sites Pada Android Materi Plantae Kelas X Sma* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Lestari, L. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website pada Materi Sistem Sirkulasi Darah untuk Kelas XI SMA* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS JAMBI).
- Malau, R. & Juniar, A. (2020). "Pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap KPS Peserta didik dan hasil belajar pada materi asam basa", 2(1), 41–45.
- Magdalena, I., Roshita, R., Pratiwi, S., Pertiwi, A., & Damayanti, A. P. (2021). Penggunaan media gambar dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di SD Negeri 09 Kamal Pagi. *PENSA*, 3(2), 334-346.
- Marti'in. (2019). "Analisis Tentang Rendahnya Minat Belajar Peserta Didik Kelas Xi Sma Negeri 5 Pontianak." *Universitas Tanjungpura*, 1–8.
- Mukti, W. M., & Anggraeni, Z. D. (2020). Media pembelajaran fisika berbasis web menggunakan Google sites pada materi listrik statis. *FKIP e-Proceeding*, 5(1), 51-59.
- Okra, R., & Novera, Y. (2019). Pengembangan media pembelajaran digital IPA di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan. *Journal Educative: Journal of Educational Studies*, 4(2), 121.
- Pendidikan Nasional, M. (2010). Undang Undang No 20 tahun 2003 tentang system pendidikan Nasional.
- Permana, E. P., & Nourmavita, D. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Mendeskripsikan Daur Hidup Hewan Di Lingkungan Sekitar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(2), 79-85.
- Ristiana, E. (2023). Peningkatan Minat belajar siswa sekolah dasar menggunakan google site dalam pembelajaran IPA. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(4), 209-216.
- Ridwan Yasin. (2023). "Pengembangan Aplikasi Mobile Learning Games "Bio and The Virology Zone" Berbasis *RPG Maker MV* Sebagai Media Pembelajaran Biologi pada Materi Virus untuk Siswa Kelas X MIPA SMA Nurul Islam Jember". Skripsi, UIN KHAS Jember.
- Suryaman, S., & Azizah, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(1).
- Selwyn, N. (2021). *Education and technology: Key issues and debates*. Bloomsbury Publishing.
- Slameto. Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya (2010). Jakarta: Rineka Cipta.
- Tahir, A. A., Novian, D., & Ashari, S. A. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Google Sites Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tik Kelas X Di Sman 6 Gorontalo Utara: Implementation Of Interactive Learning Media Using Google Sites To Increase Students' Interest In Ict Subjects In Grade X At SMAN 6 North Gorontalo. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 9(2), 37-49.
- Yuniar, A. R., Subandowo, M., & Karyono, H. (2021). Pengembangan bahan ajar informatika berbasis google site custome domain. *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 6(2), 360-368.