

## Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Google Site* Pada Mata Pelajaran *Nail Art* di SMK Printis 29 Ungaran

Tika Putri Rahayu\*, Anik Maghfiroh, Mia Hafizah Tumangger, Ifa Nurhayati

Program Studi Pendidikan Tata Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang. Jl. Raya Banaran, Sekaran, Kec. Gn. Pati, Kota Semarang, Jawa Tengah 50229, Indonesia

\*Corresponding Author: [putriarahayutika@students.unnes.ac.id](mailto:putriarahayutika@students.unnes.ac.id)

### Article History

Received : April 07<sup>th</sup>, 2026

Revised : April 20<sup>th</sup>, 2026

Accepted : May 05<sup>th</sup>, 2026

**Abstract:** Pendidikan adalah proses yang dirancang secara sistematis untuk membuat lingkungan belajar yang memungkinkan siswa mencapai potensi terbaik mereka. Pendidikan memberi orang kesempatan untuk menjadi lebih baik dalam moralitas, kepribadian, kecerdasan, kekuatan spiritual, dan keterampilan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas dan kepraktisan media pembelajaran berbasis Google Sites pada mata pelajaran Nail Art di SMK Printis 29 Ungaran. Untuk penelitian ini, metode penelitian yang digunakan adalah (R&D) dan model pengembangan ADDIE, model ini terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri dari tiga validator ahli media dan ahli materi, serta dua puluh empat siswa yang berpartisipasi dalam uji kepraktisan. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa materi pendidikan berbasis Google Sites yang dikembangkan memiliki tingkat kualitas yang sangat tinggi. Hasil validasi media menghasilkan persentase sebesar 97,08 % sedangkan, hasil validasi materi menghasilkan persentase sebesar 92,00 %. Berdasarkan pada kedua hasil rekapitulasi validitas ahli materi dan ahli media memperoleh persentase sebesar 95,00% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Sedangkan, hasil uji kepraktisan yang diperoleh dari tanggapan siswa menunjukkan persentase 92,70 % yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa media pendidikan yang dikembangkan mudah digunakan dan dapat membantu peserta didik memahami materi pelajaran. Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Google Sites Pada Mata Pelajaran Nail Art di SMK Printis 29 Ungaran sangat valid dan praktis, sehingga dapat digunakan sebagai materi pendidikan untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah.

**Keywords:** Google Site, Media pembelajaran, Nail Art, Tata Kecantikan

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses yang dirancang secara sistematis untuk membuat lingkungan belajar yang memungkinkan siswa mencapai potensi terbaik mereka. Pendidikan memberi orang kesempatan untuk menjadi lebih baik dalam moralitas, kepribadian, kecerdasan, kekuatan spiritual, dan keterampilan yang bermanfaat bagi mereka sendiri dan dunia (Pratama Kurnia & Irianto, 2024). Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan, pendidikan adalah upaya yang direncanakan untuk memungkinkan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik aktif mengembangkan potensi mereka. Tujuannya adalah agar mereka memiliki kekuatan spiritual, kemampuan, dan akhlak mulia yang dapat bermanfaat bagi masyarakat, negara, dan juga negara (Pratama Kurnia & Irianto, 2024).

Pendidikan merupakan komponen yang sangat penting dalam pemberdayaan manusia. Kemajuan dan tolak ukur suatu bangsa terletak pada kualitas sumber daya manusianya, yang diukur melalui kualitas pendidikan. Pendidikan kejuruan adalah pendidikan menengah, juga dikenal sebagai sekolah menengah kejuruan dengan fokus pada pengembangan kemampuan siswa untuk melakukan berbagai jenis pekerjaan tertentu sesuai dengan bidang mereka. SMK fokus pada pembentukan tenaga kerja atau lulusan yang terampil, kreatif, unik, mandiri, dan siap bekerja di dunia kerja (Oktaviani et al., 2023). Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), pembelajaran tidak hanya mencakup aspek kognitif tetapi juga psikomotor dan keterampilan profesional. *Nail Art* dalam program Tata Kecantikan, merupakan salah satu keterampilan yang menekankan kemahiran teknis, kreativitas dan estetika. Dalam praktiknya, metode pengajaran *nail art* di SMK

seringkali didominasi oleh ceramah guru dan demonstrasi langsung. Keterbatasan variasi media dan sedikitnya sumber daya pembelajaran digital merupakan hambatan untuk mencapai hasil yang optimal. Situasi ini berpotensi mengurangi motivasi dan semangat belajar siswa. Hasilnya siswa saat ini cenderung lebih menerima pembelajaran berbasis teknologi, interaktif dan *fleksibel*. Dari sekian banyak Solusi, pengembangan media pendidikan berbasis web merupakan salah satu alternatif untuk mengatasi masalah ini.

Google Sites adalah salah satu platform yang dapat digunakan sebagai media pendidikan berbasis web. Google Sites adalah layanan pembuatan situs web yang mudah digunakan dan terintegrasi dengan beberapa fitur *Google*, termasuk *Google Drive*, *Google Forms*, dan *YouTube*. Platform ini memungkinkan guru untuk menyediakan materi pembelajaran secara sistematis dalam bentuk teks, *grafik*, video tutorial, Latihan soal, dan penilaian daring dalam satu sesi yang terorganisir dengan baik. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan Google Sites sebagai alat pembelajaran berbasis *web* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik daripada metode konvensional (Pratama & Irianto., 2024). Google sites memberi siswa fleksibilitas untuk mengakses materi kapan pun dan di mana pun mereka mau, Dalam pembelajaran seperti *nail art*, ketersediaan video tutorial dan dokumentasi visual dari karya tersebut sangat penting untuk membantu siswa mempelajari materi secara langsung di luar kelas.

Pengembangan materi pendidikan berbasis Google Sites sering menggunakan pendekatan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dalam desain pembelajaran. Model ini sering digunakan dalam penelitian pengembangan media karena dapat menghasilkan hasil yang valid, praktis, dan efektif. Menurut penelitian terbaru, penggunaan pendekatan ADDIE dalam pengembangan media berbasis Google Sites dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan berdampak positif pada hasil belajar siswa (Dewi et al., 2025).

SMK Printis 29 Ungaran Lembaga pendidikan vokasi, memiliki kemampuan untuk menghasilkan tenaga kerja terampil dan kompeten di tempat kerja. *Nail Art* merupakan salah satu keterampilan dalam kurikulum Tata Kecantikan yang relevan dengan kebutuhan industri kecantikan yang terus berkembang. Berdasarkan

pengamatan awal, pembelajaran *nail art* masih membutuhkan media inovatif agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik. Ketersediaan media pembelajaran berbasis Google Sites diharapkan dapat membantu guru dalam menyajikan materi secara lebih terstruktur dan interaktif, serta membantu siswa dalam memahami teknik secara mendalam.

Meskipun telah banyak penelitian yang mengkaji perkembangan media pendidikan berbasis Google Sites di berbagai lingkungan pembelajaran, penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan media ini pada mata pelajaran *Nail Art* di SMK masih terbatas. Hal ini menunjukkan adanya celah penelitian yang perlu diisi. Dengan karakteristik materi yang menekankan keterampilan *visual* dan praktik. *Nail art* sangat potensial untuk dikembangkan melalui media berbasis *web* yang kaya akan konten multimedia. Oleh karena itu, penelitian ini sangat penting untuk dilakukan guna mengembangkan dan mengevaluasi media pendidikan berbasis Google Sites pada mata Pelajaran *Nail Art* di SMK Printis 29 Ungaran.

Berdasarkan penelitian ini, diharapkan pengembangan materi pembelajaran berbasis Google Sites tidak hanya akan meningkatkan kualitas proses pembelajaran tetapi juga meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar. Diharapkan bahwa media yang diorganisir secara sistematis dan sesuai dengan kebutuhan kurikulum yang mampu menjadi metode pengajaran *inovatif, efektif, dan relevan* dengan kemajuan teknologi pendidikan saat ini. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan, validasi, dan evaluasi efektivitas media pembelajaran berbasis Google Sites dalam mendukung pembelajaran *nail art* di SMK Printis 29 Ungaran.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Research and Development* (R&D). *Research and Development* (R&D) adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan dan mengevaluasi efektivitas suatu produk, media pembelajaran, alat bantu atau model manajerial (Sari et al., 2024). Produk yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Pada Mata Pelajaran *Nail Art* di SMK Printis 29 Ungaran. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah

ADDIE yang terdiri dari tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

### Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada hari Jumat, Tanggal 6 Maret 2026 di SMK Printis 29 Ungaran, Semarang, Jawa Tengah. Pemilihan Lokasi penelitian didasarkan pada ketersediaan sumber daya pembelajaran berbasis *web*, seperti akses internet dan perangkat gawai yang memadai.

### Populasi dan Sempel

Populasi dalam penelitian ini adalah 24 Siswa Jurusan Tata Kecantikan di SMK Printis 29 Ungaran. Sempel penelitian ditentukan menggunakan Teknik sampling terbatas, yaitu satu kelas XI Tata Kecantikan, yang dilibatkan dalam uji coba terbatas pada tahap implementasi untuk mengukur Tingkat kepraktisan Media Pembelajaran.

### Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan prosedur penelitian model ADDIE yang terdiri dari tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)  
Analisis merupakan tahap awal dalam proses pengembangan media pembelajaran. Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru mata Pelajaran nail art di SMK Printis 29 Ungaran
2. *Design* (Desain)  
Desain merupakan tahap penyusunan rancangan konsep dan alur navigasi media pembelajaran berbasis Google Sites yang akan digunakan dalam pembelajaran nail art.
3. *Development* (Pengembangan)  
Pengembangan merupakan proses pembuatan media pembelajaran berbasis Google sites dengan memuat berbagai komponen pembelajaran seperti materi, gambar, video tutorial nail art, serta Latihan soal. Pada tahap ini pula dilakukan validasi produk oleh ahli materi dan ahli media.
4. *Implementation* (Implementasi)  
Pelaksanaan uji coba terbatas media pembelajaran kepada peserta didik kelas XI Tata Kecantikan SMK Perintis 29 Ungaran.
5. *Evaluastion* (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan secara formatif pada setiap tahap pengembangan untuk memperoleh masukan dan perbaikan produk.

### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kuantitatif diterapkan untuk mengolah data yang diperoleh dari validasi ahli materi dan ahli media, angket respon peserta didik menggunakan Google Form untuk mengukur kepraktisan media. Instrument angket disusun menggunakan skala likert empat tingkat, yaitu, Sangat Setuju (4), Setuju (3), Cukup Setuju (2), Tidak Setuju (1). Data yang diperoleh dianalisis dengan menghitung persentase kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran menggunakan rumus:

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah skor total } (x)}{\text{skor maksimal}(xi)} \times 100\%$$

Keterangan:

- $X$  = jumlah skor total yang diperoleh dari keseluruhan validator  
 $Xi$  = jumlah skor total yang diperoleh dari keseluruhan validator

Tingkat kelayakan produk media pembelajaran dan materi pembelajaran (validitas ahli) dan tingkat penerimaan (kepraktisan siswa) ditentukan berdasarkan persentase nilai yang diperoleh, menggunakan kriteria dibawah ini (Asyani et al., 2026):

**Tabel 1.** Kriteria uji kelayakan

Kriteria validitas	Tingkat Validitas
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Layak (Valid)
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Tidak Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

**Tabel 2.** Kriteria uji kepraktisan

Kriteria validitas	Tingkat Validitas
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Sangat Kurang Praktis

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang diperoleh adalah media pembelajaran berbasis web Google Sites. Media ini bertujuan untuk memberikan dampak

positif dan memotivasi hasil belajar peserta didik. Proses pengembangan media ini terdiri dari tahapan yang sesuai model pengembangan ADDIE, yakni;

### 1. Analysis

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan kurikulum, masalah pembelajaran, dan karakteristik siswa

- a. Analisis kurikulum: berdasarkan hasil analisis yang dilakukan di SMK Printis 29 Ungaran, sekolah menerapkan Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini menekankan pada pengembangan kompetensi peserta didik dan menggunakan metode dan media pembelajaran yang inovatif.
- b. Analisis siswa: karakteristik siswa kelas XI TKC memiliki tingkat literasi teknologi yang baik, namun membutuhkan media yang kreatif, mudah diakses dan menarik secara visual.
- c. Analisis kondisi lapangan: berdasarkan kondisi lapangan di SMK Printis 29 Ungaran, fasilitas pendukung pembelajaran berbasis teknologi telah tersedia dengan cukup baik, seperti akses internet dan kepemilikan smartphone oleh peserta didik. Berdasarkan

kondisi tersebut Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites dinilai sesuai untuk diterapkan. Google Sites dipilih karena bersifat gratis, mudah digunakan dapat diakses melalui smartphone maupun computer.

### 2. Design

Tahap desain atau merancang media pembelajaran berbasis google sites, proses perancangan media meliputi pembuatan *flowchart* dan *storyboard* yang berisi penjelasan alur ringkas dalam media Google Sites. Tujuan pembuatan desain ini adalah untuk membuat gambaran tahapan penyelesaian masalah sederhana, rapi dan jelas.


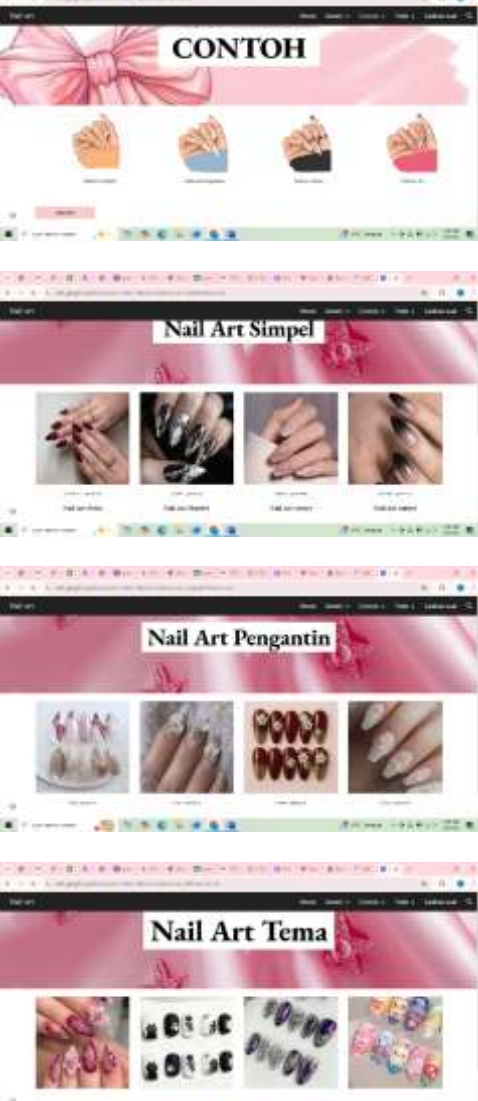
### 3. Development

Tahap pengembangan merupakan proses pembuatan media pembelajaran berbasis Google sites dengan memuat berbagai komponen pembelajaran seperti materi, gambar, video tutorial nail art, serta Latihan soal. Pada tahap ini pula dilakukan validasi produk oleh ahli materi dan ahli media.

- a. Tahap Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites.

**Tabel 3.** Desain Media Pembelajaran Berbasis Google Site

Menu	Penjelasan	Gambar
Halaman Beranda	Halaman beranda merupakan titik ases utama media pembelajaran berbasis Google Sites ini, didesain menggunakan desain visual bernuansa kecantikan dengan gambar cat kuku dan warna pink yang menarik sehingga sesuai dengan karakteristik materi nail art serta mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Halaman beranda juga menampilkan beberapa ikon menu utama yang terdiri dari materi, contoh, video, dan Latihan soal.	
Halaman Materi	Halaman materi terdapat dua bagian utama, yaitu; 1. Materi Nail Art yang memuat penjelasan mengenai pengertian dan dasar-dasar nail art. 2. Alat dan Bahan yang menjelaskan berbagai perlengkapan dan kosmetik yang digunakan dalam proses pembuatan nail art. Penyusunan materi pada halaman ini bertujuan untuk membantu peserta didik jurusan Tata Kecantikan di SMK Printis 29 Ungaran dalam memahami materi pembelajaran secara lebih baik sebelum melakukan kegiatan pratikum.	

		
<p>Halaman Contoh</p>	<p>Halaman contoh menyajikan berbagai contoh desain nail art yang dapat dijadikan refrensi bagi peserta didik. Pada halaman ini di tampilkan beberapa jenis desain, yaitu Nail Art Sempel, Nail Art Pengantin, Nail Art Tema, dan Nail Art 3D. setiap contoh disajikan dalam bentuk gambar agar peserta didik dapat memahami bentuk dan pola dari masing-masing desain Nail Art.</p>	

		
Halaman Video	<p>Halaman video menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk audiovisual, halaman ini berisikan video tutorial <i>manicure</i> dan video tutorial nail art. Dalam halaman <i>manicure</i> terdapat dua contoh video yaitu <i>basic manicure</i> dan <i>rusian manicure</i>. Dalam halaman nail art terdapat video tata cara pembuatan nail art desain <i>simple</i>, nail art pengantin, nail art tema, dan nail art 3D. penyajian materi melalui video bertujuan untuk memberikan Gambaran yang lebih jelas mengenai tahapan dan Teknik proses pembuatan Nail Art.</p>	  
Halaman Latihan Soal	<p>Halaman Latihan Soal pada halaman ini disediakan kuis yang dapat diakses melalui tautan maupun kode QR.</p>	

b. Validasi Ahli Media dan Ahli Materi  
 Uji validitas dilakukan untuk menilai kelayakan produk Media Pembelajaran Berbasis Google

Sites Pada Mata Pelajaran Nail Art di SMK Printis  
 29 Ungaran

**Tabel 4.** Uji Validasi Media

Validator	Jumlah Item	Skor maksimal (xi)	Skor diperoleh (x)	Persentase	interpretasi
Validator 1	20	80	80	100%	Sangat Valid
Validator 2	20	80	75	93.75%	Sangat Valid
Validator 3	20	80	78	97.50%	Sangat Valid
<b>Total</b>	<b>60</b>	<b>240</b>	<b>233</b>	<b>97.08%</b>	<b>Sangat Valid</b>

**Tabel 5.** Uji Validasi Materi

Validator	Jumlah Item	Skor maksimal (xi)	Skor diperoleh (x)	Persentase	interpretasi
Validator 1	15	60	58	96.00%	Sangat Valid
Validator 2	15	60	57	95.00%	Sangat Valid
Validator 3	15	60	51	85.00%	Sangat Valid
<b>Total</b>	<b>45</b>	<b>180</b>	<b>166</b>	<b>92.00%</b>	<b>Sangat Valid</b>

**Tabel 6.** Kesimpulan Rekapitulasi Uji Validitas ahli

Validator	Jumlah Item	Skor maksimal (xi)	Skor diperoleh (x)	Persentase	interpretasi
Ahli Media	60	240	233	97.08%	Sangat Valid
Ahli Materi	45	180	166	92.00%	Sangat Valid
<b>Total</b>	<b>105</b>	<b>420</b>	<b>399</b>	<b>95.00%</b>	<b>Sangat Valid</b>

#### 4. Implementation

Pada tahap implementasi, data kepraktisan media dikumpulkan setelah produk dinyatakan layak. Uji coba terbatas di lakukan pada siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Printis 29 Ungaran.

**Table 7.** Uji Kepraktisan Siswa

keterangan	Nilai
Jumlah responden	24 siswa
Jumlah pertanyaan	20
Skor maksimal (xi)	1920
Skor diperoleh (x)	1780
Persentase	92.70%
<b>Interpretasi</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Berdasarkan *refleksi* dan angket responden, peserta didik memberikan tanggapan positif terhadap media yang dikembangkan. Media pembelajaran berbasis Google Sites memperoleh persentase 92.70%, yang menunjukkan bahwa media ini termasuk dalam kategori Sangat Praktis dan siap digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

#### 5. Evaluation

Tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE adalah evaluasi. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengevaluasi seberapa praktis dan relevan media pembelajaran yang telah dikembangkan sebelum digunakan secara luas. Proses evaluasi dilakukan melalui uji validasi ahli media dan ahli materi serta uji kepraktisan yang melibatkan peserta didik sebagai pengguna media pembelajaran. Hasil validasi ahli media menunjukkan persentase sebesar 97,08% termasuk dalam kategori yang sangat valid, Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Google Sites telah memenuhi standar kualitas tampilan, kejelasan navigasi, keterpaduan desain, dan kemudahan pengoperasian. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 92,00% kategori sangat valid, Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam

media telah sesuai dengan kompetensi pembelajaran Nail Art, baik dari segi kesesuaian dengan kurikulum, presisi konsep, dan penyajian yang sistematis. Hasil validasi ahli media dan ahli materi tersebut menunjukkan nilai rekapitulasi validitas rata-rata 95,00%. Nilai ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi dan layak digunakan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis Google Sites dinilai memenuhi persyaratan kelayakan dalam hal isi dan desain media.

Selain uji validitas, penilaian juga dilakukan melalui uji kepraktisan di mana siswa berpartisipasi sebagai pengguna media. Hasil analisis angket respon siswa menunjukkan bahwa 92,70% kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran mudah digunakan oleh siswa dan dapat diakses dengan baik melalui perangkat digital. Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Google Sites pada mata pelajaran Nail Art di SMK Printis 29 Ungaran sangat valid dan praktis. Media ini tidak hanya membantu menyampaikan materi yang lebih sistematis dan meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif sumber belajar digital yang baik untuk mendukung pembelajaran baik di kelas maupun mandiri.

#### Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran berbasis Google Sites pada mata pelajaran Nail Art bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih efektif, menarik, dan mudah diakses oleh siswa. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE, model ini terdiri dari tahap analisis, desain, development, implementasi, dan evaluasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berbasis Google Sites memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi, seperti yang ditunjukkan oleh nilai validasi ahli media sebesar 97,08%. Nilai ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Google Sites memenuhi standar desain media yang sangat baik, seperti tampilan yang menarik, *navigasi* yang jelas, dan struktur halaman yang terorganisir dengan baik. Setiap elemen materi dapat diakses dengan mudah dan terarah berkat desain media yang sistematis. Selain itu, penggunaan *elemen* visual seperti gambar, tata letak yang proporsional, dan menu yang mudah dipahami juga dapat membantu siswa belajar lebih baik. Bara & Sulistyowati, (2024) dalam penelitiannya menemukan bahwa media pembelajaran berbasis Google Sites memiliki kelebihan dalam penyajian materi yang terstruktur dan memudahkan siswa untuk mengakses secara *online*. Validitas yang ditentukan bukan hanya dari tampilan media, tetapi juga dari seberapa sesuai materi yang disajikan dalam media pembelajaran. Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa persentase sebesar 92,00% kategori sangat valid.

Hasilnya menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media pembelajaran telah sesuai dengan kompetensi pembelajaran Nail Art, baik dari segi konsep, kesesuaian dengan kurikulum, dan sistematika penyajian materi. penelitian yang dilakukan oleh Maharani & Sari, (2023) menemukan bahwa sumber daya pembelajaran berbasis Google Sites dapat membantu guru menyajikan materi pelajaran secara lebih sistematis dan memfasilitasi siswa untuk belajar secara mandiri dengan menggunakan bahan yang tersedia secara *online*. Hasil validasi ahli media dan ahli materi tersebut menunjukkan nilai rekapitulasi validitas rata-rata sebesar 95,00%. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi.

Dalam tahap implementasi menghasilkan uji kepraktisan 92,70% termasuk kedalam kategori sangat praktis. Nilai tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menyukai penggunaan media pembelajaran berbasis Google Sites. Media pembelajaran berbasis Google Sites juga memberi siswa kemampuan untuk mengakses materi kapan saja dan di mana saja selama terhubung pada jaringan internet. Penggunaan Google Sites sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi

belajar siswa karena materi pelajaran disajikan secara lebih menarik dan interaktif dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional (Purba et al., 2025). Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis web juga terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena memungkinkan integrasi berbagai jenis media pembelajaran seperti teks, gambar, dan video dalam satu platform (Lamaka et al., 2023).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis Google Sites pada mata pelajaran Nail Art di SMK Printis 29 Ungaran sangat valid dan praktis. Media ini tidak hanya dapat membantu guru menyampaikan pelajaran secara lebih sistematis dan menarik, tetapi juga dapat memberi kesempatan untuk peserta didik belajar secara mandiri. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis Google Sites dapat menjadi salah satu inovasi pendidikan yang relevan dengan kemajuan teknologi digital.

## KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis google sites pada mata Pelajaran nail art di SMK Printis 29 Ungaran telah berhasil dikembangkan menggunakan model *research and development* (R&D) dengan menggunakan pendekatan ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi). Pada uji validitas media pembelajaran memperoleh persentase sebesar 97.08% kategori Sangat Valid, pada uji validitas materi memperoleh persentase sebesar 92.00% masuk dalam kategori Sangat Valid. Selanjutnya, pada uji kepraktisan media pembelajaran memperoleh persentase sebesar 92,70% yang dikategorikan Sangat Praktis. Tingkat kepraktisan yang tinggi ini didukung oleh desain yang menarik serta tampilan yang terorganisir dan kemudahan akses, sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik secara positif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Google Sites dalam penelitian ini merupakan media yang valid dan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran nail art di SMK Printis 29 Ungaran.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis sampaikan kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan dalam penyusunan artikel ini. Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya

kepada dosen pembimbing atas bimbingan, arahan serta masukan berharga selama proses penyusunan artikel. Penulis juga menyampaikan ucapan terimakasih kepada pihak SMK Printis 29 Ungaran yang telah memberikan izin dan fasilitasi selama pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih yang tulus penulis sampaikan kepada kedua orang tua tercinta atas doa, kasih sayang, dan dukungan yang tidak pernah terputus, serta kepada kedua kakak yang senantiasa memberikan semangat, doa dan motivasi kepada penulis. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada diri sendiri atas usaha, kerja keras dan semangat yang telah diberikan hingga artikel ini dapat terselesaikan dengan baik, serta kepada berry kucing tersayang yang selalu menemani dan penghibur ditengah proses penulisan penelitian ini.

## REFERENSI

- Arrahma., A., Linda., R., & Azizahwati, A. (2025). Google Sites Innovation as A Web-Based Learning Media on Substance Material and Its Changes. *Journal of Science Education Research*, 9(1), 43–52. <https://doi.org/10.21831/jser.v9i1.69996>
- Ade Rahayu. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis dan Tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Aulia, S., Yuniasti, A., Wulandari, R., Ahied, M., Munawaroh, F., & Rosidi, I. (2022). *Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3*. 5(2), 50–59.
- Asyani, V. J., Purwanti, Y., & Denni, I. (2026). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website ( Google Sites ) Pada Materi Keamanan Jaringan Kelas XII Jurusan TKJ*. 11, 235–244.
- Bara, C. B., & Sulistyowati, P. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites pada Muatan Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD*. 8(4), 2672–2682.
- Dewi, F. A., Ekha, R., & Dwijayanti, R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Materi Lampung. *J-Psh*, 12(2), 59–70.
- Dessy Yesyca Vernandani. (2014). *Pengembangan Pembelajaran Berbasis Web untuk Meningkatkan Sains Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar*. 02(April), 1–8.
- Hartari, R. O., Mahardika, G., & Putra, C. (2025). Development of Web Based Learning to Improve Science Learning Outcome of Student in Elementary School. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 27(1), 230–244. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp>
- Khairina, S. R., Wilujeng, B. Y., & Fernanda, M. A. H. F. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEBSITE GOOGLE SITES PADA PEMBELAJARAN MANICURE*. 14(April), 55–62.
- Kumar, Sunil; Lochab, A.; Mishra, M. (2021). The Impact of Business Model Innovation (BMI) and Organisational Values on Firm Performance: Mediating Role of Corporate Sustainability. *Corporate Sustainability-A New Paradigm*, 32(3), 56–71.
- Lamaka, R. A. Y., Zakaria, P., & Isa, D. R. (2023). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN WEBSITE GOOGLE SITES TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI SEGIEMPAT DAN SEGITIGA*. 6(September), 87–95.
- Khairina, S. R., Wilujeng, B. Y., & Fernanda, M. A. H. F. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEBSITE GOOGLE SITES PADA PEMBELAJARAN MANICURE*. 14(April), 55–62.
- Kumar, Sunil; Lochab, A.; Mishra, M. (2021). The Impact of Business Model Innovation (BMI) and Organisational Values on Firm Performance: Mediating Role of Corporate Sustainability. *Corporate Sustainability-A New Paradigm*, 32(3), 56–71.
- Maharani, P. yasmin, & Sari, P. M. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GOOGLE SITES BERBASIS LITERASI SAINS PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS III SD*. 12(2), 1–14.
- Nengsih, L., Suhirman, S., Nurdin, Z., & Rahmi, S. M. (2025). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Model Addie dalam Meningkatkan Hasil Belajar Fiqh. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 5(10), 3018–3028. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.1353>
- Oktaviani, R., Widowati, T., & Wijayanto, S. (2023). Beauty and Beauty Health Education Journal. *Beauty and Beauty*

- Health Education Journal*, 12(2), 55–67.  
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/bhe>
- Pratama Kurnia, N., & Irianto, D. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE GOOGLE SITE PADA MATERI INSTALASI AIR BERSIH DI SMK NEGERI 1 KEMLAGI MOJOKERTO*. 62, 73–79.
- Praherdhiono, H. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA MENGGUNAKAN GOOGLE SITES DALAM KURSUS DESIGN THINKING*. April, 9–21.
- Prasetyo, M., Suyatno, T., & Novianti, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Buddha VIII SMP. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 9409–9415.  
<https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.3075>
- Purba, S. T., Apriliani, A., & Damanik, R. (2025). *Pengembangan Media Google Sites Berbasis Flipped Classroom untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa*. 17(2), 439–448.  
<https://doi.org/10.35457/konstruk.v17i2.4643>
- Sari, A. R., Husnawati, H. Al, Suryono, J., Marzuki, & Mulyapradana, A. (2024). Penelitian Kualitatif: Metode Penelitian Kualitatif. *Jurnal EQUILIBRIUM*, 5(January), 1–7.
- Susanti, P., Jayadi, P., Hidayati, N. R., Riyanto, S., & Kiswardianta, R. B. (2023). Pelatihan Pembuatan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Website Bagi Guru Smk Cendekia Madiun. *Jurnal Terapan Abdimas*, 8(1), 141.  
<https://doi.org/10.25273/jta.v8i1.14022>
- Syah, Y. A., & Hidayatullah, R. S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Google Sites Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk. *Journal of Vocational and Technical Education (JVTE)*, 6(1), 56–65.  
<https://doi.org/10.26740/jvte.v6n1.p56-65>
- Takdir, M., N, Z., & Ferdiansyah, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Pada Mata Kuliah Desain Pesan. *Academy of Education Journal*, 14(2), 757–771.  
<https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.1905>