

**LAPORAN  
PENELITIAN DOSEN ISI YOGYAKARTA  
SKEMA PENELITIAN DOSEN PEMULA**



**Judul Penelitian**  
**PENGEMBANGAN *WEBSITE* BERBASIS *GOOGLE SITE* SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* MELALUI  
FITUR INTERAKTIF**

**Peneliti :**  
Setya Rahdiyatmi Kurnia Jatilinar, M. Sn./199104302019032017  
Ipuk Widyastuti/1910782012

**Dibiayai oleh DIPA ISI Yogyakarta tahun 2022**  
**Nomor: DIPA-023.17.2.677539/2022 tanggal 17 November 2021**  
**Berdasarkan SK Rektor Nomor: 266/IT4/HK/2022 tanggal 20 Mei 2022**  
**Sesuai Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian**  
**Nomor: 2700/IT4/PG/2022 tanggal 23 Mei 2022**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET,  
DAN TEKNOLOGI  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
LEMBAGA PENELITIAN  
November 2022**

**HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN AKHIR  
PENELITIAN DOSEN INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
SKEMA PENELITIAN DOSEN PEMULA**

**Judul Kegiatan** : Pengembangan Website Berbasis Google Site Sebagai Media Pembelajaran Blended Learning Melalui Fitur Interaktif

**Ketua Peneliti**

Nama Lengkap : Setya Rahdiyatri Kurnia Jatilinar, S.Sn., M.Sn.  
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
NIP/NIK : 199104302019032017  
NIDN : 0030049106  
Jab. Fungsional : Asisten Ahli  
Jurusan : Karawitan  
Fakultas : FSP  
Nomor HP : 085740008857  
Alamat Email : setyarkj30@gmail.com  
Biaya Penelitian : DIPA ISI Yogyakarta ; Rp. 8.000.000  
Tahun Pelaksanaan : 2022

**Anggota Mahasiswa (1)**

Nama Lengkap : Ipuk Widyastuti  
NIM : 1910782012  
Jurusan : SENI KARAWITAN  
Fakultas : SENI PERTUNJUKKAN



Mengetahui  
Dekan Fakultas FSP  
  
**Dr. Dra. Suryati, M.Hum.**  
NIP 196409012006042001

Yogyakarta, 07 November 2022  
Ketua Peneliti  
  
**Setya Rahdiyatri Kurnia Jatilinar, S.Sn., M.Sn.**  
NIP 199104302019032017

Menyetujui  
Ketua Lembaga Penelitian  
  
**Dr. Nur Setia, M.Hum.**  
NIP 199202061989031001

## RINGKASAN

Pandemi yang berlangsung dua tahun terakhir ini secara tidak langsung semakin mempercepat penerapan praktik Pendidikan Era 4.0 melalui perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih. Pelaku dunia pendidikan didorong untuk menemukan metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan perkembangan saat ini. Perkembangan teknologi yang kini menghadirkan ‘era baru’ yaitu era digital menjadi sarana yang membantu terwujudnya *blended learning*, khususnya pada mata kuliah praktek di Jurusan Karawitan ISI Yogyakarta. *Blended learning* adalah sebuah metode pembelajaran yang dilakukan dengan cara menggabungkan, mencampurkan, mengombinasikan sistem pendidikan konvensional dengan sistem pendidikan berbasis digital. Tentunya perubahan metode pembelajaran ini menimbulkan berbagai macam *effort* dan tantangan baru yang harus dihadapi, salah satunya dalam pemilihan metode dan media pembelajaran yang sesuai. Penelitian ini merupakan upaya pengembangan dari penggunaan media *blended learning* dengan memanfaatkan *google site*. *Google site* dikembangkan dengan merujuk pada media pembelajaran berbasis *smartphone* agar ‘ramah guna’, artinya dapat dengan mudah digunakan atau diakses oleh mahasiswa dan dosen. *Google site* menjadi alternatif media pembelajaran daring khususnya pada kuliah praktek di Jurusan Karawitan ISI Yogyakarta karena ‘ramah guna’ (fleksibel, mudah diakses/dioperasikan, berbasis *smartphone*), memiliki fitur-fitur yang memadai, memiliki desain yang menarik-sistematis, dan tidak membutuhkan biaya besar (*free access*). Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, studi pustaka, dan kuisioner. Jenis datanya adalah data kuantitatif yang diolah dengan menggunakan metode *survey*, komparatif, dan deskriptif. Populasi dari penelitian ini adalah mahasiswa dan dosen Jurusan Karawitan ISI Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan teori *symbol system*, *e-learning*, dan *blended learning* dalam pengembangan *google site*. Hasil dari penelitian ini berupa laporan, jurnal, dan media pembelajaran *blended learning* menggunakan *google site* yang telah dikembangkan dengan menambahkan fitur interaktif. Tingkat Kesiapan Teknologi (TKT) penelitian ini diharapkan mampu mencapai level 1 s.d 3 dengan pemanfaatan media pembelajaran *blended learning* berbasis *smartphone* menggunakan *google site* sebagai sebuah produk yang telah dikembangkan.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan pada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat penyertaan, hikmat, dan rahmat-Nya setiap tahapan pada proses penelitian ini dapat berjalan dengan baik, sehingga laporan penelitian ini juga dapat tersusun dengan baik.

Penelitian ini tidak dapat berjalan dengan baik tanpa dukungan dan partisipasi aktif dari pihak-pihak tertentu. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor ISI Yogyakarta yang telah memberikan fasilitas penelitian.
2. LPM ISI Yogyakarta beserta seluruh pengurus yang telah memberi kesempatan, fasilitas, sarana, bimbingan, dan motivasi sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan baik mulai dari tahap pengajuan hingga 70% pelaksanaan.
3. Ketua dan Sekretaris Jurusan Karawitan yang telah mendukung, memberi izin, dan menyediakan sarana-prasarana yang dibutuhkan selama proses penelitian.
4. Ipuk Widyastuti dan Joko Triswanto yang bersedia membantu dalam proses perekaman, pendokumentasian, dan pengembangan materi pembelajaran pada penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa penelitian yang telah dilakukan memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan masukan dan kritik membangun yang dapat penulis gunakan dalam penelitian selanjutnya agar hasil serta manfaat penelitian dapat lebih baik.

Yogyakarta, 10 November 2022

Penulis

Setya Rahdiyatmi Kurnia Jatilinar, M. Sn.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
RINGKASAN.....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	3
BAB III Tujuan dan Manfaat .....	7
A. Tujuan Penelitian.....	7
B. Manfaat Penelitian.....	7
BAB IV METODE PENELITIAN.....	8
BAB V PEMBAHASAN DAN HASIL YANG DICAPAI.....	11
BAB VI KESIMPULAN .....	21
DAFTAR PUSTAKA .....	22
LAMPIRAN .....	24

## DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1. Peta Jalan Penelitian
- Gambar 2. *Fishbone* Topik Penelitian
- Gambar 3. Bagan Alir Penelitian
- Gambar 4. *Milestone* Penelitian
- Gambar 5. Halaman Awal Disqus
- Gambar 6. Halaman Disqus
- Gambar 7. Halaman *Create a new site* Disqus
- Gambar 8. Halaman *Coding* Disqus
- Gambar 9. Halaman *Embed Code 1*
- Gambar 10. Halaman *Embed Code 2*
- Gambar 11. Tampilan Kolom Komentar *Disqus*
- Gambar 12. Hasil Uji Coba Mahasiswa (Soal 1)
- Gambar 13. Hasil Uji Coba Mahasiswa (Soal 2)
- Gambar 14. Hasil Uji Coba Mahasiswa (Soal 3)
- Gambar 15. Hasil Uji Coba Mahasiswa (Soal 4)
- Gambar 16. Hasil Uji Coba Mahasiswa (Soal 5)
- Gambar 17. Hasil Uji Coba Mahasiswa (Soal 6)
- Gambar 18. Hasil Uji Coba Mahasiswa (Soal 7)
- Gambar 19. Tampilan media pembelajaran MK Kajian Instrumen I (Kendang)  
berbasis *google site*

## DAFTAR LAMPIRAN

Surat Pertanggungjawaban Belanja (SPTB) 70%  
Surat Pertanggungjawaban Belanja (SPTB) 30%  
Rekapitulasi Penggunaan Anggaran 70%  
Rekapitulasi Penggunaan Anggaran 30%  
Bukti Submission Artikel Jurnal  
Draft Jurnal



# BAB I. PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Pandemi berdampak terhadap berbagai aktivitas kehidupan masyarakat, termasuk dalam dunia pendidikan. Aktivitas belajar mengajar yang sebelumnya biasa dilakukan secara tatap muka, sejak pandemik berlangsung harus dilakukan secara daring (*online*). Keadaan tersebut secara tidak langsung semakin mempercepat penerapan praktik Pendidikan Era 4.0 sehingga pelaku dunia pendidikan didorong untuk menemukan metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan perkembangan saat ini. Perkembangan teknologi yang kini menghadirkan ‘era baru’ yaitu era digital, menjadi sarana yang membantu terwujudnya *blended learning*, khususnya pada mata kuliah praktek di Jurusan Karawitan ISI Yogyakarta. *Blended learning* adalah sebuah metode pembelajaran yang dilakukan dengan cara menggabungkan, mencampurkan, mengombinasikan sistem pendidikan konvensional dengan sistem pendidikan berbasis digital. Tentunya perubahan metode pembelajaran ini menimbulkan berbagai macam *effort* dan tantangan baru yang harus dihadapi, salah satunya dalam pemilihan metode dan media pembelajaran yang sesuai.

Penelitian ini merupakan upaya pengembangan dari penggunaan media *blended learning* dengan memanfaatkan *google site*. *Google site* dikembangkan dengan merujuk pada media pembelajaran berbasis *smartphone* agar ‘ramah guna’, artinya dapat dengan mudah digunakan atau diakses oleh mahasiswa dan dosen. *Google site* menjadi alternatif media pembelajaran daring khususnya pada kuliah praktek di Jurusan Karawitan ISI Yogyakarta karena ‘ramah guna’ (fleksibel, mudah diakses/dioperasikan, berbasis *smartphone*), memiliki fitur-fitur yang memadai, memiliki desain yang menarik-sistematis, dan tidak membutuhkan biaya besar (*free access*). Era ‘new normal’ mendorong berbagai pihak, pelaku dunia pendidikan, menemukan metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan perkembangan saat ini. Hal ini pun menjadi tantangan baru bagi proses pembelajaran di Jurusan Karawitan FSP ISI Yogyakarta karena mata kuliah yang ada sebagian besar berbasis praktek. Metode, strategi, sarana, serta media yang efektif menjadi poin utama dalam proses *transfer knowlage*, terlebih dengan perubahan kurikulum yang mengusung

*student centered learning (SCL)*. SCL mendorong mahasiswa memperoleh kesempatan dan fasilitas untuk dapat membangun sendiri pengetahuannya sehingga akan memperoleh pemahaman yang mendalam yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas mahasiswa (Ardian and Munadi 2015, 455). Oleh karena itu, mata kuliah praktek dilakukan secara *blended learning* karena pada mata kuliah tabuh bersama sangat penting untuk tetap memberi pengalaman dan pemahaman kepada mahasiswa mengenai sajian karawitan secara klasikal.

*Blended learning* adalah perpaduan atau kombinasi dari berbagai pembelajaran baik *online* maupun *offline* (pembagian file dan tatap muka) (Nurhadi 2020, 123). Pembelajaran *blended learning* mengkombinasikan antara pembelajaran *face to face* (tatap muka) atau klasikal dengan bantuan teknologi informasi dan komunikasi melalui berbagai media yang ada saat ini. Salah satu media pembelajaran yang sudah digunakan dan cukup berhasil adalah dengan menggunakan *google site*. *Google site* menjadi alternatif media pembelajaran *blended learning* karena ‘ramah guna’ (fleksibel, mudah diakses/dioperasikan, berbasis *smartphone*), memiliki fitur-fitur yang memadai, memiliki desain yang menarik-sistematis, dan tidak membutuhkan biaya (*free access*). Namun, media pembelajaran yang sudah ada perlu dikembangkan, terutama pada fitur interaktif agar interaksi digital antara pengajar dengan mahasiswa dapat terjalin secara langsung. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan fitur pada link *google site* pembelajaran yang sudah ada yaitu dengan menambahkan fitur interaktif. Pengembangan ini penting untuk dilakukan karena saat ini *google site* menjadi salah satu media pembelajaran *blended learning* yang cukup berhasil di Jurusan Karawitan, khususnya pada mata kuliah praktek.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan *website* berbasis *google site* sebagai media pembelajaran *blended learning* dengan menambahkan fitur interaktif?
2. Apakah penggunaan *google site* sebagai media pembelajaran *blended learning* di Jurusan Karawitan ISI Yogyakarta interaktif dan efektif?