



## PENGUNAAN MEDIA GOOLE SITES PADA PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA DI STKIP PARIS BARANTAI

Gina Yolanda Putri<sup>1</sup>, Rahmayanti<sup>2</sup>  
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia<sup>1,2</sup>  
STKIP Paris Barantai Kotabaru  
[ginayolanda24@gmail.com](mailto:ginayolanda24@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran berbasis Google Sites dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di STKIP Paris Barantai. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian terdiri dari 30 responden yang merupakan mahasiswa STKIP Paris Barantai dan beberapa mahasiswa dari perguruan tinggi lain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Google Sites memperoleh tingkat kelayakan sebesar 78% dengan kategori “Layak”. Media ini dinilai mampu membantu mahasiswa dalam belajar mandiri karena materi dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Selain itu, media ini juga meningkatkan pemahaman materi, motivasi belajar, dan keterampilan digital mahasiswa. Namun, terdapat kendala berupa keterbatasan akses internet yang memengaruhi kelancaran penggunaan media. Secara keseluruhan, Google Sites dapat menjadi alternatif media pembelajaran digital yang efektif dan fleksibel dalam mendukung proses pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia.

**Kata kunci:** Google Sites, media pembelajaran, kelas digital, Bahasa dan Sastra Indonesia

### Abstract

*This study aims to examine the use of Google Sites-based learning media in Indonesian Language and Literature learning at STKIP Paris Barantai. This research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The participants consisted of 30 respondents, including students from STKIP Paris Barantai and several students from other universities. The results show that the Google Sites-based learning media obtained a feasibility score of 78%, categorized as “Feasible.” The media was found to support students’ independent learning as learning materials can be accessed anytime and anywhere. In addition, it improves students’ understanding, learning motivation, and digital literacy skills. However, internet connectivity issues remain a challenge in its implementation. Overall, Google Sites can serve as an effective and flexible digital learning medium for supporting Indonesian Language and Literature learning.*

**Keywords:** Google Sites, learning media, digital classroom, Indonesian Language and Literature

## Pendahuluan

Kelas digital merupakan inovasi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi melalui aplikasi berbasis *Learning Management System* (LMS), *video conference*, maupun platform e-learning lainnya. LMS dapat berupa portal pembelajaran yang disediakan institusi pendidikan ataupun platform yang bekerja sama dengan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Menurut Rindia dan Firdausi (2019), kelas digital adalah proses pembelajaran yang memanfaatkan internet, multimedia, dan teknologi sebagai sarana kegiatan belajar mengajar secara daring. Melalui kelas digital, mahasiswa dapat mengikuti pembelajaran secara fleksibel menggunakan perangkat teknologi seperti komputer, laptop, maupun gawai.

Perkembangan teknologi informasi memberikan pengaruh besar terhadap dunia pendidikan. Marc Rosenberg (dalam Wahyudin, 2010) menjelaskan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran telah mengubah paradigma pendidikan melalui lima pergeseran utama, yaitu: (1) dari pelatihan menuju penampilan (*training to performance*), (2) dari ruang kelas menuju pembelajaran tanpa batas ruang dan waktu, (3) dari media kertas menuju media daring (*online*), (4) dari fasilitas fisik menuju jaringan kerja, dan (5) dari waktu siklus menuju waktu nyata (*real time*). Perubahan tersebut menunjukkan bahwa teknologi tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga menjadi bagian penting dalam sistem pendidikan modern.

Selain itu, Munir (2017) menyatakan bahwa pembelajaran digital mampu meningkatkan efektivitas belajar karena peserta didik dapat mengakses materi secara mandiri dan interaktif. Pendapat serupa dikemukakan oleh Dabbagh (2005) yang menyebutkan bahwa e-learning memberikan fleksibilitas tinggi bagi peserta didik untuk mengatur proses belajar sesuai kebutuhan dan gaya belajar masing-masing. Sementara itu, Moore (2011) menjelaskan bahwa pembelajaran daring dapat menciptakan interaksi belajar yang tetap efektif meskipun dilakukan tanpa tatap muka langsung.

Dalam era globalisasi dan perkembangan informasi yang sangat pesat, mahasiswa sering menghadapi berbagai tantangan, seperti rendahnya minat belajar, kurangnya literasi membaca, serta kecenderungan penggunaan teknologi hanya untuk hiburan. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi informasi dalam pendidikan menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Anderson (2008) menyatakan bahwa teknologi digital mampu memperluas akses pendidikan sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih terbuka dan inklusif. Selain itu, Bates (2015) menjelaskan bahwa teknologi informasi memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar secara mandiri, kolaboratif, dan kreatif.

Teknologi informasi juga mendukung pembelajaran yang lebih interaktif melalui penggunaan video, audio, animasi, dan forum diskusi daring. Menurut Arsyad (2016), media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar mahasiswa. Hal ini diperkuat oleh Horton (2012) yang menyatakan bahwa pembelajaran digital mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif karena peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Lebih lanjut, Garrison (2010) menegaskan bahwa kelas digital dapat membangun komunitas belajar melalui interaksi antara dosen dan mahasiswa secara daring. Sementara itu, Siemens (2005) menjelaskan bahwa pembelajaran di era

digital menuntut mahasiswa untuk mampu membangun jaringan informasi dan memanfaatkan teknologi sebagai sumber belajar utama.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pendapat mahasiswa mengenai penggunaan kelas digital dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, baik mahasiswa di STKIP Paris Barantai maupun mahasiswa dari universitas lain. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai efektivitas, manfaat, serta tantangan penggunaan kelas digital dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi.

### **Metode**

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Menurut Branch (2009), model ADDIE merupakan model pengembangan pembelajaran yang sistematis dan efektif dalam menghasilkan produk pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, Sugiyono (2019) menyatakan bahwa metode R&D digunakan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji efektivitas produk tersebut.

#### *Analysis*

Tahap analisis dilakukan untuk mengetahui kebutuhan mahasiswa terhadap media pembelajaran digital. Berdasarkan hasil observasi dan penyebaran angket awal, ditemukan bahwa mahasiswa membutuhkan media pembelajaran yang mudah diakses, fleksibel, dan dapat digunakan untuk belajar mandiri.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Siemens (2005) yang menjelaskan bahwa pembelajaran di era digital menuntut peserta didik untuk mampu memanfaatkan teknologi dan jaringan informasi sebagai sumber belajar.

#### *Design*

Pada tahap ini, peneliti merancang website pembelajaran menggunakan *Google Sites* dengan tampilan sederhana dan mudah digunakan. Website memuat menu materi, video pembelajaran, tugas, kuis, dan kontak pengajar.

Menurut Arsyad (2016), media pembelajaran yang baik harus mampu menarik perhatian peserta didik dan mempermudah proses pembelajaran.

#### *Development*

Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat website pembelajaran berbasis *Google Sites*. Materi pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dimasukkan ke dalam website dalam bentuk teks, video, gambar, dan kuis interaktif.

Pendapat tersebut diperkuat oleh Dabbagh (2005) yang menyatakan bahwa e-learning memberikan fleksibilitas tinggi bagi peserta didik dalam mengakses materi sesuai kebutuhan dan gaya belajar masing-masing.

#### *Implementation*

Produk yang telah dikembangkan diuji coba kepada 30 responden yang terdiri atas mahasiswa STKIP Paris Barantai dan mahasiswa dari universitas lain dengan rentang usia 20–21 tahun.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket melalui Google Forms dengan skala Likert berikut:

| Jawaban             | Skor |
|---------------------|------|
| Sangat tidak setuju | 1    |
| Tidak setuju        | 2    |
| Netral              | 3    |
| setuju              | 4    |
| Sangat setuju       | 5    |

#### *Evaluation*

Data dianalisis menggunakan rumus persentase:

$$P = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100 \% = \text{Hasil Rata-Rata}$$

Keterangan:

P = Persentase hasil rata-rata

Hasil perhitungan kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan berikut:

| Persentase | Kriteria           |
|------------|--------------------|
| 80% - 100% | Sangat Layak       |
| 60% - 79%  | Layak              |
| 31% - 59%  | Tidak Layak        |
| 0% - 30%   | Sangat Tidak Layak |

Melalui metode R&D ini, penelitian bertujuan untuk mengetahui bagaimana kelas digital online berbasis *Google Sites* dapat mempermudah pengajar dalam proses pembelajaran serta mengetahui tingkat kelayakan media berdasarkan penilaian mahasiswa dan ahli media maupun ahli materi.

## HASIL

Hasil penelitian ini disusun berdasarkan tahapan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di STKIP Paris Barantai.

### *Analysis*

Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi dan penyebaran angket awal kepada mahasiswa STKIP Paris Barantai Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Hasil analisis menunjukkan bahwa mahasiswa membutuhkan

media pembelajaran yang lebih fleksibel, mudah diakses, dan dapat digunakan untuk belajar mandiri.

Mahasiswa juga mengeluhkan kurangnya variasi media pembelajaran dalam proses perkuliahan sehingga pembelajaran terasa monoton. Selain itu, perkembangan teknologi informasi menuntut mahasiswa untuk lebih aktif memanfaatkan media digital dalam proses pembelajaran.

Hasil tersebut sejalan dengan pendapat Siemens (2005) yang menyatakan bahwa pembelajaran di era digital menuntut peserta didik mampu memanfaatkan teknologi dan jaringan informasi sebagai sumber belajar. Selain itu, Rosenberg (2001) menjelaskan bahwa perkembangan teknologi telah mengubah sistem pembelajaran dari pembelajaran konvensional menuju pembelajaran digital yang lebih fleksibel.

### ***Design***

Pada tahap perancangan, peneliti mulai mendesain media pembelajaran berbasis website menggunakan *Google Sites*. Website dirancang dengan tampilan sederhana agar mudah digunakan mahasiswa. Menu yang disediakan meliputi halaman utama, materi pembelajaran, video pembelajaran, tugas, kuis, dan kontak pengajar.

Dalam tahap ini, peneliti juga menyusun materi pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dalam bentuk e-book, PPT interaktif, video pembelajaran, dan evaluasi berbasis Google Forms.

Menurut Arsyad (2016), media pembelajaran yang baik harus mampu menarik perhatian peserta didik serta mempermudah proses belajar. Oleh karena itu, tampilan website dibuat menarik dan mudah dipahami agar mahasiswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.



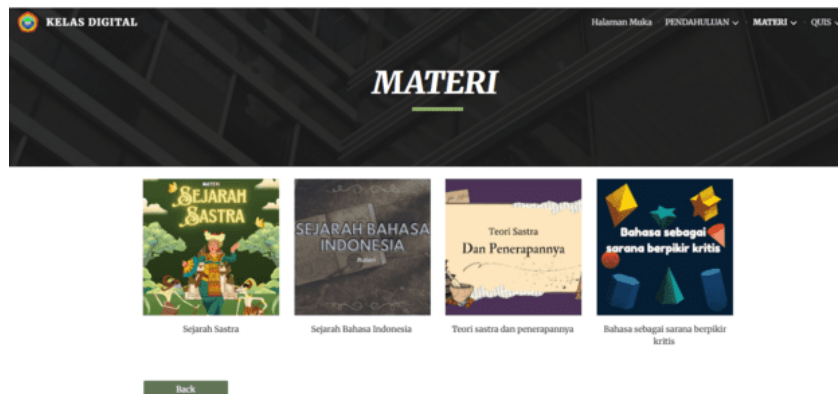
**Gambar I.** Halaman Website

### ***Development***

Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat dan menyusun seluruh komponen pembelajaran ke dalam website *Google Sites*. Pada tahap ini, peneliti mengintegrasikan materi pembelajaran, video, gambar, tautan pembelajaran, kuis, dan evaluasi agar pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Website yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan produk sebelum digunakan oleh mahasiswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites* layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia.

Hal ini sesuai dengan pendapat Dabbagh (2005) yang menyatakan bahwa e-learning memberikan fleksibilitas bagi peserta didik dalam mengakses materi sesuai kebutuhan dan gaya belajar masing-masing. Selain itu, Horton (2012) menjelaskan bahwa pembelajaran digital yang interaktif mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.



**Gambar II.** Tampilan website

### *Implementation*

Tahap implementasi dilakukan dengan mengujicobakan media pembelajaran berbasis *Google Sites* kepada 30 responden yang terdiri atas mahasiswa STKIP Paris Barantai dan beberapa mahasiswa dari universitas lain dengan rentang usia 20–21 tahun.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket melalui Google Forms dengan skala Likert. Penilaian dilakukan terhadap aspek tampilan website, kemudahan penggunaan, akses materi, efektivitas pembelajaran, dan manfaat media pembelajaran dalam mendukung belajar mandiri.

Berdasarkan hasil penyebaran angket, diperoleh persentase rata-rata sebesar **78%**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites* berada pada kategori “**Layak**” untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia.

Sebanyak 78% responden menyatakan bahwa website pembelajaran membantu mereka dalam belajar mandiri karena materi dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Mahasiswa juga merasa lebih mudah memahami materi, mengerjakan tugas, dan mengikuti kuis secara daring melalui satu platform yang terintegrasi.

Temuan penelitian ini sesuai dengan pendapat Munir (2017) yang menyatakan bahwa pembelajaran digital dapat meningkatkan efektivitas belajar karena peserta didik dapat mengakses materi secara fleksibel dan interaktif. Selain itu, Bates (2015) menjelaskan bahwa teknologi digital memungkinkan pembelajaran berlangsung tanpa batas ruang dan waktu.

Namun demikian, terdapat sekitar 22% responden yang kurang setuju terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis online. Mahasiswa berpendapat

bahwa penggunaan website masih memiliki kendala, terutama ketika jaringan internet tidak stabil sehingga website sulit diakses.



**Gambar III.** Tampilan isi website berupa materi dan quis

### Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil angket responden dan masukan dari ahli media serta ahli materi.

Berdasarkan hasil evaluasi, media pembelajaran berbasis *Google Sites* memperoleh nilai sebesar 78% dengan kategori “Layak”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa website pembelajaran mampu membantu mahasiswa dalam meningkatkan minat belajar, belajar mandiri, dan keterampilan digital.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh pendapat Garrison (2010) yang menyatakan bahwa pembelajaran daring dapat menciptakan lingkungan belajar yang efektif apabila didukung oleh media pembelajaran yang baik dan interaksi yang aktif antara pengajar dan peserta didik.

Dengan demikian, penggunaan *Google Sites* sebagai media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di STKIP Paris Barantai dapat menjadi alternatif media pembelajaran digital yang efektif, fleksibel, dan mudah digunakan dalam mendukung proses pembelajaran di perguruan tinggi.

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di STKIP Paris Barantai, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kategori “Layak” dengan persentase kelayakan sebesar 78%. Media pembelajaran ini terbukti mampu membantu mahasiswa dalam proses belajar mandiri karena dapat diakses secara fleksibel kapan saja dan di mana saja. Selain itu, *Google Sites* juga memberikan kemudahan dalam penyampaian materi, tugas, dan evaluasi pembelajaran dalam satu platform yang terintegrasi. Meskipun demikian, terdapat kendala dalam penggunaan media ini, terutama pada aspek jaringan internet yang tidak stabil. Oleh karena itu, diperlukan peningkatan infrastruktur serta optimalisasi penggunaan media agar lebih efektif. Secara keseluruhan, *Google Sites* dapat menjadi alternatif media pembelajaran digital yang efektif, praktis, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di era digital.

### Daftar Pustaka

- Anderson, T. (2008). *The Theory and Practice of Online Learning*. Athabasca University Press.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bates, T. (2015). *Teaching in a Digital Age*. BCcampus.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Dabbagh, N. (2005). *Online Learning: Concepts, Strategies, and Application*. Pearson.
- Garrison, D. R. (2010). *E-Learning in the 21st Century*. Routledge.
- Horton, W. (2012). *E-Learning by Design*. Wiley.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Moore, M. G. (2011). *Handbook of Distance Education*. Routledge.
- Rindia & Firdausi. (2019). "Kelas Digital dalam Pembelajaran Modern."
- Rosenberg, M. J. (2001). *E-Learning: Strategies for Delivering Knowledge in the Digital Age*. McGraw-Hill.
- Siemens, G. (2005). "Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age."
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyudin. (2010). *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.