

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN *GOOGLE SITES* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN MINAT BELAJAR MAHASISWA STKIP PARIS BARANTAI

Muhammad Nurjani, Husni Mubarak
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
STKIP Paris Barantai Kotabaru
email: loopzee3@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Google Sites* di STKIP Paris Barantai untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi yang mudah diakses mahasiswa. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Hasil tahap analisis menunjukkan bahwa fasilitas infrastruktur kampus sebenarnya sudah sangat memadai, namun pemanfaatannya dalam proses pengajaran di lapangan masih terbatas pada penggunaan metode konvensional yang cenderung membosankan bagi mahasiswa. Berdasarkan hasil implementasi, media pembelajaran ini mendapatkan respons yang sangat positif dari para pengguna. Data uji coba menunjukkan penilaian dari responden mahasiswa sebesar 87%, 85%, 93%, dan 89%, dengan skor rata-rata keseluruhan mencapai 88,5%. Capaian tersebut menempatkan media ini pada kategori sangat layak untuk digunakan dalam proses perkuliahan. Penggunaan platform *Google Sites* ini terbukti sangat efektif dalam meningkatkan motivasi serta minat belajar mahasiswa STKIP Paris Barantai. Hal tersebut didorong oleh faktor fleksibilitas akses materi yang dapat dilakukan kapan saja serta tampilan visual media yang lebih interaktif dibandingkan dengan media pembelajaran Konvensional.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Google Sites*, Motivasi, ADDIE

Abstract

This study aims to develop Google Sites-based learning media at STKIP Paris Barantai to improve the quality of learning through the use of technology that is easily accessible to students. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The results of the analysis stage indicate that campus infrastructure facilities are actually very adequate, but their use in the teaching process in the field is still limited to the use of conventional methods that tend to be boring for students. Based on the implementation results, this learning media received a very positive response from users. Trial data shows that student respondents' assessments were 87%, 85%, 93%, and 89%, with an overall average score reaching 88.5%. This achievement places this media in the category of very suitable for use in the lecture process. The use of the Google Sites platform has proven very effective in increasing the motivation and interest in learning for STKIP Paris Barantai students. This is driven by the flexibility of accessing materials that can be done at any time and the visual display of the media that is more interactive compared to conventional learning media.

Keywords: Learning Media, *Google Sites*, Motivation, ADDIE

Pendahuluan

Perkembangan dunia digital dalam dunia pendidikan juga memiliki pengaruh yang signifikan pada pola interaksi dosen dan mahasiswa. Mahasiswa rata-rata memiliki literasi teknologi yang baik cenderung lebih cepat bosan ketika pembelajaran berjalan secara konvensional. Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga materi yang disampaikan oleh dosen kepada mahasiswa bisa diserap secara optimal. Media pembelajaran dalam pendidikan dan dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan dan berperan penting dalam perkembangan mahasiswa dalam menyerap ilmu dan materi yang disampaikan. (Sultan & Tirtayasa, 2019)

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara dosen dan mahasiswa. Hal ini sangat membantu dosen dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan dosen yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat baru bagi mahasiswa. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. (Wahyudi, 2023)

Pada pembelajaran era ke-21, kini teknologi berperan penting di banyak sektor, termasuk dalam dunia pendidikan. Proses belajar melalui pemanfaatan teknologi semakin populer ketika Covid-19 yang mengharuskan mekanisme pembelajaran dilaksanakan online dari rumah. Pembelajaran menggunakan teknologi sering disebut dengan e-learning. Contoh e-learning yaitu seperti *Google Sites* yang dapat membagikan materi ajar dan pengumpulan tugas peserta didik. (Yahya, 2025)

Dengan adanya media pembelajaran berbasis website *Google Sites* diharapkan dapat membuat mahasiswa menjadi lebih tertarik, menyenangkan, termotivasi, serta lebih mengenal teknologi. Selain itu, *Google Sites* ini dapat memuat berbagai mata pelajaran, dan akses yang mudah. Hal itu sejalan dengan pendapat Munir, bahwa multimedia interaktif merupakan multimedia yang dibuat dengan tampilan yang memenuhi fungsi untuk menyampaikan informasi dan pesan serta mempunyai interaktifitas bagi penggunaannya. (Munir, 2015) Media

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki pengaruh yang sangat besar dalam berbagai bidang kehidupan manusia. Pendidikan sebagai salah satu bagian yang tidak terpisahkan dari proses pendewasaan manusia. Tentu di satu sisi memiliki andil yang besar bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut. Namun, di sisi lain pendidikan juga perlu memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu mencapai tujuannya secara efektif dan efisien (Muhson, 2010).

Google Sites adalah aplikasi online yang diluncurkan Google sejak 2008 untuk menjadikan pembuatan website kelas, sekolah atau suatu project menjadi semudah mengedit dokumen. Dengan *Google Sites* pengguna dapat menggabungkan berbagai informasi dalam satu tempat termasuk video, kalender, presentasi, lampiran dan teks, dapat dibagikan sesuai kebutuhan misalnya hanya untuk dilihat atau diedit kepada group kecil, kelas, satu sekolah atau secara publik. Pengguna dapat mengatur kontrol aksesnya dengan mudah dan yang terpenting, tidak dibutuhkan pengetahuan pemrograman. Karena hanya menggunakan drag dan klik. (Muhammad, 2018)

Google Sites juga menjadi salah satu alternatif yang digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Selain itu, Hamzah (2020) menjelaskan bahwa motivasi memiliki fungsi sebagai pendorong, pengarah, dan penggerak perilaku belajar mahasiswa. Dosen juga berperan dalam menumbuhkan motivasi belajar melalui pembelajaran yang kreatif, dan

menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat menjadi salah satu strategi untuk menumbuhkan motivasi tersebut. (Firmansyah et al., 2025)

Hamalik (1986: 19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Berdasarkan beberapa hal yang telah terjadi, kegiatan belajar mengajar, terutama mahasiswa STKIP Paris Barantai, dilaksanakan pemanfaatan media pembelajaran menggunakan *Google Sites* dengan desain yang menarik untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar. Meskipun kampus memiliki laboratorium komputer dan koneksi internet yang dapat digunakan, mereka belum memanfaatkan hal tersebut secara efektif untuk membantu mahasiswa dalam proses belajar.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* di STKIP Paris Barantai menawarkan kemudahan akses yang dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja. Karakteristik media yang sederhana namun integratif ini tidak hanya membantu dosen dalam menyampaikan materi, tetapi juga berperan penting dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. Dengan memanfaatkan fasilitas digital ini, mahasiswa diharapkan lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam setiap tahapan kegiatan akademik.

Metode

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini ialah Research and Development atau disebut metode (R&D). Penelitian dan Pengembangan (R&D) merupakan pendekatan sistematis yang digunakan untuk menghasilkan solusi praktis melalui proses yang tervalidasi (Rahayu, 2025). Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Pilihan model ini didasarkan pada fakta bahwa ADDIE dikembangkan secara menyeluruh dan memiliki fondasi teori yang kuat untuk desain pembelajaran. Model memiliki beberapa tahapan, yaitu analisis (Analyze), desain (Design), pengembangan (Development), implementasi (Implementation), serta tahap terakhirnya evaluasi (Evaluation) (Zamsiswa, 2024).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen angket. Angket tersebut disebarkan kepada mahasiswa STKIP Paris Barantai untuk mengukur tingkat motivasi dan minat belajar mereka setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Google Sites*. Sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan, skor validator dan mahasiswa dihitung dengan Skala Likert, yang terdiri atas angka 1 hingga 5.

Tabel I. Kategori Penilaian Skala Likert

Jawaban	Skor
Sangat Puas	5
Puas	4
Cukup Puas	3
Tidak Puas	2
Sangat tidak Puas	1

Data yang telah dikumpulkan selanjutnya dianalisis. Analisis diarahkan untuk menjawab rumusan masalah dan hipotesis yang diajukan. Data hasil analisis selanjutnya disajikan dan diberikan pembahasan yang mendalam terhadap data-data yang disajikan (Sugiyono, 2013). Sebagai contoh, perhitungan yang digunakan untuk mengolah data ini:

Data yang dikumpulkan dari angket tersebut disusun menjadi tabel. Kemudian, skor masing-masing butir penilaian dihitung dan data total dianalisis menggunakan persentase. Sebagai contoh, perhitungan yang digunakan untuk mengolah data ini:

$$P = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase Kelayakan
Tse : Total skor empirik
Tsh : Total skor maksimal

Setelah menganalisis data dengan rumus di atas, persentase kualitas produk media pembelajaran akan diperoleh berdasarkan tingkat kelayakan media dan perbaikan produk berdasarkan hasil koreksi ahli media dan materi. Persentase dan kriteria kelayakan ditampilkan dengan menggunakan table.

Keterangan:

P : Persentase Kelayakan
Tse : Total skor empirik
Tsh : Total skor maksimal

Setelah data terkumpul, dilakukan analisis menggunakan rumus persentase untuk mengetahui tingkat minat dan motivasi mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran *Google Sites*. Data yang diperoleh kemudian diklasifikasikan ke dalam kriteria interpretasi skor untuk menentukan efektivitas media berdasarkan respon responden di lapangan. Hasil analisis tersebut disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dan kriteria kelayakan.

Tabel II. Persentase dan Kriteria Kelayakan

Persentase	Kriteria
76% – 100%	Sangat Layak
51% – 75%	Layak
26% – 50%	Tidak Layak
0% – 25%	Sangat Tidak Layak

Hasil

Proses pengembangan media pembelajaran menggunakan *Google Sites* menggunakan model ADDIE sebagai berikut:

Analysis

Penelitian ini dilakukan di STKIP Paris Barantai STKIP Paris Barantai kini didukung oleh fasilitas memadai seperti jaringan internet stabil, laboratorium komputer lengkap, dan proyektor di setiap ruang kelas. Sarana teknis ini sebenarnya mampu menciptakan ekosistem belajar yang modern dan efektif. Namun, potensi besar tersebut belum dimanfaatkan secara optimal karena mayoritas dosen masih mengandalkan metode konvensional. Penggunaan

media pembelajaran seringkali terbatas pada presentasi Power Point sederhana atau bahkan dilakukan tanpa alat bantu visual sama sekali.

Kondisi tersebut menciptakan celah antara kesiapan infrastruktur dan praktik pengajaran di lapangan. Padahal, mahasiswa saat ini memiliki literasi teknologi yang sangat baik dan terbiasa dengan akses informasi digital yang cepat. Mereka cenderung merasa bosan dan kurang termotivasi jika terus terpapar pada pola pembelajaran satu arah yang kaku.

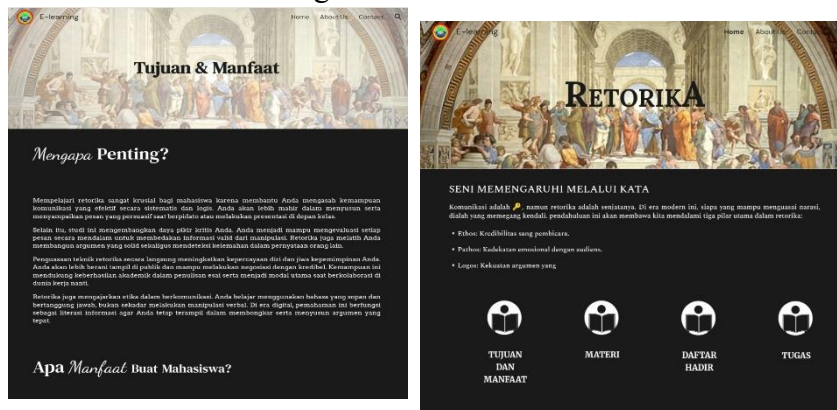
Oleh karena itu, transformasi metode mengajar menjadi kebutuhan mendesak untuk menyelaraskan fasilitas kampus dengan karakteristik mahasiswa. Pengembangan media yang lebih interaktif dan fleksibel akan membantu meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses belajar. Penggunaan teknologi yang tepat guna bukan lagi sekadar pelengkap, melainkan kunci untuk menjawab kejenuhan mahasiswa terhadap sistem pembelajaran tradisional.

Design

Pada tahap perancangan ini, dilakukan penyusunan kerangka media pembelajaran secara konseptual yang berfokus pada efisiensi akses informasi bagi mahasiswa. Langkah awal dimulai dengan merancang Navigasi, di mana halaman login berfungsi sebagai pintu masuk keamanan sistem yang kemudian mengarahkan pengguna ke halaman utama sebagai pusat kendali seluruh aktivitas akademik.

Pengembangan dilanjutkan dengan penyusunan Navigasi Menu yang komprehensif, mencakup penetapan tombol navigasi strategis seperti tujuan pembelajaran, materi kuliah yang terstruktur, hingga fitur daftar hadir. Selain itu, sistem ini mengintegrasikan menu penugasan, untuk memastikan seluruh rangkaian pembelajaran tersedia dalam satu platform.

Guna mendukung kemudahan penggunaan, aspek Visualisasi menjadi prioritas utama melalui desain yang terorganisir dengan baik. Perancangan visual ini bertujuan agar mahasiswa dapat melakukan navigasi secara intuitif dan efisien, sehingga transisi dari metode konvensional menuju media digital yang interaktif dapat berjalan dengan optimal sesuai dengan karakteristik literasi teknologi mereka.



Gambar I. Halaman Login.



Gambar II. Menu Home.

Development

Tahap pengembangan merupakan realisasi dari desain yang telah dirancang sebelumnya menjadi produk nyata dengan memanfaatkan platform *Google Sites*. Dalam proses produksi media ini, *Google Sites* digunakan untuk mengintegrasikan berbagai elemen multimedia secara komprehensif, mulai dari teks, gambar, hingga penyematan video *YouTube*. Selain itu, seluruh dokumen pendukung yang tersimpan di *Google Drive* dapat dihubungkan secara langsung tanpa memerlukan penguasaan bahasa pemrograman yang rumit, sehingga proses pembangunan infrastruktur media menjadi lebih cepat dan efisien.

Setelah seluruh konten terintegrasi, dilakukan pengujian mandiri untuk memastikan bahwa setiap fungsi navigasi dan elemen visual berjalan sesuai rencana. Fokus utama dalam tahap ini adalah memastikan kedalaman materi, kualitas grafis, serta tata letak website sudah terorganisir dengan baik guna mendukung interaksi belajar yang efektif. Dengan mengoptimalkan fitur-fitur yang tersedia, produk ini dikembangkan agar siap digunakan sebagai solusi media pembelajaran yang interaktif dan fleksibel bagi mahasiswa.

Implementation

Tahap implementasi merupakan langkah krusial untuk menguji coba produk secara langsung kepada target pengguna guna memperoleh respons nyata mengenai efektivitas media yang telah dikembangkan. Berbeda dengan pengujian bertahap, pada penelitian ini langsung dilakukan uji coba kepada kelompok kecil yang melibatkan 4 responden mahasiswa sebagai subjek pengguna utama. Melalui metode interaksi langsung, para mahasiswa diminta untuk mengakses situs *Google Sites* yang bertujuan untuk mengumpulkan data yang lebih mendalam serta untuk mendapatkan umpan balik.

Berdasarkan data yang diperoleh, proses implementasi ini menunjukkan hasil yang sangat positif dengan perolehan skor rata-rata sebesar 88,5%. Capaian tersebut mengukuhkan bahwa media pembelajaran ini berada pada kategori "Sangat Layak" untuk digunakan dalam proses perkuliahan. Tingginya angka efektivitas ini membuktikan bahwa integrasi multimedia melalui platform *Google Sites* mampu menjawab kebutuhan mahasiswa akan media pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel, dan tidak membosankan dibandingkan dengan metode konvensional.



Tabel III. Kelayakan Media Pembelajaran

No	Penilai	Skor	Kriteria
1	R1	87%	Sangat Layak
2	R2	85%	Sangat Layak
3	R3	93%	Sangat Layak
4	R4	89%	Sangat Layak
Rata-rata		88,5%	Sangat Layak

Evaluation

Tahap akhir dari pengembangan ini adalah evaluasi menyeluruh untuk meninjau kembali hasil implementasi media yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil observasi dan analisis data, penggunaan *Google Sites* sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan minat serta motivasi belajar mahasiswa secara signifikan. Efektivitas ini didukung oleh tampilan visual yang menarik dan penyajian materi yang lebih mudah dipahami dibandingkan dengan metode konvensional. Selain itu, keunggulan utama platform ini terletak pada fleksibilitasnya, di mana mahasiswa dapat mengakses seluruh sumber daya pembelajaran kapan saja dan di mana saja, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih mandiri dan interaktif bagi mahasiswa STKIP Paris Barantai.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* melalui metode ADDIE mampu menjawab tantangan pembelajaran konvensional dengan menyediakan platform yang interaktif, terstruktur, dan mudah diakses oleh mahasiswa. Integrasi berbagai elemen multimedia tidak hanya mempermudah dosen dalam menyampaikan materi, tetapi juga secara signifikan meningkatkan keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran digital.

Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh (Sugianti, 2020), dalam bukunya yang menjelaskan bahwa model ADDIE sangat efektif untuk pengembangan media pembelajaran karena tahapannya yang sistematis memungkinkan pengembang menghasilkan produk yang memiliki validitas tinggi dan sesuai dengan kebutuhan pengguna di lapangan. Selain itu, efektivitas penggunaan platform berbasis web seperti *Google Sites* didukung oleh temuan dalam jurnal (Sartika & Rahmi, 2021), yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis situs web mampu meningkatkan kemandirian belajar (*self-regulated learning*) mahasiswa karena memberikan keleluasaan akses tanpa batas ruang dan waktu, yang pada akhirnya berdampak positif pada motivasi dan hasil belajar mereka.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* melalui metode ADDIE telah berhasil direalisasikan sebagai solusi pembelajaran yang interaktif. Hasil uji coba kepada kelompok pengguna yang merujuk pada data, menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 88,5% (rata-rata dari 4 responden utama), yang menempatkan media ini pada kategori "Sangat Layak". Hal ini membuktikan bahwa penggunaan *Google Sites* efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar mahasiswa karena tampilannya yang menarik serta aksesibilitasnya yang fleksibel. Dengan demikian, media ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif untuk mengatasi kejenuhan metode konvensional di STKIP Paris Barantai.

Referensi

- Amsiswa, dkk. (2024). Pengembangan Model ADDIE (Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 46363–46369.
- Firmansyah, M. A., Syam, D. F., & Kurniawan, E. (2025). Implementasi *Google Sites* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 1 Polongbangkeng Utara pada Mata Pelajaran IPA. (November).
- Muhammad, T. (2018). Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Web Kepada Guru IPA SMP Kota Mataram. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1).
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta.
- Rahayu, A. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Pengertian, Jenis dan Tahapan. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Sartika & Rahmi. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites* pada Mata Kuliah Teori Ekonomi Mikro. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Vol 9. <https://doi.org/10.26740/jpe.v9n1.p1-11>
- Sugianti, Y. H. R. &. (2020). Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek (Cetakan Pe). Lembaga Academic & Research Institute.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Cetakan Ke). Alfabeta.
- Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. 2(1), 470–477.
- Wahyudi, S. U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *Google Sites* Pembelajaran Bahasa Indonesia. 7(3), 1064–1082. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2446>
- Yahya, A. M., Noortyani, R., & Santanapurba, H. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada mata kuliah Semiotika di STKIP Paris Barantai. *Anterior Jurnal*, 24(Special Issue I), <https://doi.org/10.33084/anterior.v24iSpecial-1.8993>