

PENGUNAAN GOOGLE SITES DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS X DI SMKN 2 KOTABARU

Putri Pebriani, Husni Mubarak

Program Studi: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

STKIP Paris Barantai Kotabaru

putripebriani1323@gmail.com

Abstrak

Tujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan penggunaan Google Sites dalam pembelajaran bahasa indonesia di kelas X di SMKN 2 Kotabaru. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, design, development, implementation, dan evaluation. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner yang diberikan kepada para siswa. Data dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan Skala Likert serta perhitungan persentase untuk menentukan kelayakan pemanfaatan Google Sites. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Google Sites dalam pembelajaran bahasa indonesia yang dikembangkan memperoleh nilai rata-rata sebesar 82% dengan kategori sangat layak, ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Kata kunci: Google Sites, ADDIE, Pembelajaran Bahasa Indonesia, Pembelajaran Digital

Abstract

The objective of this study was to develop and test the feasibility of using Google Sites in Indonesian language instruction for 10th-grade students at SMKN 2 Kotabaru. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which comprises the analysis, design, development, implementation, and evaluation phases. Data collection was conducted through a questionnaire administered to the students. Data were analyzed using a descriptive qualitative and quantitative approach with a Likert scale and percentage calculations to determine the feasibility of using Google Sites. The results showed that the use of Google Sites in the developed Indonesian language learning program achieved an average score of 82%, categorized as highly feasible, and was able to increase student engagement in learning.

Keywords: Google Sites, ADDIE, Indonesian Language Learning, Digital Learning

Pendahuluan

Perkembangan teknologi saat ini sangat pesat. Teknologi selalu berupaya mengejar dan menjawab tantangan suatu keadaan. Teknologi kini banyak berkontribusi dalam bidang pendidikan. Hadirnya teknologi yang mampu mengolah, mengemas, menampilkan, serta menyebarkan informasi pembelajaran baik audio, visual, maupun audiovisual membantu terwujudnya virtual learning atau pembelajaran secara daring. Bagaimanapun juga, proses pembelajaran tidak dapat terlepas dari keberadaan dan penggunaan sumber belajar. Adanya sumber belajar yang dimanfaatkan secara tepat dan kontekstual akan memperkaya proses belajar yang sedang berlangsung. Istilah pembelajaran berhubungan erat dengan kata dan pengertian belajar dan mengajar. Belajar, mengajar, dan pembelajaran sebetulnya terjadi secara bersama-sama. Belajar dapat terjadi tanpa adanya pengajar atau kegiatan mengajar formal lainnya. Sedangkan mengajar meliputi seluruh hal yang dilakukan oleh pengajar pada proses belajar. Sementara itu, pembelajaran ialah suatu usaha yang melibatkan dan menggunakan pengetahuan yang dimiliki pengajar untuk mencapai tujuan kurikulum.

Menurut Hamalik (2014), pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling memengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sejalan dengan itu, Gagné dan Briggs (1979) menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan membantu proses belajar peserta didik sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai secara efektif dan efisien. Sementara itu, Rusman (2017) menjelaskan bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan dampak besar terhadap inovasi pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran berbasis digital dan daring.

Pemunculan berbagai aplikasi atau media pembelajaran secara daring seolah menjawab tantangan dan pertanyaan atas kendala yang dihadapi oleh pengajar maupun peserta didik. Pemanfaatan terhadap sejumlah platform terus dilakukan oleh para pengajar untuk menciptakan pembelajaran jarak jauh yang menarik, tidak membosankan, tetapi tetap efektif. Menurut Arsyad (2019), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat belajar peserta didik. Selanjutnya, Smaldino, Lowther, dan Russell (2014) menyebutkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar serta mempermudah peserta didik memahami materi yang disampaikan.

Google Sites merupakan salah satu platform yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Google Sites adalah salah satu produk Google Tools yang dirancang untuk membuat situs. Pengguna dapat memanfaatkan Google Sites karena sangat mudah dibuat dan dikelola, khususnya bagi pengguna awam. Google Sites menjadi platform yang menarik untuk dimanfaatkan serta dipelajari karena: pertama, media ini dapat digunakan secara gratis; kedua, cukup mudah dalam pembuatannya; ketiga, memungkinkan pengguna berkolaborasi dan berkreasi dalam pemanfaatannya; keempat, menyediakan penyimpanan gratis; dan kelima, mudah dicari menggunakan mesin pencarian Google (Tifani, 2024). Menurut Suryani, Setiawan, dan Putra (2018), pemanfaatan media berbasis teknologi seperti website pembelajaran mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan fleksibel. Selain itu, Munir (2017) menjelaskan bahwa

pembelajaran berbasis teknologi informasi memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri dan aktif melalui berbagai sumber belajar digital.

Kemampuan bahasa yang baik tentu membantu semua orang dalam berkomunikasi untuk berbagai kepentingan setiap harinya. Alat komunikasi yang utama dalam komunikasi tersebut adalah bahasa, karena bahasa memegang peranan penting dalam proses belajar bahasa (pemerolehan bahasa) baik yang bersifat formal maupun nonformal. Dengan bahasa, semua orang dapat berhubungan dengan berbagai tempat dan dengan berbagai ragam suku bangsa yang ada di dunia. Untuk itulah, Bahasa Indonesia menjadi mata pelajaran wajib di setiap tingkatan pendidikan.

Menurut Tarigan (2015), keterampilan berbahasa mencakup empat aspek utama, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis yang saling berkaitan satu sama lain. Selain itu, Chaer (2014) menyatakan bahwa bahasa merupakan sistem lambang bunyi yang digunakan oleh anggota masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peranan penting dalam membentuk kemampuan komunikasi peserta didik baik secara lisan maupun tulisan.

Keberadaan pembelajaran Bahasa Indonesia pada akhirnya memegang peran penting dalam proses pendidikan itu sendiri. Perkembangan Bahasa Indonesia menghadapi perubahan yang terus-menerus di tengah interferensi bahasa yang dipakai masyarakat dalam lingkup dan ruang tertentu. Masyarakat pemakai bahasa bukan Bahasa Indonesia sebagai bahasa ibu atau bahasa pertama mereka akan menjadi penyumbang perbendaharaan kata lebih banyak. Interferensi bahasa sering muncul ketika pembelajar mulai belajar menyusun kalimat sederhana (Pembelajaran et al., 2023). Menurut Kridalaksana (2011), interferensi bahasa terjadi akibat adanya pengaruh bahasa pertama terhadap bahasa kedua yang sedang dipelajari seseorang. Selain itu, Brown (2007) menjelaskan bahwa proses pemerolehan bahasa dipengaruhi oleh lingkungan belajar, motivasi, dan intensitas penggunaan bahasa dalam kehidupan sehari-hari.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D). Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ini digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis website agar dapat menghasilkan sebuah produk untuk kegiatan belajar antara Guru dan Siswa. Menganalisis data dengan kuesioner yang diberikan kepada siswa kelas X di SMKN 2 Kotabaru. Pendekatan tersebut dipilih karena memfasilitasi pengukuran yang objektif pada variabel penelitian, contohnya level kepuasan dengan temuan yang bisa diperluas ke populasi yang lebih besar. Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner yang terstruktur dan mencakup pertanyaan tertutup (seperti Skala Likert). Kuesioner tersebut disebarluaskan secara online melalui platform seperti *Google Forms* kepada responden. Metode ini dipilih karena efektif dalam mengumpulkan data dari sampel yang luas dan mengurangi bias subjektif. Sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan skor validator dan siswa di hitung dengan Skala Likert yang terdiri dari angka 1 sampai 5.

Tabel I. Kategori Penilaian Skala Likert

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

Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan dua pendekatan, yaitu deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data yang dikumpulkan dari siswa kelas X di SMKN 2 Kotabaru tersebut disusun menjadi tabel. Kemudian, skor masing-masing 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 Empiris

Tsh : Total Skor Maksimal

Setelah menganalisis data dengan rumus di atas, persentase yang diperoleh berdasarkan tingkat kepuasan penggunaan google sites dalam pembelajaran bahasa indonesia. Persentase dan kriteria kepuasan ditampilkan dengan menggunakan tabel.

Tabel II. Persentase dan Kriteria Kelayakan

Persentase	Kriteria
77% - 100%	Sangat Layak
41% - 76%	Layak
24% - 40%	Tidak Layak
0% - 23%	Sangat Tidak Layak

Diperoleh gambaran mengenai tingkat kelayakan penggunaan *Google Sites* dalam pembelajaran bahasa indonesia. Kemudian, digunakan sebagai dasar dalam melakukan penyempurnaan agar sesuai dengan kebutuhan belajar berbahasa indonesia pada siswa kelas X di SMKN 2 Kotabaru.

Hasil

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

Analysis

Guru mengidentifikasi masalah pembelajaran, karakteristik siswa, serta tujuan yang ingin dicapai sehingga media yang dibuat benar-benar relevan.

Design

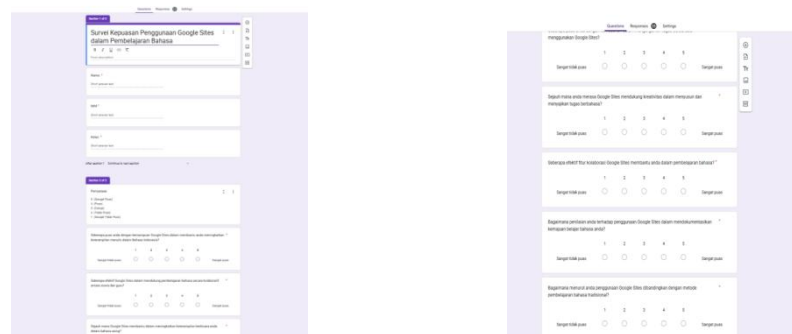
Berdasarkan tahapan yang telah dilakukan sebelumnya, langkah berikutnya yaitu merancang desain media pembelajaran menggunakan Google Sites. Tahapan ini berfokus pada penyusunan struktur situs, merancang konten, serta desain tampilan yang menarik dan mudah digunakan seperti halaman utama (home), materi pembelajaran, dan kuis, serta tampilan website. Selain itu, aspek visual juga diperhatikan seperti tata letak dan pemilihan warna, serta integrasi elemen multimedia seperti video dan gambar untuk meningkatkan daya tarik siswa.



Gambar I. Menu Home



Gambar II. Menu Materi



Gambar III. Tampilan Website

Development

Pada tahapan ini, Google Sites digunakan sebagai platform untuk membuat media pembelajaran yang dirancang dan memuat materi yang disajikan secara sistematis dengan beberapa fitur pendukung seperti gambar ilustrasi, video pembelajaran, serta tautan sumber belajar. Setelah Google Sites selesai dibuat, dilakukan proses validasi oleh ahli media untuk menilai aspek tampilan, navigasi, keterbacaan, dan kualitas visual. Selain itu, aspek materi juga diperhatikan, termasuk kesesuaian isi materi dan kedalaman materi. Hasil validasi akan diperoleh dan produk akan disesuaikan dengan masukan serta hasil pemeriksaan yang diberikan oleh ahli materi dan media.

Implementation

Pada tahap selanjutnya, meluncurkan situs Google Sites kepada siswa, memberikan panduan penggunaan, serta memanfaatkan situs dalam kegiatan belajar baik secara mandiri maupun kolaboratif. Dari hasil yang didapatkan menggunakan Skala Likert diperoleh nilai persentase masing-masing responden sebesar 34%, 64%, dan 100% dengan keseluruhan rata-rata sebesar **82%**. Berdasarkan kriteria kelayakan, nilai rata-rata tersebut termasuk dalam kategori sangat layak. Ini menunjukkan bahwa Website atau Google Sites bisa diaplikasikan pada siswa dan memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar.

Tabel III. Kelayakan Aplikasi Pembelajaran

No	Penilaian	Skor	Kriteria
1	R1	34%	Sangat Tidak Layak
2	R2	64%	Layak
3	R3	100%	Sangat Layak
Rata-Rata		82%	Sangat Layak

Evaluation

Setelah tahapan implementasi selesai dilakukan, langkah selanjutnya tahap evaluasi dilakukan secara formatif maupun sumatif untuk menilai efektivitas media, mengukur pencapaian hasil belajar, serta melakukan perbaikan berkelanjutan. Dengan mengikuti alur ADDIE, media pembelajaran berbasis Google Sites dapat dikembangkan secara terstruktur, interaktif, dan mendukung pembelajaran digital yang lebih efektif. Analisis ini dilakukan bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai sejauh mana media pembelajaran memenuhi standar yang telah ditetapkan.

Data ini juga bisa kita simpulkan memahami pembelajaran bisa dilakukan melalui internet. Sehingga hal ini merupakan bentuk pemanfaatan internet di era modern yang dimana internet tidak hanya sebagai sarana bermain atau bersenang-senang, tetapi kita bisa melakukan hal yang bermanfaat khususnya dalam hal meningkatkan perkembangan intelektual pelajar. Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan Skala Likert, diperoleh nilai persentase masing-masing responden dengan rata-rata keseluruhan sebesar 82% termasuk dalam kategori sangat layak.

Pendidikan memegang peranan penting dalam pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai individu, serta sebagai pendorong kemajuan dan kesejahteraan masyarakat. Melalui pendidikan yang selaras dengan perkembangan teknologi informasi revolusi industri 4.0, pendidikan berkualitas menjadi kunci utama untuk mencetak generasi penerus bangsa haruslah generasi yang berkualitas. Karena itu, kurikulum terus diperbaharui dan disempurnakan guna meningkatkan standar dan kualitas perkembangan pendidikan di Indonesia. Indonesia saat ini menerapkan Kurikulum Merdeka sesuai dengan ketentuan yang tertuang dalam Pasal 36 ayat 1 Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2022 berkenaan dengan Standar Nasional Pendidikan. Kurikulum ini mencakup rancangan dan pedoman yang mengatur arah, pokok bahasan dan metode pengajaran, semuanya dirancang guna mencapai target pembelajaran yang telah ditentukan. Selain itu, hal ini ditawarkan sebagai opsi tambahan untuk pemulihan pada institusi pendidikan antara tahun 2022 dan 2024 (Santoso et al., 2024).

Berdasarkan kondisi yang ada, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, yakni dengan memanfaatkan Google Sites. *Google Sites* memungkinkan penyajian konten dalam berbagai jenis format, antara lain teks, audio, dan video sehingga menjadikannya sebagai alat pendidikan yang efektif dan inovatif. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT diharapkan dapat mendorong kognitif, perasaan dan fokus siswa, dengan begitu dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang efektif (Tyas et al., 2020). Peneliti membatasi penelitian ini dengan berfokus pada pengembangan media pembelajaran dengan kebutuhan di kelas X SMKN 2 Kotabaru.

Google Sites merupakan platform berbasis web yang memungkinkan guru menyusun materi pembelajaran dalam berbagai format dengan tampilan menarik, mudah diakses melalui berbagai perangkat, dan tidak memerlukan kapasitas penyimpanan besar (Setianingsih et al., 2024). Efektivitas *Google Sites* dalam konteks pembelajaran telah ditunjukkan oleh beberapa penelitian terdahulu. Sebagai contoh, penelitian Pratiwi et al., (2024) mengungkapkan bahwasanya penggunaan *Google Sites* dalam kegiatan belajar mengajar bisa meningkatkan keterlibatan siswa karena tampilannya yang interaktif. Lebih lanjut, studi yang dilakukan oleh Syah & Hidayatullah (2024) serta Prayudi & Anggriani (2022) memperlihatkan bahwasanya media pembelajaran interaktif dengan *Google Sites* bisa untuk dipergunakan dalam pembelajaran dengan tingkat kelayakan di atas 80%, mengindikasikan potensinya dalam membantu penyampaian materi dan meningkatkan kualitas pembelajaran. (Sites & Dasar, 2025).

Media Pembelajaran berbasis web *Google Sites* merupakan salah satu layanan google workspace for education yang memiliki berbagai keunggulan diantaranya aplikasi ini gratis, mudah pemanfaatannya, dapat dikelola bersama atau dapat berkolaborasi dalam pengelolaannya. Media Pembelajaran berbasis web *Google Sites* didukung juga dengan gambar yang menarik, warna yang menarik, video pembelajaran serta lengkap dengan tugas yang akan dikerjakan oleh siswa. (amar salahuddin, 2020). Media pembelajaran berbasis web *Google Sites* didukung dengan gambar yang menarik, warna yang menarik, video pembelajaran dan lengkap dengan tugas yang akan dikerjakan oleh siswa. (Salahuddin *et al.*, 2023).

Pembelajaran melalui aplikasi adalah sebuah inovasi pendidikan yang menjadi solusi terhadap tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang beragam (Rosyidah dan Laila Badriyah, 2024). Keberhasilan suatu model atau media pembelajaran sangat bergantung pada karakteristik peserta didiknya. Setiap aplikasi pembelajaran dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan dan gaya belajar siswa agar efektif dalam mentransfer pengetahuan dan memfasilitasi proses pembelajaran. Dengan teknologi ini, pendidik dapat memanfaatkan variasi sumber daya belajar seperti video, interaktifitas, simulasi, dan berbagai metode lainnya yang dapat disesuaikan dengan tingkat pemahaman dan minat siswa. Dengan demikian, pembelajaran melalui aplikasi tidak hanya memperluas akses terhadap materi pelajaran, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa secara menyeluruh. *Google Sites* adalah layanan pembuatan situs web yang disediakan oleh Google, dirancang untuk memudahkan pengguna dalam membuat dan membagikan konten secara kolaboratif (Nugroho dan Grendi Hendrastomo, 2021). Dengan berbagai fitur yang disediakan, seperti kemudahan pengeditan bersama, integrasi dengan berbagai aplikasi Google lainnya, dan aksesibilitas yang tinggi melalui perangkat apa pun, *Google Sites* menawarkan potensi besar sebagai media pembelajaran kolaboratif di berbagai lingkungan pendidikan. Secara prinsip, aplikasi *Google Sites* sangat fleksibel dan mudah digunakan, serta tidak memerlukan infrastruktur jaringan komputer dan internet yang mahal. (Febrian *et al.*, 2024).

Media website pada internet sangat cocok untuk dijadikan alternatif pilihan pembelajaran jarak jauh. Media website memiliki banyak sekali situs atau fitur-fitur yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar secara daring yaitu dengan memanfaatkan website berbasis *google sites*. Menurut Ferismayanti (2020: 2) *google sites* adalah salah satu media website yang bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. *Google sites* adalah salah satu produk dari google sebagai alat untuk membuat situs website. Pengguna dapat memanfaatkan *google sites* karena mudah dibuat dan dikelola oleh pengguna awam. Semua kegiatan pembelajaran dapat terekam pada *google sites*, seperti: daftar hadir, materi dan pemberian tugas dapat kita masukkan pada website *google sites* yang telah disiapkan yang dikombinasikan dengan penggunaan *google formulir*. Dengan fitur-fitur yang ditawarkan oleh *google sites* ini dapat menunjang proses pembelajaran secara daring. (Setiawan, 2021).

Kesimpulan

Hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas X di SMKN 2 Kotabaru dengan menggunakan model ADDIE telah berhasil menghasilkan produk yang layak dan efektif untuk digunakan. Berdasarkan hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan *Google Sites* sebagai alat pembelajaran sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang materi. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh nilai rata-rata sebesar 82% dengan kategori sangat layak, ini menunjukkan bahwa *Google Sites* bisa diaplikasikan pada siswa dan memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar.

Referensi

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Brown, H. D. (2007). *Principles of Language Learning and Teaching*. New York: Pearson Education.
- Chaer, A. (2014). *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Febrian, A., dkk. (2024). Pemanfaatan *Google Sites* sebagai Media Pembelajaran Kolaboratif dalam Pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Ferismayanti. (2020). Pemanfaatan *Google Sites* dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 2(1), 1–10.
- Gagné, R. M., & Briggs, L. J. (1979). *Principles of Instructional Design*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Hamalik, O. (2014). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kridalaksana, H. (2011). *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Nugroho, & Hendrastomo, G. (2021). *Google Sites* sebagai Media Pembelajaran Berbasis Web. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2), 45–53.
- Pembelajaran, dkk. (2023). Interferensi Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- Pratiwi, dkk. (2024). Penggunaan *Google Sites* dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa pada Pembelajaran Digital. *Jurnal Pendidikan Modern*, 6(1), 20–29.
- Prayudi, & Anggriani. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Google Sites*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(2), 55–64.
- Rosyidah, & Badriyah, L. (2024). Pembelajaran Melalui Aplikasi sebagai Inovasi Pendidikan Digital. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 8(1), 70–80.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Salahuddin, A. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Web *Google Sites* dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 3(2), 45–52.
- Salahuddin, A., dkk. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Digital*, 5(1), 33–41.
- Santoso, dkk. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Nasional*, 10(1), 15–26.

- Setianingsih, dkk. (2024). Efektivitas Google Sites sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2), 88–97.
- Setiawan. (2021). Pemanfaatan Google Sites dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan Online*, 4(1), 12–20.
- Sites, & Dasar. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Teknologi*, 9(1), 40–49.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2014). *Instructional Technology and Media for Learning*. Boston: Pearson Education.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syah, & Hidayatullah. (2024). Kelayakan Penggunaan Google Sites dalam Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 6(2), 50–61.
- Tarigan, H. G. (2015). *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tifani. (2024). Pemanfaatan Google Sites sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Media Digital*.
- Tyas, dkk. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis IT untuk Meningkatkan Fokus dan Kognitif Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 5(3), 100–110.