

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GOOGLE SITESS* PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMAN 1 KOTABARU

Inayah Ayu Wulandari, Sri Juniati

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,

STKIP Paris Barantai Kotabaru

ayuinayah67@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari pembuatan website ini adalah untuk mempermudah siswa dalam mengulang pembelajaran di sekolah dan website ini bisa diakses dimana saja sehingga siswa bisa belajar dengan mudah dimana saja. Website bisa digunakan serta diterapkan kepada guru dan tidak hanya bisa digunakan pada tingkat sma saja tetapi bisa diakses oleh anak smp. Pengguna website bisa dari kalangan mana saja tidak hanya dari sekolah. Website sangat mudan dibuat dan cepat. Website adalah sebagai sumber informasi bisa berita, produk, layanan dan sebagainya. Bahkan sebagai panduan yang dimana digunakan dalam membuat pembelajaran secara online, buat materi Pelajaran melalui internet agar memudahkan siswa dalam belajar dan dapat meningkatkan perkembangan kognitif siswa dari cara berpikir kritis hingga dapat memecahkan masalah.

Kata Kunci: *Google Siless*, Pembelajaran Online, Perkembangan Kognitif

Abstract

The purpose of developing this website is to make it easier for students to review school lessons, and it can be accessed from anywhere so that students can learn with ease at any time. The website can be utilized and implemented by teachers and is accessible not only for high school levels but also for junior high school students. The website's users can come from any background, not just from schools. The website is very easy and fast to create. It serves as a source of information, including news, products, services, and more. It even functions as a guide for creating online learning experiences, allowing teachers to develop lesson materials via the internet to help students learn more easily and to enhance their cognitive development, ranging from critical thinking to problem-solving skills.

Keywords: *Google Siless*, Online Learning, Cognitive Development

Pendahuluan

Saat ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sudah sangat pesat dengan peningkatan yang konsisten dalam segala bidang. Teknologi informasi dan komunikasi memiliki peranan penting dalam penerapan aktivitas manusia yang saat ini telah serba modern. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi digunakan untuk berbagai keperluan, antara lain sebagai media informasi dan promosi. Media informasi tidak hanya melalui televisi dan radio tetapi terdapat pilihan lain yang mudah dijangkau dengan hanya memanfaatkan internet. Salah satu cara dalam pemanfaatan internet adalah perancangan sebuah website (Saffanah, 2023).

Website adalah suatu sarana teknologi yang merubah tata cara interaksi antar manusia untuk mendapatkan suatu informasi yang diperlukan (Kinaswara, 2020). Website merupakan suatu wadah yang menyediakan informasi-informasi tersebut yang dapat diakses oleh manusia secara global kapanpun dan dimanapun lokasi mereka berada. Informasi ini dapat diakses apabila pengguna memiliki koneksi internet. Website memiliki berbagai macam elemen seperti, teks, gambar, video, dan elemen multimedia lainnya. Elemen-elemen tersebut jika digabungkan dapat membuat website menjadi suatu sarana teknologi yang sangat interaktif dan informatif (Djuardi, Suhandi, Jericho, 2024).

Pendidikan di kalangan masyarakat sekarang ini berkembang dengan pesat. Setara dengan berkembangnya teknologi informasi sekarang ini, membuat para peserta didik ataupun staff pengajar lebih peka terhadap informasi – informasi pendidikan yang berbasis teknologi. Internet merupakan cabang perkembangan teknologi yang sudah biasa digunakan di kalangan masyarakat. Melalui internet ini pula, pendidikan di daerah – daerah terpencil juga bisa mendapatkan informasi yang baik dari pendidikan pusat dan mampu bersaing di dunia pendidikan. Perkembangan dari segala aspek ini, membuat para orang tua bisa lebih mudah dalam pengawasan perkembangan anak mereka melalui evaluasi berbasis online (web) sehingga hal ini lebih efektif bagi orang tua yang tidak sempat memantau perkembangan anak mereka melalui buku (Prasetyo, 2020).

Website sering disebut juga sebagai kumpulan halaman yang memiliki berbagai informasi berupa gambar diam, gambar bergerak, teks, animasi, yang memiliki sifat statis maupun dinamis membentuk satu rangkaian yang saling terkait (Andriyan, Septiawan, & Aulya, 2020). Dalam pembuatan Website yang baik diperlukan perencanaan yang baik. Perancangan website yang baik diperlukan pemahaman dasar pada UI/UX dan Front End (Rezak, 2023).

Menurut data dari lembaga asosiasi penyelenggara jasa internet indonesia (APJII), Pada tahun 2018 diketahui bahwa penetrasi pengguna internet di indonesia adalah sebesar 64,8% dari jumlah penduduk di indonesia atau sebanyak 171,17 juta dari total populasi penduduk indonesia yaitu 264,16 juta orang. Jumlah ini meningkat sebanyak 10,2% atau sebanyak 27,91 juta orang dari tahun 2017 dimana pengguna internet pada tahun 2017 adalah 143,26% dari 262 juta penduduk indonesia (APJI, 2018) (Madre, 2021).

Kemajuan teknologi yang berkembang sangat pesat saat ini telah memberikan banyak kontribusi dalam berbagai aspek. Dengan memanfaatkan teknologi mampu menyelesaikan pekerjaan yang dikerjakan oleh manusia dengan lebih cepat dan tentu lebih praktis serta dapat memberikan informasi dengan cepat. Salah satu teknologi yang banyak dimanfaatkan pada saat ini adalah Website. Website (Ikbal, 2024).

Halaman-halaman dari website akan bisa diakses melalui sebuah URL yang biasa disebut Homepage. URL ini mengatur halaman-halaman situs untuk menjadi sebuah hirarki, meskipun, hyperlink-hyperlink yang ada di halaman tersebut mengatur para pembaca dan memberitahu mereka susunan keseluruhan dan bagaimana arus informasi

ini berjalan. Beberapa website membutuhkan subskripsi (data masukan) agar para user bisa mengakses sebagian atau keseluruhan isi website tersebut (Javacreativity, 2014) (Trimarsiah & Arafat, 2017).

Teknologi banyak digunakan sebagai sarana promosi dan informasi khususnya pada bidang website yang saat ini sangat berperan dalam menyampaikan informasi. Website adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) di dalamnya yang menggunakan protokol HTTP (hyper transfer protokol) dan untuk mengakses menggunakan perangkat lunak yang disebut browser. Fungsi website diantaranya : Media promosi, pemasaran, informasi, pendidikan dan komunikasi[1]. Pagaram merupakan salah satu kota yang terletak di provinsi Sumatera Selatan yang terkenal akan kekayaan alam dan wisatanya. Selain itu pagaram memiliki oleh-oleh yang menjadi ciri khas yang belum banyak di kenal di masyarakat luar kota, oleh-oleh nya seperti kerajinan tangan, buah-buahan segar, teh kopi dan banyak lagi yang lainnya. Media adalah sarana untuk menyimpan pesan atau informasi kepada public dengan menggunakan berbagai unsur komunikasi grafis seperti teks atau gambar atau foto (Khas & Pagaram, 2023).

Di era digital saat ini, website menjadi salah satu komponen penting dalam memperkenalkan dan mengembangkan suatu perusahaan, termasuk PT. Rantangin Digital Indonesia. Sebagai perusahaan yang bergerak di bidang teknologi informasi, memiliki website yang fungsional, menarik dan ramah bagi pengguna adalah kebutuhan yang mendasar. Website perusahaan bukan hanya sekedar media informasi, tetapi juga mencerminkan citra dan profesionalitas perusahaan di mata klien, mitra bisnis, dan masyarakat umum. s, tetapi juga pada kemampuannya untuk mendukung strategi pemasaran digital perusahaan. Melalui website yang efektif, PT. Rantangin Digital Indonesia dapat meningkatkan visi biltasmerek, menarik lebih banyak klien potensial, dan memperkuat posisi di pasar. Oleh karena itu, analisa pengembangan website menjadi langkah strategis yang harus dilakukan untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan yang ada, serta merumuskan rekomendasi pengembangan yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan dan tren teknologi terkini (Asahan, 2025).

Metode

Pengembangan media pembelajaran adalah bagian penting dari desain instruksional yang efektif. Dalam hal ini, dua model yang populer digunakan untuk merancang, mengembangkan, melaksanakan, dan mengevaluasi media pembelajaran adalah model ADDIE dan ASSURE. Model ADDIE menggunakan lima buah tahapan yaitu: Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Model tersebut berfokus pada proses pembelajaran yang sistematis. Setiap langkah melakukan tugas yang berbeda, seperti menganalisis kebutuhan siswa, memilih pendekatan dan bahan pembelajaran, mengembangkan produk, dan mengevaluasi dan memperbaiki (Syahid, 2024)

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode Research and Development (Penelitian Pengembangan). Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016: 297). Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (hardware), seperti buku, alat tulis, dan alat pembelajaran lainnya. Akan tetapi, dapat pula dalam bentuk perangkat lunak (software). Prosedur pengembangan dalam penelitian ini, model pengembangan yang akan digunakan yaitu model pengembangan ADDIE yang

terdiri dari beberapa tahapan yang saling berkaitan, yakni Analysis (analisis), Design (perencanaan), Development (pengembangan), Implementation (penerapan), Evaluation (evaluasi) (Anafi, Wiryokusumo dan Leksono, 2021).

Table 1. Kategori Penilaian Skala Likert

Jawaban	Skor
Sangat setuju	5
setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data-data tersebut diperoleh dari hasil penelitian oleh ahli materi dan ahli media. tanggapan guru sebagai praktisi pembelajaran serta tanggapan yang diperoleh dari hasil uji coba kepada peserta didik kelas VII-I. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah Validitas suatu instrumen, tidak lain adalah derajat yang menunjukkan di mana suatu tes mengukur apa yang hendak diukur (sukardi, 2011). Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan informasi dalam pengambilan data pada penelitian pengembangan ini berupa angket. Kuesioner atau angket memang mempunyai banyak kebaikan sebagai instrumen pengumpul data. (Arikunto, 2013:268). angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2016:142). Bentuk pertanyaan angket dapat berupa pertanyaan terbuka dan pertanyaan tertutup. Pertanyaan terbuka, yakni pertanyaan yang mengharapakan responden untuk menuliskan jawabannya dalam bentuk uraian tentang suatu hal, sebaliknya pertanyaan tertutup adalah pertanyaan yang mengharapakan jawaban singkat atau mengharapakan responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban dari setiap pertanyaan yang telah tersedia.

$$p = \frac{Tse}{Tsh} \times 100$$

Keterangan :

P = persentase kelayakan

Tse = Total Skor Empirik

Tsh = Total Skor Maksimal

Setelah menganalisis rumus dalam metode ADDIE, langkah selanjutnya adalah melakukan interpretasi skor untuk menentukan tingkat kelayakan dan efektivitas produk yang dikembangkan. Secara umum, rumus yang digunakan dalam penelitian pengembangan (R&D) berfungsi untuk mengubah data kuantitatif dari angket menjadi data kualitatif dan disajikan dalam table berikut.

Table 1. kriteria kelayakan

Persentase	Kriteria
76% - 100%	Sangat layak
51% - 75%	Layak
26% - 50%	Tidak layak
0% - 25%	Sangat tidak layak

Hasil

ADDIE merupakan Model penelitian dan pengembangan yang lebih rasional dan menyeluruh serta dapat diaplikasikan dari berbagai macam bentuk pengembangan produk, seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media, dan bahan ajar berdasarkan langkah- langkah pengembangan produk. Dick dan Carry membuat model ADDIE untuk sistem pembelajaran Sistem pembelajaran yang luas dibuat menggunakan model desain pembelajaran ini (Mulyatiningsih 2011).

ADDIE dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda pada tahun 1990-an. Menurut Barokati dan Anna, model ADDIE membantu mengembangkan pembelajaran yang efektif, dinamis, dan mendukung pembelajaran itu sendiri dengan membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis, dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. (Selirowangi, Islam, dan Ulum 2018).

Terdapat manfaat dari model ADDIE yaitu sebagai pedoman untuk membangun alat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis, dan menyokong kinerja pelatihan itu sendiri dengan tahapan-tahapan yang telah dirancang sedemikian rupa agar memudahkan pendidik dengan model ADDIE karena sudah dalam tahapan yang sistematis dan berurutan secara runtun.

Berikut tahapan dalam pengembangan media model ADDIE, yakni sebagai berikut:

Analysis

Analisis kebutuhan dan kelayakan pengembangan media pembelajaran baru adalah tugas utama pada tahap ini. Analisis dilakukan dengan memberikan jawaban beberapa pertanyaan berikut: 1) apakah media pembelajaran baru mampu mengatasi pelajaran yang dihadapi, 2) apakah mereka memiliki dukungan fasilitas untuk diterapkan, dan 3) apakah guru mampu menerapkan media pembelajaran baru. Dalam analisis ini, rancangan media yang sangat baik tetapi tidak dapat diimplementasikan karena beberapa keterbatasan, seperti fasilitas yang tidak memadai di sekolah. Analisis media pembelajaran baru diperlukan untuk menentukan apakah mereka layak untuk digunakan.

Design

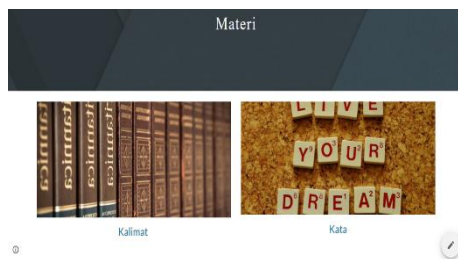
(Desain/Perancangan) Kemudian dilakukan perancangan media pembelajaran. Tahap ini mirip dengan merancang kegiatan belajar mengajar, yang dimana isinya adalah memahai makna kalimat dan terdiri dari halaman depan, pendahuluan, materi dan tugas.



Gambar 1. Tampilan halaman depan



Gambar 2. pendahuluan



Gambar 3. Tampilan materi



Gambar 4. Tampilan tugas

Development

Kemudian semua bagian yang telah disiapkan pada tahapan sebelumnya di kembangkan dan di aplikasikan pada anak sekolah. Dalam hal ini, audiens yang menjadi uji coba pada *Google Sites* adalah anak sma 1 kotabaru. Tahapan selanjutnya, menggunakan *Google Sites* sebagai platform untuk merancang media pembelajaran. Setelah itu peneliti memproduksi *Google Sites* pembelajaran dan dilakukannya validasi kepada para ahli yaitu ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta respon guru serta respon dosen.

Implementation

Proses implementasi melibatkan penerapan media pembelajaran yang telah dibuat. Pada tahap ini, semua yang telah dikembangkan diinstal dan diatur sesuai dengan fungsinya sehingga dapat digunakan. Pada titik ini, desain dan media yang telah dikembangkan digunakan dalam konteks kelas. Materi disampaikan dengan bantuan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Evaluasi awal dilakukan setelah penerapan media pembelajaran untuk memberikan umpan balik pada penerapan berikutnya. Hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran, termasuk efisiensi, kemenarikan, dan efektifitas. Penerapan juga dilakukan untuk mendapatkan masukan untuk memperbaiki draft produk yang telah dikembangkan.

Evaluation

Pada tahap evaluasi ini, peneliti melakukan revisi terakhir terhadap hasil produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan komentar dari para ahli dan kelompok kecil

yang ada pada angket respon. Tujuannya agar produk pengembangan media pembelajaran pada *Google Sites* layak digunakan dalam pembelajaran. Kemudian tahap selanjutnya adalah melakukan perhitungan dan analisis terhadap data yang telah dikumpulkan untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Data kuantitatif yang diambil diperoleh dari penilaian siswa, guru dan masyarakat hasil respon siswa dan guru serta masyarakat tersebut memberikan wawasan mengenai seberapa efektif media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mereka dalam proses belajar

Table 2. Kelayakan media pembelajaran

No	Penilai	Skor	Kriteria
1	mahasiswa	70%	Layak
2	masyarakat	83%	Sangat layak
3	Siswa	80%	Sangat layak
4	guru	86%	Sangat layak
Rata-rata		80	Layak

Model ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Raiser dan Mollenda. Salah satu fungsinya yaitu sebagai pedoman dalam membangun perangkat infrastruktur program pembelajaran yang lebih efektif, dinamis dan mendukung dalam meningkatkan proses pembelajaran yang baik. Model desain pembelajaran ADDIE adalah model desain pembelajaran yang menggunakan 5 tahap/langkah sederhana dalam pengaplikasiannya. Sesuai dengan namanya model desain pembelajaran ADDIE ada 5 tahap/langkah dalam pembelajarannya.

Website merupakan sumber informasi seperti layanan, produk, berita dan panduan yang menggunakan internet. Cara membuatnya pun sangat mudah dan cepat serta sangat mudah diakses, bisa kapan saja. Zaman modern ini internet semakin meluas dan tersebar dimana-mana sudah banyak aplikasi tidak hanya aplikasi game tetapi juga aplikasi belajar yang mempermudah siswa, tidak hanya siswa bahkan mahasiswa pun sangat dipermudah dengan adanya internet. Maka dari itu, kita sebagai generasi muda harus bisa memanfaatkan internet dengan baik. Salah satunya, dengan membuat aplikasi belajar yang bisa memudahkan siswa dalam memahami materi Pelajaran.

Dari data yang di dapat bisa disimpulkan bahwa penggunaan website untuk pembelajaran di sekolah sman 1 kotabaru sangat mempermudah siswa dalam belajar serta meningkatkan pehamannya. 78% mengatakan setuju yang artinya website sangat mempermudah siswa, bisa diakses dimana saja. Sesuai dengan tujuan dari pembuatan website untuk pembelajaran Bahasa Indonesia ini adalah memudahkan pelajar untuk memahami kembali Pelajaran di sekolah dan membantuk siswa dalam perkembangan intelektual seperti kemampuan kognitif yang dimana hal tersebut mampu membuat siswa berpikir kritis, memecahkan masalah dan bisa bertanya dengan guru, orang tua dan siapa

saja jika ada materi tidak mereka pahami. Penggunaan website tidak hanya bisa diterapkan di sekolah sma akan tetapi pada sekolah smp juga bis akita terapkan.

Kesimpulan

Penggunaan website pada Pelajaran Bahasa Indoensia di sman 1 kotabaru sangat signifikan dan banyak dari mereka yang setuju bahwa website sangat mudah digunakan. Website juga bisa diakses dimana saja dan mempermudah siswa dalam memecahkan masalah serta berpikir kritis. Website juga tidak hanya bisa diterapkan pada siswa sma tetapi di sekolah smp.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka saran yang diberikan penelitian adalah: 1) Untuk mendapatkan media pembelajaran yang baik dan interaktif dapat ditambahkan simulasi bongkar pasang perangkat keras komputer sehingga peserta didik dapat mensimulasikan perakitan komponen komputer; 2) Pihak sekolah maupun gurunya sebaiknya perlu dilakukan peningkatan kemampuan dalam pengoperasian media pembelajaran yang berguna untuk menunjang proses pembelajaran; 3) Peserta didik perlu menggunakan media pembelajaran yang berbasis multimedia pada materimateri yang lain untuk membantu proses pembelajaran yang lebih menyenangkan; 4) Perlu adanya campur tangan dari pemerintah pusat atau dinas pendidikan terkait, dikarenakan sekolah yang satu dengan sekolah yang lainnya sumber daya penguasaan teknologi berbeda-beda; 5) Produk hasil pengembangan ini dapat digunakan untuk memberikan motivasi supaya peserta didik mampu meningkatkan motivasi belajarnya; 6) Peserta didik lebih tertarik menggunakan aplikasi media animasi seperti media ini. Jadi mata pelajaran apapun harap disesuaikan dengan kemajuan teknologi terkini; 7) Dengan adanya media ini mempermudah guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik dengan efektif dan mudah untuk dipahami. Dikarenakan siswa bisa belajar mandiri lewat media interaktif seperti ini.

Referensi

- Asahan, 2025. (2025). *Pengembangan Website PT . Rantangin Digital Indonesia Menggunakan Framework Next Js dan Tailwind CSS*.
- Ikbali, M., Danial, R. A., Butungale, S., Yasin, I. A., & Surya, 2024. (2024). *PEMANFAATAN WEB-SITE SEBAGAI MEDIA INFORMASI PENGOLAHAN PANGAN LOKAL*. 3(1), 55–60.
- Khas, P. O., & Pagaralam, 2023. (2023). *Perancangan website sebagai media informasi dan promosi oleh-oleh khas kota pagaralam*. 8(4), 1175–1185.
- Khoirul Anafi, Askandar Wiryokusumo dan Ibut Priono Leksono, 2021. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MODEL ADDIE MENGGUNAKAN SOFTWARE UNITY 3D*. 9(4), 433–438.
- Madre, J., Sukmono, H. Y., & Gunawan, S. (2021). *Salah Satu Media Promosi Pada Perusahaan*. 5(November).
- Prasetyo, I. R. (2020). *Penggunaan WebSite Sebagai Sarana Evaluasi Kegiatan Akademik Siswa Di SMA Negeri 1 Punggur Lampung Tengah*. 1(2).
- Rezak, A., Khoirurosyid, H., Mustika, H. L., Firmansyah, I., Ambiyah, M. A. C., & Majid, N. I. (2023). *Pengenalan Dasar dan Perancangan Website Sederhana di Era Modern*.
- Rich Deshan Djuardi, Vartin Suhandi, Vito Jericho, B. S. 2024. (n.d.). *Perancangan dan Pembuatan Website dan Sosial Media di Desa Wisata Angsana*. 8(2), 1–8.
- Saffanah, K. N. (2023). *Analisis Perancangan Website Museum Sebagai Sarana*

Informasi dan Promosi untuk Mendukung Proses Online Reservasi Penginapan di Museum Tanah dan Pertanian. 19(1), 95–102.

Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). *Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran.*

Trimarsiah, Y., & Arafat, M. 2017. (n.d.). *ANALISIS DAN PERANCANGAN WEBSITE SEBAGAI SARANA.* 1–10.