

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GOOGLE SITES* PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMAN 1 PULAU LAUT SELATAN

KHAIRIAH

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

STKIP Paris Barantai Kotabaru

khairiahkhairiah722@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Google Sites* untuk mata kuliah Bahasa Indonesia di program studi Teknologi Pendidikan. Menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, penelitian ini melibatkan 15 mahasiswa sebagai responden. Fokus utamanya adalah menghadirkan sarana belajar yang praktis, interaktif, dan mudah diakses di era digital. Hasil analisis menunjukkan bahwa media ini sangat sukses dengan nilai kelayakan mencapai 82% (kategori Sangat Layak). Mahasiswa menilai tampilan media sangat menarik, mudah digunakan secara mandiri, dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar. Secara keseluruhan, *Google Sites* terbukti menjadi solusi media pembelajaran web yang efektif untuk mendukung kualitas pendidikan di perguruan tinggi.

Kata Kunci: Pengembangan media pembelajaran, *Google Sites*, bahasa indonesia, teknologi pendidikan.

Abstract

This research aims to develop Google Sites-based learning media for Indonesian language courses in the Educational Technology study program. Using the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, this study involved 15 students as respondents. The primary focus is to provide a practical, interactive, and easily accessible learning tool in the digital era. The analysis results show that this media is highly successful, reaching a feasibility score of 82% (Very Feasible category). Students rated the media display as very attractive, easy to use independently, and effective in increasing learning motivation. Overall, Google Sites has proven to be an effective web-based learning media solution to support the quality of higher education.

Keywords: Learning media development, *Google Sites*, Indonesian language, educational technology.

Pendahuluan

Menurut Dina Indriana menjelaskan bahwa media adalah alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses belajar dan mengajar.³ Sedangkan menurut AECT tahun 1979 mengartikan media sebagai bentuk saluran untuk proses transmisi informasi.⁴ Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Menurut Yusufhadi Miarso, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Menurut Nasution, media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni penunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru.⁶ Sedangkan menurut Azhar Arsyad, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.⁷ Berdasarkan uraian para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan (Achmad Munib, 2004). Oleh karena itu pendidikan diharapkan benar-benar diarahkan untuk menjadikan peserta didik mampu mencapai proses pendewasaan dan kemandirian. Menurut Depdiknas (2003) istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium" yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar).

Media pembelajaran menurut Hamalik (dalam Islamiah, 2019) merupakan alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring yaitu dengan memanfaatkan e-learning (Astini, 2020). E-learning adalah teknologi informasi dan komunikasi untuk mengaktifkan siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun. Implementasi e-learning dalam pembelajaran secara daring ini paling banyak dilaksanakan dengan menggunakan aplikasi WhatsApp dan Google Classroom (Dewi, 2020). Hal ini juga diperkuat dengan hasil penelitian Oktawirawan (2020) bahwa media pembelajaran yang paling banyak digunakan oleh informan adalah Google Classroom (77%) dan Whatsapp (66%). Media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan saat ini sesuai dengan keadaan yang

mengharuskan semua pembelajaran dilaksanakan secara daring adalah media pembelajaran berbasis teknologi (Sawitri & Yahya, 2026).

Google Sites memiliki banyak keunggulan yang menarik untuk dipelajari (Suryanto, 2018). Pertama, *Google Sites* mudah dibuat dan gratis. Kedua, memungkinkan pengguna berkolaborasi dalam pemanfaatannya. Keempat, menyediakan 100 MB penyimpanan online gratis. Kelima, tentu saja searchable (dapat ditelusuri) menggunakan mesin pencarian google (Harsanto, 2012). Peserta didik tidak perlu lagi untuk mengunduh materi yang diberikan oleh guru, sehingga tidak akan memakan kuota internet dan memori yang banyak. Selain itu, guru juga tidak perlu bingung dalam menyampaikan materi. Hal ini dikarenakan peserta didik dapat mengaksesnya melalui *Google Sites* tersebut. Tampilan dalam *Google Sites* pun dapat dibuat semenarik mungkin supaya peserta didik tidak merasa bosan dalam kegiatan pembelajaran daring. Menurut (Yahya et al., 2025), *Google Sites* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat menunjang pelaksanaan pembelajaran, termasuk dalam model flipped classroom.

Perkembangan terhadap ilmu pengetahuan serta teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di abad 21, telah mendorong terjadinya perubahan yang mendorong manusia agar mampu beradaptasi dan mengikuti setiap arus perkembangannya. Menurut Wulandari & Mudinillah (2022), terjadinya perkembangan TIK merupakan hasil dari berkembangnya ilmu pengetahuan itu sendiri. Oleh sebab itu, seiring dengan adanya perubahan paradigma dan berkembangnya TIK yang semakin maju dan pesat tersebut, maka pemerintah pada satuan pendidikan telah berupaya untuk menghasilkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) yang unggul, kreatif, dan berkualitas. Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk menjawab adanya perubahan dan banyaknya tantangan yang terjadi di era Society 5.0. Era Society 5.0 atau yang dikenal dengan era super smart Society merupakan bentuk antisipasi dari gejolak disrupsi akibat revolusi industri 4.0 yang menyebabkan ketidakpastian yang kompleks dan ambigu (VUCA) (Rahayu, 2021). Sementara itu, Society 5.0 merupakan sebuah konsep masyarakat yang dapat menyelesaikan berbagai tantangan dan permasalahan sosial dengan memanfaatkan berbagai inovasi yang lahir di era revolusi industri 4.0 (berbasis teknologi), seperti Internet on Things (IoT), Artificial Intelligence (AI), Big Data, dan Robot yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas hidup manusia. Dengan demikian, Society 5.0 juga dapat diartikan sebagai suatu konsep masyarakat yang berpusat pada manusia dan berbasis teknologi. *Google Sites* sangat mudah untuk dikelola dan digunakan, karena menu dan fitur-fitur yang terdapat didalamnya mudah untuk dimengerti, terutama bagi pengguna baru. Selain itu, *Google Sites* dapat menambahkan berkas file lampiran serta informasi dari aplikasi Google lainnya seperti Google docs, spreadsheet, forms, calendar, awesome table, youtube, drive, maps, diagram, dan lain sebagainya (Arief, 2017).

Teknologi berasal dari kata *techne* yang artinya keahlian dan *logia* yang artinya pengetahuan. Teknologi pada saat ini digunakan oleh anak-anak hingga orang dewasa. Pada era digitalisasi ini manusia sangat bergantung terhadap teknologi, termasuk saat proses pembelajaran. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk dapat mengikuti perkembangan teknologi dalam meningkatkan mutu pendidikan pada proses pembelajaran. Menurut (Effendi, 2019) aplikasi dan

adaptasi teknologi dalam kegiatan pembelajaran ini merupakan suatu keharusan yang dilakukan dalam menghadapi tantangan perubahan di era globalisasi, karena perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ini sudah memberikan pengaruh dalam proses pembelajaran. Seiring dengan perkembangan zaman teknologi pun semakin berkembang pesat. Teknologi ini memberikan banyak manfaat dalam berbagai bidang, salah satunya dalam bidang pendidikan. Menurut Mulyani (2021) segala bentuk dalam kegiatan pembelajaran bisa dilakukan dengan mudah pada era teknologi saat ini. Teknologi dalam pendidikan ini digunakan sebagai sarana yang mendukung proses pembelajaran baik sebagai sarana untuk mengakses informasi maupun sebagai penunjang dalam pelaksanaan pembelajaran maupun pengerjaan tugas. Menurut hasil penelitian (Anam, 2021) mengatakan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi atau digital ini membantu untuk menghidupkan suasana di kelas agar terjadinya komunikasi dan diskusi yang aktif, memudahkan guru menyampaikan materi dan mudah dipahami juga oleh siswanya, serta memberikan dimensi pembelajaran yang lebih menarik sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Metode

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini ialah Research and Development atau disebut metode (R&D). Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ini digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis web yang nantinya dapat menghasilkan sebuah produk untuk kegiatan belajar. Pilihan model ini didasarkan pada fakta bahwa ADDIE dikembangkan secara menyeluruh dan memiliki fondasi teori yang kuat untuk desain pembelajaran (Tegeh et al., 2014).

Penelitian seperti pengembangan ini mempunyai tujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Google Sites* pada mata kuliah Pengembangan Teknologi Informasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan menggunakan angket. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis data hasil uji coba dari ahli materi dan mahasiswa. Analisis data hasil validasi *Google Sites* dianalisis secara deskripsi kualitatif, sedangkan analisis data hasil persentase dan uji coba kelompok besar dianalisis secara kuantitatif. Sesuai dengan kriteria yang telah diterapkan, skor validator dan mahasiswa dihitung dengan Skala Likert, yang terdiri atas 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 dikumpulkan dari uji coba mahasiswa dari produk tersebut disusun menjadi tabel. Kemudian, skor masing-masing butir penilaian dihitung dan data total dianalisis menggunakan persentase yang diambil dari pendapat Akbar

(2013:82). Sebagai contoh, perhitungan yang digunakan untuk mengolah data ini: Data yang dikumpulkan dari para ahli materi dan media, serta uji coba dari produk tersebut disusun menjadi tabel. Kemudian, skor masing-masing butir penilaian dihitung dan data total dianalisis menggunakan persentase yang diambil dari pendapat Akbar (2013:82). 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 uji coba kelompok besar mahasiswa. Persentase dan kriteria kelayakan ditampilkan dengan menggunakan table.

Keterangan:

P : Persentase Kelayakan

Tse : Total skor empirik

Tsh : Total skor maksimal

Tabel II. Persentase dan Kriteria Kelayakan

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

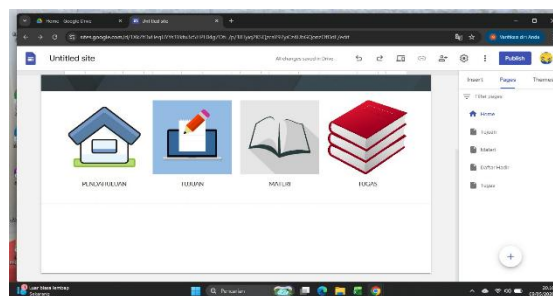
Hasil

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMAN 1 Pulau Laut Selatan dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Setiap tahapan dilaksanakan secara sistematis untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

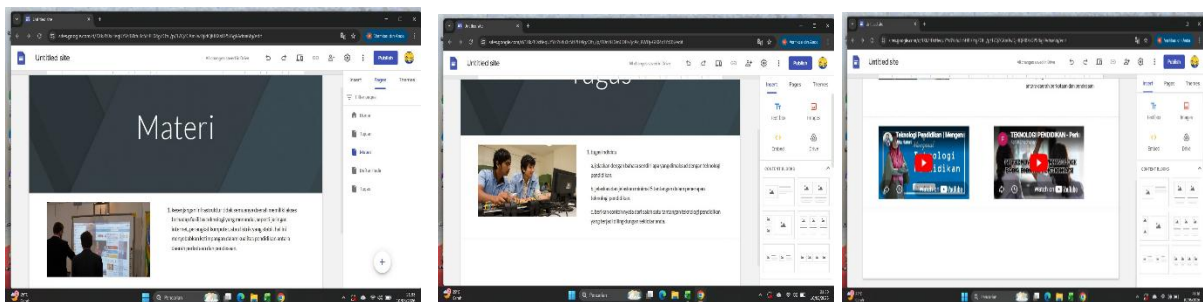
Pada tahap analysis (analisis), peneliti melakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran, kondisi sarana dan prasarana, serta karakteristik pengguna. Hasil analisis menunjukkan bahwa institusi pendidikan telah memiliki fasilitas yang memadai, seperti jaringan internet yang stabil, laboratorium komputer, dan perangkat proyektor yang dapat mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Namun, pemanfaatan fasilitas tersebut belum optimal karena proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional, seperti ceramah dan penggunaan media PowerPoint sederhana. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran kurang interaktif dan belum mampu mengembangkan kreativitas serta keterampilan digital peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran berbasis

teknologi yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa, salah satunya melalui pemanfaatan *Google Sites* sebagai media pembelajaran berbasis web.

Tahap design (perancangan) dilakukan dengan merancang struktur dan tampilan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti menyusun storyboard, menentukan alur navigasi, serta merancang komponen media seperti halaman utama (home), materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, tugas, dan evaluasi. Selain itu, aspek visual juga diperhatikan, meliputi pemilihan warna, tata letak, serta integrasi elemen multimedia seperti gambar dan video untuk meningkatkan daya tarik dan kemudahan penggunaan media. Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.



GAMBAR I. Menu Home.



Gambar II. Tampilan Website

Tahap development (pengembangan) merupakan proses realisasi dari desain yang telah dibuat ke dalam bentuk produk nyata menggunakan platform *Google Sites*. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat materi Bahasa Indonesia yang disajikan secara sistematis dan terintegrasi dengan berbagai fitur pendukung seperti video pembelajaran, gambar ilustratif, serta tautan sumber belajar. Setelah produk selesai dikembangkan, dilakukan proses validasi oleh ahli media untuk menilai aspek tampilan, navigasi, keterbacaan, dan kualitas visual. Selain itu, aspek materi juga diperhatikan, termasuk kesesuaian isi, kedalaman materi, dan penggunaan bahasa yang komunikatif. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites* telah memenuhi kriteria kelayakan dan dapat digunakan dalam pembelajaran dengan beberapa perbaikan minor berdasarkan masukan dari ahli.

Tahap implementation (implementasi) dilakukan melalui uji coba terbatas pada kelompok kecil yang terdiri atas 15 responden. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui respons pengguna terhadap media pembelajaran yang dikembangkan serta mengidentifikasi kekurangan yang masih perlu diperbaiki. Berdasarkan hasil pengolahan data angket menggunakan skala Likert, diperoleh nilai persentase masing-masing responden sebesar 80%, 83%, dan 82%, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 82%. Berdasarkan kriteria kelayakan, nilai rata-rata tersebut termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites* dapat diterima dengan baik oleh pengguna dan mampu meningkatkan ketertarikan serta keterlibatan dalam proses pembelajaran.

Tabel 3. Kelayakan Aplikasih Pembelajaran

No	Penilai	Skor	Kriteria
1	R1	80%	Sangat Layak
2	R2	83%	Sangat Layak
3	R3	82%	Sangat layak
Rata-rata		82%	Sangat Layak

Tahap evaluation (evaluasi) dilakukan untuk menilai keseluruhan kualitas media pembelajaran yang telah dikembangkan berdasarkan hasil uji coba dan masukan dari responden. Evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites* memiliki keunggulan dalam hal kemudahan akses, tampilan yang menarik, serta kemampuan dalam menyajikan materi secara terstruktur dan interaktif. Meskipun terdapat perbedaan penilaian antarresponden, secara umum media ini menunjukkan tingkat kelayakan yang tinggi. Hasil evaluasi ini juga menjadi dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan media agar lebih optimal dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dari seluruh indikator yang diukur, diperoleh nilai rata-rata keseluruhan sebesar 82% yang termasuk dalam kategori “sangat layak”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada pembelajaran bahasa indonesia untuk mahasiswa teknologi pendidikan telah memenuhi kriteria kelayakan.

Selain itu, hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa sebagian besar responden, sekitar 87% memiliki kategori setuju dan sangat setuju, sementara sisanya 13% berada pada kategori ragu-ragu. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum responden memiliki persepsi positif terhadap media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang dikembangkan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada mata kuliah Bahasa Indonesia telah memenuhi kriteria kelayakan dengan hasil yang sangat positif. Melalui analisis data, media ini memperoleh nilai rata-rata keseluruhan sebesar 82%, yang menempatkannya dalam kategori "Sangat Layak". Kesuksesan ini didukung oleh berbagai aspek, mulai dari tampilan desain yang menarik dan

mudah dinavigasi, hingga kemudahan akses yang memungkinkan mahasiswa belajar secara mandiri tanpa bergantung penuh pada dosen.

Selain unggul dari sisi teknis, media ini terbukti efektif dalam menyampaikan materi secara relevan dan sistematis sesuai dengan kompetensi yang diharapkan. Penggunaan *Google Sites* dalam pembelajaran tidak hanya membantu mahasiswa memahami materi dengan lebih cepat dibandingkan metode konvensional, tetapi juga secara nyata meningkatkan motivasi, minat, dan semangat belajar mereka. Dengan persepsi positif dari mayoritas responden, pemanfaatan teknologi ini menjadi elemen kunci dalam memperkuat literasi digital dan meningkatkan kualitas pendidikan di lingkungan perguruan tinggi.

Referensi

- Arni, K. J., Ariana, L., & Rahayu, S. (2025). *Penerapan Model Desain Pembelajaran Addie Dalam Pembelajaran Ipa : Kajian Literatur Dan Implementasi Application Of The Addie Learning Design Model In Science Learning : A Literature Review And Implementation*. 2(November 2024), 173–178.
- History, A. (2024). *No Title*. 7(3), 2422–2429.
- Instruksional, J., Rawe, T., Teknologi, M., Universitas, P., & Jakarta, M. (N.D.). *Penerapan Model Addie Dan Self-Directed Learning Pada Program English Study At Home Berbasis E-Learning Di Eye*. 3, 164–172.
- Islanda, E., Darmawan, D., Terusan, J., No, P., Kidul, K. T., & Garut, K. (2023). *Pengembangan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa The Development Of Google Sites As An Instructional Media To Enhance Students ' Learning Achievement*. 27, 51–62.
- Napitu, F. R., Fitri, I. N., Limbong, J., Sulistiani, N. R., Korespondensi, P., & Sites, G. (2007). *Pemanfaatan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ipa Di Kelas Iii Sekolah Dasar*. 2–7.
- Pendidikan, J. T. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Google Sites Dengan Model Addie*. 24(1), 109–131.
- Pendidikan, J., & Widya, T. (2023). *No Title*. 2(1), 93–118.
- Salewangeng, A., Saibi, N., & Rasyid, M. (2024). *Pelatihan Dan Pendampingan Penggunaan Media Google Site Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Inovasi Guru Dalam Pembelajaran*. 26(2), 128–133.
- Sawitri, A., & Yahya, A. M. (2026). Pemanfaatan media pembelajaran literasi berbasis Google Sites pada mata kuliah pengembangan teknologi informasi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 99–107. <https://ypmsc.org/index.php/jipdik/article/view/190>
- Setianingsih, D., Yuli, T., Siswono, E., Terbuka, U., Surabaya, U. N., & Setianingsih, D. (2024). *Else (Elementary School Education Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web (Google Sites) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Literasi Digital*. 8(2), 440–450.
- Yahya, A. M., Noortyani, R., & Santanapurba, H. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites* pada Mata Kuliah Semiotika Di Stkip Paris Barantai Development Of *Google Sites*-Based Learning Media In

Semiotics Course At Stkip Paris Barantai Abstrak. Anterior Jurnal, 24(1), 16–21