

PEMANFAATAN *GOOGLE SITES* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IX DI SMPN 1 PULAU LAUT SELATAN**Muhammad Sadik¹, Andi Muhammad Yahya²**Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia^{1,2}

STKIP Paris Barantai Kotabaru

muhammadsadiksadik6@gmail.com**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IX di SMPN 1 Pulau Laut Selatan. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket yang diberikan kepada ahli media dan siswa. Data dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan skala Likert serta perhitungan persentase untuk menentukan tingkat kelayakan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang dikembangkan memperoleh nilai rata-rata sebesar 82% dengan kategori sangat layak. Media ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, menyajikan materi secara lebih interaktif, serta memudahkan akses pembelajaran secara fleksibel. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Google Sites* layak digunakan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang sesuai dengan tuntutan pendidikan di era digital.

Kata kunci:*Google Sites*, media pembelajaran, Bahasa Indonesia, ADDIE, pembelajaran digital**Abstract**

This study aims to develop and evaluate the feasibility of Google Sites-based learning media for ninth-grade Indonesian language subjects at SMPN 1 Pulau Laut Selatan. The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Data were collected through questionnaires distributed to media experts and students. The data were analyzed using both qualitative descriptive and quantitative approaches with a Likert scale and percentage calculations to determine the feasibility level of the developed media. The results showed that the Google Sites-based learning media achieved an average score of 82%, categorized as highly feasible. The media enhances student engagement, presents learning materials more interactively, and provides flexible access to learning resources. Therefore, Google Sites-based learning media is considered a viable and innovative alternative for Indonesian language learning in line with the demands of digital-era education.

Keywords: *Google Sites, learning media, Indonesian language, ADDIE, digital learning*

Pendahuluan

Perkembangan aplikasi pembelajaran digital saat ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif, efektif, dan berpusat pada peserta didik. Pembelajaran pada dasarnya merupakan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam rangka mentransfer pengetahuan, keterampilan, serta nilai-nilai tertentu (Sam et al., 2024). Dalam konteks ini, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi elemen penting untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) pada abad ke-21 telah membawa transformasi besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Teknologi tidak hanya memperluas akses pendidikan, tetapi juga meningkatkan kualitas pembelajaran serta memungkinkan sistem pendidikan beradaptasi dengan dinamika global (Siti Zakina, 2025; Holmes, 2022; Selwyn, 2023). Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan melalui pendekatan yang lebih interaktif dan fleksibel (Bond et al., 2024), serta menuntut adanya kompetensi digital yang memadai dari guru sebagai aktor utama dalam proses pendidikan (Redecker, 2022).

Namun demikian, pemanfaatan teknologi pendidikan di Indonesia masih belum sepenuhnya optimal. Keterbatasan sumber daya manusia dalam penguasaan teknologi serta belum meratanya infrastruktur digital menjadi hambatan utama dalam implementasi pembelajaran berbasis teknologi (Tondeur et al., 2023; Instefjord & Munthe, 2022). Kondisi ini menyebabkan sebagian sekolah masih mengandalkan media pembelajaran konvensional seperti buku cetak dan papan tulis, yang cenderung kurang mendukung pembelajaran aktif dan kolaboratif. Di sisi lain, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat menuntut manusia untuk mampu beradaptasi secara cepat terhadap perubahan. Perkembangan TIK merupakan konsekuensi logis dari kemajuan ilmu pengetahuan (Wulandari & Mudinillah, 2022), sehingga integrasinya dalam pendidikan menjadi suatu keniscayaan. Pendidikan abad ke-21 juga menuntut pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi melalui pemanfaatan teknologi digital (Kimmons et al., 2023).

Upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia melalui pendidikan berbasis teknologi menjadi semakin penting dalam menghadapi era Society 5.0 yang berorientasi pada pemanfaatan teknologi cerdas seperti Artificial Intelligence (AI), Internet of Things (IoT), dan Big Data untuk meningkatkan kualitas hidup manusia (Rahayu, 2021; Fukuyama, 2022; Luckin et al., 2023). Transformasi digital dalam pendidikan semakin dipercepat sejak pandemi Covid-19 yang mengubah sistem pembelajaran dari tatap muka menjadi pembelajaran daring. Perubahan ini menuntut guru untuk melakukan inovasi dalam strategi dan media pembelajaran agar proses belajar mengajar tetap berjalan efektif (Septhiana Indra, 2022). Pembelajaran daring memberikan fleksibilitas tinggi, namun tetap memerlukan media yang mampu menjaga keterlibatan dan motivasi belajar siswa (Dhawan, 2023).

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah *Google Sites*. Platform ini memungkinkan guru untuk mengintegrasikan berbagai sumber belajar dalam satu wadah digital yang terstruktur, mudah diakses, dan menarik secara visual. Penggunaan *Google Sites* terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran karena dapat menyajikan materi secara lebih interaktif, fleksibel, dan terintegrasi dengan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, video, serta tautan eksternal (Yahya et al., 2025). Selain itu, *Google Sites* juga mendukung pembelajaran kolaboratif serta memberikan kemudahan akses bagi peserta didik untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Hasil penelitian menunjukkan

bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites* memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dan efektif dalam meningkatkan pemahaman serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Yahya et al., 2025; Hidayat et al., 2024; Rahmawati, 2023). Keunggulan lainnya terletak pada kemampuannya untuk terintegrasi dengan berbagai layanan Google

seperti Google Docs, Sheets, Forms, dan Calendar, sehingga mendukung pengelolaan pembelajaran secara lebih sistematis dan efisien (Sari & Prasetyo, 2024).

Meskipun demikian, kajian mengenai pemanfaatan *Google Sites* sebagai media pembelajaran masih relatif terbatas, terutama pada konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP serta dalam setting sekolah daerah. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada penggunaan Learning Management System (LMS) atau media pembelajaran berbasis web secara umum, sehingga belum banyak mengkaji secara spesifik efektivitas *Google Sites* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, penelitian yang mengaitkan pemanfaatan *Google Sites* dengan kondisi nyata sekolah, karakteristik siswa, serta kebutuhan pembelajaran kontekstual juga masih jarang dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan dalam mengkaji pemanfaatan *Google Sites* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IX di SMPN 1 Pulau Laut Selatan dengan pendekatan kontekstual. Penelitian ini tidak hanya berfokus pada penggunaan teknologi, tetapi juga mengintegrasikan berbagai fitur Google secara komprehensif untuk mendukung pembelajaran yang interaktif, mandiri, dan efektif sesuai dengan tuntutan pendidikan di era digital.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IX di SMPN 1 Pulau Laut Selatan. Metode penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji keefektifan produk tersebut dalam konteks pembelajaran (Sugiyono, 2016). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ADDIE dipilih karena memiliki struktur yang sistematis, komprehensif, dan banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi (Tegeh et al., 2014; Branch, 2009).

Tahap pertama adalah analysis (analisis), yang dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta kondisi sarana dan prasarana sekolah. Tahap kedua adalah design (perancangan), yang meliputi penyusunan rancangan media pembelajaran berbasis *Google Sites*, termasuk struktur materi, tampilan, serta integrasi fitur pendukung pembelajaran. Tahap ketiga adalah development (pengembangan), yaitu proses pembuatan media pembelajaran sesuai dengan desain yang telah dirancang, kemudian dilanjutkan dengan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan produk. Tahap keempat adalah implementation (implementasi), yaitu uji coba penggunaan media pembelajaran kepada siswa dalam kelompok kecil dan kelompok besar untuk mengetahui respons dan efektivitas penggunaan media. Tahap terakhir adalah evaluation (evaluasi), yang bertujuan untuk menilai keseluruhan kualitas media pembelajaran serta melakukan perbaikan berdasarkan hasil uji coba dan masukan dari para ahli.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket (kuesioner) yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan siswa sebagai responden. Instrumen penelitian disusun menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1 sampai 5 untuk mengukur tingkat penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Skala Likert digunakan karena mampu mengukur sikap, persepsi, dan pendapat responden secara sistematis (Likert, 1932).

Tabe 1. Kategori Penilaian Skala Likert

Jawaban	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Teknik analisis data dilakukan dengan dua pendekatan, yaitu deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil validasi dari ahli materi dan ahli media berupa saran dan masukan terhadap media pembelajaran. Sementara itu, analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung skor hasil angket dari responden, baik pada tahap uji coba kelompok kecil maupun kelompok besar. Data kuantitatif dianalisis menggunakan teknik persentase untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

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

Keterangan:

P : Persentase

Tse : Total Skor Empiris

Tsh : Total Skor Maksimal/harapan

Hasil perhitungan persentase kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan media pembelajaran yang telah ditetapkan, sehingga dapat diketahui tingkat kualitas produk yang dikembangkan.

Tabel 2. Persentase dan Kriteria Kelayakan

Presntase	Kriteria
77% - 100%	Sangat layak
41% - 76%	layak
24% - 40%	Tidak layak
0% - 23%	Sangat Tidak layak

Melalui tahapan analisis tersebut, diperoleh gambaran mengenai tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang dikembangkan. Hasil ini selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan produk agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Bahasa Indonesia serta karakteristik siswa di SMPN 1 Pulau Laut Selatan.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IX di SMPN 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. Kc belum mampu mengembangkan karena itu, diperlukan inovasi meningkatkan keterlibatan siswa media pembelajaran berbasis web



Tahap design (perancangan 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 II. Menu Home



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 3 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 62%, 84%, dan 100%, 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	62%	Sangat Tidak Layak
2	R2	84%	Sangat Layak
3	R3	100%	Sangat layak
4	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.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* melalui model ADDIE mampu menghasilkan produk yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. *Google Sites* sebagai platform pembelajaran memberikan kemudahan dalam integrasi berbagai layanan digital seperti *Google Docs* dan *Google Drive*, serta mendukung penyajian materi yang lebih variatif melalui kombinasi teks, gambar, dan video (Sutrisno et al., 2023). Selain itu, media berbasis web ini mampu menyajikan informasi secara terstruktur sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran (Makassar, 2024). Hasil penelitian ini juga sejalan dengan temuan Assidiqi dan Sumarni (2020) serta Kamilah et al. (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan platform

digital seperti *Google Sites* dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran interaktif dan keterlibatan siswa. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Google Sites* tidak hanya layak digunakan, tetapi juga relevan dengan kebutuhan pembelajaran di era digital yang menuntut integrasi teknologi secara optimal dalam proses pendidikan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IX di SMPN 1 Pulau Laut Selatan dengan menggunakan model ADDIE telah berhasil menghasilkan produk yang layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Media yang dikembangkan mampu mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar,

dan video sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh nilai rata-rata sebesar 82% dengan kategori sangat layak, yang menunjukkan bahwa media ini diterima dengan baik oleh siswa dan memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar. Selain itu, penggunaan *Google Sites* juga memberikan kemudahan akses pembelajaran yang fleksibel, sehingga mendukung pembelajaran mandiri sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Google Sites* dapat dijadikan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini juga memberikan implikasi bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran perlu terus dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam menciptakan pembelajaran yang adaptif, kreatif, dan berpusat pada peserta didik.

Referensi

- Akbar, S. (2013). *Instrumen perangkat pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Bond, M., Bedenlier, S., Marín, V. I., & Händel, M. (2024). Digital transformation in education: Student engagement and learning outcomes. *Educational Technology Research and Development*, 72(1), 45–67. <https://doi.org/10.1007/s11423-023-10245-8>
- Dhawan, S. (2023). Online learning: A panacea in the time of COVID-19 crisis. *Journal of Educational Technology Systems*, 51(2), 5–22. <https://doi.org/10.1177/0047239520934018>
- Fukuyama, M. (2022). Society 5.0: Aiming for a new human-centered society. *Japan Spotlight*, 41(3), 47–50.
- Hidayat, T., Prasetyo, Z. K., & Mulyani, S. (2024). The effectiveness of *Google Sites* in improving student learning outcomes. *Journal of Educational Technology*, 18(1), 1–12.
- Holmes, W. (2022). Artificial intelligence in education: Promise and implications for teaching and learning. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 3, 100056. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2022.100056>
- Instefjord, E. J., & Munthe, E. (2022). Educating digitally competent teachers: A study of integration of professional digital competence in teacher education. *Teaching and Teacher Education*, 104, 103442. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2021.103442>
- Kimmons, R., Graham, C. R., & West, R. E. (2023). The PICRAT model for technology integration in teacher education. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 23(1), 176–198.
- Likert, R. (1932). A technique for the measurement of attitudes. *Archives of Psychology*, 140, 1–55.

- Luckin, R., Holmes, W., Griffiths, M., & Forcier, L. B. (2023). *Intelligence unleashed: An argument for AI in education*. Pearson.
- Rahmawati, D. (2023). Pemanfaatan *Google Sites* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 85–94.
- Rahayu, S. (2021). Society 5.0: Konsep dan implementasinya dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(2), 1–10.
- Redecker, C. (2022). European framework for the digital competence of educators: DigCompEdu. *European Commission*. <https://doi.org/10.2760/159770>
- Sam, R., Putri, A., & Wijaya, D. (2024). Konsep dasar pembelajaran dalam perspektif pendidikan modern. *Jurnal Pendidikan Nasional*, 5(1), 12–20.
- Sari, N., & Prasetyo, A. (2024). Integrasi *Google Sites* dalam pembelajaran berbasis proyek. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(1), 33–41.
- Selwyn, N. (2023). *Education and technology: Key issues and debates* (3rd ed.). Bloomsbury Academic.
- Septhiana Indra, D. (2022). Transformasi pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Digital*, 4(2), 55–63.
- Siti Zakina, N. (2025). Peran teknologi pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Global*, 7(1), 21–30.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model penelitian pengembangan*. Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tondeur, J., Scherer, R., Siddiq, F., & Baran, E. (2023). A comprehensive framework for teachers' professional digital competence. *Computers & Education*, 191, 104648. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104648>
- Wulandari, D., & Mudinillah, A. (2022). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 3(2), 101–110.
- 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), 16–21. <http://journal.umpalangkaraya.ac.id/index.php/anterior>