

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

Andi Muhammad Yahya^{1*}

Rusma Noortyani²

Harja Santanapurba³

¹STKIP Paris Barantai, Kotabaru, Kalimantan Selatan, Indonesia

²Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Kalimantan Selatan, Indonesia

³Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Kalimantan Selatan, Indonesia

*email: andielumut21@gmail.com

Abstrak

Tujuan pengembangan media pembelajaran berbasis Google Sites pada mata kuliah Semiotika di STKIP Paris Barantai adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang mudah diakses oleh mahasiswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Sebagai hasil dari tahap analisis, STKIP Paris Barantai memiliki fasilitas yang memadai, tetapi pemanfaatannya dalam pembelajaran masih terbatas. Media pembelajaran berbasis Google Sites untuk mata kuliah Semiotika dikembangkan berdasarkan hasil desain dan pengembangan. Uji coba dengan kelompok kecil sebanyak 8 mahasiswa mendapatkan hasil (93%) dan kelompok besar sebanyak 35 mahasiswa mendapatkan hasil (89%) menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat layak digunakan pada tahap implementasi. Hasil uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi terhadap media pembelajaran berbasis Google Sites yang dikembangkan menunjukkan bahwa ahli media memberikan penilaian sebesar 85% dengan kategori sangat layak, dan ahli materi memberikan penilaian sebesar 87% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan Google Sites sebagai alat pembelajaran sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang materi dan membuat pendidikan lebih fleksibel dan interaktif. Diharapkan bahwa alat-alat ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang lebih menarik.

Kata Kunci:

Media Pembelajaran
Google Sites
Semiotika

Keywords:

Learning Media
Google Sites
Semiotics

Abstract

The purpose of developing learning media based on Google Sites in the Semiotics course at STKIP Paris Barantai is to improve the quality of learning by utilizing technology that is easily accessible to students. This research uses a research and development (R&D) method with the ADDIE model, which consists of five stages: (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). As a result of the analysis stage, STKIP Paris Barantai has adequate facilities, but its utilization in learning is still limited. Google Sites-based learning media for Semiotics course was developed based on the results of design and development. The trial with a small group of 8 students got results (93%) and a large group of 35 students got results (89%) indicating that this learning media is very feasible to use at the implementation stage. The results of the feasibility test conducted by media experts and material experts on Google Sites-based learning media developed showed that media experts gave an assessment of 85% with a very feasible category, and media experts gave an assessment of 87% with a very feasible category. Based on these results, it shows that the use of Google Sites as a learning tool is very effective in improving students' understanding of the material and making education more flexible and interactive. It is hoped that these tools can be an alternative to more advanced learning.



©2025 The Authors. Published by Institute for Research and Community Services Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. This is Open Access article under the CC-BY-SA License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

PENDAHULUAN

Untuk mengikuti perkembangan zaman, pendidikan di Indonesia sedang berkembang menuju pendekatan yang lebih inovatif dan berpusat pada mahasiswa. Kurikulum Merdeka sekarang menjadi standar utama dalam sistem pendidikan Indonesia. Kurikulum bebas tidak lagi berpusat pada Dosen. Sebaliknya, memberikan kesempatan kepada mahasiswa agar memperoleh pengetahuan dengan bantuan teman sebaya dan secara mandiri.

Pada pembelajaran di era ke-21, kini teknologi berperan penting di banyak sektor, termasuk dalam sektor 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.

Pengembangan media pembelajaran berbasis Google Sites pada mata kuliah Semiotika di STKIP Paris Barantai adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang dapat diakses dan digunakan secara mudah oleh mahasiswa. Dengan menggunakan Google Sites, materi kuliah dapat disajikan dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan fleksibel, sehingga mahasiswa dapat mengaksesnya kapan saja dan di mana saja. Penggunaan platform ini juga memungkinkan pengintegrasian elemen multimedia seperti teks, gambar, video, dan tautan eksternal, yang akan membantu mahasiswa memahami konsep-konsep dalam Semiotika dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, Google Sites mendukung pembelajaran kolaboratif melalui fitur berbagi dan diskusi, yang mendorong mahasiswa untuk saling bertukar informasi dan memperdalam pemahaman mereka.

Dengan adanya media pembelajaran berbasis web ini, mahasiswa diharapkan dapat lebih terlibat dalam pembelajaran, meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi kuliah, serta memaksimalkan pemanfaatan teknologi dalam proses belajar. Secara keseluruhan, pengembangan media ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan, sekaligus mempersiapkan mahasiswa untuk menghadapi tantangan teknologi di dunia kerja.

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 salah satu metode untuk menunjang pembelajaran dalam Flipped Classroom, dapat menggunakan salah satu produk Google ini untuk membuat website yang mudah digunakan yang dapat diakses oleh orang awam. Dosen dapat menggunakan Google Sites untuk melakukan banyak hal, seperti memberikan materi, memahami tujuan dan keuntungan, mengumpulkan tugas, melakukan ujian tengah dan akhir semester, dan memberikan referensi. Selain itu, baik Dosen maupun mahasiswa hanya membutuhkan perangkat yang terkoneksi dengan internet, yang menjadikan Google Sites sangat layak dan patut digunakan.

Menggunakan Google Sites adalah salah satu cara mudah untuk membuat media pembelajaran menggunakan web untuk Dosen. Pembelajaran melalui media online menjadi alternatif yang lebih baik karena memungkinkan kegiatan pembelajaran dan mahasiswa dapat menggunakan teknologi modern (Rachman, 2022). Google Sites menawarkan kemampuan untuk memudahkan akses cepat ke informasi yang dibutuhkan karena dapat mengunggah dokumen seperti Google Dokumen, Sheet, Form, Tabel, dan video dari platform Youtube, antara lain bisa langsung dibagi sesuai dengan keinginan pengguna (Ferismayanti, 2020:2). Semua orang dengan akun Google dapat menggunakan Google Sites tanpa biaya. Karena tersedia secara gratis dan tidak membutuhkan bahasa coding atau program yang sulit, web ini sangat mudah digunakan bagi mahasiswa bahkan oleh pemula.

Media pembelajaran sangat penting bagi pendidik karena membantu proses belajar dan memudahkan mahasiswa (Rachmad, Sudarman, and Riyadi 2022). Namun, perkembangan teknologi, seperti Google Sites ini, belum sepenuhnya digunakan dengan baik dalam pembelajaran. Berdasarkan beberapa hal yang telah terjadi, kegiatan belajar mengajar, terutama dalam mata kuliah Semiotika, dilaksanakan dengan presentasi materi menggunakan media Power Point dan belum menggunakan media online seperti media web, maupun media lain yang dapat membuat kegiatan belajar mengajar lebih menarik. Meskipun kampus memiliki laboratorium komputer dan koneksi internet yang dapat digunakan, mereka belum memanfaatkan hal tersebut secara efektif untuk membantu mahasiswa dalam proses belajar.

Pada mata kuliah Semiotika di STKIP Paris Barantai, media pembelajaran berbasis Google Sites penting dilakukan karena lebih simple dan bisa di akses dari manapun asalkan mempunyai koneksi internet. Berdasarkan dari penjelasan ini media belajar ini tidak hanya dapat diakses oleh mahasiswa sebagai media belajar, akan tetapi juga bisa digunakan oleh Dosen sebagai alat pembelajaran selama proses pembelajaran mereka. Media ini juga mendorong mahasiswa untuk lebih menggunakan fasilitas yang tersedia dalam kegiatan belajar mengajar.

METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini ialah Research and Development atau disebut metode (R&D). Penelitian seperti pengembangan ini mempunyai tujuan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu Sugiyono (2016: 297). Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ini digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis web yang nantinya dapat menghasilkan sebuah produk untuk kegiatan belajar antara Dosen dan mahasiswa. Pilihan model ini didasarkan pada fakta bahwa ADDIE dikembangkan secara menyeluruh dan memiliki fondasi teori yang kuat untuk desain pembelajaran (Tegeh et al., 2014).

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan menggunakan angket. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis data hasil uji coba dari ahli media, ahli materi dan mahasiswa. Analisis data hasil validasi dari tim ahli dan media dianalisis secara deskripsi kualitatif, sedangkan analisis data hasil persentase, baik uji coba kelompok kecil dan kelompok besar dianalisis secara kuantitatif. 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 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:

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 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 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.

Tabel II. Persentase dan Kriteria Kelayakan

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

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

I. Analysis

Penelitian yang dilakukan di STKIP Paris Barantai menemukan bahwa kampus memiliki fasilitas yang memadai untuk mendukung kegiatan belajar mengajar, seperti jaringan internet yang stabil, laboratorium komputer yang lengkap, dan proyektor yang tersedia di beberapa ruang kelas. Fasilitas-fasilitas ini seharusnya dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, memungkinkan dosen untuk menyampaikan materi secara lebih interaktif dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih dinamis. Namun, meskipun fasilitas tersebut tersedia, dosen di kampus ini belum memanfaatkannya secara maksimal dalam proses pengajaran.

Penggunaan teknologi dan fasilitas tersebut belum dioptimalkan dengan baik dalam mendukung metode pembelajaran yang lebih inovatif. Sebagian besar dosen masih mengandalkan metode konvensional dalam mengajar, yang cenderung terbatas pada presentasi menggunakan Power Point atau bahkan tanpa alat bantu visual sama sekali. Setelah menyampaikan materi, dosen kemudian memberikan tugas kepada mahasiswa yang biasanya berfokus pada materi yang terbatas dan belum memanfaatkan potensi sumber daya yang ada. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi kurang interaktif dan kurang mampu mengembangkan kreativitas serta keterampilan mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi. Dengan demikian, meskipun sudah ada fasilitas yang mendukung, keberhasilan proses pembelajaran belum optimal karena kurangnya inovasi dalam pemanfaatan teknologi yang ada.

II. Design

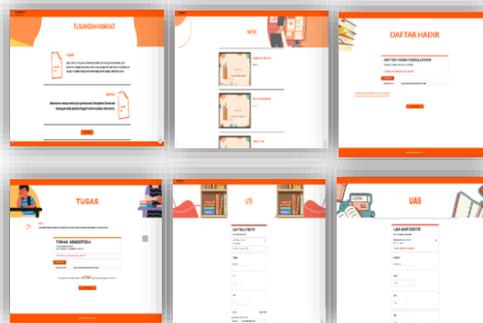
Berdasarkan tahapan yang telah dilakukan sebelumnya, langkah berikutnya adalah merancang desain media pembelajaran menggunakan Google Sites. Tahapan ini mencakup pembuatan halaman login yang berfungsi sebagai pintu masuk untuk pengguna, serta halaman utama yang menjadi pusat navigasi. Pada halaman utama, akan disediakan tombol navigasi yang dirancang dengan jelas dan mudah diakses, yang akan mengarahkan pengguna ke berbagai bagian dalam media Google Sites. Beberapa bagian penting yang akan disediakan antara lain adalah informasi tentang tujuan dan manfaat pembelajaran, materi kuliah yang terstruktur, daftar hadir untuk memantau partisipasi mahasiswa, tugas-tugas yang harus diselesaikan, serta penilaian tengah semester (UTS) dan akhir semester (UAS) yang dapat diakses secara online. Selain itu, bagian referensi akan mencakup sumber-sumber tambahan yang relevan dengan materi yang diajarkan. Desain yang terorganisir dengan baik ini bertujuan untuk mempermudah mahasiswa dalam mengakses berbagai informasi yang dibutuhkan, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lebih efisien dan efektif.



Gambar I. Halaman Login



Gambar II. Menu Home



Gambar III. Tampilan website

III. Development

Semua bagian yang telah disiapkan pada tahapan sebelumnya kemudian dikembangkan lebih lanjut ke dalam tahapan ketiga, yaitu proses pengembangan, dengan mengikuti format yang telah ditetapkan pada tahap awal. Pada tahapan ini, Google Sites digunakan sebagai platform untuk membuat media pembelajaran yang dirancang. Setelah media pembelajaran selesai dibuat, produk ini selanjutnya akan dievaluasi oleh dua jenis ahli, yaitu ahli materi dan ahli media, untuk memastikan kualitas dan efektivitasnya. Ahli materi akan menilai beberapa elemen penting, di antaranya desain kegiatan belajar mengajar yang disajikan, kedalaman materi yang disampaikan, penggunaan bahasa yang sesuai dengan audiens, serta kualitas interaksi yang terjalin antara materi dan pengguna. Sementara itu, ahli media akan menilai aspek-aspek visual, seperti tampilan keseluruhan website, bahasa yang digunakan dalam web, serta kualitas grafis yang disajikan untuk mendukung pemahaman materi. Setelah evaluasi dari kedua ahli tersebut, hasil validasi akan diperoleh, dan produk akan disesuaikan dengan masukan serta hasil pemeriksaan yang diberikan oleh ahli materi dan

media. Proses penyesuaian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan yang ingin dicapai.

IV. Implementation

Pada tahapan selanjutnya, setelah produk media pembelajaran dinyatakan layak oleh ahli materi dan media, langkah berikutnya adalah melakukan percobaan kepada mahasiswa semester lima sebagai bagian dari uji coba implementasi. Percobaan ini dilakukan dengan dua jenis kelompok, yaitu kelompok kecil dan kelompok besar, untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif tentang tanggapan dan respons mahasiswa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Pada kelompok kecil berjumlah 8 orang mahasiswa, percobaan dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi potensi masalah yang mungkin muncul, serta untuk mengevaluasi pemahaman awal mahasiswa terhadap materi yang disajikan. Sedangkan pada kelompok besar berjumlah 35 orang, percobaan bertujuan untuk mengumpulkan data lebih luas mengenai efektivitas media pembelajaran dalam konteks yang lebih representatif, serta untuk mendapatkan umpan balik terkait pengalaman belajar mahasiswa. Data yang terkumpul dari kedua kelompok ini akan dianalisis untuk menilai kekuatan dan kelemahan dari media pembelajaran tersebut, serta untuk melakukan perbaikan yang diperlukan agar produk akhir lebih optimal dan dapat digunakan secara lebih luas.

V. Evaluation

Setelah tahapan implementasi selesai dilakukan, langkah berikutnya adalah melakukan perhitungan dan analisis terhadap hasil data yang telah dikumpulkan untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Pada tahap ini, data yang digunakan untuk evaluasi mencakup hasil ujicoba yang dilakukan pada mahasiswa serta hasil validasi dari para ahli materi dan media yang terlibat sebelumnya. Analisis ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai sejauh mana media pembelajaran memenuhi standar yang telah ditetapkan.

Data kuantitatif yang diperoleh terdiri dari penilaian yang diberikan oleh tim ahli mengenai kesesuaian dan kualitas materi, desain, serta elemen media lainnya. Selain itu, respons mahasiswa yang didapatkan dari percakapan, kuesioner, dan observasi selama ujicoba juga menjadi bahan pertimbangan penting dalam analisis ini. Hasil dari respon mahasiswa tersebut memberikan wawasan mengenai seberapa efektif media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Dengan menggabungkan kedua sumber data ini, tim pengembang dapat menentukan apakah media pembelajaran tersebut sudah layak untuk diterapkan secara lebih luas atau perlu dilakukan perbaikan lebih lanjut untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih optimal.

Tabel II. Kelayakan Media Pembelajaran

No	Penilai	Skor	Kriteria
1	Ahli Materi	87%	Sangat Layak
2	Ahli Media	85%	Sangat Layak
3	Uji Kelompok Kecil	93%	Sangat Layak
4	Uji Kelompok Besar	89%	Sangat Layak
	Rata-rata	88,5%	Layak

Pembahasan

Media pembelajaran dibuat dengan metode pengembangan Research and Development. Sebuah produk, berupa media pembelajaran untuk mata kuliah semiotika yang berbasis Google Sites, akan dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini. Analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi adalah semua komponen yang digunakan oleh model ADDIE. Hasil uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi terhadap media pembelajaran berbasis Google Sites yang dikembangkan menunjukkan bahwa ahli media memperoleh persentase penilaian sebesar 85% dengan kategori sangat layak, dan ahli media memperoleh persentase penilaian sebesar 87% dengan kategori sangat layak. Hasil uji ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Google Sites pada mata kuliah Semiotika termasuk dalam kategori sangat layak dan dapat digunakan. Media pembelajaran yang baik memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran, yang menghasilkan hasil belajar yang baik (Angie Ananta and Sudarman 2019). Selain itu, media pembelajaran yang baik memungkinkan dosen memberikan materi dan informasi kepada siswa, memungkinkan mereka untuk mengerjakan tugas, dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi (Angie Ananta and Sudarman 2019).

Selama proses pembelajaran, media pembelajaran Google Sites dapat membantu Dosen menyampaikan materi. Media pembelajaran dapat membantu Dosen menyampaikan informasi yang secara tidak langsung dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang kemajuan teknologi. Pembelajaran mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi, sehingga terjadi perubahan dan pergeseran paradigma pendidikan (Sanaky, 2009).

Selanjutnya, berdasarkan dari kelayakan diuji, 8 mahasiswa dalam kelompok skala kecil mendapatkan persentase 93% dan sangat layak; 35 mahasiswa dalam kelompok skala besar mendapatkan persentase 89% dan sangat layak. Peneliti menemukan bahwa media pengembangan berbasis Google Sites untuk mata kuliah Semiotika sangat menarik dan dapat digunakan sebagai alat pembelajaran, berdasarkan data yang mereka kumpulkan. Salah satu keuntungan dari pembelajaran berbasis Google Sites adalah bahwa mereka dapat digunakan di mana saja dengan koneksi Internet. Hasil penilaian tim validator ahli media menunjukkan bahwa siswa dan validator materi menerima persentase yang melebihi batas minimum, yang membuatnya sangat layak digunakan sebagai media pendukung penyampaian pembelajaran. Mahasiswa mengatakan

bahwa mereka senang dan menyukai pembelajaran dengan Google Sites karena tampilannya yang menarik, materinya yang mudah dipahami, dan bahasanya yang mudah dipahami. Selain itu, sejumlah siswa menyatakan bahwa menggunakan Google Sites sangat bermanfaat karena dapat digunakan di mana saja dan kapan saja. Seperti yang dinyatakan oleh Kemp dan Dayton dalam Azhar Arsyad (2014:25), manfaat media pembelajaran adalah membuat pembelajaran lebih menarik dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Media pembelajaran berbasis Google Sites membantu siswa tetap fokus saat belajar. Hasil angket respons siswa menunjukkan bahwa siswa sangat baik menggunakan media pembelajaran berbasis Google Sites. Mahasiswa merespon semua kegiatan belajar dari awal hingga akhir dengan sangat baik.

Selanjutnya, Aksoy dkk. (2019) menemukan bahwa pembelajaran berbasis web berfokus pada siswa dan menghilangkan tantangan waktu dan jarak. Mereka menyimpulkan bahwa itu lebih baik daripada pembelajaran konvensional karena dapat menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif (Januarisman dkk., 2016:170).

KESIMPULAN

Media pembelajaran berbasis Google Sites untuk mata kuliah Semiotika dikembangkan berdasarkan hasil desain dan pengembangan. Uji coba dengan kelompok kecil (93%) dan kelompok besar (89%) menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat layak digunakan pada tahap implementasi. Hasil uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi terhadap media pembelajaran berbasis Google Sites yang dikembangkan menunjukkan bahwa ahli media memberikan penilaian sebesar 85% dengan kategori sangat layak, dan ahli media memberikan penilaian sebesar 87% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan Google Sites sebagai alat pembelajaran sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang materi dan membuat pendidikan lebih fleksibel dan interaktif. Diharapkan bahwa alat-alat ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang lebih menarik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kepada STKIP Paris Barantai Kotabaru yang telah memberikan bantuan moral dan material untuk menempuh pendidikan Program Doctoral di Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Kalimantan Selatan. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para Dosen yang telah memberikan banyak pengetahuan dan masukan kepada peneliti hingga terlaksananya penelitian ini. Terakhir, kepada rekan-rekan mahasiswa yang bersama-sama dalam menempuh pendidikan Doctor.

REFERENSI

- Akbar, Sa'dun. 2013. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: Rosdakarya.
- Adzkiya, D. S., & Suryaman, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran google sites dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 20-31.
- Aksoy, M. E., Guven, F., Sayali, M. E., & Kitapcioglu, D. (2019). The effect of web-based learning in pediatric basic life support (P-BLS) training. *Computers in Human Behavior*, 94, 56-61
- Angieananta, A., and S. Sudarman. 2019. "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 22 Samarinda Tahun Pembelajaran 2018/2019." *Jurnal Prospek: Pendidikan ...* 14–26.
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- ivayana, D. G. H., Ferismayanti. (2012). *Mengoptimalkan Pemanfaatan Google Sites dalam Pembelajaran Jarak Jauh Oleh: Ferismayanti, M.Pd.* 1–12.
- Januarisman, E., & Ghufron, A. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis web mata pelajaran ilmu pengetahuan alam untuk siswa kelas VII. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 166-182.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, VII(2), 1-10.
- Mukti, W. M., & Anggraeni, Z. D. (2020). Media pembelajaran fisika berbasis web menggunakan Google sites pada materi listrik statis. *FKIP e-Proceeding*, 5(1), 51-59.
- Rachmad, Shafira Melinda, Sudarman, and Riyo Riyadi. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS SMA Negeri 17 Samarinda."
- Rachman, Muhammad Fauzan, Sudarman, Noor Ellyawati, and Ratna Fitri Astuti. 2022. "Persepsi Siswa Terhadap Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Ekonomi Pada Masa Pandemi Covid-19 Kelas Xi Sma Negeri 1 Bontang." *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)* 10(2):109–17. doi: 10.24127/pro.v10i2.6564.
- Rijal, A. S., & Jaya, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Budaya*, 6(1), 81. <https://doi.org/10.32884/ideas.v6i1.238>
- Sanaky, H. A. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Tegeh, I Made., Jampel. I Nyoman., dan Pudjawan, Ketut. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.