



Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Google Sites pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII

Ajmail Umar¹, Darman², Zila Razilu³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Kendari, Indonesia

E-mail: ajmail.22216023@umkendari.ac.id, darman@umkendari.ac.id, zila.razilu@umkendari.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-07-07 Revised: 2025-08-18 Published: 2025-09-01 Keywords: <i>Interactive Learning Media;</i> <i>Google Sites;</i> <i>ADDIE Model.</i>	<p>The purpose of this study was to develop interactive learning media using Google Sites in the Indonesian language subject for class VIII at SMPN 1 Konawe Selatan. The background of this study is based on the low utilization of technology in learning which is still dominated by conventional lecture methods and the use of printed media. The method applied is Research and Development (R&D) through the ADDIE model which includes several stages including: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The media developed contains various main features, namely: Home, Instructions for Use, Learning Objectives, Materials, Evaluation, Attendance, Contact, and Developer. This finding shows that the media developed received a "Very Eligible" rating from media expert validation through an average score of 81.06% and material expert validation with a perfect score of 100%. In addition, trials on 51 students resulted in positive responses with an average percentage of eligibility of 90.56%. This media is considered visually attractive, easy to use, and provides real benefits in supporting the learning process. Thus, interactive learning media based on Google Sites is very feasible to use as an innovative alternative in improving the effectiveness and quality of Indonesian language learning. This media is recommended to be implemented as an innovative learning alternative in increasing student engagement. In addition, its use is increased for other learning materials to create a more interactive and interesting learning process.</p>
Artikel Info Sejarah Artikel Diterima: 2025-07-07 Direvisi: 2025-08-18 Dipublikasi: 2025-09-01 Kata kunci: <i>Media Pembelajaran Interaktif;</i> <i>Web Google Sites;</i> <i>Model ADDIE.</i>	Abstrak <p>Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan Google Sites di mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII di SMPN 1 Konawe Selatan. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya pemanfaatan teknologi pada pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah konvensional serta pemanfaatan media cetak. Metode yang diterapkan adalah Research and Development (R&D) melalui model ADDIE yang meliputi beberapa tahapan di antaranya: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, serta Evaluasi. Media yang dikembangkan memuat berbagai fitur utama, yaitu: Beranda, Petunjuk Penggunaan, Tujuan Pembelajaran, Materi, Evaluasi, Absensi, Kontak, dan Pengembang. Temuan ini memperlihatkan bahwasanya media yang dikembangkan mendapat penilaian "Sangat Layak" dari validasi ahli media melalui skor rata-rata 81,06% serta validasi ahli materi dengan skor sempurna 100%. Selain itu, uji coba terhadap 51 siswa menghasilkan respon positif dengan rata-rata persentase kelayakan 90,56%. Media ini dinilai menarik secara visual, mudah digunakan, dan memberikan manfaat nyata dalam menunjang proses pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites sangat layak digunakan sebagai alternatif inovatif dalam meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia. Media ini direkomendasikan untuk diimplementasikan sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu ditingkatkan pemanfaatannya untuk materi pelajaran lain guna menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif serta menarik.</p>

I. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, seperti di dunia pendidikan. Pendidikan sendiri merupakan suatu tujuan utama negara, seperti yang ada pada Pembukaan UUD 1945, untuk mencerdaskan kehidupan bangsa (Ratnaningrum, 2022). Dengan demikian,

peningkatan mutu pendidikan menjadi langkah strategis dalam membangun kualitas sumber daya manusia di Indonesia (Feriandi, 2019).

Seiring dengan perkembangan era digital yang semakin pesat, inovasi pada proses pembelajaran menjadi sangat dibutuhkan agar lebih efektif serta relevan dengan karakteristik peserta didik masa kini. Generasi Z, yang lahir serta tumbuh di

zaman digital, menunjukkan kecenderungan terhadap metode pembelajaran yang terbuka, interaktif dan berbasis teknologi (Ekasani, D., & Kuswinarno, 2024). Dengan demikian, pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran bukan lagi hanya sekedar pilihan melainkan suatu keharusan untuk menciptakan suasana belajar yang menarik serta sejalan dengan kemajuannya zaman (Sriyanta, 2023).

Namun demikian, penerapan teknologi dalam sistem pendidikan Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan. Banyak sekolah yang masih menerapkan metode pembelajaran tradisional misalnya ceramah, yang cenderung kurang menarik dan minim pemanfaatan teknologi sehingga berdampak negatif pada motivasi dan minat belajar siswa (Hidayah et al., 2024). Dominasi metode ceramah yang monoton dan kurang interaktif dapat mengurangi motivasi belajar (Dulyapit & Lestari, 2024). Selain itu, keterbatasan fasilitas serta kurangnya kemampuan kompetensi guru dalam penggunaan teknologi juga menjadi kendala dalam peningkatan kualitas pembelajaran digital.

Merujuk dari observasi serta wawancara di SMPN 1 Konawe Selatan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, ditemukan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih rendah. Pembelajaran masih banyak menggunakan media konvensional seperti buku teks dan PowerPoint, serta minimnya penggunaan platform interaktif. Proses reproduksi digital materi dan tugas masih bersifat manual, yaitu melalui pengiriman satu per satu menggunakan WhatsApp. Melihat kondisi tersebut, diperlukan inovasi dalam bentuk pengembangan media pembelajaran interaktif guna meningkatkan partisipasi, motivasi, dan efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia yang dinilai mampu menjadi solusi dalam meningkatkan efisiensi proses pembelajaran (Nay & Dopo, 2024).

Media pembelajaran interaktif merupakan media yang mengintegrasikan beberapa elemen multimedia seperti gambar, teks, audio, video, serta animasi, yang diperlihatkan secara interaktif dalam menunjang proses pembelajaran (Abdari et al., 2022). Sejalan dengan hal tersebut, Rahayu (2024) menyatakan bahwasanya media pembelajaran interaktif merupakan sebuah alat berbasis multimedia yang memanfaatkan teknologi dalam memberikan informasi dari guru ke siswa melalui komunikasi dua arah guna mempermudah proses belajar. Esensi dari media interaktif terletak pada kemampuannya

melibatkan pengguna secara aktif, bukan hanya sebagai penerima pasif informasi.

Berkenaan dengan aplikasi platform spesifik, Google Sites muncul sebagai salah satu opsi yang relevan. 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.

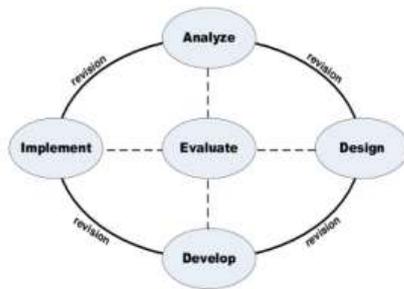
Penelitian ini menghadirkan kontribusi kebaruan dengan menghadirkan konteks empiris di SMPN 1 Konawe Selatan. Salah satu lokasi yang belum banyak dijadikan objek kajian dalam pengembangan media pembelajaran digital. Fokus penelitian pengembangan media interaktif dengan Google Sites ini untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII. Instrumen penelitian disusun secara sistematis, melalui proses validasi oleh enam orang ahli, serta dianalisis menggunakan skala Likert empat poin tanpa opsi netral, sehingga menghasilkan interpretasi data yang lebih tegas dan objektif. Selain itu, penyajian materi dan fitur interaktif pada Google Sites lebih sistematis, memudahkan peserta didik mengakses informasi secara terstruktur. Navigasi yang jelas dan integrasi multimedia yang memperkaya pengalaman belajar, mendukung pembelajaran mandiri dan kolaboratif.

Merujuk dari penjelasan sebelumnya, sehingga peneliti terdorong untuk melaksanakan sebuah penelitian berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Google Sites Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII SMPN 1 Konawe Selatan," dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran serta menguji kelayakan dalam mendukung proses belajar mengajar.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D). Menurut Pratiwi et al. (2024), metode R&D sebuah jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan atau menciptakan produk tertentu dan menguji kelayakan produk yang dikembangkan. Selaras kepada pendapat tersebut, Okpatrioka (2023) menjelaskan bahwasanya penelitian R&D merupakan serangkaian proses sistematis guna menciptakan produk baru ataupun menyempurnakan produk yang sudah ada.

Model pengembangan pada penelitian ini menerapkan model ADDIE yang meliputi 5 tahapan, di antaranya Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, serta Evaluasi (Amelia et al., 2025). Dipilihnya model ini karena memiliki alur yang sistematis serta relevan dengan tujuan pengembangan media pembelajaran.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE
(Syafiullah et al., 2025).

Prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif dengan Google Sites dilakukan melalui tahapan ADDIE, yang meliputi lima tahap. Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi secara mendalam kebutuhan dan permasalahan yang melatarbelakangi pengembangan media pembelajaran. Proses ini mencakup analisis kurikulum untuk menyelaraskan materi Bahasa Indonesia yang akan diintegrasikan, analisis karakteristik peserta didik kelas VIII SMPN 1 Konawe Selatan serta analisis kebutuhan guru dan ketersediaan sarana prasarana sekolah. Hasil analisis ini menjadi fondasi awal yang krusial dalam menentukan arah dan spesifikasi produk yang akan dikembangkan, memastikan bahwa media yang dihasilkan relevan dan sesuai dengan konteks pembelajaran.

Tahap desain berfokus pada perancangan konseptual media pembelajaran berdasarkan data yang diperoleh dari tahapan analisis. Pada tahapan ini, peneliti merumuskan tujuan pembelajaran yang spesifik, menyusun peta konsep atau struktur navigasi media dalam Google Sites, serta memilih jenis konten dan

format media yang paling efektif. Selain itu, aspek tampilan dan pengalaman pengguna dirancang untuk memastikan media mudah digunakan dan menarik secara visual. Desain instrumen penelitian seperti lembar validasi ahli maupun angket respon siswa juga disiapkan di tahap ini untuk mengumpulkan data pada tahapan selanjutnya.

Tahap development merupakan realisasi dari desain yang telah disusun, di mana media pembelajaran interaktif dibangun menggunakan platform Google Sites. Ketika media sudah dikembangkan, langkah berikutnya yaitu menjalankan validasi ahli oleh validator yang kompeten di bidang media dan materi. Validator akan mengevaluasi kelayakan, kesesuaian, dan keakuratan media menggunakan instrumen yang telah disiapkan. Umpan balik, saran, dan rekomendasi dari validator ahli ini kemudian menjadi dasar utama untuk melakukan revisi awal terhadap produk, memastikan media memenuhi standar kualitas sebelum diujicobakan.

Tahap implementasi berfokus pada penerapan media pembelajaran yang sudah dikembangkan dan direvisi merujuk dari hasil validasi oleh setiap ahli. Pada tahap ini, media diuji coba secara langsung kepada subjek sasaran, yaitu peserta didik kelas VIII di SMPN 1 Konawe Selatan, dalam konteks pembelajaran yang sesungguhnya. Tujuan dari implementasi ini adalah untuk mengajarkan bagaimana media digunakan oleh peserta didik, serta untuk menilai tingkat kepraktisan yang dilaksanakan dengan menyebarkan angket respon peserta didik yang dirancang untuk mengukur aspek kemudahan penggunaan, tampilan, serta kebermanfaatan media untuk menunjang proses pembelajaran.

Tahapan evaluasi adalah tahap terakhir yang berfungsi untuk menilai secara komprehensif kualitas dan efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan. Peneliti menganalisis seluruh data yang terkumpul dari hasil validasi ahli. Dari analisis ini, diidentifikasi kelemahan dan kekuatan media, maupun rekomendasi dalam perbaikan lebih lanjut. Hasil evaluasi ini kemudian menjadi dasar untuk melakukan revisi akhir produk. Tujuannya adalah memastikan bahwasanya media pembelajaran interaktif dengan Google Sites yang dihasilkan tidak hanya valid secara substansi dan desain, tetapi juga optimal, layak, serta efektif untuk diterapkan pada kegiatan belajar mengajar.

Penelitian ini dilakukan di SMPN 1 Konawe Selatan, Kelurahan Ranomeeto, Kecamatan Ranomeeto, Kab. Konawe Selatan pada tahun 2025 dengan subjek penelitiannya mencakup

semua peserta didik kelas VIII yang menjadi pengguna media pembelajaran interaktif serta guru pelajaran Bahasa Indonesia yang mempunyai peran menjadi informan mengenai kebutuhan serta tantangan dalam pembelajaran. Objek penelitian adalah pengembangan media pembelajaran interaktif dengan Google Sites di mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII SMPN 1 Konawe Selatan.

Pada penelitian ini, instrumen dalam pengumpulan data disusun berdasarkan teknik yang diterapkan peneliti yaitu angket (kuesioner). Instrumen kuesioner divalidasi oleh 3 ahli materi serta tiga ahli media guna memastikan kelayakan isi serta kesesuaian indikator terhadap tujuan penelitian. Selain itu, guna mengidentifikasi respon siswa kepada media pembelajaran yang sudah dikembangkan, instrumen kuesioner juga diujicobakan secara terbatas kepada 51 siswa kelas VIII.

Tabel 1. Penilaian data survei Skor Skala Likert (Yani & Panjaitan, 2021)

Skor	Keterangan
4	Sangat layak
3	Layak
2	Tidak Layak
1	Sangat Tidak Layak

Merujuk dari tabel tersebut, menyajikan data penilaian survei yang diukur mempergunakan Skala Likert empat poin, dengan rincian skor 4 berkategori "Sangat Layak", 3 berkategori "Layak", 2 berkategori "Tidak Layak", serta 1 berkategori "Sangat Tidak Layak". Skala ini mempunyai tujuan guna mengukur tingkat kelayakan suatu aspek sebagaimana dinilai oleh responden berdasarkan pernyataan-pernyataan dalam instrumen survei. Penggunaan skala tanpa opsi netral dimaksudkan untuk mendorong responden memberikan penilaian yang lebih tegas, sehingga data yang diperoleh mencerminkan persepsi atau kecenderungan secara lebih eksplisit. Skor yang diperoleh nantinya akan digunakan untuk menganalisis tingkat kelayakan dari objek atau program yang diteliti.

Data yang didapat dari hasil validasi, kemudian dianalisis secara kuantitatif deskriptif. Suatu teknik analisis yang digunakan yaitu perhitungan persentase, dengan tujuan guna mengetahui proporsi atau frekuensi relatif dari tanggapan responden terhadap setiap butir pernyataan dalam instrumen. Untuk menghitung persentase tanggapan tersebut menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Penjelasan:

P = Persentase validasi

n = Skor maksimum

f = Jumlah skor data yang terkumpul

Sumber: (Febriyanti & Sari, 2022)

Berdasarkan hasil perhitungan mempergunakan rumus yang sudah ditentukan, keberhasilan pengembangan media pembelajaran bisa dinilai dari hasil validasi dari seluruh ahli yaitu ahli materi serta materi, yang ditunjukkan oleh persentase serta kriteria justifikasi media sebagaimana dijabarkan berikut:

Tabel 2. Presentasi dan Kriteria Kelayakan Penilaian Media (Reski et al., 2024)

Penilaian	Kategori
76%-100%	Sangat layak
51%-75%	Layak
26%-50%	Tidak Layak
0%-25%	Sangat Tidak Layak

Merujuk dari tabel 2, menggambarkan kriteria persentase yang diterapkan dalam menetapkan tingkat kelayakan media mengacu pada hasil penilaian. Rentang persentase 76% hingga 100% dikategorikan sebagai "Sangat Layak", 51% hingga 75% sebagai "Layak", 26% hingga 50% sebagai "Tidak Layak", dan 0% hingga 25% sebagai "Sangat Tidak Layak". Klasifikasi ini berfungsi sebagai acuan kuantitatif untuk menafsirkan hasil evaluasi terhadap media yang dikembangkan. Melalui adanya pembagian kategori ini, peneliti bisa menetapkan seberapa jauh kualitas media memenuhi standar kelayakan yang diharapkan, sehingga mendukung pengambilan keputusan berbasis data secara lebih objektif dan sistematis.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan penelitian ini yaitu guna mengembangkan serta menguji kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis web melalui platform Google Sites di mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII di SMPN 1 Konawe Selatan. Proses pengembangan media dilakukan secara sistematis melalui 5 tahapan model ADDIE, di antaranya Analysis, Design, Development, Implementation, serta Evaluation.

Pada tahapan analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran di lapangan melalui observasi awal. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional dan belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif

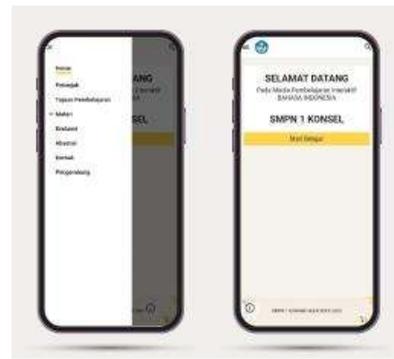
berbasis teknologi. Temuan ini diperkuat oleh pernyataan guru Bahasa Indonesia yang menekankan perlunya media pembelajaran yang fleksibel dan interaktif untuk menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Keterbatasan penggunaan media yang hanya mengandalkan bahan cetak dipandang sebagai peluang oleh peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih efektif serta praktis melalui dukungan perangkat dan sumber daya yang memadai.

Tahap desain dilakukan dengan merancang struktur dan konten media yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa serta tujuan pembelajaran. Desain media mencakup berbagai komponen pendukung, seperti tujuan pembelajaran, materi pokok, video pembelajaran, kuis, dan presensi. Pada tahap ini, peneliti menyusun *storyboard* sebagai rencana awal produk dengan memanfaatkan media Canva. Penyusunan *storyboard* dilakukan dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa yang berfungsi sebagai acuan dalam proses pengembangan antarmuka pengguna (*user interface*) pada media pembelajaran interaktif dengan Google Sites. *Storyboard* tersebut bisa diamati dalam gambar 2.



Gambar 2. Visualisasi *Storyboard* Halaman Utama

Tahap development merupakan realisasi dari desain yang telah disusun. Dalam tahapan ini, media pembelajaran interaktif dibangun menggunakan platform Google Sites. Materi pelajaran Bahasa Indonesia yang telah dirancang diintegrasikan ke dalam halaman-halaman yang interaktif, dilengkapi dengan elemen multimedia seperti video, gambar, serta teks. Beberapa fitur interaktif yang telah ditentukan, seperti kuis, video youtube, dan penyisipan dokumen google drive. Proses pengembangan juga melibatkan penyesuaian tata letak agar media responsif dan bisa diakses secara baik dengan beberapa perangkat seperti *smartphone*, tablet, dan komputer. Hasil pengembangan bisa diamati dalam gambar berikut.



Gambar 3. Tampilan Utama Hasil Pengembangan

Selama proses pengembangan ini, dilakukan uji coba fungsionalitas secara berkala untuk memastikan semua tautan dan fitur media pembelajaran bekerja dengan benar. Selain itu, untuk menilai kelayakan, validasi juga dilakukan oleh tiga orang ahli media serta materi dengan menggunakan lembar penilaian berdasarkan skala Likert. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dan diperlihatkan secara rinci pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Jumlah Indikator	Skor Aktual (f)	Skor Maksimum (n)	Presentasi
Komunikasi	5	49	60	81,67%
Desain Teknis	4	39	48	81,25%
Urutan Penyajian	2	19	24	79,17%
Total	11	107	132	81,06%
Kategori				Sangat Layak

Merujuk dari tabel tersebut yang memperlihatkan hasil Validasi Ahli Media, bisa ditarik kesimpulan bahwasanya media pembelajaran yang dievaluasi berkategori "Sangat Layak". Penilaian dari ahli media mengindikasikan konsistensi yang baik pada setiap aspek. Aspek Komunikasi meraih persentase tertinggi sebesar 81,67%, mengindikasikan kemudahan penggunaan media, logika berpikir yang jelas, interaksi yang baik dengan pengguna, petunjuk penggunaan yang mudah dipahami, dan penggunaan bahasa yang sesuai. Aspek Desain Teknis memperoleh 81,25%, menunjukkan bahwa format teks, penggunaan warna, kualitas desain, dan penggunaan tombol interaktif telah dirancang dengan baik. Sementara itu, aspek Urutan Penyajian mencapai 79,17%, yang mencerminkan transisi antar halaman dan tampilan media secara keseluruhan sudah memadai. Secara agregat, total persentase validasi media ini mencapai 81,06%, menegaskan

bahwasanya media pembelajaran ini “sangat layak” untuk diterapkan pada proses pembelajaran.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Jumlah Indikator	Skor Aktual (f)	Skor Maksimum (n)	Presentasi
Isi Materi	7	84	84	100%
Strategi Pembelajaran	2	24	24	100%
Total	9	108	108	100%
Kategori				Sangat Layak

Hasil pada Tabel 4, validasi yang dilaksanakan oleh tiga ahli materi memperlihatkan bahwasanya media pembelajaran yang dikembangkan mendapat skor maksimal di seluruh indikator yang dinilai. Pada aspek isi materi, terdapat 7 indikator yang seluruhnya mendapatkan penilaian “Sangat Layak” dengan skor aktual 84 dari skor maksimum 84, sehingga menghasilkan persentase kelayakan 100%. Demikian pula pada aspek strategi pembelajaran yang terdiri dari 2 indikator, juga memperoleh skor penuh yaitu 24 dari 24, dengan persentase 100%. Secara keseluruhan, dari total 9 indikator yang dinilai oleh ketiga ahli materi, media ini mencapai skor aktual 108 dari skor maksimum 108, yang menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 100%. Hal ini mengindikasikan secara keseluruhan bahwa isi dan strategi pembelajaran dalam media interaktif Google sites dinilai sangat layak untuk diterapkan pada proses pembelajaran sesuai dengan kaidah akademik.

Pada tahapan implementasi, media pembelajaran yang sudah dikembangkan diujicoba kepada 51 siswa kelas VIII SMPN 1 Konawe Selatan. Prosedur ini dilakukan dalam satu kali pertemuan yang dirancang untuk mendapatkan data awal mengenai respon pengguna. Pengumpulan data menggunakan kuesioner difokuskan pada beberapa indikator kunci: tampilan, kemudahan penggunaan, penyajian materi serta manfaat yang dirasakan siswa dalam proses pembelajaran. Media didistribusikan secara digital melalui tautan, memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi dan berinteraksi dengan konten di mana serta kapan saja, baik di lingkungan rumah ataupun lingkungan sekolah mereka. Berikut persentase dari hasil respon siswa kepada penggunaan media.

Tabel 5. Hasil Persentasi Respon Siswa

Aspek	Jumlah Indikator	Skor Aktual (f)	Skor Maksimum (n)	Presentasi
Tampilan	2	372	408	91.18%
Kemudahan Penggunaan	2	368	408	90.20%
Penyajian Materi	2	363	408	88.97%
Manfaat	2	375	408	91.91%
Total	8	1478	1632	90.56%
Kategori				Sangat Layak

Pengukuran respon siswa kepada media pembelajaran ini menunjukkan hasil yang menggembirakan. Aspek tampilan media dinilai sangat layak dengan persentase mencapai 91,18%, mengindikasikan daya tarik visual yang tinggi. Kemudahan penggunaan juga mendapatkan respon positif sebesar 90,20%, menandakan bahwa antarmuka media bersifat intuitif bagi pengguna. Sementara itu, aspek penyajian materi memperoleh skor 88,97%, yang menunjukkan kejelasan dan kelengkapan konten yang disampaikan. Secara khusus, aspek manfaat media bagi siswa mendapatkan persentase tertinggi, yaitu sebesar 91,91%. Dengan demikian, berdasarkan total rata-rata skor sebesar 90,56%, media pembelajaran ini dinyatakan sangat layak digunakan oleh siswa.

Adapun proses evaluasi produk dilakukan secara komprehensif, tidak hanya berdasarkan respon positif dari peserta didik, tetapi juga melalui validasi oleh para ahli. Validasi yang dilaksanakan oleh ahli materi media memberikan tinjauan kritis serta masukan konstruktif terhadap aspek-aspek kunci seperti akurasi konten, relevansi materi, dan fungsionalitas teknis produk. Data dari validasi ahli ini, digabungkan dengan respon peserta didik yang mencerminkan tingkat penerimaan, kemudahan penggunaan, dan persepsi manfaat produk, menjadi landasan fundamental untuk justifikasi kelayakan. Informasi menyeluruh dari kedua tahap evaluasi tersebut digunakan untuk melakukan revisi dan penyempurnaan yang diperlukan, sehingga memastikan produk akhir tidak hanya valid secara teoritis dan fungsional, tetapi juga efektif, menarik, serta benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna sebelum diimplementasikan atau diproduksi secara lebih luas.

Sebagai hasil dari proses desain yang teliti dan revisi berbasis evaluasi, tampilan akhir media pembelajaran interaktif yang dikembangkan menggunakan Google Sites bisa diakses pada

link: <https://sites.google.com/view/bahasa-indonesia-sm/home>

Berdasarkan seluruh tahapan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites yang telah dijalankan, mulai dari analisis kebutuhan yang cermat, perancangan desain yang terstruktur, hingga validasi oleh ahli serta evaluasi respon peserta didik, bisa ditarik kesimpulan bahwasanya produk yang diciptakan telah melalui serangkaian uji kualitas. Proses iteratif ini memastikan bahwasanya media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan, dan hasil penilaian lebih lanjut menegaskan bahwa media ini "sangat layak" untuk digunakan pada proses pembelajaran di mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII SMPN 1 Konawe Selatan.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil validasi serta uji coba, media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites yang dikembangkan memuat berbagai fitur utama meliputi Beranda, Petunjuk Penggunaan, Tujuan Pembelajaran, Materi, Evaluasi, Absensi, Kontak, dan Pengembang, dinyatakan sangat layak digunakan. Kelayakan ini dinyatakan "Sangat Layak" yang dinilai dari ahli media melalui skor rata-rata 81,06% dan skor sempurna 100% dari ahli materi, serta respon positif dari 51 siswa dengan rata-rata persentase kelayakan 90,56%.

B. Saran

Media ini direkomendasikan untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan dapat diadaptasi lebih lanjut untuk digunakan di berbagai mata pelajaran lain guna mendukung terciptanya kegiatan belajar-mengajar yang lebih interaktif, efektif, dan menarik.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdari, V. A., Hadjaratie, L., Dwinanto, A., Pakaya, N., Pakaya, J. A., & L Bau, R. T. R. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis website (Google Sites) pada materi fungsi di SMA Negeri 15 Medan. *Humantech: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 1(10), 1520-1533.
- Amelia, Z., Rahmadani, A., Nisa, A. F., & Lestari, A. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran SUMA (Seri Untuk Membaca Anak) dalam Meningkatkan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun*. 5, 118-

134.
<https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.873>

- Dulyapit, A., & Lestari, S. (2024). *METODE CERAMAH DALAM PENDIDIKAN MADRASAH IBTIDAIYAH: ANALISIS LITERATUR TENTANG IMPLEMENTASI*. 4(2), 45-56.
- Ekasani, D., & Kuswinarno, M. (2024). *E-ISSN: 2988-1986*
<https://ejournal.warunayama.org/kohesi>
Kohesi: Jurnal Multidisiplin Saintek Volume 5 No5 Tahun 2024. 5, 1-8.
- Febriyanti, D. F., & Sari, P. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Literasi Sains Menggunakan Software Ispring Suite 9 pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6620-6629.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3323>
- Feriandi, indrakusuma. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Siswa Kelas X*. 3(1), 1-23.
- Hidayah, N., Ridwan, A., & Azis, A. (2024). Urgensi Manajemen Pendidikan Islam Di Era Modern. *Jurnal Ummul Qura*, 9(1), 209-228.
<https://doi.org/10.61082/alfatih.v7i2.359>
- Nay, C., & Dopo, F. (2024). Upaya Digitalisasi Pendidikan Melalui Program Kerja Adaptasi Teknologi di Sekolah Sasaran Kampus Mengajar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(1), 51-59.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v7i1.3115>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86-100.
<https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Pratiwi, J. E., Azizah, M., & Nuvitalia, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Google Sites Pada Pelajaran IPAS Bab 5 Topik C "Bagaimana Aku Tumbuh Besar" Kelas V SDN 1 Tanjungsari Rembang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(02), 1549-1559.

- Prayudi, A., & Anggriani, A. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Google Sites untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran*, 1(1), 9–18. <https://doi.org/10.59584/jundikma.v1i1.2>
- Rahayu, W. O. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS 1 POKOK BAHASAN KUMAN DAN VIRUS DI SD NEGERI 33 KENDARI. Universitas Muhammadiyah Kendari.
- Ratnaningrum, W. A. (2022). Dasar-Dasar Yuridis Sistem Pendidikan Nasional. *Educational Technology Journal*, 2(2), 22–28. <https://doi.org/10.26740/etj.v2n2.p22-28>
- Reski, A. I., Muhallim, M., Paembonan, S., Dasril, D., Abduh, H., & Hasnahwati, H. (2024). Aplikasi Sistem Absensi Fingerprint Dosen Dan Staff Fakultas Teknik Universitas Andi Djemma. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 12(3). <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i3.4985>
- Setianingsih, D., Siswono, T. Y. E., & Yumiati. (2024). ELSE (Elementary School Education PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB (GOOGLE SITES) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN LITERASI DIGITAL. 8(2), 440–450.
- Sriyanta, A. (2023). Kemajuan Digital Dalam Pembelajaran Mengubah Paradigma Pendidikan. *Jurnal Tahsinia*, 4(2), 312–325. <http://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/th/article/view/205>
- Syafiullah, M., Lastuti, S., & Akbar, M. R. (2025). Pengembangan Media Kartu Interaktif Menggunakan Wordwall untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN Naganuri Sape. 5, 805–815. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1453>
- Syah, Y. A., & Hidayatullah, R. S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Google Sites Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk. *Journal of Vocational and Technical Education (JVTE)*, 6(1), 56–65. <https://doi.org/10.26740/jvte.v6n1.p56-65>
- Yani, M. P., & Panjaitan, D. J. (2021). Analisis Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Matematika Dimasa Pandemi COVID-19 Pada Siswa SMP Negeri 1 Air Putih. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 8(2), 225–237.