



## PENGEMBANGAN GOOGLE SITES SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK Mendukung Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Siti Nawal Nazlah<sup>1</sup>, Muhaiminah Jalal<sup>2</sup>

<sup>1</sup>UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Muaro Jambi, Jambi, Indonesia

<sup>2</sup>UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Muaro Jambi, Jambi, Indonesia

Correspondent Email: [Nawalnazlah03@gmail.com](mailto:Nawalnazlah03@gmail.com)

**ABSTRACT.** *The learning process in the classroom still uses media book/LKS, images, and blackboards as media. The learning media are not very varied, and the researcher has not yet found any teachers using interactive media and other learning media. As a result, the students become less enthusiastic about learning and do not pay attention to the teacher. This study aims to increase the learning motivation of fifth grade students of SD Nurul Khoir Jambi City in Indonesian language subjects through the development of interactive learning media based on Google Site. The method used is Research and Development (R&D) with the stages of initial investigation, design, realization, trial, evaluation, revision, and implementation. In the design stage, learning materials were designed to support students' learning motivation. The media was then tested and showed high validity with validation scores: media 95, material 85, and language 90. The practicality test showed an average score of 81 with the category "Very Practical." On a large scale, teachers gave a score of 98 (category "Very Practical"), while 30 students rated it with an average score of 91. The use of this media is considered effective in supporting independent learning. The results of the motivation test showed an increase in student learning motivation, with an average N-Gain of 0.58 and a percentage increase of 55%. Pre-test and post-test data showed an increase in scores from 64.00 to 84.83, so that Google Site learning media was proven effective and feasible to implement.*

**Keywords:** Indonesian Language, Google Site, Learning Media, Learning Motivation

**ABSTRAK.** Proses pembelajaran di kelas masih menggunakan media buku/LKS, dan media gambar, papan tulis. Media pembelajaran kurang bervariasi, peneliti juga belum menemukan guru yang menggunakan media interaktif dan media pembelajaran yang lainnya. Sehingga peserta didik menjadi kurang antusias dalam belajar dan tidak memperhatikan guru. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD Nurul Khoir Kota Jambi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Google Site. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan tahapan investigasi awal, desain, realisasi, uji coba, evaluasi, revisi, dan implementasi. Pada tahap desain, materi pembelajaran dirancang untuk mendukung motivasi belajar siswa. Media ini kemudian diuji dan menunjukkan validitas tinggi dengan skor validasi: media 95, materi 85, dan bahasa 90. Uji praktikalitas menunjukkan skor rata-rata 81 dengan kategori "Sangat Praktis." Pada skala besar, guru memberikan nilai 98 (kategori "Sangat Praktis"), sementara 30 siswa menilai dengan skor rata-rata 91. Penggunaan media ini dinilai efektif dalam mendukung pembelajaran mandiri. Hasil uji motivasi menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa, dengan N-Gain rata-rata sebesar 0,58 dan persentase peningkatan 55%. Data pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan skor dari 64,00 menjadi 84,83, sehingga media pembelajaran Google Site terbukti efektif dan layak diimplementasikan.

**Kata Kunci:** Bahasa Indonesia, Google Site, Media Pembelajaran, Motivasi Belajar

### Article History

Received : 12 Januari 2025

Accepted : 30 Juni 2025

Revision : 30 Juni 2025

Published : 30 Juni 2025

How to cite: Nazlah, S. N & Jalal, M. (2025). Pengembangan Google Sites sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Mendukung Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *Jitera-Journal in Teaching and Education Area*, 2 (2), 148-161



## **PENDAHULUAN**

Proses belajar mengajar memiliki dua unsur yang amat penting yaitu metode mengajar dan media pembelajaran, kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan peserta didik kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik peserta didik ((Artawan et al., 2016). Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh pendidik (Kertati et al., 2023). Fasilitas-fasilitas yang ada disekolah menyebabkan pendidik harus menuangkan kreatifitas dalam pembelajaran. Kreatifitas merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran, dan pendidik dituntut untuk mendemonstrasikan dan menunjukkan proses kreatifitas tersebut (Yanti et al., 2023). Kreatifitas ditandai oleh adanya kegiatan menciptakan sesuatu yang sebelumnya tidak ada dan tidak dilakukan oleh seseorang atau adanya kecenderungan untuk menciptakan sesuatu . Pemilihan media pembelajaran mungkin merupakan hal yang utama dalam mendidik dan mengembangkan pengalaman, untuk mencapai hasil belajar yang ideal. Banyak media telah muncul dan berfluktuasi dan inovasi semakin berkembang dalam seratus tahun ke-21 (Rashid et al., 2012).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di Sekolah dasar Nurul Khoir terkait dengan media pembelajaran, diantaranya proses pembelajaran suasana kelas berlangsung masih menggunakan media buku/LKS, dan media gambar, papan tulis. Media pembelajaran kurang bervariasi, peneliti juga belum menemukan guru yang menggunakan media interaktif dan media pembelajaran yang lainnya. Sehingga peserta didik menjadi kurang antusias dalam belajar dan tidak memperhatikan guru. Peserta didik juga merasa kesulitan memahami materi yang disampaikan. Guru kelas V juga menjelaskan bahwa belum pernah mendapatkan pelatihan tentang pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran berbasis elektronik. Hal ini menyebabkan guru menggunakan media seadanya disekolah.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Google Site sebagai penunjang proses pembelajaran aktif,



inovatif, dan menyenangkan. Media pembelajaran interaktif memiliki kontribusi positif terhadap siswa. Hal tersebut sesuai dengan penelitian (Apriani et al., 2021; King & Baxter Magolda, 1999; Kurt et al., 2014) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh positif bagi siswa dalam meningkatkan motivasi belajarnya sehingga siswa menjadi lebih tertarik untuk memperhatikan apa yang sedang guru sampaikan. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran yaitu Google Site.

Google Site menjadi salah satu platform pembelajaran berbasis daring yang disediakan oleh Google dan dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran. Google Site sendiri adalah layanan website profesional ataupun pribadi yang mudah untuk dibuat dan bisa digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah (Azlim et al., 2015; Faisal & Kisman, 2020) Penggunaan Google Site sebagai media pembelajaran dapat membantu guru dalam meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan Google Site sebagai media pembelajaran inovatif dapat meningkatkan minat belajar siswa. Selain dapat meningkatkan minat belajar siswa Google Site juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian (Adzkiya & Suryaman, 2021; Ginting & Afifah, 2022; Irawan et al., 2023; Keguruan et al., 2023; Pratama et al., 2023) yang menyatakan bahwa Google Site sebagai media pembelajaran memiliki pengaruh positif yang cukup. Media pembelajaran berbasis Google Site mempunyai kelebihan tertentu salahsatunya mempermudah guru dalam menyajikan materi pembelajaran. Media pembelajaran berbasis Google Site yang dikembangkan memuat materi pelajaran, audio, video, soal-soal yang terkait dengan materi pembelajaran.

## **METODE**

Penelitian *Research and Development* ini dilaksanakan di SD Nurul Khoir Kota Jambi pada Tahun 2024. Penelitian ini memiliki beberapa karakteristik yang menjadi sasaran peneliti. Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V, bahan ajar yang dikembangkan berupa pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Site* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

Penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan procedural yang bersifat deskriptif model *ADDIE* (Fraenkel et al., 2011; Widyastuti et al., 2024). Pengembangan model *ADDIE* merupakan model perancangan pembelajaran generik yang menyediakan proses terorganisasi dalam pembangunan bahan-bahan pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran tradisional (tatap muka dikelas) maupun secara daring. Model pengembangan berorientasi kelas menggunakan lima tahap, yaitu *analysis, design, development, implement, evaluate*. Model *ADDIE* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan model *ADDIE* terletak pada tahapan implementasi karena dilakukan secara sistematis dan sistemik, sedangkan kekurangannya yaitu terletak pada tahap desain karena model *ADDIE* tidak mengatakan bagaimana membagi tujuan utama menjadi tujuan yang praktis. Dengan demikian, analisis dan perencanaan harus hati-hati agar bisa mencapai hasil yang diutamakan dari keseluruhan proses pengembangan. Berikut akan disajikan langkah-langkah penelitian pengembangan *ADDIE* dalam bentuk bagan, yaitu :



**Gambar 1.** Tahapan Pengembangan Model *ADDIE*

Teknik analisis data dalam pengembangan media pembelajaran berbasis web terdiri dari analisis data hasil angket validasi ahli, validasi pengguna, dan respon peserta didik. Kemudian diolah sesuai dengan prosedur penelitian dan pengembangan.

#### ***Analisis data hasil validasi ahli dan validasi pengguna (Kelayakan)***

Adapun rumus yang digunakan dalam analisis data validasi ahli yaitu sebagai berikut

$$(Sa'adun Akbar, 2017) : Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan :

Vah : Validasi Ahli (Nilai Presentase)

Tse : Total skor empirik yang didapatkan berdasarkan penilaian ahli, pengguna atau hasil angket respons siswa.



Tsh : Total skor maksimal yang diharapkan

### ***Analisis data hasil respon peserta didik (Kemenarikan)***

Teknik analisis ini bertujuan untuk mengetahui kemenarikan terhadap media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang dikembangkan peneliti, dengan menggunakan rumus

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

Keterangan :

P : (Nilai Presentase)

Tse : Total skor empirik yang didapatkan berdasarkan penilaian ahli, pengguna atau hasil angket respons siswa.

Tsh : Total skor maksimal yang diharapkan

### ***Analisis data pre-test dan posttest (Keefektifan)***

Teknik analisis ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan terhadap media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang dikembangkan peneliti, dengan menggunakan rumus sebagai

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

Keterangan :

P : (Nilai Presentase)

Tse : Total skor empirik yang didapatkan berdasarkan penilaian ahli, pengguna atau hasil angket respons siswa.

Tsh : Total skor maksimal yang diharapkan.

## **HASIL**

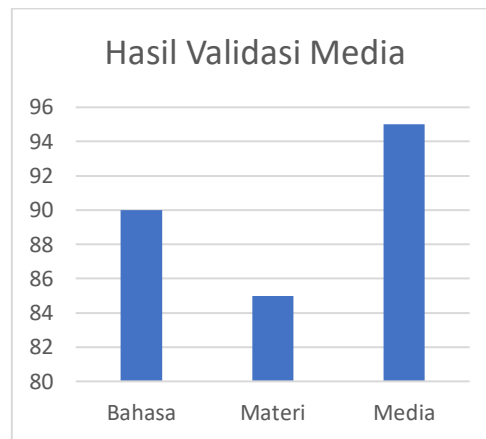
Pengujian validitas terhadap aspek bahasa, materi, dan media pada *Google Site* secara keseluruhan dapat disajikan sebagai berikut.

**Tabel 1.** Hasil Validasi

NO	Aspek Penilaian	Presentase Rata-rata	Kategori
----	-----------------	----------------------	----------

1	Validasi Bahasa	90 %	Sangat Layak
2	Validasi Materi	85 %	Sangat Layak
3	Validasi Media	95 %	Sangat Layak

Berdasarkan tabel diatas bahwasanya media interaktif Berbasis *Google Site* berada dalam kategori sangat layak baik dalam aspek bahasa, materi, maupun media. Hasil validitas tersebut dapat disajikan dalam diagram sebagai berikut :



**Diagram 1.** Hasil Validasi Media

Setelah melalui serangkaian validasi dan uji coba, dalam fase penelitian ini juga dilakukan evaluasi dengan mengadaptasi model evaluasi Van Der Akker dengan melakukan pengujian awal atau pilot testing yaitu Dimana media pembelajaran diuji cobakan dalam skala kecil kepada peserta didik yang heterogen untuk kemudian dari data dari uji coba ini digunakan untuk melakukan perbaikan dan penyesian pada produk. Selain dari uji coba evaluasi yang dilakukan pada fase ini juga dilakukan dengan memvalidasi media google site untuk mengumpulkan bukti-bukti yang mendukung bahwa produk yang dikembangkan dapat digunakan guna mencapai tujuan yang diinginkan.

Setelah media pembelajaran berbasis *Google Sites* memenuhi kriteria valid maka produk siap diimplementasikan pada siswa kelas 4 SD Nurul Khoir Kota Jambi yang terdiri dari 30 siswa. Dalam tahap implementasi peneliti mengamati perilaku siswa selama berjalannya pembelajaran untuk mengetahui faktor penghambat penggunaan media pembelajaran berbasis *Google Sites*.



Dalam melakukan analisis efektivitas penggunaan media Google Site dilakukan dengan melakukan penyebaran angket motivasi belajar dan lembar observasi motivasi belajar pada sebelum penerapan serta sesudah penerapan untuk kemudia dilakukan uji N-Gain untuk menganalisis bagaimana keefektifannya. Hasil analisis tersebut akan dijelaskan sebagai berikut.

**Tabel 2.** Hasil N-Gain Motivasi Belajar

NO	Pre-test	Post-test	pre-post	Skor ideal (100) pre	N-Gain Score	N-Gain Score (%)
1	65	80	15	35	0,43	42,86
2	60	85	25	40	0,63	62,50
3	70	100	30	30	1,00	100,00
4	75	90	15	25	0,60	60,00
5	70	100	30	30	1,00	100,00
6	65	75	10	35	0,29	28,57
7	60	80	20	40	0,50	50,00
8	60	70	10	40	0,25	25,00
9	70	80	10	30	0,33	33,33
10	60	90	30	40	0,75	75,00
11	60	80	20	40	0,50	50,00
12	60	80	20	40	0,50	50,00
13	55	90	35	45	0,78	77,78
14	60	90	30	40	0,75	75,00
15	70	100	30	30	1,00	100,00
16	75	85	10	25	0,40	40,00
17	60	90	30	40	0,75	75,00
18	60	80	20	40	0,50	50,00
19	60	70	10	40	0,25	25,00
20	65	85	20	35	0,57	57,14
21	70	75	5	30	0,17	16,67
22	60	80	20	40	0,50	50,00
23	75	90	15	25	0,60	60,00
24	60	80	20	40	0,50	50,00
25	60	95	35	40	0,88	87,50
26	70	90	20	30	0,67	66,67
27	60	90	30	40	0,75	75,00
28	65	80	15	35	0,43	42,86
29	60	85	25	40	0,63	62,50
30	60	80	20	40	0,50	50,00
<b>Mean</b>	64,00	84,83	20,83	36,00	0,58	57,95
	<b>Kategori</b>				Sedang	Evektif



Berdasarkan perhitungan uji praktikalitas skala besar dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis google site bahwa sebelum menggunakan media google site nilai siswa terhadap motivasi belajar pada kolom pre-tes dengan rata-rata 64%. Setelah diterapkan media google site dalam pembelajaran terdapat jumlah rata-rata sebesar 84,83% dalam arti kata media interaktif berbasis google site ini memberi dampak efektif terhadap motivasi belajar siswa.

## **PEMBAHASAN**

Media pembelajaran ini dirancang sesuai dengan silabus Kurikulum merdeka, dan dalam proses pengembangannya dirancang dengan interaktif dengan mengemban konten yang interaktif berbasis google site didalamnya. Sebelum diterapkan secara luas pada siswa dilakukan validasi dengan 3 validator yang meliputi validasi bahasa, validasi media, dan validasi materi. Setelah melalui rangkaian validasi media Google Site di uji cobakan pada siswa untuk mengetahui praktikalitas penggunaannya dan efektivitas media Google Site dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui muatan kontennya yang interaktif berbasis google site.

Pengembangan aplikasi pembelajaran digital dengan memberikan penekanan pada pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Hermawan & Hadi, 2024). Pengembangan aplikasi Google Site dimulai dengan tahap investigasi awal, yang mencakup analisis kebutuhan, konteks, dan tinjauan literatur. Identifikasi kebutuhan dilakukan melalui kajian pustaka, observasi, dan wawancara di SD Nurul Khoir kota Jambi. Proses ini dimulai dengan memperoleh izin dari kepala sekolah, dilanjutkan dengan observasi dan wawancara kepada guru kelas V. Tujuan dari observasi dan wawancara adalah untuk mendapatkan pemahaman mendalam terkait dinamika pembelajaran, kebutuhan siswa, serta pendekatan yang tepat dalam pengembangan aplikasi pendidikan.

Tahap desain melibatkan perancangan materi pembelajaran dalam bentuk aplikasi berdasarkan analisis awal. Proses ini dimulai dengan pengumpulan bahan muatan seperti capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Materi pembelajaran mengenai kata sifat diperoleh dari berbagai sumber seperti buku guru, buku siswa, dan internet. Komponen aset pendukung ditentukan, dan storyboard dibuat sebagai panduan dalam proses pembuatan aplikasi. Fokus utama dari fase ini adalah merancang media pembelajaran yang mampu



meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia dengan menerapkan pembelajaran interaktif berbasis google site. terutama dalam konten pembelajarannya. Pembelajaran interaktif berbasis google site menyusun pembelajaran yang mempertimbangkan perbedaan individual siswa.

Langkah selanjutnya, yaitu realisasi atau konstruksi aplikasi, melibatkan konversi desain awal yang terwujud dalam bentuk workspalce di google drive untuk membentuk aplikasi Google Site. Draft pertama dari aplikasi ini kemudian diuji validitasnya oleh validator yang telah ditentukan. Harapannya, realisasi aplikasi ini dapat efektif mendukung proses pembelajaran dengan menggabungkan elemen-elemen desain dan konten materi secara sinergis dengan hasil validitas dari masing-masing yaitu validasi bahasa 90%, validasi materi 85%, dan validasi media 95% berada dalam kategori “Sangat Layak”. Setelah dilakukan validasi dilanjutkan dengan pengujian media Google Site dalam skala kecil.

Uji coba praktikalitas dilakukan pada skala kecil dengan melibatkan beberapa responden (A1-A7). Hasilnya menunjukkan rata-rata skor sebesar 81,43, yang masuk dalam kategori "Sangat Praktis," menandakan bahwa Google Site dapat diterapkan secara efisien dalam konteks pembelajaran di SD Nurul Khoir kota Jambi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan aplikasi Google Site melalui tahapan investigasi awal, desain, relisasi dan kontruksi, tes, evaluasi, dan revisi serta implementasi telah berhasil menciptakan aplikasi yang berada dalam kategori layak, praktis dan efektifi yang mendukung meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Nurul Khoir kota Jambi.

Hasil uji kelayakan media pembelajaran aplikasi Google Site, yang melibatkan penilaian dari aspek bahasa, media, dan materi oleh validator ahli dan praktisi, mencerminkan kualitas dari ketiga aspek tersebut. Dalam aspek bahasa, dengan validator Vioni Saputri, M.Pd, menunjukkan bahwa bahasa yang diadopsi dalam aplikasi Google Site layak dengan presentase rata-rata 90. Hal ini sesuai dengan penelitian oleh (Warsita, 2013), yang mengemukakan bahwa evaluasi bahasa merupakan langkah penting dalam mengukur kualitas media pembelajaran. Oleh karena itu, hasil tersebut dapat diinterpretasikan sebagai kontribusi positif terhadap efektivitas komunikasi pembelajaran.

Dari segi media, hasil uji kelayakan menunjukkan presentase rata-rata sebesar 95, yang diperoleh dari penilaian validator Yudha Rello Pambudi, M.Pd. Dalam kerangka ini, teori



yang diperkenalkan oleh (Melati et al., 2023) mendukung bahwa media pembelajaran yang baik harus memperhatikan prinsip-prinsip desain, visual, dan interaktif. Oleh karena itu, hasil positif ini mencerminkan kesesuaian aplikasi dengan standar-desain media pembelajaran yang efektif. Uji kelayakan materi membuktikan bahwa Google Site memiliki presentase sebesar 85, dengan penilaian dari validator Tika Sari, M.Pd. Prinsip-prinsip pembelajaran konstruktivistik (Suprianto, n.d.) menunjukkan bahwa kualitas materi harus mempromosikan pemahaman mendalam dan memiliki relevansi dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, hasil ini dapat diinterpretasikan sebagai kesesuaian aplikasi dalam menyajikan materi yang sesuai dengan pendekatan pembelajaran konstruktivistik.

Secara keseluruhan, hasil uji kelayakan media Google Site sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rahim & Suherman, 2019), yang menyatakan bahwa kualitas bahasa, media, dan materi merupakan faktor kunci dalam menilai keberhasilan suatu media pembelajaran. Oleh karena itu, aplikasi Google Site dapat diakui sebagai media pembelajaran yang sangat layak dan relevan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SD Nurul Khoir kota Jambi.

Praktikalitas media pembelajaran Google Site, sebagaimana disajikan dalam hasil penelitian, memberikan gambaran komprehensif tentang penerimaan dan efektivitas media tersebut dari perspektif guru dan siswa. Dalam aspek kemudahan penggunaan, guru memberikan penilaian tinggi dengan rata-rata nilai 97, menunjukkan bahwa Google Site dianggap mudah diakses dan digunakan. (Nurmala, 2022) mendukung temuan ini dengan penelitiannya, yang menekankan bahwa kemudahan penggunaan suatu media dapat meningkatkan akseptabilitas dan efektivitasnya dalam konteks pendidikan. Dalam uji praktikalitas oleh siswa, hasil menunjukkan penilaian positif dengan nilai rata-rata 91, dan dikategorikan sebagai "Sangat Praktis." Respons siswa menggambarkan kepuasan mereka terhadap antarmuka yang ramah pengguna dan efektivitas Google Site dalam mendukung pembelajaran mandiri. Pembelajaran mandiri dan konstruktivistik mendukung pandangan ini, menggarisbawahi pentingnya media yang dapat membantu siswa belajar secara mandiri dan merangsang pemahaman konsep.

Secara keseluruhan, hasil uji praktikalitas Google Site dari kedua kelompok responden, guru dan siswa, menunjukkan penerimaan yang sangat positif. Media ini terbukti efektif dalam mendukung proses pengajaran, meningkatkan motivasi belajar siswa, dan memenuhi harapan para praktisi pendidikan.



Analisis efektivitas penggunaan media Google Site dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar dilakukan melalui pendekatan kuantitatif menggunakan penyebaran angket motivasi belajar dan lembar observasi motivasi belajar sebelum dan sesudah penerapan media tersebut. Selanjutnya, uji N-Gain digunakan untuk menganalisis sejauh mana keefektifan media Google Site dalam meningkatkan motivasi belajar.

Berdasarkan hasil analisis yang disajikan dalam tabel, rata-rata N-Gain sebesar 0,58 dan rata-rata persentase peningkatan sebesar 55%, mengindikasikan bahwa media pembelajaran ini dapat dianggap efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut teori pembelajaran, hasil N-Gain yang tinggi mencerminkan peningkatan signifikan dari pemahaman awal siswa setelah penerapan media pembelajaran (Sinensis, 2024). Teori ini mendukung temuan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media Google Site memberikan dampak positif pada motivasi belajar siswa. Adanya kategori "Tinggi" dan "Efektif" pada hasil analisis menunjukkan bahwa media Google Site dapat diandalkan untuk memotivasi siswa dalam proses belajar mereka.

Dalam analisis angket motivasi belajar, terdapat kenaikan presentase antara sebelum dan sesudah penggunaan media Google Site, sebagaimana tercermin dalam grafik. Data pre-test dan post-test angket motivasi menunjukkan perubahan skor motivasi peserta dari 64,00 menjadi 84,83. Hasil ini sesuai dengan teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa (Hamzah B. Uno, 2011; Oktiani, 2017).

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini konsisten dengan teori-teori pembelajaran dan motivasi. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa prinsip-prinsip dalam teori-teori tersebut dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar. Hasil penelitian ini mendukung gagasan bahwa penggunaan media pembelajaran, seperti Google Sites, dapat menjadi efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini menunjukkan potensi media digital dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

## **KESIMPULAN**

Media interaktif berbasis Google Site telah melalui serangkaian proses, mulai dari investigasi awal, desain, realisasi, uji coba, evaluasi, revisi, hingga implementasi, dan



berhasil mencapai hasil yang memuaskan. Pada tahap investigasi awal, dilakukan analisis kebutuhan, penentuan konteks, serta tinjauan literatur melalui kajian pustaka, observasi, dan wawancara di SD Nurul Khoir Kota Jambi. Di tahap desain, materi pembelajaran disusun berdasarkan hasil analisis awal dengan fokus utama pada pengembangan media yang bervariasi untuk mendukung motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Tahap realisasi melibatkan konversi desain awal melalui beberapa langkah, termasuk pembuatan sub-halaman seperti modul, materi, video, evaluasi, dan permainan dengan dukungan Google Drive, yang kemudian disusun menjadi Google Site. Media ini diuji validitasnya dan menghasilkan nilai validitas yang tinggi. selanjutnya dilakukan tes dalam skala kecil. Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa rata-rata skor sebesar 81,427 dibulatkan menjadi 81 dengan kategori "Sangat Praktis". Ini mencerminkan Tingkat efektivitas media pembelajaran dalam mendukung proses pembelajaran. Dengan nilai N-Gain dalam ujicoba evektifitas rata rata sebesar 0,5 kategori sedang dengan persentasi rata-rata 55,15 dengan kategori sangat Evektif. Hasil ahli validasi terhadap media pembelajaran google site juga menunjukkan bahwa validasi media memperoleh nilai 95, materi 85 dan bahasa memperoleh nilai 90. Dapat disimpulkan bahwa media pembelejaraan yang dikembangkan sangat layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Hasil uji praktikalitas melibatkan guru dan siswa dalam skala besar menunjukkan bahwa dari guru memperoleh nilai 98 dalam kategori sangat praktis dan praktisi dari 30 siswa menunjukkan penilaian positif dengan nilai rata-rata 91, dan dikategorikan sebagai "Sangat Praktis." Respons siswa menggambarkan kepuasan mereka terhadap antarmuka yang ramahpengguna dan efektivitas Google Site dalam mendukung pembelajaranmandiri.

Hasil analisi motivasi belajar siswa menggunakan angket sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis google site memperoleh rata-rata N-Gain sebesar 0,58 dan rata-rata persentase peningkatan sebesar 55%, mengindikasikan bahwa media pembelajaran ini dapat dianggap efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Data pre-test dan post-test angket motivasi menunjukkan perubahan skor motivasi peserta dari 64,00 menjadi 84,83. Data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran seperti Google Sites dapat menjadi efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

1. Ibu Muhaiminah Jalal, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu



- demi membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini
2. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen yang mengajar di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
  3. Seluruh staf dan karyawan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi yang telah memberikan bantuannya kepada penulis.
  4. Ibu Suarni, S.Tp selaku Kepala dan majlis guru Sekolah Dasar Kota Jambi yang telah membantu penulis dalam memperoleh data penelitian
  5. Ibu Meita Alfinia, S.Pd selaku wali kelas dan siswa kelas V Sekolah Dasar Nurul Khoir Kota Jambi, yang telah memberikan bantuan kepada penulis dalam memperoleh data sebagai subjek penelitian di lapangan.
  6. Kepada teman dekat penulis Tiara Wandari yang senantiasa memberi dukungan untuk penulis dalam penyelesaian skripsi ini hingga selesai.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adzkiya, D. S., & Suryaman, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 20. <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>
- Apriani, E., Syafryadin, Inderawati, R., Arianti, A., Wati, S., Hakim, I. N., & Noermanzah. (2021). Implementing E-learning Training toward English Virtual Lecturers: The Process, Perspectives, Challenges and Solutions. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 16(4), 240–255. <https://doi.org/10.3991/ijet.v16i04.14125>
- Artawan, P., Muhammadiyah, M., Hamsiah, A., Pongpalilu, F., Rachmandhani, M. S., Utari, T. I., Pratama, A., Mahmudah, K., Sumardi, M. S., & Wahyuningsih, N. S. (2016). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Sonpedia.
- Azlim, M., Amran, M., & Rusli, M. R. (2015). Utilization of Educational Technology to Enhance Teaching Practices: Case Study of Community College in Malaysia. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 195, 1793–1797. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.06.385>
- Faisal, P., & Kisman, Z. (2020). Information and communication technology utilization effectiveness in distance education systems. *International Journal of Engineering Business Management*, 12, 1–9. <https://doi.org/10.1177/1847979020911872>
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2011). *How to Design and Evaluate Research in Education* (8th ed.). McGraw-Hill Humanities.
- Ginting, B. P., & Afifah, L. (2022). Penggunaan Google Sites sebagai Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Jerman untuk Siswa Kelas X SMA Laboratorium UM. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(9), 1221–1237. <https://doi.org/10.17977/um064v2i92022p1221-1237>
- Irawan, D., Mulyati, M., Suhendra, R. N., Ferwani, S., Lumbantoruan, D. Y. R., Putri, M., Salma, K. S., & Febriani, Y. N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Google Sites Fiksi dan Nonfiksi Bahasa Indonesia Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Tanjungpinang. *Journal of Education Research*, 4(3), 1275–1283.



<https://doi.org/10.37985/jer.v4i3.339>

- Keguruan, F., Ilmu, D. A. N., & Dahlan, U. A. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN DALAM PEMBELAJARAN TEKS BIOGRAFI KELAS X SMA modern , efi sien dan baik . Sebagai langkah memajukan mutu dan nilai pendidikan Indonesia , maka dan memahami materi pembelajaran ( Widiyono & Millati , 2021 . 20(1), 11–16.*
- Kertati, I., Susanti, T., Muhammadiyah, M., Efitra, Zamista, A. A., Rahman, A. A., Yendri, O., Pratama, A., Rusmayadi, G., Nurhayati, K., Zabua, R. S. Y., Artawan, P., & Arwizet. (2023). Model & Metode Pembelajaran Inovatif Era Digital. In *Sonpedia*.
- King, P. M., & Baxter Magolda, M. B. (1999). A developmental perspective on learning. *Journal of College Student Development, 40(5)*, 599–609.
- Kurt, G., Akyel, A., Koçoğlu, Z., & Mishra, P. (2014). TPACK in practice: A qualitative study on technology integrated lesson planning and implementation of Turkish pre-service teachers of English. In *ELT Research Journal* (Vol. 3, Issue 3, pp. 153–166).
- Pratama, R., Alamsyah, M., Ferry, M. S., & Marhento, G. (2023). Pemanfaatan Google Site Sebagai Media Pembelajaran IPA. *Prosiding Seminar Nasional Sains, 4(1)*, 12–15. <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/sinasis/article/view/7094>
- Rashid, A. T., Camara, A., Ng, M., & Richero, A. (2012). Making the grade: The role of ICTs in providing access to knowledge. In *Connecting ICTs to Development: The IDRC Experience* (pp. 197–214). Anthem Press. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-84939785623&partnerID=40&md5=46a45d9dde64d255b0f7f69227be4926>
- Sa`adun Akbar. (2017). *Instrumen Pembelajaran*. Bandung : Remaja Rosadakarya.
- Widyastuti, T. A. R., Mukhlis, I. R., Tondong, H. I., Nur, M. D. M., Utami, R. N., Kusumastuti, S. Y., Kurniawan, S., Judijanto, L., Pratama, A., Saktisyahputra, Arwizet, Simamora, T., Boari, Y., Rohmah, L., Munizu, M., Purnamasari, N., Dewi, R., & Krisifu, A. (2024). *Metodologi Penelitian* (Efitra & Sepriano (eds.); 1st ed.). Sonpedia.
- Yanti, R., Raharjo, Rosyidin, I., Suhirman, L., Djollong, A. F., Adisaputra, A. K., Junaidi, J. K., Nurhasanah, Pratama, A., Djakariah, Nurdin, A., Nurdin, H., Handayani, N., & Kase, E. B. S. (2023). *Ilmu Pendidikan - Panduan komprehensif untuk pendidik* (Efitra (ed.); 1st ed.). Sonpedia.