
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GOOGLE SITE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR LITERASI TEKNOLOGI PENDIDIKAN BERBASIS BLENDED LEARNING

A. A. Putri ¹⁾ – J. Siska ²⁾, I. Rachayu ³⁾

Affiliation:

Universitas
Dehasen
Bengkulu Prodi Pendidikan
Komputer

Corresponding Author:

agnesazhariputri@gmail.com

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Google Sites untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Literasi Teknologi Pendidikan berbasis blended learning. Penelitian dilatar belakangi oleh belum optimalnya penggunaan media digital dalam pembelajaran serta kesulitan mahasiswa memahami materi. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D). Subjek penelitian adalah mahasiswa Program Studi Magister Manajemen Pendidikan FKIP Universitas Dehasen Bengkulu. Teknik pengumpulan data menggunakan angket validasi ahli media, ahli materi, respon mahasiswa, serta tes hasil belajar melalui pre-test dan post-test. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan uji paired samples t-test untuk mengetahui efektivitas media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Google Sites dinilai layak oleh ahli media dan ahli materi serta mendapatkan respon positif dari mahasiswa. Media yang dikembangkan memuat materi, video, forum diskusi, latihan, dan evaluasi yang dapat diakses secara daring maupun luring. Penggunaan media tersebut terbukti meningkatkan hasil belajar mahasiswa yang ditunjukkan dari perbedaan nilai pre-test dan post-test. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Google Sites efektif digunakan dalam pembelajaran literasi teknologi pendidikan berbasis blended learning.



Keyword: Media Pembelajaran Google Site, Blended Learning , Hasil Belajar Siswa

Pendahuluan

Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan sebagai upaya dalam meningkatkan keterlibatan siswa pada pembelajaran, menutup kesenjangan digital dengan meningkatkan literasi teknologi pada semua siswa, meningkatkan relevansi dan penerapan dunia nyata akademis dan membangun keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis dan penalaran yang baik, kesadaran global, keterampilan berkomunikasi, literasi informasi dan visual, penalaran ilmiah, produktivitas serta kreativitas (Sheninger, 2014). Ditambah lagi guru yang lebih berperan sebagai fasilitator seharusnya mampu menggunakan teknologi berbasis web yang mengarahkan pada pembelajaran aktif dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis (Penelitian et al., 2023).

Media pembelajaran merupakan alat serta teknik yang diterapkan untuk meningkatkan

efektivitas komunikasi serta interaksi antara pengajar dan murid dalam proses belajar-mengajar di lingkungan sekolah. Di dalam lingkungan belajar, media memiliki kapasitas luar biasa untuk menjelaskan materi yang mungkin masih kabur atau kurang dipahami oleh siswa. Media yang terbentuk dari hasil gabungan teknologi menghadirkan inovasi dengan mengintegrasikan berbagai bentuk media yang dikendalikan melalui computer (Permana et al., 2024).

Pendidikan dengan perkembangan zaman yang memanfaatkan teknologi yang semakin berkembang untuk memudahkan dalam penyampaian pembelajaran di kelas. Pendidikan juga berperan penting dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik sehingga setiap satuan lembaga pendidikan saling meningkatkan kualitasnya agar mampu bersaing dengan lembaga pendidik lainnya. Contoh dari media

pembelajaran interaktif yaitu penyampaian materi menggunakan video pembelajaran, latihan soal menggunakan LKPD (lembar kerja peserta didik), permainan yang menyenangkan menggunakan aplikasi belajar dan sebagainya (Rokmanah et al., 2025).

Keterampilan literasi menjadi penting untuk mendukung partisipasi aktif dan kompetitif di era globalisasi dan regionalisasi abad ke-21. Keterampilan abad ke-21 yang terdiri atas literasi dasar, kompetensi, dan karakter memegang peran penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Sejalan dengan hal tersebut, Taufiqurrahman (2023) menyampaikan SDM berkualitas sesuai dengan kebutuhan kompetensi abad ke-21 tidak hanya membutuhkan keterampilan teknis, tetapi yang mampu menguasai enam keterampilan literasi dasar, yaitu literasi baca tulis, numerasi, sains, digital, finansial, serta budaya dan kewarganegaraan.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap transformasi sektor pendidikan. Teknologi telah menjadikan proses pembelajaran lebih fleksibel, interaktif, dan mudah diakses (Munir, 2012). Dalam konteks pendidikan modern, penggunaan media pembelajaran berbasis web merupakan strategi penting untuk menjawab tantangan pembelajaran di abad ke-21 (Handayani & Nurhayati, 2020).

Salah satu platform digital yang efektif untuk mendukung pengembangan program literasi adalah Google Sites. Google Sites adalah layanan dari Google yang menyediakan platform pembuatan situs web dengan tampilan sederhana dan intuitif, dirancang untuk memudahkan pengguna membuat dan membagikan konten secara kolaboratif, (Nugroho & Hendrastomo, 2021). Selaras dengan hal tersebut, Febrian and Nasution (2024) menyampaikan bahwa Google Sites merupakan platform yang mudah digunakan dan mendukung kolaborasi serta integrasi aplikasi Google, sehingga efektif sebagai media pembelajaran di berbagai institusi tanpa memerlukan infrastruktur mahal.

Menurut Husamah (2014), begitu banyak penawaran kebaikan dalam pembelajaran Blended Learning salah satunya dapat meningkatkan Efektivitas serta hasil belajar siswa dan dapat melakukan proses pembelajaran dengan leluasa, dengan akses materi yang mudah

melalui online serta mudah untuk berkomunikasi dan berdiskusi baik dengan guru maupun teman yang dapat dilakukan dimana saja dengan media internet (Nande and Irman 2021). Sehingga penggunaan Blended Learning sangat cocok digunakan dalam penggunaan media Google Sites di Sekolah Dasar.

Google Sites merupakan platform pembelajaran berbasis web yang gratis, mudah digunakan, dan dapat diintegrasikan dengan berbagai konten pembelajaran digital seperti teks, gambar, video, dan tautan interaktif. Keunggulan Google Sites terletak pada kemampuannya mengorganisasikan informasi secara sistematis dan membuatnya dapat diakses oleh peserta dimana saja dan kapan saja (Wulandari & Zuhroh, 2023). Media ini sangat ideal untuk pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi, terutama dalam mengajarkan keterampilan perangkat lunak dasar seperti Microsoft Word, Excel, dan Power Point.

Namun, dalam praktiknya masih banyak guru yang belum memanfaatkan media digital seperti Google Sites secara maksimal dalam proses pembelajaran. Hal ini mungkin disebabkan oleh kurangnya pelatihan guru dalam bidang TIK dan terbatasnya infrastruktur sekolah, terutama di daerah dengan penetrasi teknologi yang masih rendah (Hulu, 2023). Selain itu, siswa juga sering kali kesulitan memahami konsep perangkat lunak yang abstrak jika hanya mengandalkan metode pembelajaran tradisional (Amalia, 2023).

Jadi temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa meskipun proses pembelajaran telah memanfaatkan media digital seperti Zoom dan google classroom, pemanfaatannya masih bersifat umum dan belum terintegrasi secara optimal dengan kebutuhan pembelajaran mata kuliah literasi teknologi pendidikan, khususnya pada konteks perkuliahan berbasis blended learning. Kendala teknis seperti mati lampu dan keterbatasan akses internet semakin memperkuat kebutuhan akan media pembelajaran google sites yang tidak hanya fleksibel, tetapi juga mampu menunjang pembelajaran secara mandiri dan berkelanjutan, baik daring maupun luring.

Oleh karena itu, peneliti merasa penting untuk mengembangkan media pembelajaran google sites yang dirancang secara khusus untuk mata kuliah tersebut, agar dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar pada program

studi magister manajemen pendidikan FKIP universitas dehasen Bengkulu. Pengembangan ini diharapkan mampu menjadi solusi atas keterbatasan media yang ada serta mendukung model pembelajaran blended learning yang kini semakin relevan.

Pembelajaran menggunakan model blended learning dapat didesain dengan berbagai cara sesuai keperluan. Penerapan bisa pada level organisasi/kampus, level program, level kursus/perkuliah, dan level aktivitas/topik. Untuk mencapai capaian pembelajaran pada matakuliah keterampilan dasar mengajar, penerapan blended learning dilakukan pada aktivitas simulasi.

Metode Penelitian

Dalam Penelitian ini, metode Menurut Slamet (2022), metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya, Research and development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan peneliti yang bersifat analisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa multiyear). Penelitian pengembangan (R&D) dalam pendidikan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklus R&D, Yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian dalam program yang lebih ketat dari R&D, Siklus ini diulang sampai bidang data uji menunjukkan bahwa produk tersebut memenuhi tujuan perilaku didefinisikan.

Menurut Slamet (2022), model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap utama, yaitu (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. Rimiszowski (1996) mengemukakan bahwa pada tingkat desain materi pembelajaran dan pengembangan, sistematis sebagai aspek procedural pendekatan

system telah diwujudkan dalam banyak praktik metodologi untuk desain dan pengembangan teks, materi audiovisual dan materi pembelajaran berbasis komputer.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

1. Hasil tahap analysis (analisis)

Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi masalah pembelajaran pada Program Studi Magister Manajemen Pendidikan FKIP Universitas Dehasen Bengkulu khususnya pada materi literasi teknologi pendidikan. Identifikasi dilakukan melalui wawancara dengan salah satu dosen untuk mengetahui kondisi pembelajaran yang berlangsung serta media yang digunakan.

a. Mahasiswa sulit dalam pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa sebagian mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi literasi teknologi pendidikan. Hal ini disebabkan karena pembelajaran lebih banyak dilakukan secara penyampaian materi tanpa adanya media yang mendukung secara visual dan praktik langsung. Akibatnya, mahasiswa kurang memahami konsep secara mendalam dan hanya menerima materi secara teori saja.

b. Mahasiswa kurang interaktif

Proses pembelajaran yang berlangsung selama ini cenderung satu arah. Mahasiswa lebih banyak mendengarkan penjelasan dosen dibandingkan berdiskusi atau berinteraksi. Kondisi ini membuat suasana belajar menjadi pasif dan kurang mendorong mahasiswa untuk bertanya, berpendapat, maupun mengeksplorasi materi secara mandiri.

c. Kemampuan digital mahasiswa

Dilihat dari kemampuan digital, mahasiswa sebenarnya sudah cukup familiar dengan teknologi dasar seperti penggunaan internet, aplikasi pertemuan daring, dan pencarian informasi online. Namun, pemanfaatan teknologi tersebut masih terbatas pada penggunaan sederhana. Mahasiswa belum maksimal dalam menggunakan teknologi sebagai media belajar yang lebih interaktif dan terstruktur.

d. Akses teknologi menggunakan handphone dan laptop

Sebagian besar mahasiswa telah memiliki akses teknologi berupa handphone dan laptop. Perangkat tersebut digunakan untuk mengikuti perkuliahan daring, mengakses materi, serta mengerjakan tugas. Hal ini menunjukkan bahwa dari sisi fasilitas, mahasiswa sudah cukup siap untuk menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih interaktif dan fleksibel.

e. Kurikulum pertemuan keempat dan materi pedagogi.

Pada kurikulum pembelajaran, materi literasi teknologi pendidikan khususnya pada pertemuan keempat membahas tentang pedagogi dalam pemanfaatan teknologi. Materi ini menuntut mahasiswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu melihat contoh penerapan dan praktik penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Namun, tanpa media yang mendukung, materi pedagogi tersebut kurang tersampaikan secara maksimal.

f. Tahap pertemuan tatap muka dan daring

Pembelajaran yang diterapkan masih dominan menggunakan pertemuan daring melalui aplikasi seperti Zoom. Pertemuan tatap muka belum dimanfaatkan secara optimal untuk diskusi mendalam, sementara pertemuan daring lebih banyak digunakan untuk penyampaian materi. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran belum memadukan keunggulan tatap muka dan daring secara efektif seperti pada konsep blended learning.

g. Rendahnya hasil belajar mahasiswa

Rendahnya hasil belajar mahasiswa disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya interaksi selama pembelajaran, penggunaan media yang terbatas, serta kurangnya kesempatan mahasiswa untuk belajar secara mandiri. Selain itu, materi yang disampaikan tanpa dukungan media interaktif membuat mahasiswa sulit memahami dan mengingat konsep yang diajarkan.

h. Kurangnya media interaktif sehingga menggunakan Google Sites

Media pembelajaran yang digunakan selama ini masih terbatas pada presentasi dan pertemuan daring. Hal tersebut membuat pembelajaran kurang menarik dan kurang memberi ruang eksplorasi bagi mahasiswa. Oleh karena itu, diperlukan media yang lebih interaktif dan mudah diakses. Peneliti kemudian

mengembangkan media berbasis blended learning menggunakan Google Sites. Media ini dipilih karena mudah digunakan, dapat diakses melalui handphone maupun laptop, serta memungkinkan penyajian materi dalam bentuk teks, video, tugas, dan diskusi dalam satu tempat. Dengan penggunaan Google Sites, diharapkan pembelajaran menjadi lebih interaktif, mahasiswa lebih aktif, dan hasil belajar dapat meningkat.

2. Hasil Tahap design (desain)

Tahap desain merupakan tahap perancangan media pembelajaran yang dilakukan berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti mulai merancang media berbasis blended learning menggunakan Google Sites agar sesuai dengan kebutuhan mahasiswa

2. Pembahasan

Penelitian Uji validasi oleh ahli media dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dilihat dari aspek desain media, software, dan manfaat media. Ahli media yang berperan dalam penelitian ini sebanyak 2 orang dosen validator ahli media yaitu bapak Yode Arliando, M. Kom dan ibu Liza Yulianti, S.Kom, M.kom

Komentar atau saran dari ahli media kemudian dijadikan arahan perbaikan untuk produk media pembelajaran berbasis blended learning ini. Hasil uji validasi dilakukan oleh ahli media dapat dilihat pada tabel 4.5 dan tabel 4.6 selain dilakukan uji validasi terhadap media pembelajaran, ahli media juga menghasilkan data berupa komentar atau saran terhadap aplikasi google sites.

Berdasarkan hasil penelitian ahli media 1 dan 2 terhadap produk media pembelajaran blended learning pada aspek kelayakan materi, aspek tampilan (kegrafikan UI/UX) dan aspek interaktifitas dan pemanfaatan teknologi. Dari total hasil presentase ahli media 1 dan 2 dapat dikategorikan “sangat layak”

Tujuan dari validasi yang dilakukan yaitu untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran google sites dalam materi pembelajaran literasi teknologi. Validasi materi pembelajaran melibatkan 1 orang ahli materi. Yaitu bapak Dr. Feby Elra Perdima, M.Pd ALFO. Selain dilakukan uji validasi terhadap media pembelajaran, ahli materi juga

menghasilkan data berupa komentar dan saran terhadap palikasi media pemebelajaran

Berdasarkan penilaian ahli materi terhadap aplikasi google sites pada aspek kualitas isi, kuliatas pembelajaran, dan aspek kualitas ionteraksi dikonversi kedalam aplikasi. Pada tabel 4.7 dapat dijelaskan bahwa hasil penilaian oleh ahli materi untuk aspek kualitas materi mendapatkan total skor 68, dengan kategori “sangat layak”.

Tahap uji coba pemakian produk ini merupakan tahap aplikasi media pembelajaran google sites pada user atau penggunaa yaitu mahasiswa, yang merupakan sasaran utama dalam penelitian. Uji coba pengguna ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap produk media pembelajran google.

persentase kelayakan yang diperoleh dari setiap responden menunjukkan hasil yang sangatbaik. Mahasiswa YA memperoleh persentase kelayakan sebesar 91%, mahasiswa NS sebesar 94%, mahasiswa NA sebesar 87%, mahasiswa A sebesar 93%, mahasiswa ES sebesar 91%, dan mahasiswa YGP sebesar 93%. Secara keseluruhan, presentase yang diperoleh berada pada rentang 87%-94%, sehingga termasuk kekategori Sangat Layak.

Berdasarkan Uji Coba Akhir Mahasiswa, persentase kelayakan yang diperoleh dari setiap responden menunjukan hasil yang sangat baik. Mahasiswa ET memperoleh persentase kelayakan sebesar 96% mahasiswa EF sebesar 93% mahasiswa YD sebesar 98% mahasiswa RE sebesar 97% mahasiswa HT sebesar 95% mahasiswa AU sebesar 94% mahasiswa TN sebesar 95% dan mahasiswa M sebesar 96%. Secara keseluruhan, persentase yang diperoleh berada pada rentang 93%-98%, sehingga termasuk kategori Sangat Layak.

Kesimpulan

Berdasarkan Kesimpulan dari hasil penelitian pengembangan media pembelajaran bebasis “blended learning” dengan aplikasi google sites pada mata kuliah literasi teknologi pendikan program studi magister manajemen pendidikan FKIP universitas dehasen Bengkulu adalah sebagai berikut:

Media pembelajaran berbasis Google Sites yang dikembangkan melalui model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Media pembelajaran google sites berbasis blended learning ini memuat berbagai komponen pembelajaran seperti materi, video pembelajaran, forum diskusi, latihan, serta tautan pendukung yang dapat membantu mahasiswa dalam memahami materi perkuliahan. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, serta respon mahasiswa, media pembelajaran Google Sites dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 468. Institut Pendidikan Tapanuli Selatan
- Amdhi Yul, F. (2023). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Kuliah Sistem Operasi. *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 8(1), 323–330. <https://doi.org/10.29100/jipi.v8i1.3906>
- Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, & Yusuf Tri Herlambang. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Damayanti, R., Nuril, H., & Dina, H. (2024). Pengolahan Hasil Non-Test Angket, Observasi, Wawancara Dan Dokumenter. *Student Research Journal*, 3, 259–273. <https://doi.org/10.55606/srjyappi.v2i3.1343>
- Hana Catur Wahyuni, Evi Rinata, Muhammad Yani, R. P. (2021). *BUKU PANDUAN HYBRID LEARNING*.
- Jumiati Siska, H. (2022). *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri dengan Menggunakan Teknologi Berbasis Media*. 6(1), 1–7.
- Kaniawati, E. (2023). *EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN*. 1(2), 18–32.

-
- Panadjo, H., Manongko, J., Munaiseche, R., Sumarauw, H., & Ratag, L. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif. *GEARBOX: Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 3(3), 23–28. <https://doi.org/10.53682/gj.v2i1.974>
- Penelitian, J., Pubian, Y. M., Yulianti, D., Fitirawan, H., & Nurwahidin, M. (2023). *Jurnal Teknologi Pendidikan : Meningkatkan Efektivitas*
- Rachayu, I., Selviani, D., & Maryani, D. (2022). *Optimalisasi Media Presentasi Berbasis Aplikasi Prezi*. 08(May), 1283–1290.
- Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Iklimah, L. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 343–348. <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2612>
- Rokmanah, S., Andriana, E., & Hakim, M. L. (2025). *Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di SDI Khalifah*. 8(1), 67–74.
- Slamet, F. A. (2022). *BUKU MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN (R n D)* (M. P. Rindra Risdiantoro (ed.)). Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Yuliana, Pratita, D., Firmansyah, F., & Nurjannah, E. (2023). Studi Analisis Potensi Dan Manfaat Liveworksheets Dalam Mengembangkan Media Interaktif Untuk Mendukung Pembelajaran Hybrid. *GEOGRAPHY: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 11(2), 201. <https://doi.org/10.31764/geography.v11i2.15922>
-