



OPTIMALISASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SDN SIDOKARE 4 SIDOARJO DENGAN MEDIA INTERAKTIF GOOGLE SITES

Masfulatul Lailiyah¹⁾

Muhammad Yusron Maulana El-Yunusi²⁾

¹⁾ Universitas Terbuka Surabaya

²⁾ Universitas Sunan Giri Surabaya

Email: mfoelan90@gmail.com¹⁾ · yusronmaulana@unsuri.ac.id²⁾

ABSTRAK: Penelitian ini menyelidiki efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SDN Sidokare 4 Sidoarjo. Berbagai fitur yang ditawarkan oleh Google Sites, seperti tampilan yang sederhana dan fleksibel, memungkinkan pendidik untuk mengembangkan materi yang sesuai tujuan pembelajaran. Studi ini dilaksanakan di SDN Sidokare 4 yang berlokasi di Jl. Ir Juanda No 12A Kecamatan Sidoarjo Kabupaten Sidoarjo. Subjek pada penelitian ini adalah Guru Bahasa Inggris dan siswa - siswi SDN Sidokare 4. Sedangkan Objek penelitian yang digunakan pada studi ini adalah media belajar interaktif berbasis Google Sites yang diberi nama "EximPasT". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji secara mendalam proses pengembangan dan penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris di SDN Sidokare 4 Sidoarjo secara optimal. Studi pengembangan pendidikan ini menggunakan Teknik pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Hasil penelitian ini adalah pembelajaran Bahasa Inggris di SDN Sidokare 4 dengan menggunakan media Google Sites berjalan dengan sangat optimal karena Google Sites terbukti sebagai alat yang valid, efektif, dan praktis untuk mendorong pembelajaran secara aktif.

Kata kunci : Google Sites, Media Pembelajaran Interaktif, Pembelajaran Bahasa Inggris.

ABSTRACT: *This research investigates the effectiveness of interactive learning media based on Google Sites to increase student activity in learning English at SDN Sidokare 4 Sidoarjo. The various features offered by Google Sites, such as a simple and flexible display, allow educators to develop materials that suit learning objectives. This study was carried out at SDN Sidokare 4 which is located on Jl. Ir Juanda No 12A Sidoarjo District, Sidoarjo Regency. The subjects in this study were English teachers and students at SDN Sidokare 4. Meanwhile, the research object used in this study was interactive learning media based on Google Sites, named "EximPasT". The aim of this research is to analyze the development process, implementation and impact of using Google Sites Media on English language learning at SDN Sidokare 4 Sidoarjo. This educational development study uses a qualitative approach technique with descriptive research type. The results of this research are that English learning at SDN Sidokare 4 using Google Sites media runs optimally because Google Sites has been proven to be a valid, effective and practical tool for encouraging active learning.*

Keywords: *Google Sites, Interactive Learning Media, English Language Lesson.*

Pendahuluan

Berkembangnya teknologi di era digital telah berdampak besar pada banyak hal, termasuk pendidikan. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran tidak lagi menjadi pilihan, melainkan suatu kebutuhan untuk menjawab tantangan era globalisasi (Sudrajad et al., 2024). Dengan menggunakan teknologi modern memungkinkan pembelajaran menjadi lebih interaktif, efektif, dan menarik, yang meningkatkan partisipasi siswa. Mengoptimalkan penggunaan media pendidikan kontemporer seperti Google Sites adalah salah satu inovasi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di era modernisasi teknologi ini.

Google Sites adalah layanan Google yang dapat berfungsi sebagai situs kujungan seperti website lainnya (E W Kasih et al., 2022). Melalui Google Sites, guru dapat menyediakan materi, tugas, dan sumber belajar lainnya secara online, tanpa batasan waktu dan tempat. Berbagai fitur yang ditawarkan oleh Google Sites, seperti tampilan yang sederhana dan fleksibel, memungkinkan pendidik untuk mengembangkan materi yang dimodifikasi berdasarkan tujuan dari pembelajaran dan kebutuhan siswa. Hal ini tentunya dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa karena mereka dapat lebih mudah terlibat secara aktif dalam pembelajaran yang berlangsung.

Kesuksesan proses pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) sangat bergantung pada tingkat keaktifan belajar siswa (Wapa et al., 2023). Keaktifan belajar tidak hanya berarti siswa terlibat dalam kegiatan di kelas tetapi juga belajar tentang hal-hal secara mandiri, mengajukan pertanyaan, dan berdiskusi dengan teman-temannya (Sudrajad et al., 2024). Agar siswa aktif, dibutuhkan proses pembelajaran yang menarik dan tidak monoton. Dalam pembuatan bahan ajar, guru harus mengembangkan ide-ide baru untuk mengikuti perkembangan zaman dan memenuhi kebutuhan siswa (El-Yunusi et al., 2023). Dengan demikian, diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya menyajikan informasi secara gamblang, tetapi juga mampu membangkitkan rasa penasaran dan semangat belajar siswa.

Proses pembelajaran di sekolah melibatkan serangkaian langkah yang terstruktur untuk mencapai tujuan pendidikan yang melibatkan perencanaan, pengajaran, praktik dan aplikasi, penggunaan teknologi, evaluasi dan refleksi (Wapa, 2020). Sedangkan menurut (Faizah, 2020) Pembelajaran berarti suatu proses di mana guru berperan penting dalam membangun proses belajar yang menyenangkan. Dengan begitu, siswa bisa lebih mudah menguasai materi pelajaran dan mengembangkan kemampuan berpikirnya. Dalam proses pembelajaran, peran guru tidak hanya terbatas pada menyampaikan informasi, namun juga meliputi fasilitasi dan bimbingan untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi siswa (Nuryati et al., 2022). Pada era pembelajaran digital, Di tingkat sekolah dasar, pendidik sering menghadapi kesulitan dalam membuat media pembelajaran yang inovatif dan menarik minat siswa dalam bahasa Inggris. Padahal, media pembelajaran memiliki banyak manfaat bagi pendidik. Media yang menarik dapat menumbuhkan minat dan inovasi, meningkatkan aktivitas belajar, dan meningkatkan

motivasi siswa (El-Yunusi et al., 2023). Dalam situasi seperti ini, inovasi dalam media pembelajaran interaktif sangat penting karena dapat menggabungkan elemen visual, audio, dan interaktif untuk mendukung pembelajaran Bahasa Inggris. Maka dari itu, Google Sites sebagai Media pembelajaran interaktif dapat menjadi alat yang efektif untuk membuat pembelajaran Bahasa Inggris lebih menarik dan lebih mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, Google Sites merupakan sebuah platform online yang memungkinkan pengguna untuk menciptakan situs web yang terstruktur dan mudah dikelola (Rizka et al., 2023). Selain kemudahan akses dan biaya yang terjangkau, Google Sites juga menawarkan berbagai fitur kolaborasi, penyimpanan berbasis cloud, dan kemudahan pencarian. Google Sites bisa menjadi sebuah alat untuk menunjang kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa karena platform ini mendorong guru untuk membuat materi pelajaran yang menarik dan interaktif sekaligus membuat siswa dapat mengaksesnya kapanpun dan di mana saja.

Salah satu penelitian yang menjadi referensi judul ini adalah penelitian dari (Nadila, 2021) dengan judul “Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Melalui Aplikasi Tools Google Sites Pada Mata Pelajaran IPS Di SMPN 265 Jakarta”. Studi ini menyimpulkan bahwa Google Sites merupakan media pembelajaran efektif dan praktis dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Penelitian lain juga dilakukan oleh (Waryana, 2021) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom Berbantuan Google Sites untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS”. Hasil studi tersebut membuktikan bahwa dengan menerapkan model flipped classroom dengan memanfaatkan Google Sites secara signifikan meningkatkan efektivitas pembelajaran, tercermin dari peningkatan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji secara mendalam proses pengembangan dan penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris di SDN Sidokare 4 Sidoarjo secara optimal. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya dalam hal pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan efektif.

SDN Sidokare 4 Sidoarjo telah mengimplementasikan media pembelajaran berbasis Google Sites dalam pengajaran Bahasa Inggris. Apabila media tersebut dimanfaatkan secara optimal, kemungkinan besar media interaktif Google Sites dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Namun, dikarenakan berbagai alasan, pengembangan dan penerapan media interaktif masih belum maksimal dilaksanakan di SDN Sidokare 4. Itu menjadi dasar utama mengapa penelitian ini dilakukan.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan sebuah pembelajaran yang dilakukan pada situasi tertentu dengan menggunakan model yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran dan siswa dilokasi penelitian. Adapun penelitian pengembangan menurut (Hidayati Azkiya et al., 2022) bahwa penelitian yang dilakukan guna menerapkan sesuatu yang baru didalam pembelajaran yang mengacu pada suatu model pengembangan.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sidokare 4 yang berlokasi di Jl. Ir Juanda No 12A Kecamatan Sidoarjo Kabupaten Sidoarjo. Guru Bahasa Inggris dan siswa siswi SDN Sidokare 4 digunakan sebagai Subjek penelitian. Sedangkan Objek penelitian yang kami gunakan pada studi ini adalah media belajar interaktif berbasis Google Sites yang diberi nama “EximPasT”.

Model pengembangan sistem instruksional ADDIE diadopsi untuk diterapkan pada penelitian ini sebagai kerangka kerja. Model ADDIE, yang bersifat iteratif dan komprehensif, terdiri dari lima tahap utama: analisis kebutuhan, perancangan pembelajaran, pengembangan materi, implementasi, dan evaluasi. Pendekatan ini memungkinkan penelitian dilakukan secara sistematis dan menyeluruh (Cahyadi, 2019). Model ini dipilih karena sesuai untuk mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Berikut adalah tahapan prosedur penelitian yang dilakukan:

Analisis (Analysis) Pada tahap ini, analisis kebutuhan dilakukan untuk menemukan masalah dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SDN Sidokare 4 Sidoarjo. Berdasarkan pengamatan peneliti, terdapat kebutuhan mendesak di kalangan guru untuk memiliki media pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis teknologi guna meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar-mengajar.

Desain (Design) Setelah analisis kebutuhan dilakukan, tahap berikutnya adalah merancang media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites. Desain ini mencakup pembuatan struktur situs, penyusunan materi pembelajaran Bahasa Inggris yang menarik, serta integrasi fitur interaktif seperti kuis, video, dan gambar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Untuk mengetahui seberapa efektif media pembelajaran, perencanaan juga termasuk mengadakan tes sebelum dan setelah pembelajaran.

Pengembangan (Development) Media pembelajaran yang dikembangkan pada tahap pengembangan harus memenuhi standar valid, praktis, dan efektif (Eko et al., 2021). Google Sites dibuat secara menyeluruh dengan menyediakan berbagai materi pembelajaran Bahasa Inggris yang interaktif. Materi yang dikembangkan termasuk materi dasar-dasar Bahasa Inggris untuk siswa sekolah dasar yang disajikan dalam format multimedia. Selain itu, media tersebut sudah mendapat validasi oleh tim ahli media.

Implementasi (Implementation) Google Sites akan diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas setelah disusun sedemikian rupa dan dinyatakan layak oleh para ahli (Rustandi, 2021). Di SDN Sidokare 4 Sidoarjo, implementasi Google Sites digunakan

untuk membantu meningkatkan keaktifan siswa belajar Bahasa Inggris. Pada tahap ini, peneliti melakukan proses observasi pada keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Evaluasi (Evaluation) Evaluasi adalah suatu tahapan yang dilakukan untuk mengumpulkan tanggapan dan refleksi terhadap media Google Sites yang digunakan untuk pembelajaran Bahasa Inggris. Ini dilakukan melalui survey secara online dengan media Survey Monkey untuk mengumpulkan data terkait tanggapan siswa terhadap media Google Sites pada pembelajaran Bahasa Inggris. Hasil evaluasi ini akan digunakan sebagai referensi untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut dari media pembelajaran yang digunakan (Cahyadi, 2019).

Analisis data merupakan tahapan krusial dalam penelitian ini. Proses analisis yang dilakukan meliputi reduksi data, penyajian data, dan verifikasi. Reduksi data dilakukan dengan cermat untuk menyaring dan menyusun data mentah menjadi informasi yang relevan dan terfokus, sehingga memudahkan peneliti dalam mengidentifikasi data penting yang muncul dari hasil observasi dan survei. Selanjutnya, penyajian data adalah tahap di mana informasi yang telah direduksi disusun dan ditampilkan dalam format yang mudah dibaca dan dipahami. Terakhir, Verifikasi adalah tahap di mana peneliti memastikan keakuratan dan konsistensi temuan yang diperoleh di lapangan. Menurut (El-Yunusi et al., 2023), dari ketiga teknis analisis data tersebut, peneliti lebih mudah dalam pengumpulan data, menganalisa, menyajikan, dan memverifikasi hasil agar hasil penelitian lebih akurat dan dapat dipercaya.

Hasil Dan Pembahasan

Validitas dan Kelayakan Media Interaktif Google Sites

Berdasarkan penilaian ahli atau disebut penilaian rater, media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites telah mendapatkan validasi dari guru Bahasa Inggris SDN Sidokare 4 dan Tim Pembatik yang berarti media ini telah dirancang sesuai dengan standar kualitas yang diperlukan. Desain yang menarik dan interaktif berhasil memenuhi kebutuhan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya di tingkat sekolah dasar.

Seperti yang dikemukakan oleh Adzkiyah dalam (Nuryati et al., 2022) bahwa Google sites dapat diisi atau dimodifikasi guru dengan konten-konten pembelajaran yang menarik. Di dalam Media ini juga memodifikasi berbagai konten dan fitur di dalamnya. Fitur-fitur dan konten yang diintegrasikan seperti video, kuis, dan materi visual telah diatur dengan baik untuk mendukung proses belajar yang lebih efektif. Video dirancang dan diupload di youtube. Materi disajikan melalui pengembangan slides di Canva. Kuis dibuat dengan memanfaatkan Platform Quizizz dan Genially. Seluruh fitur tersebut terintegrasi menjadi satu kesatuan media pembelajaran dengan judul “EXimPasT”.



Gambar 1. Media Ajar Google Sites

Platform Google Sites ini telah diisi dengan berbagai jenis konten yang telah disusun secara sistematis. Di dalam Google Sites terdapat tombol navigasi berdasarkan fitur dan konten. 1) Home, yang berisi semua menu yang bias diakses oleh siswa 2) Goals, yang berisi tujuan pembelajaran 3) Materials, yang isinya adalah semua materi pembelajaran dengan menggunakan media Canva Presentations 4) Videos, berisi video- video pembelajaran dan praktek conversation menggunakan Bahasa Inggris yang berhubungan dengan materi 5) Challenge, memuat tentang tantangan (soal- soal) untuk melatih pemahaman siswa pada materi 6) Games, yaitu tombol untuk mengakses permainan edukasi, sekaligus penilaian awal dan akhir untuk siswa 7) Profil, untuk mengetahui profil pengembang media 8) References, berisi referensi yang dipakai untuk mengembangkan media EXimPasT.



Gambar 2. Games pada Google Sites

Setelah Google Sites selesai divalidasi, guru dapat membagikan link media kepada siswa pada saat pembelajaran Bahasa Inggris. Link juga bisa diakses siswa pada saat di luar jam pembelajaran. Dengan adanya media interaktif seperti ini, siswa dapat menavigasi semua menu atau tombol yang tersedia sesuai dengan minat mereka. Diharapkan siswa semakin aktif dalam mengikuti proses belajar.

Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Pemanfaatan Google Sites

Dalam proses pembelajaran, guru Bahasa Inggris di SDN Sidokare 4 Sidoarjo mengandalkan berbagai sumber untuk menunjang proses belajar mengajar. Selain buku guru dan siswa sebagai acuan utama, mereka juga memanfaatkan lembar kerja siswa dan sumber-sumber media lain yang berbasis internet. Berbagai platform yang sering digunakan oleh guru Bahasa Inggris di SDN Sidokare 4 antara lain Quizizz, Google slides, Canva, Kahoot, dll. Di sini, tercipta pengembangan media yang merupakan gabungan dari berbagai platform tersebut yang dijadikan dalam satu wadah yang bias diakses oleh siswa ke dalam Google Sites. Google Sites, merupakan salah satu contoh media interaktif yang efektif digunakan untuk memperkaya materi pembelajaran Bahasa Inggris dan meningkatkan keaktifan belajar siswa. Google Sites memiliki banyak keunggulan. Google Sites menawarkan platform yang sangat user-friendly, memungkinkan siapa pun, tanpa latar belakang pemrograman, untuk merancang halaman web yang kaya akan multimedia. Fitur-fitur intuitifnya membuatnya menjadi alat yang ideal untuk mengkreasi materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, terutama dalam pengajaran Bahasa Inggris. Dengan fleksibilitas yang tinggi, Google Sites memungkinkan pengguna untuk dengan mudah mengintegrasikan berbagai jenis konten, mulai dari teks dan gambar hingga video dan kuis interaktif. Hal ini menjadikan Google Sites sebagai pilihan yang sangat menarik bagi pendidik, khususnya guru Bahasa Inggris, untuk mengembangkan materi pembelajaran yang beragam dan sesuai dengan kebutuhan siswa (Waryana, 2021).

Pada pembelajaran secara konvensional, guru berperan sebagai otoritas dalam mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa. Namun, di era pembelajaran digital seperti sekarang ini, guru berperan sebagai fasilitator yang mendorong siswa untuk berpikir kritis, berkolaborasi, dan menemukan pengetahuan sendiri. Peran guru telah berevolusi dari sekedar penyampai materi menjadi fasilitator pembelajaran yang aktif. Dalam era modern, guru diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan memberikan dukungan yang berkelanjutan bagi peserta didik (El-Yunusi et al., 2024).

Google Sites dapat membantu siswa memahami topik yang diajarkan di kelas dengan lebih baik, meningkatkan partisipasi mereka dalam pelajaran, dan meningkatkan hasil belajar mereka. Pada saat jadwalnya pembelajaran Bahasa Inggris, guru SDN Sidokare meminta siswa membawa gawai sebagai penunjang media. Gawai tersebut harus terkoneksi dengan jaringan internet. Siswa yang sudah mempersiapkan kuota internet tidak perlu lagi memakai wifi yang disediakan di sekolah. Guru juga memanfaatkan LCD proyektor untuk dimanfaatkan di kelas. Dengan adanya LCD, guru dapat menampilkan Google Sites yang sudah disiapkan agar lebih mudah bagi siswa memahami cara mengaksesnya.

Guru Bahasa Inggris di SDN Sidokare 4 telah mengintegrasikan Google Sites ke dalam proses pembelajaran untuk mengatasi keterbatasan buku pelajaran yang seringkali

tidak memberikan informasi yang cukup mendalam. Dengan demikian, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif melalui akses ke materi tambahan yang tersedia di platform tersebut. Di dalam Google Sites yang sudah dikembangkan oleh Guru, terdapat penjelasan tujuan pembelajaran, materi, berikut video yang lebih lengkap untuk dipahami oleh siswa. Google Sites memungkinkan guru untuk menyusun materi pembelajaran dengan cara yang terstruktur. Hal ini membantu dalam mengorganisir pembelajaran dan mempermudah siswa dalam memahami materi. Siswa terlihat lebih aktif mempelajari lewat gawai yang mereka bawa dari pada lewat buku pelajaran. Terbukti, teknologi sangat berperan dalam mengoptimalkan pembelajaran. Penerapan teknologi dalam proses pembelajaran memungkinkan guru menciptakan bahan ajar yang lebih inovatif dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (El-Yunusi et al., 2023). Google Sites terbukti menjadi alat yang efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis siswa, serta membantu mereka mengorganisasikan pengetahuan yang diperoleh dari proses pembelajaran.

Navigasi yang terorganisir dengan baik akan membantu siswa aktif mengaplikasikan Google Sites. Salah satu Google Sites yang telah dikembangkan dan berhasil diterapkan di SDN Sidokare 4 adalah EXimPasT. Media ini berisi tentang materi Simple Past Tense. Alasan peneliti memilih media ini dari beberapa media yang sudah dibuat oleh guru- guru SDN Sidokare 4 adalah karena media EXimPasT telah lolos validasi dari tim PembaTIK (Pembalajaran Berbasis TIK). Program PembaTIK bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran inovatif yang sejalan dengan Kurikulum Merdeka. Program ini difokuskan pada pemanfaatan teknologi, khususnya platform yang dikembangkan oleh UNESCO, untuk mendukung proses belajar mengajar. Dalam EXimPasT, terdapat beberapa fitur yang dikembangkan untuk pembelajaran. Selain mengakses tujuan pembelajaran, pendalaman materi yang ditunjang oleh video, siswa juga dapat menguji kompetensi pemahaman materi melalui fitur Challenge dan Games. Di dalam fitur ini, ada tiga jenis penilaian mulai dari level mudah, rata- rata, dan sulit. Siswa bebas memilih mengerjakan soal tantangan sesuai dengan minat dan kemampuan mereka. Peran guru di sini hanya menjelaskan fungsi dari fitur – fitur tersebut. Siswa memiliki otoritas untuk mengoperasikan gawai mereka masing- masing. Seperti yang diungkapkan oleh (El-Yunusi et al., 2023) bahwa bahan ajar yang kreatif dan inovatif terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta mendorong partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran. Dari penelitian secara menyeluruh, partisipasi siswa terlihat sangat aktif dengan cara mereka mencoba dan mengasah kemampuan diri untuk memahami materi dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Sebagaimana yang dikatakan oleh bahwa media Google Sites ini sangat sesuai dengan tuntutan era digital di abad ke-21 dan revolusi industri 4.0 di mana integrasi teknologi dalam Pendidikan menjadi suatu keharusan.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites pada pembelajaran Bahasa Inggris di SDN Sidokare 4 Sidoarjo memberikan dampak positif yang signifikan. Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan, guru Bahasa Inggris SDN Sidokare 4 telah berhasil mengembangkan media Google Sites yang sudah divalidasi oleh Tim Ahli yaitu PembaTIK. Media yang diberi nama “EXimPasT” tersebut berhasil menarik dikembangkan dengan sangat baik dengan menawarkan berbagai fitur di dalamnya, seperti Materials, Videos, dan berbagai Edugame yang terintegrasi menjadi satu kesatuan media yang interaktif. Selain itu, tanggapan positif dari siswa yang didapat melalui survey online “Survey Monkey” menegaskan bahwa Google Sites dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Fitur interaktif yang disajikan mampu membuat materi pelajaran lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa SDN Sidokare 4.

Secara keseluruhan, media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites terbukti valid, efektif, dan praktis dalam meningkatkan keaktifan serta hasil belajar siswa. Kepraktisan platform ini memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk mengakses materi kapan saja. Dengan demikian, Google Sites dapat menjadi solusi inovatif dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital dan teknologi industri, terutama dalam mendukung proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

Untuk memastikan efektivitas media pembelajaran yang digunakan, disarankan untuk melakukan evaluasi secara berkala. Hal ini meliputi pengumpulan umpan balik dari siswa dan guru tentang penggunaan media interaktif, serta analisis hasil belajar siswa. Dengan demikian, pengembangan dan perbaikan media pembelajaran dapat dilakukan secara berkelanjutan, menjadikannya lebih relevan dan efektif dalam memenuhi kebutuhan belajar siswa di masa depan.

Daftar Rujukan

- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Eko, M., Saputra, Y., & Effendi, H. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Google Site pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik untuk Kelas XI TITL di SMKN 2 Payakumbuh*. <https://doi.org/10.38035/rj.v3i4>
- El-Yunusi, B. F. S. D. A. M. (2024). *Jurnal Education and development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*. Hal. 12(1), 8–15. <https://doi.org/10.37081/ed.v12i1.5132>

- El-Yunusi, M. A. M. S. H. (2023). Studi Kasus di SMP Darul Maarif Sampang Madura. In *Jurnal Ilmu Pendidikan* (Vol. 7, Issue 2).
- E W Kasih, E. N., Ramdanni Azahra, R., & Prantinus Kaban, S. P. (2022). *Alternatif Pengelolaan Pembelajaran Dalam Jaringan: Google Sites*. <https://madaniya.pustaka.my.id/journals/contents/article/view/280>
- Faizah, S. N. (2020). *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah HAKIKAT BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*.
- Hidayati Azkiya, M. Tamrin, Arlina Yuza, & Ade Sri Madona. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Nilai-Nilai Pendidikan Multikultural di Sekolah Dasar Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(2), 409–427. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(2\).10851](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).10851)
- Nadila, S. (2021). *ANALISIS PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS E-LEARNING MELALUI APLIKASI TOOLS GOOGLE SITES*.
- Nuryati, N., Subadi, T., Muhibbin, A., Murtiyasa, B., & Sumardi, S. (2022). Pembelajaran Statistik Matematika Berbantuan Website Google Sites (Quizizz) di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2486–2494. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2377>
- Rizka, O., Mashudi, M., Novalin, R., Sahra, A., Ridanti, R. A., Marini, A., Pendidikan Guru, P., & Dasar, S. (2023). PDSH PERAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GOOGLE SITE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR. In *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* (Vol. 2, Issue 8). <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Rustandi, A. (2021). *Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda*.
- Sudrajad, W., Fikri, M. H., Perdana, R., & Putra, B. (2024). Productivity and Creativity in English Academic Writing? In *EDUCATUM: Scientific Journal of Education* (Vol. 2, Issue 2).
- Waryana. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom Berbantuan*

Google Sites Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPS.

- Hidayati Azkiya, M. Tamrin, Arlina Yuza, & Ade Sri Madona. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Nilai-Nilai Pendidikan Multikultural di Sekolah Dasar Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(2), 409–427. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(2\).10851](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).10851)
- Wapa, A. (2020). Influence of Creative Problem Solving To Study Result Social Sciences Study As Reviewed From the Multicultural Attitude of Students Class V Elementary South Kuta. *PrimaryEdu - Journal of Primary Education*, 4(2), 160. <https://doi.org/10.22460/pej.v4i2.1774>
- Wapa, A., Zahro, A. F., & Haya, H. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran TALINTAR Terhadap Kemampuan Berhitung Perkalian Bersusun Siswa Kelas IV SD Negeri Pujerbaru 2 Kecamatan Maesan. *Jurnal Penelitian IPTEKS*, 7(1), 55–61. http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/PENELITIAN_IPTEKS/article/view/9060http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/PENELITIAN_IPTEKS/article/download/9060/4369