

ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS E-MODUL DENGAN MENGGUNAKAN GOOGLE SITE DI SMA N 1 GEMOLONG

Faqih Himawan¹, Nobel Rajendra Riyanto², Renda Adi Puspaningrum³, Shafa Amanda Rahmawati⁴, Chafit Ulya⁵

^{1,2,3,4,5} Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

e-mail ¹himawanfaqih69@student.uns.ac.id, ²nobel7879@studenst.uns.ac.id

³rendaadi79@student.uns.ac.id, ⁴shafaamanda67@student.uns.ac.id,⁵

chafit@staff.uns.ac.id

Abstrak

Agar pembelajaran di kelas berlangsung dengan baik, maka guru perlu melakukan berbagai inovasi dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu inovasi yang digunakan adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis media pembelajaran berbasis e-modul dengan menggunakan google site terhadap hasil belajar siswa khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Metode penelitian yang digunakan yakni metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif berbasis analisis data. Data diperoleh menggunakan teknik wawancara. Subjek dalam penelitian ini adalah salah satu Guru Bahasa Indonesia SMA Negeri 1 Gemolong. Penelitian ini dilakukan pada Rabu, 11 Juni 2023. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak ada kesulitan dari guru untuk membuat media pembelajaran yang akan digunakan. Guru lebih sering menggunakan media pembelajaran berbasis digital seperti PPT atau rekaman yang diletakkan di Youtube. Hal tersebut tentu memudahkan siswa beradaptasi dengan teknologi informasi dengan cepat. Saat membuat media, guru juga memperhatikan kesesuaian dan kebutuhan dari kompetensi apa yang akan dicapai dan cocok untuk pembelajaran siswa. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat penting dalam menunjang kegiatan pembelajaran di kelas sehingga diharapkan dapat mewujudkan proses belajar mengajar yang baik dan berdampak positif pada hasil belajar

Kata Kunci: media pembelajaran, e-modul, bahasa indonesia

Abstract

In order for classroom learning to take place well, teachers need to make various innovations in learning activities. One of the innovations used is to use learning media. This study aims to analyze e-module-based learning media using google site on student learning outcomes, especially in Indonesian learning. The research method used is qualitative descriptive method. This research uses qualitative descriptive method based on data analysis. Data were obtained using interview techniques. The subject in this study was one of the Indonesian teachers of SMA Negeri 1 Gemolong. This study was conducted on Wednesday, June 11, 2023. The results showed that there was no difficulty from teachers to create learning media to be used. Teachers more often use digital-based learning media such as PPT or recordings placed on Youtube. This certainly makes it easier for students to adapt to information technology quickly. When creating media, teachers also pay attention to the suitability and needs of what competencies will be achieved and suitable for student learning. It can be concluded that learning media is very important in supporting learning activities in the classroom so that it is expected to realize a good teaching and learning process and have a positive impact on learning outcomes

Keywords: *learning media, e-module, indonesia language*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu wadah dalam menampung dan memperoleh pengetahuan maupun keterampilan guna meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mencapai cita-cita yang ingin dicapai. Hal itu sejalan dengan pendapat Achmad Munib (2004) yang mengatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan orang-orang dalam bertanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan. Oleh karena itu pendidikan sangat berperan penting dalam menuntun proses peserta didik dalam mengejar masa depan. Pendidikan lambat laun mengalami kemajuan dalam bidang teknologi, kemampuan sumber daya manusia seperti pendidik dan peserta didik tentunya harus turut mengimbangnya dan ikut serta dalam mempelajari perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan. Dengan mengikuti perkembangan digital yang semakin maju, maka pendidikan yang dilaksanakan akan menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien. Perkembangan pendidikan yang semakin maju dapat menciptakan suasana lingkungan pendidikan lebih menyenangkan, menarik, dan memberikan motivasi peserta didik.

Pada dasarnya proses belajar mengajar ialah interaksi komunikasi dalam bentuk penyampaian materi dari pendidik kepada peserta didik. Materi yang disampaikan oleh pendidik berupa materi pembelajaran yang disampaikan melalui tulisan maupun non tulisan/nonverbal. Materi-materi yang disampaikan oleh pendidik sendiri merupakan salah satu sarana penyaluran informasi atau pengetahuan kepada peserta didik. Oleh karena itu agar materi-materi pembelajaran yang disampaikan pendidik kepada peserta didik berjalan secara efektif dan praktis maka diperlukannya sarana media pembelajaran yang memadai sesuai dengan perkembangan zaman. Saat ini sudah memasuki abad 21 yang menitik terangkan bahwa sekarang serba menggunakan teknologi informasi dibanding tahun-tahun sebelumnya.

Pembelajaran pada abad 21 harus memiliki inovasi dan memberikan inspiratif sehingga membuat pembelajaran lebih memiliki kesan yang menarik dibandingkan pembelajaran konvensional. Dengan adanya penyampaian materi-materi melalui media pembelajaran berbasis TI diharapkan dapat memudahkan dalam pembelajaran. Media-media pembelajaran berbasis teknologi yang perlu diperhatikan dan digunakan untuk pembelajaran harus segera dipersiapkan karena media-media ini merupakan salah satu fasilitas pembelajaran yang dapat mencapai keefektifan dalam pembelajaran. Media-media pembelajaran berbasis teknologi informasi berhubungan erat dengan komputer dan jejaring internet, seperti halnya papan tulis elektronik, modul elektronik, kelas digital, dsb. Media-media tersebut harus disusun secara rinci dan terstruktur agar pembelajaran terlaksana dengan baik.

Dengan menghadirkan media pembelajaran berbasis teknologi dapat memudahkan peserta didik dalam mengakses materi pembelajaran dan apabila sebagai pendidik media pembelajaran TI mampu memudahkan pendidik dalam membagikan ataupun menyampaikan materi pembelajaran. Teknologi berbasis jaringan yang semakin canggih mampu mendorong pembelajaran menjadi lebih luas dalam artian tanpa adanya jarak tertentu. Seiring berjalannya waktu meluasnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, serta ditemukannya dinamika proses belajar, pelaksanaan kegiatan belajar mengajar semakin menuntut inovasi terbaru yaitu salah satunya dengan adanya variasi media pembelajaran pada pendidikan (Tazkiyah, 2020).

Media Pembelajaran berbasis TI memiliki peranan penting dan tentunya bermanfaat bagi pembelajaran, manfaat itu sendiri seperti pembelajaran dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun karena dengan pembelajaran media berbasis TI tidak mengenal batas jarak tempat dan waktu, selain itu dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, memperjelas penyampaian materi melalui verbal. Banyak sekali media pembelajaran yang menyajikan bahan ajar agar bisa digunakan oleh pendidik, salah satu contohnya adalah modul elektronik (e-modul) (Yanindah & Novisita, 2021).

Modul elektronik (e-modul) adalah bentuk bahan pembelajaran independen yang diatur secara sistematis, ditampilkan dalam bentuk format elektronik, audio, animasi dan navigasi (Seruniet al.,2019). Keberadaan e-modul memberikan kemudahan dalam pembelajaran dan penggunaannya yang praktis. Pembuatan e-modul dapat dirancang menggunakan salah satu media yaitu google site. Google site merupakan perangkat media yang dapat dioperasikan secara dinamis dalam menyusun objek materi pembelajaran, sehingga dapat membantu pendidik dalam membuat e-modul dalam pembelajaran. Dalam pembuatan media pembelajaran itulah dapat dianalisis melalui analisis ADDIE (*Analysis, design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Sebagaimana dengan penelitian ini dalam menciptakan sebuah alternatif media pembelajaran berbasis TI yang ditujukan kepada pihak SMAN 1 Gemolong dengan menggunakan analisis ADDIE (*Analysis, design, Development, Implementation, dan Evaluation*) terlebih dahulu sebelum merancangnya.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yakni metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif berbasis analisis data. Metode deskriptif kualitatif adalah metode yang digunakan dalam penelitian untuk memecahkan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan keadaan subjek dan objek penelitian yang dilakukan semata-mata didasarkan pada fakta atau fenomena yang ada, sehingga hasilnya bersifat apa adanya. Data diperoleh menggunakan teknik wawancara. Menurut Sugiyono (2016:9) metode deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat postpositivisme digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci teknik pengumpulan data dilakukan secara trigulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk menggambarkan, melukiskan, menerangkan, menjelaskan dan menjawab secara lebih rinci permasalahan yang akan diteliti dengan mempelajari semaksimal mungkin seorang individu, suatu kelompok atau suatu kejadian. Subjek dalam penelitian ini adalah Guru Bahasa Indonesia SMA Negeri 1 Gemolong, Bapak Arief Rahmawan. Penelitian ini dilakukan pada Rabu, 11 Juni 2023. Data yang diperoleh akan dikumpulkan menjadi satu kesatuan yang kemudian dianalisis untuk mendapatkan hasil penelitian yang sesuai dengan tujuan awal.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media yang Dibutuhkan Oleh Guru

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi, konsep, dan pengetahuan kepada peserta didik. Hal tersebut juga disampaikan oleh Depdiknas (2003) Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak

(bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar). Sedangkan menurut Riyana (2012:10) bahwa media pembelajaran terdiri atas dua unsur yaitu peralatan atau perangkat keras atau biasa disebut Hardware dan unsur pesan yang dibawanya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu sumber pembelajaran yang terdiri atas perangkat lunak ataupun perangkat keras yang didalamnya memuat suatu informasi, konsep, dan pengetahuan.

Tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan belajar siswa melalui penggunaan visual, audio, atau elemen interaktif yang menarik. Media pembelajaran dapat berupa benda nyata (seperti alat peraga, model, atau bahan ajar cetak) maupun media digital (seperti video, audio, gambar, presentasi, atau aplikasi interaktif). Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa, memudahkan pemahaman konsep yang sulit, meningkatkan minat dan motivasi belajar, serta membantu siswa dalam mengingat dan mengaplikasikan pengetahuan yang telah dipelajari.

Setelah peneliti melakukan observasi kepada narasumber terkait yakni Bapak Arif Rahmawan, peneliti mendapatkan hasil media yang sekiranya dibutuhkan oleh narasumber dalam pembelajaran tersebut yakni media dalam pembelajaran yang dibutuhkan oleh guru sebenarnya disesuaikan dengan kebutuhan dan tentunya kompetensi pembelajaran apa yang dicapai serta cocok untuk pembelajaran siswa. Oleh karena itu, peneliti memberikan alternatif media pembelajaran berbasis TI dengan menggunakan google site dengan CP tentang cerita pendek, oleh karena itu peneliti mengajukan suatu media pembelajaran berupa laman dengan nama SIPENDEK.

Kesulitan Guru Dalam Membuat Media

Suatu media pembelajaran yang baik tentunya akan mencakup beberapa kriteria. Kriteria media pembelajaran yang baik diungkapkan langsung oleh Arsyad (1997: 76-77) yang menyatakan bahwa kriteria memilih media yaitu: 1) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai; 2) tepat untuk mendukung isi pelajaran; 3) praktis, luwes, dan tahan; 4) guru terampil menggunakannya; 5) pengelompokan sasaran; dan 6) mutu teknis. Kriteria tersebut dapat mempermudah tenaga pengajar dalam upaya penyusunan dan pemilihan media yang digunakan dalam pembelajaran. Namun, setiap media pembelajaran yang baik tentu terdapat seorang tenaga pengajar yang memiliki hambatan untuk menyusun media pembelajaran tersebut.

Kesulitan dalam penyusunan media pembelajaran juga dialami oleh Bapak Arif Rahmawan selaku tenaga pengajar di SMA Negeri 1 Gemolong. Kesulitan yang paling menonjol adalah tentang pengoperasian aplikasi serta perangkat. Kebanyakan tenaga pengajar di SMA Negeri 1 Gemolong sendiri sudah cukup berumur dan kurang melek akan teknologi. Sehingga tenaga pendidik dituntut untuk bisa menguasai serta memahami sistem kerja dari perangkat tersebut. Mau tidak mau pihak sekolah harus mengundang mekanik yang berkompeten untuk bisa mengatasi permasalahan teknis maupun non teknis. Kesulitan lainnya adalah keterbatasan sarana pada awal dicanangkan program pembelajaran yang menggunakan media. Kebanyakan sekolah mulai mengenal media pembelajaran TI pada masa pandemi *COVID-19*. Sama halnya SMA Negeri 1 Gemolong. Informasi yang mengharuskan sekolah pada masa itu memang terasa mendadak, sehingga pembelajaran harus dilakukan dari jarak jauh. Hal tersebut menyebabkan persiapan sarana. Media pembelajaran hanya menggunakan aplikasi *chat (WhatsApps)*.

Respon Siswa Terhadap Media yang Dibuat Oleh Guru

Kemajuan teknologi yang semakin berkembang pesat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan baik bidang politik, ekonomi, kebudayaan, maupun bidang pendidikan. Teknologi dalam pendidikan sangat membantu proses pengajaran untuk membuat suatu konsep pembelajaran dan juga membantu dalam proses penyampaian pengajaran melalui media pembelajaran berbasis teknologi seperti zoom, YouTube, moodle dan sebagainya. Hadirnya teknologi juga diharapkan sebagai suatu penunjang untuk membantu para siswa maupun tenaga pendidik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang lebih variatif dan memudahkan para penggunanya. Semakin pesatnya kemajuan teknologi pada masa ini juga tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan masyarakat maupun remaja. Berbagai informasi dapat dengan mudah diakses melalui teknologi masa kini. Oleh karena itu, siswa sudah tidak asing lagi dengan berbagai macam kemajuan teknologi, mereka dapat dengan cepat beradaptasi.

Peneliti telah melakukan wawancara kepada narasumber Bapak Arif Rahmawan, respon siswa maupun siswi SMA N 1 Gemolong terhadap media yang telah dirancang dan dipersiapkan sebagai penunjang pembelajaran yakin siswa tidak memiliki kendala dalam menggunakan media yang diberikan, hanya kesulitan saat proses adaptasi awal cara cara menggunakan media. Namun, adaptasi tersebut tidak memerlukan waktu yang banyak karena siswa siswi sudah pandai dalam penggunaan media berbasis teknologi.

Alternatif Media

Pemilihan media pembelajaran merupakan alternatif demi terlaksananya proses belajar dan mengajar yang menyenangkan. Media tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tidak menarik dan variatif membuat peserta didik menjadi jenuh Pemanfaatan media sangat penting bagi guru untuk menunjang proses pembelajaran karena dapat meningkatkan daya tarik peserta didik dalam belajar sehingga tingkat pemahaman dapat meningkat. Proses pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran dapat menambah prestasi peserta didik lebih baik (Wulandari et al., 2020). Pembelajaran melalui aplikasi merupakan inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang variatif. Keberhasilan dari suatu model ataupun media pembelajaran tergantung dari karakteristik peserta didiknya. Tidak semua siswa akan sukses dalam mengikuti pembelajaran online karena dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu karakteristik atau kompetensi individu itu sendiri, keadaan atau kondisi sosialnya juga faktor lingkungan mudah dan sulitnya mengakses internet (Mulyanah & Andriani, 2021).

Pembelajaran di sekolah sekarang sudah banyak yang tertuju pada pembelajaran abad 21 dimana dalam pembelajaran tersebut guru dituntut menerapkan suatu pembelajaran yang dapat membuat siswa mampu untuk berpikir kreatif, kritis, komunikasi, dan kolaborasi sesuai dengan pembelajaran pada kurikulum merdeka. Meningkatkan kemampuan sumber daya manusia (SDM) yang baik merupakan tanggung jawab dunia pendidikan.

Pendidik masa kini diharapkan mempunyai kemampuan untuk memanfaatkan teknologi modern sebagai media untuk membantu proses belajar mengajar dan meningkatkan kualitas (Fitra & Maksun, 2021). Media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau

penerima pesan tersebut. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu dalam proses pembelajaran serta penyampaian materi pembelajaran secara menarik (Apriansyah, 2020).

Salah satu jenis media yang tepat dalam proses pembuatan bahan ajar yaitu Aplikasi Google Site. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan narasumber dapat dirangkum bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang baru dan dapat diakses kapan saja. Dengan kata lain, dibutuhkan suatu pengembangan media jangka panjang yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran mulai dari penyampaian materi, tugas, sampai dengan pengumpulan tugas yang diberikan

Kelebihan Alternatif Media yang Digunakan

Alternatif media pembelajaran yang diajukan oleh peneliti kepada narasumber (Guru) merupakan sebuah pengembangan laman google site yang didesain sebagai e-modul, dengan memuat satu CP yaitu materi cerita pendek, dengan penamaan laman tersebut dengan nama SIPENDEK. Pengembangan alternatif media tersebut tentunya memiliki kelebihan terkhusus dalam pembuatannya. Berikut penjabaran terkait kelebihan e-modul pada google site yang telah dibuat sebagai alternatif media pembelajaran berbasis TI.

1. Bahasa yang mudah dipahami dan dibaca oleh pembelajar;
2. Materi dalam e-modul memberikan gambaran/ contoh teks yang sesuai dengan materi;
3. Bacaan teks cerpen yang diambil merupakan bacaan yang memiliki alur cerita yang bagus, sehingga banyak pembelajar yang tertarik tentang pembahasan mengenai cerita pendek;
4. Memiliki desain pada menu yang menarik untuk dipandang, sehingga tidak terkesan membosankan;
5. Materi tersusun secara terstruktur dan runtut yang bagianya sendiri meliputi pemantik, pretest, materi yang di desain melalui power point (Canva), quiz-quiz yang dibuat melalui web wordwall. Sehingga model e-modul ini mengaitkan antara web-web lainnya, sehingga fiturnya beragam
6. Semua orang dapat mengakses laman tersebut tanpa adanya perizinan terlebih dahulu, sehingga kehadiran e-modul ini selain bermanfaat bagi siswa SMA kelas XI, juga bermanfaat untuk masyarakat umum yang ingin mengaksesnya.

Kekurangan Alternatif Media

Belajar dengan menggunakan modul juga sering disebut dengan belajar mandiri. Menurut Atwi Suparman (2001:197), menyatakan bahwa bentuk kegiatan belajar mandiri ini mempunyai kekurangan-kekurangan sebagai berikut :

1. Biaya pengembangan bahan tinggi dan waktu yang dibutuhkan lama.
2. Menentukan disiplin belajar yang tinggi yang mungkin kurang dimiliki oleh siswa pada umumnya dan siswa yang belum matang pada khususnya. Hal ini dikarenakan banyak siswa yang malas belajar secara mandiri, jika harus belajar secara mandiri siswa tetap membutuhkan pengawasan.
3. Membutuhkan ketekunan yang lebih tinggi dari fasilitator untuk terus menerus memantau proses belajar siswa.

Tanggapan Guru Terhadap Media yang Telah Dibuat

Peneliti telah membuat rancangan media pembelajaran yang telah dipresentasikan. Presentasi tersebut ditujukan kepada Bapak Arif Rahmawan selaku tenaga pendidik SMA Negeri 1 Gemolong. Hal tersebut didasari karena narasumber merupakan seseorang yang mahir dalam pembuatan sistem pembelajaran.

Hasilnya, media yang telah dibuat peneliti mendapat banyak respon dan tanggapan. Secara keseluruhan media yang telah dibuat sudah cukup menarik dan terkesan kekinian. Fitur-fitur yang disediakan juga cukup kompleks dan baik. Segi visual juga mendapat apresiasi karena cukup menarik minat pembaca. Namun terdapat satu kritik yang bersifat membangun. Pada fitur “Aktivitas” belum berisi kegiatan aktivitas yang sebenarnya. Hanya terdapat sejumlah soal yang sebenarnya bisa dicari jawabannya melalui jaringan internet. Hal tersebut tidak jauh berbeda pada LKS yang terdapat pada KTSP.

Hasil Analisis yang Dikaitkan dengan Konsep ADDIE (Analysis, Design, Development, Evaluasi)

Langkah-langkah pengembangan media yang digunakan mengikuti model pengembangan ADDIE yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Adapun penjelasan dari masing-masing tahapan model pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut:

1. Analisis (*analysis*)

Langkah ini meliputi beberapa kegiatan yaitu analisis materi, analisis aspek-aspek untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, analisis situasi, dan analisis karakteristik siswa

2. Perancangan (*design*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah menyusun story board. Storyboard merupakan visualisasi ide dari media yang akan dibuat, sehingga dapat memberikan gambaran dari media yang akan dihasilkan. Storyboard dapat dikatakan juga sebagai visual script yang akan dijadikan outline dari sebuah proyek, ditampilkan shot by shot yang biasa disebut dengan istilah scene (Nur Hadi Waryanto, 2005).

3. Pengembangan (*development*)

Pada tahap pengembangan ini, dilakukan proses pembuatan media. Kegiatan yang dilakukan meliputi mengumpulkan komponen-komponen media, pembuatan media pembelajaran interaktif, mengadakan kontrol media, selanjutnya dilakukan pengkajian media oleh ahli media dan ahli materi. Pengkajian ini dilakukan untuk memperoleh penilaian terhadap media pembelajaran interaktif, masukan dan saran untuk perbaikan dan penyempurnaan media.

4. Implementasi (*implementation*)

Media pembelajaran yang telah selesai dibuat, diujicobakan pada narasumber peneliti yaitu bapak Arif Rahmawan selaku guru bahasa Indonesia SMA N 1 Gemolong. Proses uji coba ini bertujuan untuk memperoleh tanggapan dari narasumber selaku pengajar mengenai media pembelajaran yang dikembangkan.

5. Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi yang dilakukan meliputi evaluasi media pembelajaran interaktif berdasarkan tanggapan dan evaluasi narasumber setelah proses ujicoba dilakukan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, menjelaskan bahwa google site dapat digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas terutama di abad 21 dan revolusi industri teknologi, dengan hadirnya media pembelajaran google site diharapkan peserta didik lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran sehingga menciptakan hasil belajar yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Munib. (2004). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: UPT MKK UNNES
- Adam, S. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *Computer Based Information System Journal*, 3(2).
- Adzkiya, D. S., & Suryaman, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 20-31.
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil*, 9(1), 9–18.
- Depdiknas. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Depdiknas.
- Fitra, J., & Maksum, H. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK. *Jp2*, 4(1), 1-13.
- Jubaidah, S., & Zulkarnain, M. R. (2020). Penggunaan Google Sites Pada Pembelajaran Matematika Materi Pola Bilangan SMP Kelas VIII SMPN 1 Astambul. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(2), 68-73.
- Laraphaty, N. F. R., Riswanda, J., Anggun, D. P., Maretha, D. E., & Ulfa, K. (2021, December). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Elektronik (E-Modul). In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi* (Vol. 4, No. 1, pp. 145-156).
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2).
- Mulyanah, N., & Andriani, A. (2021). Strategi Bimbingan Dan Pelatihan Guru Dalam Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Google Pada Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Efektifitas Belajar Siswa Dimasa Pandemi Covid-19. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 2(1), 67.

- Raharjanti, Y. A. S., & Suprihatin, S. Y. (2018). Pengembangan Modul Pembuatan Kemeja Mata Pelajaran PBI Siswa Kelas Xi Di SMKN 3 Klaten. *Jurnal Fesyen: Pendidikan Dan Teknologi*, 7(3).
- Riyana, Cepi. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam.
- Seruni, Rara., Siti Munawaroh., Fera Kurniadewi., dan Muktiningsih Nurjayadi. (2019). Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Biokimia Pada Materi Metabolisme Lipid Menggunakan Flip Pdf Prosessional. *JTK: Jurnal Tadris Kimiya*, 4 (1), 48-56.
- Siregar, Z., & Marpaung, T. B. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Dalam Pembelajaran di Sekolah. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 3(1), 61-69.
- Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(2), 269-279.
- Yanindah, Alfebriyesi Tri Cahya dan Novisita Ratu. (2021). Pengembangan E-Modul SUGAR Berbasis Android. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5 (1), 607-622.
- Yazdi, M. (2012). E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi. *Foristek*, 2(1).