BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Secara etimologis, istilah "media" berasal dari kata latin "*medius*", yang berarti "perantara, tengah, atau pengantar." Sementara itu dalam bahasa Arab berarti menghubungkan informasi dari pengirim ke penerima. Istilah "teknologi" sering dikaitkan dengan kata "ilmu" dalam Bahasa Indonesia, yang berarti "ilmu", dan "tekne" dalam bahasa latin, yang berarti "seni". Pada teori ini, media dianggap sebagai teknologi pembelajaran.

Media pembelajaran adalah sarana yang berfungsi sebagai penghubung dalam proses pembelajaran untuk mendukung peningkatan kualitas belajar siswa, yang penggunaannya dapat diaplikasikan baik di dalam maupun di luar kelas (Zamir dkk, 2022). Sejalan dengan itu media pembelajaran juga diartikan sebagai *tools* yang dapat dipakai untuk menyimpan konten pembelajaran oleh pendidik dalam mendukung proses pembelajaran (Suryana dkk, 2023).

Media merupakan instrumen yang berfungsi sebagai perantara dalam proses pembelajaran, yang dapat berupa buku, gambar, foto, video, audio, maupun siaran radio, yang berkaitan dengan materi ajar serta sebagai alat yang dapat mendukung perancangan pembelajaran, mencakup tujuan pembelajaran, materi yang disampaikan, strategi pelaksanaan, serta evaluasi terhadap proses pembelajaran (Abid dkk, 2022).

Berdasarkan beberapa definisi yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk inovasi yang digunakan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi ajar dari pendidik kepada siswa. Media ini diharapkan mampu mendukung pencapaian aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Selain itu, media pembelajaran berperan dalam meningkatkan kreativitas, menarik perhatian siswa, memperkuat kualitas proses pembelajaran, serta menjadi sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

b. Jenis –Jenis Media Pembelajaran

Pada saat merancang media pembelajaran yang efektif, pendidik perlu memahami klasifikasi media yang sesuai dengan karakteristik gaya belajar siswa. Pemilihan media hendaknya disesuaikan dengan potensi inderawi yang dapat dioptimalkan. Jenis media yang digunakan sebaiknya relevan dengan kebutuhan pembelajaran, sehingga proses penerimaan dan pengolahan informasi oleh siswa dapat berlangsung secara optimal. Berikut ini ada beberapa jenis media pembelajaran menurut (Hasan dkk., 2021) yaitu sebagai berikut:

1) Media Grafis

Media grafis merupakan salah satu bentuk media visual yang dimanfaatkan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Dalam proses pembelajaran, pendidik dituntut untuk memiliki pemahaman yang mendalam terhadap konten yang akan disampaikan, sehingga penyampaian materi dapat berlangsung secara efektif. Keberhasilan

pembelajaran tercermin dari tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Media grafis memiliki berbagai bentuk, antara lain gambar, bagan (chart), grafik, ilustrasi, kartun, papan flanel, plakat, dan papan buletin.

2) Media Audio

Media audio merupakan instrumen pembelajaran yang memanfaatkan indera pendengaran sebagai sarana untuk memahami materi pelajaran. Dalam proses pembelajaran, teknik ceramah kerap digunakan oleh pendidik sebagai metode penyampaian informasi, sehingga peserta didik dituntut untuk mengandalkan kemampuan mendengarnya guna menyerap pengetahuan yang disampaikan. Jenis media audio yang umum digunakan meliputi kaset, radio, dan alat perekam pita magnetik.

3) Media Proyeksi

Media proyeksi merupakan alat elektronik yang umum digunakan dalam proses pembelajaran untuk menampilkan visual berupa gambar atau video dalam ukuran besar. Media ini berfungsi untuk memperkuat pemahaman peserta didik melalui penyajian materi secara audiovisual. Jenis-jenis media proyeksi yang sering digunakan meliputi film rangkai, komputer, LCD, gambar bergerak (*motion picture*), dan video.

Berdasarkan uraian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa terdapat beragam jenis media yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Media yang umum digunakan antara lain media visual, media audio, serta media elektronik lainnya. Pemilihan media pembelajaran hendaknya

disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik guna mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

c. Langkah- Langkah Memilih Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran oleh pendidik harus mempertimbangkan kesesuaian dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik. Selain itu, penting untuk memastikan ketersediaan media di lingkungan satuan pendidikan, kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran yang telah dirancang, serta aspek keterjangkauan biaya. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran tidak dapat dilakukan secara sembarangan. Kesalahan dalam memilih jenis media maupun materi yang disajikan dapat mengakibatkan tidak tersampaikannya informasi secara optimal, sehingga tujuan pembelajaran sulit tercapai.

Pemilihan media pembelajaran sebaiknya dilakukan secara cermat dan terencana. Kesalahan dalam menentukan jenis media maupun materi yang akan disampaikan dapat mengakibatkan tidak tersampaikannya informasi secara optimal. Dengan demikian, terdapat sejumlah aspek penting yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran (M. Irva' Uddarojaturrohman, 2016), antara lain sebagai berikut:

1) Tujuan Penggunaan

Tujuan utama penggunaan media pembelajaran adalah untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang mengacu pada standar kompetensi dan kompetensi dasar dari materi yang diajarkan. Oleh karena itu, media yang dipilih hendaknya mampu menunjang pencapaian hasil belajar

peserta didik pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pemilihan media harus disesuaikan dengan karakteristik materi yang disampaikan, baik melalui media audio, visual statis, visual dinamis, audiovisual dinamis, maupun jenis media lainnya yang relevan.

2) Sasaran Pengguna Media

Sasaran pengguna media merujuk pada individu atau kelompok yang akan memanfaatkan media dalam proses pembelajaran. Identifikasi terhadap karakteristik pengguna, seperti jumlah peserta didik, tingkat motivasi, serta minat belajar, merupakan aspek penting yang perlu diperhatikan. Pemahaman yang tepat mengenai sasaran pengguna akan berpengaruh terhadap efektivitas penggunaan media sebagai sarana penyampaian informasi. Dengan demikian, media yang digunakan diharapkan mampu memberikan manfaat optimal bagi peserta didik dalam mendukung proses pembelajaran.

3) Karakteristik Media

Sebelum mengimplementasikan media pembelajaran, pendidik perlu memahami karakteristik dari media yang akan digunakan. Karakteristik tersebut harus selaras dengan sasaran pengguna media serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu, kelebihan dan kelemahan masing-masing media perlu dipertimbangkan secara cermat. Oleh karena itu, diperlukan analisis dan perbandingan terhadap berbagai alternatif media pembelajaran guna menentukan pilihan yang paling tepat dan efektif dalam mendukung proses belajar mengajar.

4) Waktu

Dalam proses pemilihan media pembelajaran, aspek waktu merupakan faktor yang perlu dipertimbangkan secara matang. Waktu yang dimaksud mencakup tahap persiapan, pengadaan media, hingga pelaksanaan penyajian media dalam kegiatan pembelajaran. Pemilihan media hendaknya tidak menghambat efisiensi waktu pembelajaran; oleh karena itu, media yang digunakan sebaiknya mampu disajikan secara efektif tanpa mengurangi durasi waktu yang tersedia untuk kegiatan inti pembelajaran.

5) Biaya

Penggunaan media pembelajaran pada dasarnya bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses belajar mengajar. Oleh karena itu, aspek biaya menjadi salah satu faktor penting yang harus dipertimbangkan. Media yang dipilih hendaknya tidak menimbulkan beban biaya yang berlebihan, melainkan sebaiknya disesuaikan dengan kemampuan anggaran tanpa mengurangi kualitas dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

6) Ketersediaan

Ketersediaan media pembelajaran di lingkungan sekitar, baik di sekolah maupun di pasaran, merupakan aspek penting yang perlu dipertimbangkan dalam proses pemilihannya. Apabila media tersebut belum tersedia, maka perlu ditinjau kemungkinan bagi pendidik untuk mengembangkan media secara mandiri dengan mempertimbangkan

kompetensi yang dimiliki, ketersediaan waktu, tenaga, serta sarana pendukung yang ada.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Adapun manfaat media pembelajaran menurut (Kuswanto 2018) yaitu sebagai berikut:

1) Memfasilitasi penyampaian materi secara konseptual, sehingga pembelajaran tidak semata-mata berfokus pada hafalan.
2) Mengoptimalkan penggunaan waktu selama proses pembelajaran berlangsung.
3) Mendorong terbentuknya pemahaman yang mendalam terhadap permasalahan yang dihadapi peserta didik.

Menurut Ningrum (2019) menyebutkan beberapa manfaat media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1) Materi pembelajaran dapat disampaikan secara seragam kepada seluruh peserta didik, sehingga mengurangi kemungkinan perbedaan pemahaman.
2) Proses pembelajaran menjadi lebih sistematis, jelas, dan menarik bagi peserta didik.
3) Interaksi antara pendidik dan peserta didik meningkat melalui penggunaan media yang mendukung komunikasi dua arah.
4) Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi dalam penggunaan waktu dan tenaga selama proses pembelajaran.
5) Media berkontribusi terhadap peningkatan kualitas hasil belajar peserta didik melalui penyajian materi yang lebih efektif.

6) Media memungkinkan pelaksanaan pembelajaran secara fleksibel, yang dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja.
7) Media berperan dalam membentuk sikap positif peserta didik terhadap materi ajar dan proses pembelajaran secara keseluruhan.
8) Penggunaan media mendukung transformasi peran pendidik dari sumber utama informasi menjadi fasilitator pembelajaran yang lebih aktif dan produktif.

Berdasarkan beberapa pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki sejumlah manfaat, antara lain sebagai sarana yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan rasa ingin tahu peserta didik, mengoptimalkan proses transfer pengetahuan secara lebih efisien, menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan efektif, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

2. *E-learning*

a. Pengertian *E-learning*

Menurut Kumara & Dewangga (2024) *e-learning* terdiri dari kata "e", yang merujuk pada "elektronik", yang digunakan untuk menggambarkan berbagai jenis teknologi yang membantu siswa dalam belajar melalui media elektronik, khususnya internet. Tujuan dari penggunaan teknologi ini adalah untuk memungkinkan proses pengajaran yang lebih efisien dan efektif yang dapat diakses secara luas tanpa batasan ruang dan waktu.

E-learning atau pembelajaran elektronik merupakan suatu bentuk proses pembelajaran yang memanfaatkan perangkat teknologi elektronik,

seperti komputer dan jaringan internet sebagai media utama dalam penyampaian materi dan interaksi pembelajaran. Istilah ini memiliki cakupan yang luas dan dapat diinterpretasikan secara berbeda tergantung pada konteks penggunaannya, baik oleh pendidik maupun peserta didik (Chusna, 2019).

Menurut Munir (2021) mengemukakan bahwa *e-learning* adalah sistem pembelajaran yang menggunakan jaringan internet sebagai media penyampaian informasi dari guru kepada siswa, baik secara sinkron (langsung) maupun asinkron (tidak langsung), sehingga memberikan keleluasaan dalam mengakses materi kapan saja dan di mana saja. Menurut Arsyad (2020) menjelaskan bahwa *e-learning* tidak hanya mencakup penyampaian materi secara daring, tetapi juga mengandung unsur interaktivitas, evaluasi, dan umpan balik yang berkelanjutan. Sejalan dengan itu *e-learning* adalah penggunaan teknologi informasi dalam pendidikan yang memungkinkan siswa belajar kapan saja dan di mana saja melalui media elektronik (Maki, 2023).

Berdasarkan beberapa pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *e-learning* adalah sistem pembelajaran yang berbasis teknologi digital, yang tidak hanya memberikan kemudahan akses, tetapi juga mendukung pengembangan potensi dan kompetensi peserta didik secara lebih luas dan fleksibel. Dalam *e-learning*, peran pendidik bergeser dari menjadi pusat pembelajaran menjadi menjadi fasilitator, dan peserta didik memiliki kemampuan untuk mengakses materi pembelajaran kapan saja dan sesuai

kebutuhan mereka. Ini memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel, efektif, dan berfokus pada peserta didik.

b. Karakteristik *E-learning*

Menurut (wiragunawan, 2022) menyatakan ada beberapa karakteristik dari *e-learning*, yaitu:

1) Menggunakan layanan teknologi elektronik memungkinkan antar pendidik dan peserta didik, antar sesama peserta didik, maupun antar sesama pendidik untuk berkomunikasi dengan mudah dan efisien.
2) Penggunaan materi pembelajaran berbasis komputer memberikan fleksibilitas bagi pendidik dan peserta didik dalam mengakses sumber belajar secara mandiri, kapan pun dan di mana pun, tanpa terikat oleh waktu dan lokasi tertentu.
3) Integrasi teknologi komputer dalam sistem pendidikan juga memungkinkan akses yang lebih cepat dan terorganisir terhadap berbagai informasi pendidikan, seperti jadwal pembelajaran, struktur kurikulum, capaian hasil belajar, serta aspek administratif lainnya.

Berdasarkan pendapat diatas karakteristik *e-learning* mencakup pemanfaatan teknologi elektronik sebagai sarana untuk memfasilitasi komunikasi yang efisien antara pendidik, peserta didik, maupun antar sesama tenaga pendidik. Selain itu, *e-learning* memanfaatkan materi pembelajaran dalam bentuk digital yang bersifat mandiri, sehingga memungkinkan akses yang fleksibel tanpa dibatasi oleh waktu dan tempat. Pemanfaatan teknologi komputer dalam sistem *e-learning* juga mendukung kemudahan akses

terhadap informasi pendidikan secara *real-time*, termasuk jadwal pembelajaran, kurikulum, capaian hasil belajar, serta administrasi pendidikan. Dengan berbagai karakteristik tersebut, *e-learning* memberikan alternatif pembelajaran yang lebih adaptif, efisien, serta mudah dijangkau oleh seluruh peserta didik.

c. Manfaat *E-learning*

E-learning memberikan banyak manfaat baik bagi siswa, guru, maupun institusi pendidikan. Berikut ini adalah beberapa manfaat utama dari *e-learning*:

1) Fleksibilitas Waktu dan Tempat

Salah satu manfaat utama dari *e-learning* adalah fleksibilitas dalam waktu dan tempat belajar. *E-learning* memungkinkan siswa untuk memilih kapan dan dimana mereka ingin belajar, sehingga bisa disesuaikan dengan ritme dan kesibukan masing-masing. Ini sangat membantu siswa yang memiliki pekerjaan atau tanggung jawab lain di luar pendidikan (Ally, 2019).

2) Akses ke Sumber Belajar yang Beragam

E-learning memberikan akses yang luas kepada siswa untuk berbagai jenis materi pembelajaran, seperti video, artikel, dan simulasi interaktif, dengan *e-learning*, siswa dapat menjelajahi berbagai sumber daya dan meningkatkan pemahaman mereka dengan cara yang lebih menyeluruh, yang mungkin tidak tersedia dalam pembelajaran tradisional (Huang dkk, 2020). *E-learning* dapat meningkatkan motivasi dan kemandirian siswa dalam belajar karena mereka dituntut untuk lebih aktif

dalam mengelola waktu serta memahami materi secara mandiri (Hidayatullah dkk. 2021).

3) Pengembangan Keterampilan Digital

E-learning mendorong siswa untuk menggunakan teknologi dalam proses belajar. Penggunaan *platform e-learning* membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan digital yang penting di era informasi saat ini. Keterampilan ini menjadi semakin relevan seiring dengan digitalisasi di berbagai sektor (Sangra, 2018).

d. Kelebihan *E-learning*

Menurut Chusna (2019), pembelajaran *e-learning* memiliki kelebihan, antara lain:

1) Tersedianya fitur *e-moderating* yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik secara daring kapanpun dan dimanapun, tanpa terikat oleh batasan waktu, hal ini dapat meningkatkan fleksibilitas interaksi dalam proses pembelajaran.
2) Materi pembelajaran disajikan secara terstruktur dan terjadwal dalam *platform* digital, sehingga guru dan peserta didik dapat secara bersama-sama memantau perkembangan belajar dan menilai sejauh mana pemahaman siswa terhadap konten yang telah disampaikan.
3) Materi pembelajaran dapat diakses ulang secara mandiri oleh peserta didik kapan saja dan di mana saja, mengingat seluruh konten tersimpan dalam sistem digital. Hal ini mendukung proses belajar yang berkelanjutan dan sesuai dengan kebutuhan individual siswa.

4) Aksesibilitas terhadap materi ajar melalui internet memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam mencari dan memperoleh informasi tambahan yang relevan dengan topik pembelajaran, sehingga memperkaya wawasan dan memperdalam pemahaman.
5) *E-learning* memungkinkan terjadinya diskusi daring antara guru dan siswa, bahkan dalam skala yang luas. Kegiatan ini tidak hanya mendorong partisipasi aktif, tetapi juga meningkatkan kolaborasi dan memperluas cakrawala pengetahuan peserta didik.
6) Pendekatan pembelajaran berbasis *e-learning* mendorong perubahan peran peserta didik dari yang semula bersifat pasif menjadi lebih aktif dan mandiri dalam mengelola proses belajarnya sendiri.
7) *E-learning* memberikan efisiensi waktu dan biaya, terutama bagi peserta didik yang berada jauh dari pusat pendidikan formal atau yang memiliki keterbatasan akses terhadap sekolah konvensional.

e. Kekurangan *E-learning*

Berikut ada beberapa kekurangan pembelajaran *e-learning* menurut Hasnida (2024) yaitu;

1) Terdapat beberapa tempat yang tidak memiliki akses internet
2) Kurangnya pada penguasaan bahasa komputer
3) Peran guru berubah, selain menguasai teknik pembelajaran konvensional, mereka juga diharuskan menguasai sistem pembelajaran yang berbasis internet

4) Interaktivitas antara guru dan siswa bisa sangat tinggi, tapi bisa juga sangat rendah disebabkan kehadiran secara virtual dapat membuat peserta didik menggampangkan proses pembelajaran dan kemudian bersifat pasif

3. *Google Site*

a. Pengertian *Google Site*

Google site merupakan *platform* yang dikembangkan oleh *google* untuk memungkinkan pengguna dalam menciptakan situs *web* secara efisien dan efektif tanpa memerlukan keahlian teknis yang mendalam. Berikut adalah beberapa definisi yang menjelaskan *google site* menurut para ahli:

Google site sebagai alat yang memungkinkan individu atau kelompok untuk membangun situs *web* dengan menggunakan berbagai *template* yang disediakan. *Platform* ini dirancang untuk memfasilitasi penyusunan dan pengorganisasian konten, serta mendukung kolaborasi di antara pengguna (Gonzalez, 2021).

Menurut Pappas (2017), menekankan bahwa *google site* merupakan solusi yang ideal untuk pendidikan, karena menyediakan lingkungan yang mendukung kolaborasi antara siswa dan guru dalam pembuatan dan berbagi informasi. Dengan *google site*, pengguna dapat membuat ruang belajar interaktif yang memungkinkan siswa untuk bekerja bersama dalam proyek dan berbagi sumber daya pembelajaran.

Sedangkan menurut García (2018), mengemukakan bahwa *google site* berfungsi sebagai *platform* yang memungkinkan pengguna untuk membangun situs *web* yang dapat diakses oleh publik secara *online*. Integrasi dengan aplikasi lain dalam ekosistem *google*, seperti *google drive* dan *google docs*,

memfasilitasi kolaborasi secara *real-time* dan mempermudah pengguna dalam pengelolaan serta berbagi dokumen.

Menurut Permana (2021), *google sites* merupakan alat bantu digital yang memungkinkan guru menyusun dan menyajikan materi ajar dalam bentuk laman *web* yang dapat diakses secara *online* oleh peserta didik. *Platform* ini mendukung integrasi berbagai sumber belajar digital seperti teks, gambar, video, dan dokumen. Sementara itu, Putri (2022) menyebutkan bahwa *google sites* sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran karena tampilannya yang *user-friendly*, serta dapat diintegrasikan dengan layanan *google* lainnya seperti *google drive*, *google docs*, dan *google forms*, yang mendukung pembelajaran interaktif. Selain itu, menurut Utami (2022), *google sites* memungkinkan guru untuk merancang halaman pembelajaran yang sistematis dan menarik, yang dapat digunakan sebagai media utama dalam *e-learning* maupun *blended learning*.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *google sites* adalah *platform* yang praktis dan fleksibel untuk pengembangan media pembelajaran digital, terutama dalam implementasi *e-learning* di sekolah. *Platform ini* sangat relevan digunakan dalam penelitian ini karena memungkinkan pendidik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia menyusun konten pembelajaran yang dapat diakses oleh siswa kapan saja dan di mana saja, sesuai dengan tujuan pengembangan media *e-learning*.

b. Manfaat *Google Site*

Dikutip dari laman Team (https://codingstudio.id/blog/google-sites-adalah/) ada beberapa manfaat *google site* yaitu:

1) *Google sites* memungkinkan orang membuat *web* bahkan jika mereka tidak memiliki pengetahuan pemrograman atau desain *web* yang mendalam.
2) Pengguna dapat bekerja bersama dalam satu lokasi secara *real time* dengan kemampuan berkolaborasi.
3) Pengguna dapat dengan mudah menyertakan berbagai jenis file dan informasi dari aplikasi ke dalam *web*.
4) Materi pembelajaran tidak hilang dan tersimpan di mana pun. *Google sites* menjadi lebih disukai oleh pendidik dan peserta didik karena membantu proses pembelajaran.
5) *Google sites* tidak hanya memiliki materi pembelajaran yang dapat disimpan, tetapi juga memiliki kemampuan untuk membuat pembelajaran lebih menarik. Pendidik dapat membuat lingkungan pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi peserta didik dengan fiturnya yang tersedia.

c. Fitur Fitur Utama *Google Sites*

Google sites menyediakan berbagai fitur yang mendukung pengembangan media pembelajaran berbasis *web* secara praktis dan fungsional. Fitur-fitur ini memungkinkan pendidik merancang halaman pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik dan interaktif bagi peserta didik. Menurut (Pusvyta, 2017), fitur utama *google site*s meliputi:

1) Editor *Drag-and-Drop*

Pengguna dapat dengan mudah menambahkan teks, gambar, video, tautan, dan elemen lainnya hanya dengan menyeret dan meletakkan komponen

ke dalam halaman. Fitur ini memungkinkan guru menyusun tampilan halaman dengan cepat tanpa memerlukan keahlian desain *web.*

2) Integrasi dengan *Google Workspace*

Google sites terintegrasi penuh dengan berbagai layanan Google seperti *google docs, google slides, google forms, google drive,* dan *google calendar*. Hal ini memudahkan pendidik dalam menyisipkan materi ajar, latihan soal, atau jadwal kegiatan ke dalam halaman pembelajaran (Putri, 2021).

3) Kontrol Akses dan Kolaborasi

Guru dapat mengatur siapa saja yang dapat melihat atau mengedit situs, sehingga dapat digunakan untuk kolaborasi antar guru atau sebagai tugas proyek kelompok bagi siswa (Noor dkk., 2021).

4) Tampilan Responsif

Situs yang dibuat secara otomatis akan menyesuaikan tampilannya di berbagai perangkat, baik laptop, tablet, maupun *smartphone*, yang sangat penting dalam pembelajaran digital di era digital.

5) Penerbitan dan Pembaruan Instan

Setiap perubahan yang dilakukan dapat langsung dipublikasikan secara instan, dan siswa dapat mengakses versi terbaru dari materi secara *real-time*.

Fitur-fitur yang tersedia di *google sites* mendukung pengembangan media pembelajaran digital yang efisien, interaktif, dan mudah dikelola. Pada konteks penelitian ini, fitur-fitur tersebut menjadi landasan penting dalam merancang media *e-learning* Bahasa Indonesia kelas VIII yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan mudah digunakan oleh pendidik.

d. Keunggulan Penggunaan *Google Sites*

Sebagai media pembelajaran digital, *google sites* memiliki sejumlah keunggulan yang menjadikannya pilihan tepat dalam pengembangan *e-learning*, terutama di era pembelajaran berbasis teknologi seperti saat ini. Menurut Wulandari (2024), *google sites* memiliki kelebihan utama dalam hal kemudahan akses dan pengelolaan, sehingga sangat cocok digunakan oleh guru dan siswa dengan tingkat kemampuan teknologi yang beragam. Adapun keunggulan *google sites* dalam pembelajaran meliputi:

1) Gratis dan Berbasis *Web*

Google sites dapat diakses secara gratis oleh siapa saja yang memiliki akun *google*. Ini membuatnya sangat ekonomis dan mudah diakses kapan pun dan di mana pun, tanpa perlu instalasi perangkat lunak tambahan (Permana, 2021).

2) User Friendly

Antarmuka *google sites* yang sederhana dan intuitif memungkinkan guru dan siswa mengakses serta menggunakan situs dengan mudah, bahkan bagi yang belum memiliki pengalaman membuat *website* (Putri & Santoso, 2020).

3) Mendukung Pembelajaran Mandiri dan Fleksibel

Google sites memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, karena materi pembelajaran dapat disusun dalam bentuk laman yang tersusun rapi dan dapat diakses kapan saja sesuai kecepatan belajar masing-masing siswa (Utami, 2022).

4) Konektivitas dan Kolaborasi

Google sites memungkinkan kolaborasi dalam pengembangan konten antar guru, serta penyusunan tugas kolaboratif siswa. Pendidik juga dapat menyesuaikan pembaruan isi situs secara langsung dan *real-time* (Wulandari, 2020).

Google sites memiliki berbagai keunggulan sebagai media pembelajaran yang efisien, fleksibel, dan interaktif, sehingga sangat mendukung pengembangan media *e-learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII. Pemanfaatan fitur-fiturnya yang terintegrasi dengan layanan *google* menjadikannya sebagai solusi tepat dalam menghadirkan pembelajaran yang moderen dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

3. **Mata Pelajaran Bahasa Indonesia**

Mata pelajaran bahasa indonesia merupakan salah satu komponen utama dalam kurikulum pendidikan di Indonesia yang memiliki peran strategis dalam membentuk kompetensi literasi peserta didik. Bahasa Indonesia tidak hanya diajarkan sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai wahana pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreatif, logis, dan sistematis, serta sebagai sarana pembentukan karakter dan identitas kebangsaan. pembelajaran bahasa indonesia diarahkan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa yang mencakup empat aspek utama, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut diajarkan secara terpadu guna mendukung peserta didik dalam memahami, menginterpretasi, serta mengekspresikan gagasan dan perasaan secara efektif, baik secara lisan maupun tulisan. Pada era digital dan kurikulum merdeka saat ini, pembelajaran bahasa indonesia dituntut untuk lebih kontekstual

dan berbasis teks autentik, sehingga peserta didik dapat mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini juga sejalan dengan upaya penguatan profil pelajar Pancasila yang menekankan pentingnya literasi bahasa dan budaya dalam menghadapi tantangan global.

B. Penelitian Relevan

Sebelum melangkah untuk melakukan penelitian, peneliti telah menelaah beberapa penelitian terdahulu sebagai referensi dan landasan dalam melakukan penelitian pengembangan ini. Berikut ada beberapa penelitian yang relevan:

1) Ahmad (2016) "Pengembangan *E-learning* Berbasis Multimedia untuk Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh" Penelitian ini menunjukkan bahwa *e-learning* berbasis multimedia efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Penerapan media pembelajaran multimedia seperti teks, audio, video, dan animasi secara terpadu menghasilkan peningkatan efektivitas sebesar 27,8%, yang terlihat dari perbandingan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Media ini juga dinilai valid oleh ahli media (88%) dan praktis menurut uji pengguna (85%).
2) Prayudi (2021) "Pengembangan media pembelajaran Menggunakan *Google Site* Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik untuk Kelas XI TITL di SMKN 2" penelitian ini menunjukkan penggunaan *google site* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini dinilai valid oleh ahli media (87%) dan ahli materi (90%).
3) Sunarmi Ningsih, Murtadlo, dan Mohammad Imam Farisi (2023) "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Web Google Sites* Untuk

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar" menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *google sites* dinyatakan valid, praktis, dan efektif. Pengembangan dilakukan dengan menggunakan model ADDIE dan diterapkan pada materi keberagaman budaya negeriku. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa sebesar 23,33%, yang mengindikasikan bahwa penggunaan *google sites* sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman peserta didik secara signifikan.

Adapun yang membedakan penelitian relevan dengan penelitian yang akan dilakukan diantaranya yaitu penelitian ini dilakukan di jenjang SMP Katolik yang berlokasi di Makale dan dilakukan di mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VIII sedangkan penelitian sebelumnya dilakukan di tingkat SD dan SMK dan Perguruan Tinggi. Selain itu lokasi penelitian Ahmad dilakukan di Lampung. Penelitian Prayudi dilakukan di SMK Negeri 2 Payakumbuh, Sumatera Barat dan penelitian Sunarmi dilakukan di Malang,

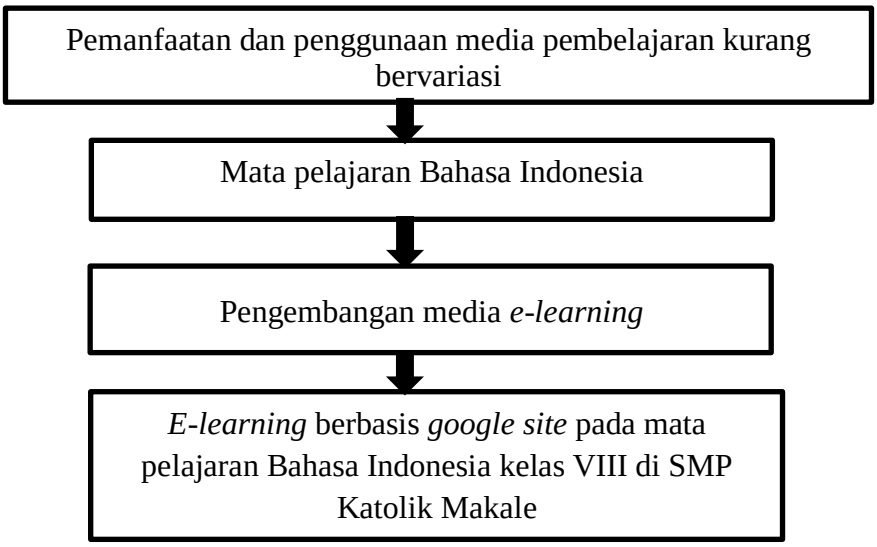
C. Kerangka Pikir

Setelah dilakukan analisis masalah dan kebutuhan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Katolik Makale, terdapat permasalahan utama, yaitu Proses pembelajaran selama ini masih menggunakan metode ceramah dan mengandalkan buku cetak yang membuat peserta didik merasa jenuh sehingga mengakibatkan peserta didik tidak termotivasi untuk semangat belajar terhadap

materi pelajaran yang diberikan dikarenakan penggunaan teknologi yang masih terbatas dan belum optimal.

Salah satu solusi untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan pengembangan media *e-learning* melalui *web google site* yang dapat membantu peserta didik untuk termotivasi dalam pembelajaran. *Google sites* hadir sebagai *platform* yang memungkinkan pendidik menyusun dan menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk situs *web* yang interaktif, integratif, dan mudah diakses. *Google sites* mendukung penyisipan berbagai jenis media seperti video, gambar, dan *link* latihan soal, yang semuanya dapat disusun dalam satu laman yang menarik dan sistematis. penelitian ini difokuskan pada pengembangan media *e-learning* berbasis *google sites* yang digunakan untuk menunjang pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII. Diharapkan media ini dapat meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar siswa, sekaligus mendukung pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran

Hasil akhir dari penelitian ini adalah media *e-learning* berbasis *google site* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, yang diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, kualitas pembelajaran, serta menjawab kebutuhan pendidikan berbasis teknologi di SMP Katolik Makale.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir