

PENGEMBANGAN GOOGLE SITES SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MANDIRI PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS IX DI SMP

Risa Winanti¹, Abna Hidayati², Fitri Yeni J³, Novrianti⁴

^{1, 2, 3, 4} Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka, Padang, Sumatera Barat, Indonesia

Email: risawinanti123@gmail.com

Article History

Received: 23-06-2026

Revision: 11-07-2026

Accepted: 14-07-2026

Published: 16-07-2026

Abstract. The limitations of digital-based independent learning media for Report Text material indicate the need to develop media that support the achievement of English competencies according to the Independent Curriculum, especially the Learning Outcomes (CP) of Literacy-Independence and CP of Understanding Implicit Information. This study aims to develop and test the validity and practicality of Google Sites as an independent English learning media for ninth-grade students. This study uses the Research and Development (R&D) method with a 4D model that includes the Define, Design, Develop, and Disseminate stages. The product was validated by media experts and material experts, then its practicality was tested by one English teacher and 25 ninth-grade students of SMP Negeri 2 Kubung. Data were collected using a 1–5 Likert-scale questionnaire and analyzed based on the average value. The results showed that the media expert validation obtained an average of 4.52 and the material expert 4.85, which indicates that the product is very valid and feasible to use. The practicality test obtained a combined average of 4.69, indicating that Google Sites is very practical, easy to use, and supports independent learning. This research only reached the validity and practicality testing stage, so the product's effectiveness has not been tested. Therefore, the developed Google Sites is declared valid and practical as a medium for independent English learning for Report Text material.

Keywords: Google Sites, Self-Regulated Learning, Report Text, 4D Model, English Language Learning

Abstrak. Keterbatasan media pembelajaran mandiri berbasis digital pada materi *Report Text* menunjukkan perlunya pengembangan media yang mendukung pencapaian kompetensi Bahasa Inggris sesuai Kurikulum Merdeka, khususnya Capaian Pembelajaran (CP) Literasi-Kemandirian dan CP Pemahaman Informasi Tersirat. Penelitian ini bertujuan mengembangkan serta menguji validitas dan praktikalitas *Google Sites* sebagai media pembelajaran mandiri Bahasa Inggris bagi peserta didik kelas IX. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model 4D yang meliputi tahap *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Produk divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, kemudian diuji kepraktisannya oleh satu guru Bahasa Inggris dan 25 peserta didik kelas IX D SMP Negeri 2 Kubung. Data dikumpulkan menggunakan angket berskala Likert 1–5 dan dianalisis berdasarkan nilai rata-rata. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli media memperoleh rata-rata 4,52 dan ahli materi 4,85, yang menunjukkan bahwa produk sangat valid dan layak digunakan. Uji praktikalitas memperoleh rata-rata gabungan 4,69, yang menunjukkan bahwa *Google Sites* sangat praktis, mudah digunakan, dan mendukung pembelajaran mandiri. Penelitian ini hanya sampai pada tahap pengujian validitas dan praktikalitas, sehingga efektivitas produk belum diuji. Dengan demikian, *Google Sites* yang dikembangkan dinyatakan valid dan praktis sebagai media pembelajaran mandiri Bahasa Inggris pada materi *Report Text*.

Kata Kunci: Google Sites, Pembelajaran Mandiri, *Report Text*, Model 4D, Pembelajaran Bahasa Inggris

How to Cite: Winanti, R., Hidayati, A., Yeni, F., & Novrianti. (2026). Pengembangan *Google Sites* Sebagai Media Pembelajaran Mandiri pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas IX di SMP. *PEDAGOGIC: Indonesian Journal of Science Education and Technology*, 6 (4), 2324-2335. <http://doi.org/10.54373/ijset.v6i4.6907>

PENDAHULUAN

Kemampuan berbahasa Inggris merupakan salah satu kompetensi penting dalam menghadapi tuntutan komunikasi dan pembelajaran di era global (Crystal, 2021). Namun, pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah menengah masih menghadapi tantangan dalam pemanfaatan media digital yang dapat mendukung keterlibatan dan kemandirian belajar siswa. Penggunaan buku cetak, LKPD, dan media presentasi yang bersifat satu arah masih cukup dominan, sehingga siswa memiliki keterbatasan dalam mengakses materi secara fleksibel, memperoleh umpan balik, dan mengeksplorasi materi secara mandiri di luar kelas. Padahal, penggunaan media pembelajaran yang mengintegrasikan teks, visual, audio, dan aktivitas interaktif dapat meningkatkan keterlibatan serta membantu siswa membangun pemahaman secara lebih mendalam (Arsyad, 2019; Mayer, 2020).

Permasalahan tersebut juga ditemukan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 2 Kubung, khususnya pada kelas IX. Hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa seluruh kelas IX belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 80, dengan nilai terendah sebesar 56,26 pada kelas IX D. Guru masih menggunakan PowerPoint dan LKPD cetak sebagai media utama pembelajaran. Media tersebut belum menyediakan bahan ajar digital yang dapat diakses secara mandiri, interaktif, dan dilengkapi umpan balik secara langsung. Kondisi ini membatasi kesempatan siswa untuk belajar secara fleksibel dan memperbaiki kesalahan pemahaman secara mandiri (Rusman, 2018). Permasalahan tersebut menjadi semakin penting pada materi *Report Text* karena siswa tidak hanya dituntut memahami informasi tersurat, tetapi juga mengembangkan kemampuan membaca secara mandiri dan menarik informasi tersirat dari teks.

Analisis terhadap Capaian Pembelajaran (CP) Bahasa Inggris kelas IX dalam Kurikulum Merdeka menunjukkan bahwa terdapat dua aspek yang belum terfasilitasi secara optimal, yaitu CP Literasi dan Kemandirian serta CP Pemahaman Informasi Tersirat (Kemendikbudristek, 2022). Pembelajaran *Report Text* membutuhkan dukungan sumber belajar yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan teks, gambar, audio, video, dan latihan secara terpadu. Input multisensori tersebut penting untuk membantu siswa memahami informasi, struktur teks, dan makna yang tidak disampaikan secara langsung (Nation & Newton, 2018). Dengan demikian, keterbatasan media pembelajaran yang tersedia menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media digital yang tidak hanya berfungsi sebagai penyaji materi, tetapi juga mendukung proses belajar mandiri dan pemahaman informasi secara bertahap.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah mengembangkan dan memanfaatkan media digital berbasis *Google Sites* dalam pembelajaran. Platform ini memungkinkan integrasi teks, gambar, video, audio, dan berbagai tautan sumber belajar dalam satu portal yang dapat diakses secara fleksibel tanpa instalasi aplikasi tambahan (Aminatun & Oktaviani, 2022). Meskipun demikian, penelitian terdahulu cenderung berfokus pada pemanfaatan *Google Sites* sebagai media penyajian materi atau sumber belajar digital secara umum. Pengembangan *Google Sites* yang secara khusus dirancang sebagai media pembelajaran mandiri untuk materi *Report Text*, dengan mengintegrasikan kebutuhan CP Literasi dan Kemandirian serta kemampuan memahami informasi tersirat, masih belum banyak dikaji. Selain itu, pengembangan media yang secara khusus didasarkan pada permasalahan nyata siswa kelas IX di SMP Negeri 2 Kubung juga belum ditemukan dalam kajian yang ada.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan *Google Sites* sebagai media pembelajaran mandiri yang dirancang secara khusus untuk pembelajaran *Report Text* kelas IX dengan mengintegrasikan unsur teks, visual, audio, video, dan latihan yang mendukung pencapaian CP Literasi dan Kemandirian serta CP Pemahaman Informasi Tersirat. Berbeda dari penelitian sebelumnya yang lebih menekankan fungsi *Google Sites* sebagai media digital secara umum, penelitian ini mengembangkan media berdasarkan analisis kebutuhan dan permasalahan pembelajaran di sekolah, serta menguji kelayakannya melalui validitas dan praktikalitas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji validitas, dan menguji praktikalitas *Google Sites* sebagai media pembelajaran mandiri pada materi *Report Text* bagi siswa kelas IX SMP Negeri 2 Kubung.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D), yaitu metode penelitian yang bertujuan menghasilkan dan menguji kelayakan suatu produk (Sugiyono, 2019). Produk yang dikembangkan berupa *Google Sites* sebagai media pembelajaran mandiri pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi *Report Text* untuk siswa kelas IX SMP. Penelitian ini berfokus pada proses pengembangan produk serta pengujian validitas dan praktikalitas. Dengan demikian, penelitian ini tidak menguji efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel, yang terdiri atas empat tahap, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran) (Thiagarajan, Semmel, & Semmel, 1974, dalam Trianto, 2017). Model ini dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan memungkinkan produk dikembangkan

berdasarkan analisis kebutuhan, dirancang sesuai tujuan pembelajaran, divalidasi, diuji kepraktisannya, serta disebarluaskan secara terbatas (Sonia dkk., 2023; Maydiantoro, 2021).

Tahap Define

Tahap *Define* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan yang menjadi dasar pengembangan media. Kegiatan pada tahap ini meliputi analisis awal, analisis siswa, analisis kurikulum, analisis konsep, dan analisis tujuan pembelajaran. Analisis awal dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru Bahasa Inggris untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran, media yang selama ini digunakan, kendala pembelajaran, serta kebutuhan terhadap media pembelajaran mandiri. Analisis siswa dilakukan untuk mengidentifikasi karakteristik peserta didik kelas IX, termasuk kebutuhan belajar, kemampuan awal, kebiasaan belajar, serta akses terhadap perangkat digital. Analisis kurikulum dilakukan dengan menelaah Capaian Pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran, dan tuntutan Kurikulum Merdeka pada materi *Report Text* (Kemendikbudristek, 2022). Selanjutnya, analisis konsep dilakukan dengan mengidentifikasi materi pokok, struktur teks, unsur kebahasaan, serta kemampuan memahami informasi tersurat dan tersirat. Hasil analisis tersebut digunakan sebagai dasar untuk merumuskan tujuan pembelajaran dan spesifikasi media yang akan dikembangkan.

Tahap Design

Tahap *Design* bertujuan merancang struktur dan isi awal media pembelajaran. Kegiatan pada tahap ini meliputi penyusunan tujuan pembelajaran, pemilihan materi, penyusunan aktivitas belajar mandiri, perancangan evaluasi, serta penyusunan *flowchart* dan *storyboard*. *Flowchart* digunakan untuk merancang alur navigasi antarmenu dalam *Google Sites*, sedangkan *storyboard* digunakan untuk merancang tata letak, urutan materi, tampilan halaman, jenis media, dan aktivitas pembelajaran yang akan ditampilkan (Munir, 2020). Pada tahap ini juga ditentukan integrasi berbagai komponen pembelajaran, seperti teks, gambar, video interaktif, podcast, kuis, dan latihan yang dilengkapi umpan balik. Perancangan dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik materi *Report Text* serta kebutuhan siswa untuk belajar secara mandiri dan fleksibel.

Tahap Develop

Tahap *Develop* dilakukan untuk merealisasikan rancangan menjadi produk *Google Sites* yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Pada tahap ini, materi dan komponen media yang telah dirancang dikembangkan ke dalam halaman *Google Sites*. Pembuatan video interaktif dilakukan dengan memanfaatkan Lumi Education, podcast dikembangkan menggunakan NotebookLM, sedangkan aset visual dirancang dengan bantuan Canva AI. Produk kemudian disusun secara terpadu agar siswa dapat mengakses materi, media pendukung, aktivitas latihan, dan evaluasi melalui satu platform.

Setelah produk awal selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi mencakup aspek kesesuaian isi dengan CP dan tujuan pembelajaran, ketepatan konsep, penyajian materi, kebahasaan, serta kesesuaian evaluasi dan umpan balik (Sriadhi, 2018; Rusman, 2018). Validasi ahli media mencakup aspek tampilan antarmuka, navigasi, aksesibilitas, kualitas media interaktif, serta keterpaduan komponen digital (Aldonia, 2023; Aminatun & Oktaviani, 2022). Hasil penilaian dan saran dari para ahli dianalisis dan digunakan untuk melakukan revisi produk. Setelah produk dinyatakan valid, dilakukan uji praktikalitas kepada pengguna, yaitu satu guru Bahasa Inggris dan 25 peserta didik kelas IX D SMP Negeri 2 Kubung. Uji praktikalitas bertujuan mengetahui tingkat kemudahan penggunaan, kejelasan penyajian, daya tarik, aksesibilitas, dan kebermanfaatan produk dalam mendukung pembelajaran mandiri. Tahap ini tidak dimaksudkan untuk menguji efektivitas media terhadap hasil belajar.

Tahap Disseminate

Tahap *Disseminate* dilakukan secara terbatas dengan membagikan tautan *Google Sites* kepada guru Bahasa Inggris dan peserta didik kelas IX D SMP Negeri 2 Kubung. Penyebaran ini bertujuan memperkenalkan produk yang telah melalui proses pengembangan, validasi, dan uji praktikalitas kepada pengguna sasaran. Karena penelitian ini berfokus pada pengembangan serta pengujian validitas dan praktikalitas, tahap penyebaran dilakukan secara terbatas dan tidak mencakup pengujian efektivitas pada populasi yang lebih luas.

Subjek penelitian terdiri atas ahli materi, ahli media, satu guru Bahasa Inggris, dan 25 peserta didik kelas IX D SMP Negeri 2 Kubung. Instrumen penelitian meliputi pedoman observasi yang digunakan pada tahap *Define*, angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, serta angket praktikalitas guru dan peserta didik. Seluruh angket menggunakan skala Likert 1–5 (Sugiyono, 2019). Kisi-kisi instrumen disusun dengan mengadaptasi indikator dari Sriadhi (2018), Rusman (2018), Aldonia (2023), Munir (2020), dan Smaldino dkk. (2019),

yang mencakup aspek kelayakan isi, penyajian materi, kebahasaan, evaluasi dan umpan balik, tampilan antarmuka, navigasi dan aksesibilitas, kualitas video interaktif, kualitas permainan atau kuis interaktif, serta kualitas *podcast*. Data kuantitatif dari angket validasi dan praktikalitas dianalisis menggunakan skor rata-rata dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan: $\bar{X}$ adalah skor rata-rata, $\sum X$ adalah jumlah skor yang diperoleh, dan n adalah jumlah responden. Interpretasi skor menggunakan kriteria: $X > 4,01$ berkategori sangat valid atau sangat praktis; $3,34 < X \leq 4,01$ berkategori valid atau praktis; $2,26 < X \leq 3,34$ berkategori cukup valid atau cukup praktis; $1,19 < X \leq 2,26$ berkategori tidak valid atau tidak praktis; dan $X \leq 1,19$ berkategori sangat tidak valid atau sangat tidak praktis (Hendri & Novrianti, 2017). Data kualitatif berupa komentar dan saran dari ahli maupun pengguna dianalisis secara deskriptif dan digunakan sebagai dasar revisi serta penyempurnaan produk. Dengan demikian, hasil akhir penelitian menunjukkan tingkat validitas dan praktikalitas *Google Sites* yang dikembangkan, tanpa menarik kesimpulan mengenai efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

HASIL

Pengembangan *Google Sites* sebagai media pembelajaran mandiri pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi *Report Text* kelas IX SMP Negeri 2 Kubung dilaksanakan melalui empat tahap model 4D. Pada tahap *Define*, hasil analisis kurikulum menunjukkan bahwa terdapat dua CP yang belum terfasilitasi secara optimal, yaitu CP Literasi dan Kemandirian serta CP Pemahaman Informasi Tersirat (Kemendikbudristek, 2022). Analisis siswa menunjukkan bahwa siswa kelas IX termasuk generasi Z yang cenderung visual, interaktif, dan terbiasa menggunakan perangkat digital, namun perangkat tersebut lebih banyak digunakan untuk hiburan daripada belajar.

Pada tahap *Design*, peneliti menyusun *flowchart* dan *storyboard* sebagai acuan pengembangan struktur portal yang terdiri atas satu Beranda dengan empat menu utama, yaitu Perangkat Pembelajaran, Materi, Evaluasi, dan Profil Pengembang. Pada tahap *Develop*, rancangan tersebut diwujudkan menjadi produk *Google Sites* yang utuh dengan memanfaatkan Lumi Education untuk video interaktif, NotebookLM untuk *podcast*, dan Canva AI untuk aset visual. Menu Materi menyajikan empat submateri *Report Text* secara *non-linear*, masing-masing dilengkapi teks penjelasan, gambar ilustrasi, video interaktif, dan *podcast* untuk mendukung pemahaman mandiri peserta didik, sementara menu Evaluasi terdiri atas kuis

mandiri dengan umpan balik otomatis, *game* edukatif (*Drag and Drop* dan *Memory Game*), serta forum diskusi.

Hasil Validasi Produk

Validasi produk dilakukan oleh dua ahli media dan satu ahli materi. Validasi ahli media mencakup aspek tampilan antarmuka, navigasi dan aksesibilitas, kualitas video interaktif, kualitas permainan atau kuis interaktif, serta kualitas podcast. Sementara itu, validasi ahli materi mencakup aspek kelayakan isi, penyajian materi, kebahasaan, serta evaluasi dan umpan balik. Hasil validasi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi hasil validasi ahli media dan ahli materi

Validator	Rata-rata	Kategori
Ahli Media I	4,35	Sangat Valid
Ahli Media II	4,70	Sangat Valid
Rata-rata Gabungan Ahli Media	4,52	Sangat Valid
Ahli Materi	4,85	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 1, *Google Sites* memperoleh rata-rata gabungan skor validasi ahli media sebesar 4,52 dan skor validasi ahli materi sebesar 4,85. Kedua skor tersebut berada pada kategori sangat valid karena melebihi batas skor 4,01 (Hendri & Novrianti, 2017). Hasil ini menunjukkan bahwa produk telah memenuhi kelayakan dari aspek tampilan, navigasi, kualitas media digital, isi materi, kebahasaan, serta penyusunan evaluasi. Skor validasi ahli materi yang lebih tinggi dibandingkan skor ahli media menunjukkan bahwa isi *Report Text* dan komponen pembelajarannya telah dinilai sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sementara itu, skor validasi ahli media yang juga berada pada kategori sangat valid menunjukkan bahwa struktur dan fitur digital yang digunakan telah mendukung akses belajar mandiri. Dengan demikian, validitas produk tidak hanya ditentukan oleh kualitas materi, tetapi juga oleh keterpaduan antara isi pembelajaran dan desain teknologi yang digunakan.

Meskipun memperoleh kategori sangat valid, produk tetap mengalami revisi berdasarkan masukan validator. Perbaikan yang dilakukan meliputi perbaikan arah tombol navigasi *back*, penataan ulang tampilan awal permainan edukatif, serta penyederhanaan poin-poin penjelasan pada submateri keempat. Revisi tersebut menunjukkan bahwa proses validasi tidak hanya berfungsi untuk memberikan skor kelayakan, tetapi juga menjadi tahap evaluasi formatif untuk meningkatkan kualitas dan kemudahan penggunaan produk sebelum diujicobakan kepada pengguna.

Hasil Uji Praktikalitas

Uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui kemudahan dan kebermanfaatan *Google Sites* ketika digunakan oleh pengguna dalam pembelajaran mandiri. Uji ini melibatkan satu guru Bahasa Inggris dan 25 peserta didik kelas IX D SMP Negeri 2 Kubung. Penilaian mencakup aspek kemudahan penggunaan, kesesuaian materi dan pembelajaran, tampilan dan desain media, serta efek pedagogis. Hasil uji praktikalitas disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi gabungan hasil uji praktikalitas

Aspek Penilaian	$\bar{x}$ Siswa	$\bar{x}$ Guru	Rata-rata Gabungan	Kategori
Kemudahan Penggunaan	4,51	4,67	4,59	Sangat Praktis
Kesesuaian Materi dan Pembelajaran	4,71	4,83	4,77	Sangat Praktis
Tampilan dan Desain Media	4,74	4,83	4,79	Sangat Praktis
Efek Pedagogis	4,64	4,50	4,57	Sangat Praktis
Rata-rata Keseluruhan	4,65	4,73	4,69	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 2, seluruh aspek praktikalitas memperoleh kategori sangat praktis. Rata-rata skor praktikalitas peserta didik mencapai 4,65, sedangkan penilaian guru mencapai 4,73, dengan rata-rata gabungan sebesar 4,69. Capaian tertinggi terdapat pada aspek tampilan dan desain media dengan skor 4,79, diikuti aspek kesesuaian materi dan pembelajaran dengan skor 4,77. Temuan ini menunjukkan bahwa daya tarik visual dan keteraturan penyajian menjadi salah satu kekuatan utama *Google Sites* yang dikembangkan. Tingginya skor pada aspek kemudahan penggunaan, yaitu 4,59, juga menunjukkan bahwa pengguna dapat mengakses dan menavigasi media dengan relatif mudah. Sementara itu, skor efek pedagogis sebesar 4,57 menunjukkan bahwa pengguna menilai media memiliki potensi untuk mendukung proses belajar mandiri melalui penyajian materi yang terintegrasi dengan video interaktif, podcast, kuis, permainan edukatif, dan umpan balik. Temuan ini memperkuat penelitian Aminatun dan Oktaviani (2022) yang menunjukkan bahwa platform berbasis web dapat mendukung penyajian sumber belajar yang fleksibel dan mudah diakses.

Hasil validasi dan praktikalitas menunjukkan bahwa *Google Sites* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sangat valid dan sangat praktis. Temuan ini menegaskan bahwa produk layak digunakan sebagai media pembelajaran mandiri untuk materi *Report Text*. Namun, karena penelitian ini hanya mencakup pengujian validitas dan praktikalitas, hasil tersebut belum dapat digunakan untuk menyimpulkan efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pengujian efektivitas melalui desain eksperimen atau perbandingan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media perlu dilakukan dalam penelitian lanjutan.

DISKUSI

Tingginya hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa tampilan antarmuka *Google Sites* yang dikembangkan dinilai telah memenuhi prinsip dasar desain media berbasis web, terutama dari aspek keteraturan, navigasi, dan aksesibilitas. Hal ini sejalan dengan Mayer (2020) yang menjelaskan bahwa penyajian informasi secara terorganisasi dapat membantu peserta didik memproses informasi secara lebih sistematis. Penyederhanaan struktur navigasi menjadi satu *Beranda* dengan empat menu utama juga dinilai dapat mendukung kemudahan peserta didik dalam mengakses berbagai komponen pembelajaran secara mandiri. Temuan ini memperkuat penelitian Aminatun dan Oktaviani (2022) yang menunjukkan bahwa *Google Sites* memiliki potensi sebagai media pembelajaran berbasis web yang fleksibel dan mudah diakses. Namun, penelitian ini memberikan pengembangan yang berbeda karena tidak hanya memanfaatkan *Google Sites* sebagai wadah penyajian materi, tetapi juga mengintegrasikan video interaktif, permainan edukatif, dan podcast dalam satu portal pembelajaran mandiri. Dengan demikian, kontribusi penelitian ini terletak pada pengembangan ekosistem media yang lebih terintegrasi untuk mendukung pembelajaran materi *Report Text*.

Integrasi video interaktif, permainan edukatif, dan podcast NotebookLM dalam satu portal memberikan potensi untuk menyediakan pengalaman belajar yang lebih beragam melalui kombinasi informasi visual, audio, dan aktivitas interaktif. Penggunaan berbagai format tersebut sesuai dengan prinsip desain pembelajaran multimedia yang menekankan pentingnya penyajian informasi melalui saluran yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik (Smaldino dkk., 2019). Meskipun demikian, temuan penelitian ini belum dapat digunakan untuk menyatakan bahwa integrasi multimedia tersebut secara langsung meningkatkan pemahaman atau hasil belajar siswa karena penelitian tidak menggunakan desain eksperimen untuk menguji efektivitas. Hasil penelitian hanya menunjukkan bahwa produk dinilai sangat valid oleh ahli dan sangat praktis oleh pengguna. Dalam konteks ini, penelitian ini melengkapi penelitian Aminatun dan Oktaviani (2022) dengan menawarkan bentuk pengembangan yang lebih spesifik, yaitu *Google Sites* yang dirancang sebagai media pembelajaran mandiri dengan dukungan konten multimedia dan umpan balik interaktif pada materi *Report Text*.

Hasil uji praktikalitas yang tinggi dari peserta didik menunjukkan bahwa *Google Sites* yang dikembangkan dinilai praktis, mudah digunakan, dan sesuai dengan pengalaman belajar digital peserta didik. Rata-rata skor praktikalitas peserta didik sebesar 4,65 menunjukkan penerimaan pengguna yang sangat positif terhadap media yang dikembangkan. Temuan ini memiliki kesamaan dengan penelitian Aminatun dan Oktaviani (2022) yang menunjukkan

potensi penggunaan *Google Sites* dalam mendukung keterlibatan dan kemandirian belajar Bahasa Inggris. Namun, penelitian ini berbeda karena mengembangkan media yang secara khusus diarahkan untuk mendukung pembelajaran mandiri pada materi *Report Text* serta mengintegrasikan video interaktif, podcast, permainan edukatif, dan umpan balik dalam satu platform. Oleh karena itu, hasil praktikalitas tersebut menunjukkan bahwa media memiliki potensi untuk mendukung pembelajaran mandiri, tetapi belum dapat membuktikan peningkatan motivasi, pemahaman, atau kemandirian belajar secara kausal.

Penilaian guru juga menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinilai dapat membantu menyediakan sumber belajar tambahan untuk mendukung pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya pada aspek literasi, kemandirian, dan pemahaman informasi tersirat. Guru memberikan rata-rata skor praktikalitas sebesar 4,73, yang menunjukkan bahwa produk dipandang mudah digunakan dan sesuai untuk mendukung proses pembelajaran. Menu *Perangkat Pembelajaran* yang memuat modul ajar dan dokumen pendukung juga memberikan nilai tambah dari sisi penggunaan oleh guru. Temuan ini sejalan dengan Smaldino dkk. (2019) yang menekankan pentingnya kesesuaian media dengan karakteristik pengguna dan tujuan pembelajaran. Perbedaannya, penelitian ini tidak hanya mengembangkan media untuk digunakan selama pembelajaran di kelas, tetapi juga merancang *Google Sites* sebagai portal yang dapat diakses peserta didik secara mandiri di luar jam sekolah. Dengan demikian, kontribusi penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran berbasis web yang dinilai sangat valid dan sangat praktis untuk mendukung pembelajaran mandiri materi *Report Text*. Namun, pengaruh media terhadap pencapaian kompetensi, hasil belajar, atau kemandirian peserta didik masih perlu diuji melalui penelitian lanjutan dengan desain eksperimen.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan beberapa hal. Pertama, proses pengembangan *Google Sites* sebagai media pembelajaran mandiri pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi *Report Text* kelas IX SMP Negeri 2 Kubung dilaksanakan melalui empat tahap model 4D, yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*, yang menghasilkan portal pembelajaran dengan satu Beranda dan empat menu utama: *Perangkat Pembelajaran*, *Materi*, *Evaluasi*, dan *Profil Pengembang*. Kedua, *Google Sites* yang dikembangkan dinyatakan sangat valid berdasarkan hasil uji validitas oleh ahli media dan ahli materi, dengan rata-rata gabungan validasi ahli media sebesar 4,52 dan ahli materi sebesar 4,85, keduanya berkategori sangat valid. Ketiga, *Google Sites* yang dikembangkan dinyatakan sangat praktis berdasarkan hasil uji praktikalitas oleh peserta didik dan guru, dengan rata-rata

gabungan keseluruhan praktikalitas mencapai 4,69 dengan kategori sangat praktis, yang berarti media ini mudah digunakan, sesuai dengan tujuan pembelajaran, menarik secara tampilan, dan memberikan efek pedagogis yang positif bagi peserta didik dalam belajar mandiri.

REKOMENDASI

Berdasarkan kesimpulan dan temuan penelitian, beberapa rekomendasi dapat diajukan. Bagi guru, Google Sites yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran mandiri pendamping proses belajar di kelas, khususnya untuk memfasilitasi peserta didik mempelajari materi *Report Text* secara berulang di luar jam sekolah. Bagi peserta didik, media ini disarankan dimanfaatkan secara aktif melalui seluruh fitur yang tersedia, termasuk video interaktif, *podcast*, *game* edukatif, dan forum diskusi, agar pemahaman terhadap materi *Report Text* dapat tercapai secara optimal.

Bagi sekolah, pihak sekolah disarankan mendukung pemanfaatan media pembelajaran berbasis web seperti Google Sites sebagai bagian dari ekosistem pembelajaran digital, dengan memastikan ketersediaan akses internet yang memadai bagi peserta didik dan guru. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini hanya mengukur validitas dan praktikalitas produk sehingga belum mengukur efektivitas Google Sites terhadap hasil belajar peserta didik secara langsung. Peneliti selanjutnya disarankan melanjutkan kajian pada tahap uji efektivitas melalui desain eksperimen atau penelitian tindakan kelas untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai dampak penggunaan media terhadap peningkatan kompetensi berbahasa Inggris peserta didik.

REFERENSI

- Aldonia, J. T. (2023). *Pengembangan multimedia pembelajaran pada materi Objek Formal dan Objek Material Geografi Kelas X SMA*. Skripsi. KTP FIP UNP.
- Aminatun, D., & Oktaviani, L. (2022). Using Google Sites in blended learning to enhance students' writing skill. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 3(1), 1-7.
- Arikunto, S. (2021). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran* (edisi revisi). Jakarta: Rajawali Pers.
- Crystal, D. (2021). *English as a global language* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Fadli, M. R., Iskandar, R., Darmansyah, & Hidayati, A. (2024). Development of interactive multimedia based on instructional design to improve student learning engagement. *Journal of Educational Technology and Instruction*, 3(1), 45-58.
- Harlina, H., & Yusuf, F. N. (2020). Tantangan belajar bahasa Inggris di sekolah pedesaan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(3), 325-334.
- Hendri, S., & Novrianti, N. (2017). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis komputer untuk pembelajaran di sekolah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(1), 1-15.

- Kemendikbudristek. (2022). *Capaian pembelajaran Bahasa Inggris jenjang SMP dalam Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Leonita, N. N. S. N. A., Apriyanti, N. P. R., Krismayani, N. W., Joni, D. A. A. W., & Budiarta, I. K. (2023). Speaking skill in 21st-century: Students' perceptions and challenges in English language teaching. *Premise: Journal of English Education and Applied Linguistics*, 12, 614-628.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-model penelitian pengembangan (Research and Development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia*, 1(2), 29-35.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316941355>
- Munir. (2020). *Multimedia: Konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Muslan, M., Kaewkanlaya, P., Iskandar, M. Y., Hidayati, A., Sya'bani, A. Z., & Akyuni, Q. (2023). Making use of Ispring Suite media in learning science in junior high schools. *International Journal of Multidisciplinary Research of Higher Education*, 6(4), 181-187.
- Nation, I. S. P., & Newton, J. (2018). *Teaching ESL/EFL listening and speaking* (2nd ed.). New York: Routledge.
- Rusman, R. (2018). *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer: Mengembangkan profesionalisme guru abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Saputra, A., Gistituati, N., Ambiyar, A., Bentri, A., Aziz, I., & Hidayati, A. (2024). Analysis of teacher barriers in the implementation of Curriculum Merdeka in secondary schools. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 5(1), 50-57.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2019). *Instructional technology and media for learning* (12th ed.). New York: Pearson Education.
- Sonia, M., Hidayati, A., Syafril, S., & Supendra, D. (2023). Pengembangan media video pembelajaran berbasis model 4D pada mata pelajaran IPAS materi Perubahan Wujud Zat kelas IV SD. *Jurnal Family Education*, 3(3), 310-320.
- Sriadhi. (2018). *Evaluasi media pembelajaran*. Medan: Unimed Press.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syah, M. (2020). *Psikologi belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Tiarani, S. D., Hidayati, A., & Helsa, Y. (2024). Keterlibatan teknologi komunikasi dan informasi (TIK) dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di jenjang sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 242-256.
- Trianto. (2017). *Model pembelajaran terpadu: Konsep, strategi, dan implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, H. B. (2021). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.