

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MELALUI GOOGLE SITES UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS TEKS PERSUASIF DI UPTD SMP NEGERI 6 GUNUNGSITOLI

Nurman Samehuni Gea<sup>1</sup>, Mastawati Ndruru<sup>2</sup>, Arozatulo Bawamenewi<sup>3</sup>, Riana<sup>4</sup>  
<sup>1, 2, 3, 4</sup>Universitas Nias, Jl. Yos Sudarso Ujung E-S No.118, Gunungsitoli, Sumatera Utara, Indonesia  
Email: [nurmantrader@gmail.com](mailto:nurmantrader@gmail.com)

---

### Article History

Received: 16-08-2025

Revision: 27-08-2025

Accepted: 29-08-2025

Published: 31-08-2025

**Abstract.** This research aims to develop learning media through Google Sites to Improve Persuasive Text Writing Skills at UPTD SMP Negeri 6 Gunungsitoli. The method used in this research is research and development (Research & Development). The developed learning media follow the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research results show that the developed learning media has undergone a validation process by three experts: a content expert, a language expert, and a design expert. The validation results indicate that the content expert gave a score of 94.7%, the language expert gave a score of 92%, and the design expert gave a score of 95%. These percentages show that the developed Google Sites learning media meets the feasibility criteria in terms of content, language, and design appearance. The practicality of the learning media was tested through two stages, namely small group testing (100%), and field trials (100%). The practicality of the learning media was tested through two stages, namely small group testing (100%), and field trials (100%). The effectiveness of the learning media was measured by the learning completeness of the students after using the Google Sites learning media. The results showed a completeness rate of 100% in small group trials, and 100% in field trials. This proves that the Google Sites learning media is effective, practical, and efficient for use in the learning process.

**Keywords:** Instructional Media, Google Sites, Persuasion Text

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran melalui *google sites* untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Persuasif di UPTD SMP Negeri 6 Gunungsitoli. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research & Development*). Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah melalui proses validasi oleh tiga orang ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Hasil validasi menunjukkan bahwa ahli materi memberikan penilaian sebesar 94,7%, ahli bahasa memberikan penilaian sebesar 92%, dan ahli desain memberikan penilaian sebesar 95%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *google sites* yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan dari aspek isi materi, kebahasaan, dan tampilan desain. Kepraktisan media pembelajaran diuji melalui dua tahap, yaitu uji kelompok kecil (100%), dan uji coba lapangan (100%). Efektivitas media pembelajaran diukur dari ketuntasan belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *google sites*. Hasil menunjukkan ketuntasan sebesar 100% pada uji coba kelompok kecil, dan 100% pada uji coba lapangan. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran *google sites* ini efektif, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Google Sites*, Menulis, Teks Persuasif

---

**How to Cite:** Gea, N. S., Ndruru, M., Bawamenewi, A., & Riana. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui *Google Sites* untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Persuasif di UPTD SMP Negeri 6 Gunungsitoli. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (5), 8806-8819. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i5.4117>

---

## PENDAHULUAN

Proses pembelajaran di era globalisasi menuntut adanya inovasi yang berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas kegiatan belajar. Salah satu aspek penting dalam inovasi pembelajaran adalah pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampai materi sehingga komunikasi antara guru dan siswa dapat berlangsung lebih efektif (Wijaya et al., 2021). Kehadiran media tidak hanya membantu dalam memperjelas informasi, tetapi juga meningkatkan daya tarik, pemahaman, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberi dampak besar terhadap dunia pendidikan. Teknologi memungkinkan penyampaian materi melalui berbagai jenis media, seperti audio, visual, teks, hingga multimedia yang dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa (Qotimah & Mulyadi, 2021). Hal ini menjadi penting mengingat setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, sehingga pemilihan media yang tepat akan memengaruhi keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran (Walukow et al., 2022).

Pemanfaatan media pembelajaran secara tepat terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar, memperjelas materi yang sulit dipahami, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif (Wardani et al., 2024). Namun, kenyataannya masih banyak sekolah yang belum optimal dalam memanfaatkan media pembelajaran. Hambatan yang sering muncul di antaranya keterbatasan pengetahuan guru mengenai jenis media yang sesuai serta kurangnya keterampilan dalam penggunaannya (Kusyana et al., 2024). Padahal, penguasaan aspek teknis dan pedagogis dalam memilih serta menggunakan media sangat menentukan keberhasilan pembelajaran (Dewantara, 2020).

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, keterampilan menulis merupakan salah satu kemampuan berbahasa yang harus dikuasai siswa. Menulis menjadi sarana penting untuk mengekspresikan ide, gagasan, maupun perasaan, sekaligus bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari (Septafi, 2021). Salah satu jenis keterampilan menulis yang diatur dalam Kurikulum 2013 adalah menulis teks persuasif, yakni tulisan yang bertujuan meyakinkan pembaca melalui penyampaian fakta, pendapat, atau perasaan tertentu (Hulu, 2023). Keterampilan menulis teks persuasif menuntut siswa untuk memiliki kemampuan menyusun argumen yang logis, menggunakan diksi yang tepat, dan menyajikan tulisan secara menarik (Pane, 2021).

Namun, hasil observasi awal di SMP Negeri 6 Gunungsitoli menunjukkan bahwa siswa masih menghadapi berbagai kesulitan dalam menulis teks persuasif. Banyak siswa kesulitan menyusun argumen yang kuat, memilih kata yang tepat, dan merangkai tulisan yang menarik. Selain itu, minat belajar menulis juga cenderung rendah, sehingga siswa kurang termotivasi

untuk berlatih. Kondisi ini diperparah oleh metode pembelajaran yang monoton dan kurangnya variasi media yang digunakan. Padahal, sekolah sebenarnya memiliki sarana yang memadai, seperti *chromebook* dan jaringan internet yang baik, tetapi belum dimanfaatkan secara optimal.

Salah satu alternatif solusi adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital. *Google Sites*, misalnya, dapat digunakan guru untuk menyajikan materi, memberikan tugas, menampilkan contoh teks, hingga menyediakan video pembelajaran secara menarik dan interaktif (Salsabila & Aslam, 2022). Media ini bersifat fleksibel karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja, serta mendukung pembelajaran mandiri siswa. Selain itu, *Google Sites* memiliki beberapa keunggulan, antara lain penyajian informasi yang cepat, materi yang selalu dapat diperbarui, serta kompatibilitas dengan berbagai perangkat digital (Nasution et al., 2022). Penelitian ini dilakukan dengan tujuan: (1) mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran melalui *Google Sites*, (2) mengetahui validitas media pembelajaran melalui *Google Sites*, (3) menganalisis efektivitas media pembelajaran melalui *Google Sites*, dan (4) menguji kepraktisan media pembelajaran melalui *Google Sites*.

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Menurut Rustandi (2021), *Research and Development* ialah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Pengembangan media pembelajaran berbasis website ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Molenda. Tahapan pengembangan ADDIE (Rayanto & Sugianti, 2020): (1) *analysis* (tahap analisis), (2) *design* (tahap perancangan), (3) *development* (tahap pengembangan), (4) *implementation* (tahap pelaksanaan), dan (5) *evaluation* (tahap penilaian). Model ini dipilih karena sistematis dan fleksibel dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *website*.

Produk yang telah dikembangkan kemudian diuji cobakan kepada siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Gunungsitoli. Uji coba produk ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan dan kelayakan media pembelajaran berbasis *website* yang telah dikembangkan. Subjek uji coba dilakukan dalam kelompok kecil dan lapangan. Prosedur uji coba pada kelompok kecil ini melibatkan 6 siswa dalam satu kelompok untuk melihat interaksi dan respon siswa mengenai kemudahan penggunaan, pemahaman soal, dan daya tarik di kelas VIII SMP Negeri 6 Gunungsitoli. Uji lapangan disebut juga uji kemanfaatan produk. Uji ini dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan produk dengan menggunakan instrumen non tes yaitu

berupa angket untuk mengevaluasi efektifitas dalam pembelajaran nyata. Pada uji lapangan terdiri dari 21 siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Gunungsitoli.

Jenis data dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berasal dari tanggapan (hasil wawancara dan observasi) subjek penelitian, subjek uji coba, dan narasumber terkait. Sedangkan data kuantitatif berasal dari angka-angka yang muncul dari angket penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi: 1) Validasi, 2) Kuesioner/angket, dan 3) Tes. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan adalah lembar validasi, angket respon siswa, dan efektifitas hasil belajar. Penelitian ini dianalisis dan dipaparkan secara kuantitatif. Data yang telah dianalisis diolah berdasarkan validator dan hasil uji produk yakni: 1) Analisis kelayakan media oleh validator ahli; 2) Analisis angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran dan 3) analisis keefektifan (hasil belajar peserta didik).

## **HASIL**

### **Tahap Analisis (*Analyze*)**

Tahapan analisis dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga aspek utama. Pertama, analisis kompetensi peserta didik difokuskan pada bagaimana media digital berbasis *Google Sites* dapat mendukung pengembangan kompetensi kognitif, psikomotorik, afektif, sosial, serta motivasi belajar. Media ini diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih optimal dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara menyeluruh. Kedua, analisis karakteristik peserta didik di UPTD SMP Negeri 6 Gunungsitoli menunjukkan bahwa siswa memiliki kebutuhan belajar yang beragam dan menuntut pembelajaran yang relevan, menarik, dan variatif. Media berbasis *Google Sites* dinilai tepat karena mampu menyajikan materi secara interaktif, kontekstual, dan visual sehingga memfasilitasi keragaman gaya belajar siswa serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Ketiga, analisis materi dilakukan dengan meninjau Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kelas VIII pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada kompetensi dasar teks persuasif. Kajian ini disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku, yaitu Kurikulum 2013 (K13), sehingga media pembelajaran yang dikembangkan benar-benar mendukung pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

### **Tahap Perancangan (*Design*)**

Pertama, peneliti menyusun konsep awal dan struktur desain media dengan mengacu pada capaian dan tujuan pembelajaran sebagaimana tercantum dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yakni agar siswa mampu memahami serta menganalisis langkah-langkah penyusunan teks persuasi dan mampu menulisnya secara tepat.

Kedua, peneliti menyusun konten pembelajaran yang akan ditampilkan di Google Sites. Materi disajikan secara sistematis, mencakup: a) definisi teks persuasi, b) tujuan teks persuasi, c) ciri-ciri teks persuasif, d) jenis-jenis teks persuasive, e) struktur teks persuasi, f) contoh teks persuasif, g) kaidah kebahasaan, h) langkah-langkah menulis teks persuasif, i) tips menulis teks persuasif yang efektif. Ketiga, peneliti merancang struktur navigasi media pembelajaran dalam bentuk menu-menu utama yang mudah diakses dan jelas. Adapun struktur menu pada produk Google Sites terdiri dari (1) Menu Home, yaitu halaman utama yang menjadi tampilan awal media, (2) Menu Tujuan Pembelajaran, yaitu menjelaskan tujuan yang diharapkan, (3) Menu Materi, yaitu menyajikan isi pembelajaran secara mendalam, (4) Menu Video, yaitu menampilkan materi dalam bentuk video untuk variasi media belajar, (5) Menu Evaluasi, yaitu menyediakan kuis dan latihan untuk mengukur pemahaman siswa, dan (6) Menu Profil Pengembang, yaitu memberikan informasi tentang penyusun media pembelajaran.

Keempat, peneliti memaksimalkan fitur-fitur visual dan interaktif dari Google Sites, seperti penambahan gambar, video, dan ikon yang menarik untuk memperkaya tampilan. Desain dibuat agar menarik perhatian siswa dan mudah diakses melalui berbagai perangkat, baik laptop maupun ponsel. Kelima, peneliti menyisipkan komponen evaluasi berupa soal latihan dan refleksi yang diintegrasikan melalui google forms yang bisa diisi langsung oleh siswa dari situs. Hal ini bertujuan untuk memberikan umpan balik terhadap proses belajar sekaligus menilai ketercapaian kompetensi. Keenam, produk akhir berupa media pembelajaran digital ini dikembangkan secara menyeluruh dengan memanfaatkan aplikasi pendukung seperti Canva untuk desain visual dan YouTube sebagai sumber video yang disematkan ke dalam situs. Semua elemen dikombinasikan agar menghasilkan media yang menarik, interaktif, dan relevan dengan konteks kehidupan siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

## **Tahap Pengembangan (*Develop*)**

### *Validasi Ahli Materi*

Berdasarkan validasi ahli materi terhadap produk media pembelajaran melalui *google sites*. Revisi I setelah dihitung mendapatkan presentase (51,3%) dari 5 aspek, yaitu relevansi (60%), keakuratan (56%), kelengkapan sajian (50%) sistematika sajian (37%) dan kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa (43%). Sedangkan revisi II setelah dihitung mendapatkan presentase (94,7%) dari 4 aspek yaitu relevansi (90%), keakuratan (100%), kelengkapan sajian (93%), sistematika sajian (100%) dan kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa (93%). Dari validasi I dan II media pembelajaran melalui *google sites* dinyatakan “layak” untuk diuji coba.

### *Validasi Ahli Bahasa*

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli bahasa terhadap media pembelajaran berbasis *Google Sites*, pada Revisi I diperoleh persentase sebesar 64% yang berasal dari dua aspek penilaian, yaitu kesesuaian bahasa dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar sebesar 58%, serta aspek keterbacaan dan kekomunikatifan sebesar 68%. Sementara itu, pada Revisi II, hasil penilaian meningkat dengan total persentase sebesar 92%, terdiri dari kesesuaian bahasa sebesar 91% dan keterbacaan serta kekomunikatifan sebesar 93%. Berdasarkan hasil validasi tahap I dan II, media pembelajaran melalui *Google Sites* dinyatakan “layak” untuk diuji coba.

### *Validasi Ahli Desain*

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli desain terhadap media pembelajaran berbasis *Google Sites*, pada Revisi I diperoleh persentase sebesar 75% yang berasal dari empat aspek penilaian, yaitu tampilan media sebesar 75%, Pengoperasian media sebesar 81%, tulisan sebesar 70%, aspek pemanfaatan sebesar 75%. Sementara itu, pada Revisi II, hasil penilaian meningkat dengan total persentase sebesar 95%, terdiri dari tampilan media sebesar 95%, pengoperasian media sebesar 100%, tulisan sebesar 91% dan pemanfaatan sebesar 100%. Berdasarkan hasil validasi tahap I dan II, media pembelajaran melalui *Google Sites* dinyatakan “sangat layak” untuk diuji coba

**Tahap Implementasi (Implement)**

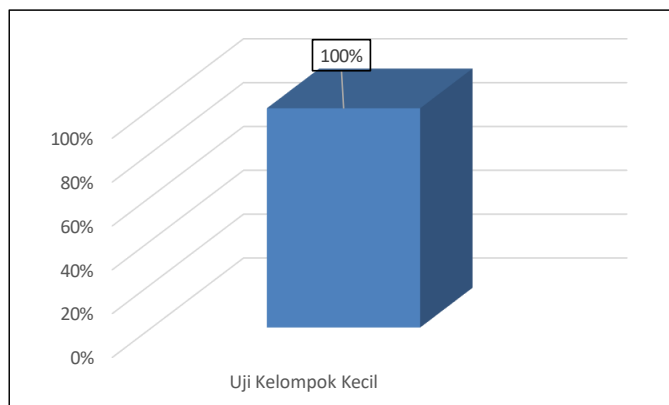
*Kepraktisan Media Pembelajaran Melalui Google Sites*

Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa mampu memahami materi yang disajikan. Responden dalam uji coba kelompok kecil ini adalah 6 orang siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Gunungsitoli. Berikut adalah hasil tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran *Google Sites* yang digunakan pada uji coba kelompok kecil.

**Tabel 1.** Skor perolehan respon peserta didik pada uji kelompok kecil

No	Nama	Skor Respon	Presentasi Respon	Kriteria
1	Dwon Thomson Laoli	9	100%	Sangat Praktis
2	Berkat Putra Harefa	9	100%	Sangat Praktis
3	Samaria Harefa	9	100%	Sangat Praktis
4	Mei Murni Telaumbanua	9	100%	Sangat Praktis
5	Riska Kristiani Waruwu	9	100%	Sangat Praktis
6	Linda Ernawati Telaumbanua	9	100%	Sangat Praktis
<b>Rata-rata</b>		<b>54</b>	<b>100%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Berdasarkan hasil analisis terhadap kepraktisan media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang telah dikembangkan, diperoleh persentase sebesar 100% pada uji coba kelompok kecil, dengan kategori pencapaian “sangat praktis”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa peserta didik menunjukkan ketertarikan terhadap penggunaan media pembelajaran *Google Sites*. Hasil kepraktisan media pembelajaran *Google Sites*.yang dikembangkan ditampilkan dalam bentuk diagram berikut:



**Gambar 1.** Diagram hasil uji coba kelompok kecil

*Efektivitas Media Pembelajaran Melalui Google Sites*

Uji efektivitas dilakukan dengan memberikan tes atau soal kepada peserta didik sesuai dengan materi yang telah dipelajari. Tes tersebut dirancang untuk menilai tingkat pemahaman siswa terhadap materi, serta mengevaluasi sejauh mana media pembelajaran mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

**Tabel 2.** Ketuntasan hasil belajar peserta didik pada uji lapangan kelas VIII

No	Nama	KKM	Nilai	Keterangan
1	Agusman Jaya Harefa	70	95	Tuntas
2	Agustian Telaumbanua	70	90	Tuntas
3	Alfin Trisanto Telaumbanua	70	90	Tuntas
4	Berkat Putra Harefa	70	92	Tuntas
5	Berliana Harefa	70	90	Tuntas
6	Dwon Thomson Laoli	70	90	Tuntas
7	Finelis Sah Putra Lase	70	92	Tuntas
8	Fitriani Telaumbanua	70	96	Tuntas
9	Gideon Gea	70	93	Tuntas
10	Hilsong Trisa Garcia Telaumbanua	70	94	Tuntas
11	Joelvin Tekun Telaumbanua	70	89	Tuntas
12	Lastri Telaumbanua	70	93	Tuntas
13	Linda Ernawati Telaumbanua	70	98	Tuntas
14	Mermin Jayanti Telaumbanua	70	92	Tuntas
15	Mei Murni Telaumbanua	70	90	Tuntas
16	Novita Sari Telaumbanua	70	95	Tuntas
17	Riska Kristiani Waruwu	70	95	Tuntas
18	Samaria Harefa	70	97	Tuntas
19	Sriayu Telaumbanua	70	91	Tuntas
20	Yuniman Waruwu	70	96	Tuntas
21	Yoel Sah Putra Harefa	70	90	Tuntas
<b>Jumlah</b>				<b>1.948</b>
<b>Rata-Rata</b>				<b>92</b>
<b>Jumlah Tuntas</b>				<b>21 Orang</b>
<b>Presentasi Ketuntasan</b>				<b>100%</b>

### Tahap Evaluasi (*Evaluate*)

Evaluasi dilakukan dengan cara memverifikasi kualitas media melalui penilaian oleh para ahli di bidangnya, seperti ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain, serta melalui penilaian langsung terhadap produk oleh pengguna, yaitu peserta didik. Selama proses pengembangan, setiap tahapan selalu disertai dengan penilaian secara sistematis dan menyeluruh. Hasil dari penilaian tersebut menjadi dasar bagi perbaikan atau revisi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

## DISKUSI

### Jawaban Umum atas Permasalahan Pokok

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran melalui *Google Sites*, dapat disimpulkan bahwa produk yang dihasilkan mampu memberikan jawaban menyeluruh terhadap permasalahan utama yang telah dirumuskan. Fokus penelitian ini mencakup proses pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, kelayakan media dari sudut pandang ahli, tingkat kepraktisan penggunaan, serta efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan menulis teks persuasif siswa kelas VIII

UPTD SMP Negeri 6 Gunungsitoli. Tahapan pengembangan dilakukan dengan mengadaptasi model ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menyusun argumen, memilih diksi yang tepat, serta merangkai tulisan yang logis. Faktor lain yang memperparah kondisi ini adalah keterbatasan variasi media pembelajaran yang digunakan, sehingga motivasi siswa untuk menulis masih rendah. Hal ini sejalan dengan temuan Wardani, et al. (2024) yang menekankan pentingnya media variatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Tahap desain menghasilkan rancangan media berbasis *Google Sites* yang memadukan teks, gambar, video, dan latihan interaktif. Rancangan ini disesuaikan dengan kompetensi dasar Kurikulum 2013, khususnya keterampilan menulis teks persuasif. Penyajian materi dilengkapi dengan contoh kontekstual dan latihan soal yang memberikan umpan balik langsung, sesuai dengan prinsip pembelajaran berbasis teknologi interaktif (Nasution, et al., 2022). Selanjutnya, tahap pengembangan dan implementasi menghasilkan media yang divalidasi oleh ahli materi, bahasa, dan media, dengan hasil penilaian kategori sangat layak. Validasi menunjukkan bahwa konten sudah akurat, bahasa komunikatif, dan desain visual menarik. Hasil uji coba terbatas memperlihatkan respon positif siswa terhadap tampilan, kemudahan akses, dan pemahaman materi. Pada uji coba lapangan, media ini terbukti efektif meningkatkan kemampuan menulis teks persuasif, yang ditunjukkan dengan peningkatan skor rata-rata siswa setelah penggunaan media. Temuan ini menguatkan penelitian Salsabila & Aslam (2022) yang menyebutkan bahwa *Google Sites* memberikan fleksibilitas pembelajaran sekaligus meningkatkan kualitas interaksi siswa dengan materi.

Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang dikembangkan tidak hanya memenuhi aspek kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas, tetapi juga berdampak positif pada motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Hal ini menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi digital yang dirancang secara tepat mampu menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa, khususnya dalam menulis teks persuasif (Mashudi, 2023).

### **Perbandingan Penelitian dengan Penelitian yang Relevan**

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Salsabila & Aslam (2022), yang menunjukkan bahwa *Google Sites* mampu memfasilitasi pembelajaran jarak jauh secara efektif karena fleksibilitas aksesnya. Temuan tersebut mendukung hasil penelitian ini, di mana siswa dapat memanfaatkan *Google Sites* untuk berlatih menulis teks persuasif di luar kelas. Bedanya, penelitian ini lebih menekankan pada pencapaian kompetensi produktif menulis.

Selain itu, hasil penelitian ini konsisten dengan penelitian Nasution, et al. (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis web dapat meningkatkan motivasi belajar melalui penyajian konten variatif dan interaktif. Penelitian ini memperkuat argumen tersebut dengan bukti empiris bahwa interaktivitas media—melalui contoh teks, video, dan latihan dengan umpan balik otomatis—dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa. Penelitian Mashudi (2023) mengenai pemanfaatan *Google Sites* di tingkat SMA juga mendukung temuan ini. Jika penelitian Mashudi lebih menyoroti kemudahan guru dalam mengelola materi dan tugas, penelitian ini memperluas kontribusi dengan menguji efektivitas media pada tingkat SMP, khususnya dalam keterampilan menulis teks persuasif.

Perbedaan mencolok penelitian ini dengan studi sebelumnya adalah peran *Google Sites* yang tidak hanya menjadi repositori materi, melainkan sebagai media pembelajaran interaktif yang dirancang dengan prinsip-prinsip pedagogis. Integrasi teks, gambar, audio-visual, dan latihan soal interaktif menjadi kekuatan utama yang membedakan hasil penelitian ini dari penelitian terdahulu. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengonfirmasi temuan sebelumnya, tetapi juga memperluas kajian dengan menambahkan bukti empiris tentang efektivitas *Google Sites* dalam mengembangkan keterampilan menulis siswa. Hal ini memberikan kontribusi penting dalam literatur pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, terutama dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia.

### **Perbandingan Penelitian dengan Teori**

Secara umum, temuan penelitian ini mendukung teori yang dikemukakan oleh Daryanto (2021) bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik. Media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang dikembangkan dalam penelitian ini berhasil memadukan unsur teks, gambar, dan video untuk menstimulasi keterlibatan siswa. Hal ini sejalan dengan karakteristik media pembelajaran yang baik menurut Silahuddin (2022), yakni memiliki tujuan pembelajaran yang jelas, navigasi yang mudah, penyajian materi yang sesuai dengan kompetensi, serta interaktivitas yang memadai. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Arifin dan Yunita (2022) yang menunjukkan bahwa integrasi multimedia dalam media digital dapat meningkatkan keterlibatan kognitif maupun afektif siswa.

Selain itu, hasil penelitian ini konsisten dengan teori *multimedia learning* yang dikemukakan Mayer (2009), yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika informasi disajikan melalui kombinasi teks dan gambar atau video. Produk yang dihasilkan

dalam penelitian ini memanfaatkan prinsip tersebut dengan menyajikan materi teks persuasif melalui penjelasan tertulis yang didukung oleh ilustrasi visual dan video pembelajaran. Integrasi ini terbukti mampu membantu siswa memahami struktur dan kaidah kebahasaan teks persuasif, sekaligus meningkatkan motivasi mereka untuk berlatih menulis. Hal ini sejalan dengan penelitian Pratiwi dan Sari (2021) yang menemukan bahwa penggunaan media digital berbasis multimedia dapat meningkatkan pemahaman konsep sekaligus minat belajar siswa.

Dari perspektif teori konstruktivisme, khususnya pembelajaran berbasis konstruksi pengetahuan, media ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pemahaman mereka sendiri melalui interaksi langsung dengan materi dan tugas yang tersedia di Google Sites. Hal ini sesuai dengan pandangan Bruner bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa secara aktif mengonstruksi pengetahuan berdasarkan pengalaman mereka sendiri. Dalam konteks penelitian ini, siswa dapat mengeksplorasi materi, mengerjakan latihan, serta mendapatkan umpan balik secara mandiri, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan berpusat pada peserta didik. Penelitian Suryani (2020) juga mendukung temuan ini dengan menunjukkan bahwa media berbasis web mampu memfasilitasi pembelajaran mandiri dan meningkatkan kemandirian belajar siswa.

Lebih lanjut, penggunaan *Google Sites* dalam pembelajaran menulis teks persuasif juga dapat dikaitkan dengan teori keterampilan berbahasa yang menempatkan menulis sebagai keterampilan produktif tingkat tinggi. Menurut Tarigan (2013), menulis memerlukan keterampilan mengorganisasikan ide, memilih diksi yang tepat, dan menyusun kalimat secara efektif. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini memberikan dukungan pada setiap tahapan tersebut melalui materi konseptual, contoh teks, dan latihan menulis yang terstruktur. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Fitriani (2021) yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran digital mampu meningkatkan keterampilan menulis siswa karena memberikan ruang latihan yang lebih luas dan fleksibel.

Namun, penelitian ini juga memberikan penekanan baru yang tidak sepenuhnya dijabarkan dalam teori, yaitu bahwa pemanfaatan media berbasis web seperti *Google Sites* tidak hanya memperbaiki aksesibilitas dan interaktivitas, tetapi juga menciptakan ruang belajar yang fleksibel dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Teori-teori terdahulu umumnya membahas media pembelajaran dalam konteks penggunaan di kelas, sedangkan temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media dapat tetap efektif digunakan di luar kelas sebagai sarana pembelajaran mandiri. Dengan demikian, perbandingan antara hasil penelitian dan teori menunjukkan adanya kesesuaian yang kuat, sekaligus memperkaya pemahaman teoretis

tentang peran media pembelajaran digital. Penelitian ini menegaskan bahwa prinsip-prinsip desain pembelajaran dan teori multimedia dapat diterapkan secara efektif dalam pengembangan media berbasis *Google Sites* untuk meningkatkan keterampilan menulis teks persuasif di tingkat SMP.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan Berdasarkan hasil pengumpulan data, pengolahan data, dan analisis data dari penelitian pengembangan yang telah dilaksanakan mengenai media pembelajaran berbasis *Google Sites* untuk meningkatkan kemampuan menulis teks persuasif pada siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Gunungsitoli, maka peneliti menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- Model pengembangan ADDIE sebagai pendekatan yang tepat dalam merancang media pembelajaran berbasis *Google Sites*, karena mampu menghasilkan produk yang layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.
- Kelayakan media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang dikembangkan telah divalidasi oleh sejumlah ahli. Hasil penilaian menunjukkan bahwa ahli materi memberikan skor sebesar 72% dengan kategori “Layak”, ahli bahasa memberikan skor 78% dengan kategori “Layak”, dan ahli desain memberikan skor 85% dengan kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites* layak untuk diuji coba dalam proses pembelajaran.
- Kepraktisan media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang dikembangkan menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi, sebagaimana dibuktikan melalui hasil uji coba kelompok kecil. Seluruh peserta didik memberikan respon positif dengan persentase kepraktisan mencapai 100%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini praktis dan layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.
- Efektivitas media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang dikembangkan terbukti memiliki tingkat efektivitas yang sangat baik, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil uji coba lapangan. Seluruh peserta didik mencapai ketuntasan belajar 100%, yang menunjukkan bahwa media tersebut mampu meningkatkan kemampuan menulis teks persuasif secara signifikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites* efektif untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

**REFERENSI**

- Astuti, R., & Kurniawan, H. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(2), 145–156. <https://doi.org/10.15294/jpbsi.v10i2.34567>
- Bruner, J. S. (1996). *The culture of education*. Harvard University Press.
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran: Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Gava Media.
- Daryanto. (2021). *Media pembelajaran: Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Gava Media.
- Dewantara, A. H. (2020). Kreativitas guru dalam memanfaatkan media berbasis IT ditinjau dari gaya belajar siswa.
- Hosnan, M. (2016). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21*. Ghalia Indonesia.
- Hulu, B. K., & Harefa, T. (2023). Pengembangan media pembelajaran buku saku pada materi menulis teks persuasif berbasis explicit instruction. *Jurnal Primed: Primary Education Journal atau Jurnal Ke-SD An*, 3(3), 311–318.
- Kemendikbud. (2017). *Silabus SMP/MTs Kurikulum 2013 revisi 2017*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kusyana, K., Muzfirah, S., & Haryadi, R. N. (2024). Efektivitas dan kendala penggunaan media digital dalam pengajaran bahasa. *Wistara: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 5(1), 92–102. <https://doi.org/10.23969/wistara.v5i1.13954>
- Mashudi, R. M., Sahra, R. N. A., Ridanti, R. A., & Marini, A. (2023). Peran media pembelajaran interaktif berbasis Google Site untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(8), 931–942.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Nasution, M. R., Rodiyah, S., Hutabarat, H., Sabila, S., & Nasution, W. A. (2022). Systematic literature review: Media pembelajaran berbasis web pada mata pelajaran biologi. *Bioedukasi (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 13(2), 237. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v13i2.6353>
- Nur Afifah. (2022). Pengaruh media iklan advertorial terhadap kemampuan menulis teks persuasif oleh siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah 22 Padangsidempuan. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 2(1), 114–118. <https://doi.org/10.57251/ped.v2i1.389>
- Pane, Y. A., Risnawaty, R., & Arfianti, Y. (2021). Pengembangan bahan ajar menulis teks persuasif melalui pendekatan saintifik pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Rantau Utara. *Journal of Science and Social Research*, 4(3), 331–335.
- Prasetyo, A., & Sari, L. (2020). Efektivitas media digital interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMP. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 55–66. <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1.18765>
- Prastowo, A. (2018). *Sumber belajar dan pusat sumber belajar: Teori dan aplikasinya di sekolah/madrasah*. Prenadamedia Group.
- Qotimah, I., & Mulyadi, D. (2021). Kriteria pengembangan e-modul interaktif dalam pembelajaran jarak jauh. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 4(2), 125–131.
- Rahmawati, N. (2020). Pemanfaatan media berbasis teknologi digital dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 8(1), 34–42. <https://doi.org/10.17509/jpbi.v8i1.24560>
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian pengembangan model ADDIE dan R2D2: Teori & praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Rusman. (2017). *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer*. Alfabeta.

- Rustandi, A. (2021). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2014). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Raja Grafindo Persada.
- Salsabila, F., & Aslam, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis web Google Sites pada pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6088–6096. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3155>
- Septafi, G. (2021). Analisis kemampuan menulis artikel ilmiah mahasiswa pendidikan guru sekolah dasar angkatan 2019. *Educational Technology Journal*, 1(2), 1–16. <https://doi.org/10.26740/etj.v1n2.p1-16>
- Silahuddin. (2022). *Media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Deepublish.
- Silahuddin, A. (2022). Pengenalan klasifikasi, karakteristik, dan fungsi media pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum: Jurnal Prodi MPI*, 4(2), 162–175.
- Supriyono, H. (2018). Analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis teknologi informasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 5(2), 101–110. <https://doi.org/10.24114/jupiiis.v5i2.12345>
- Tarigan, H. G. (2013). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Angkasa.
- Walukow, M. R., Tambingon, H. N., & Rotty, V. N. J. (2022). Pergeseran paradigma pembelajaran informatika di sekolah. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(5).
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134–140. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>
- Wijaya, A. M., Arifin, I. F., & Badri, M. I. (2021). Media pembelajaran digital sebagai sarana belajar mandiri di masa pandemi dalam mata pelajaran sejarah. *Sandhyakala: Jurnal Pendidikan Sejarah, Sosial dan Budaya*, 2(2), 1–10. <https://doi.org/10.31537/sandhyakala.v2i2.562>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(1), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>