

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin “medius” yang bermakna perantara atau pengantar. *Association of Education Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk proses penyampaian pesan (Batubara, 2020). Disamping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator, dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar, yaitu siswa dan isi pelajaran. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengan-tarkan pesan-pesan pengajaran (Silmi, 2023).

Media pembelajaran merupakan alat belajar yang berperan penting dalam suatu proses belajar mengajar baik dalam pembelajaran formal maupun non formal (Meilindawati, 2023). Menurut Daryanto media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran baik berupa manusia, benda, atau lingkungan yang dapat menarik minat, pikiran, perhatian, dan emosi siswa untuk mencapai tujuan yang diharapkan (Nurfadhilah, 2021). Pengertian tersebut selaras dengan pendapat Umi Farihah yang mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan semua alat bantu yang dipakai dalam proses pembelajaran, dengan maksud untuk menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber atau guru kepada penerima dalam hal ini peserta didik dan memungkinkan komunikasi antara guru dan siswa dapat berlangsung dengan baik. Pesan atau informasi yang disampaikan melalui media dalam bentuk isi atau materi pengajaran itu harus dapat diterima oleh penerima pesan dengan menggunakan salah satu atau gabungan beberapa alat indera mereka (Farihah, 2021).

Dari beberapa pengertian diatas, penulis menyimpulkan media pembelajaran adalah semua alat baik *hardware* maupun *software* yang disusun

secara sadar dan terencana untuk mempermudah kegiatan belajar mengajar mencapai tujuan yang diharapkan. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi materi pembelajaran. Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses pembelajaran. Media memiliki karakteristik yang berbeda-beda, untuk itu perlu memilihnya dengan cermat dan tepat agar dapat digunakan dengan tepat guna.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai macam dan jenisnya. Mulai dari yang sederhana, telah tersedia di lingkungan sekitar, dapat dibuat sendiri dengan harga yang relatif murah sampai dengan yang canggih dan dirancang khusus untuk keperluan pembelajaran.

Menurut (Kustandi, 2021) Terdapat tiga bentuk media pembelajaran yaitu

1) Media visual

Media visual adalah semua alat peraga yang digunakan dalam proses belajar yang dapat diserap melalui Indera penglihatan. Biasanya media visual menampilkan materi dalam gambargambar yang menarik. Media visual dibagi menjadi dua yaitu media visual nonproject dan project. Media visual nonproject mencakup gambar, table, grafik, poster yang menarik. Sedangkan media visual project seperti kamera, LCD yang dihubungkan dengan komputer ke layar

2) Media audio

Berbeda dengan media visual, media pembelajaran audio hanya mengandalkan indera pendengaran dalam penggunaannya. Media audio dapat menyampaikan materi melalui suara atau bunyi yang dihasilkan. Media pembelajaran audio adalah media yang hanya dapat didengar, berupa suara dengan berbagai alat penyampai suara baik dari manusia maupun immanusia. Menurut Sadiman media audio untuk pembelajaran adalah bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga terjadi proses belajar mengajar. Contoh media audio adalah radio dan tape recorder.

3) Media audio-visual

Media audio-visual merupakan perpaduan dari media visual dan audio sehingga dalam penggunaannya membutuhkan indera penglihatan dan pendengaran. Media audio-visual dapat menyajikan materi dalam bentuk sesuatu yang dapat dilihat dan menghasilkan suara sehingga siswa lebih mudah dalam menangkap materi (Fridayanti dkk., 2022). Contoh media audio-visual adalah video pembelajaran.

Secara sederhana (Pagarra, 2022:25) mengelompokkan media pembelajaran menjadi beberapa jenis, yaitu:

1. Media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat, seperti foto, gambar dan poster.
2. Media audio yaitu media yang hanya dapat didengar saja seperti kaset audio, MP3, dan radio.
3. Media audio visual yaitu media yang dapat dilihat sekaligus didengar seperti film suara, video, televise dan sound slide
4. Multimedia adalah media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap seperti suara, animasi, video, grafis dan film.
5. Media realita yaitu semua media nyata yang ada di lingkungan alam, seperti tumbuhan, batuan, air, sawah, dan sebagainya.

Penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis utama berdasarkan cara penyampaian informasi dan indera yang digunakan oleh peserta didik. Dari klasifikasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki beragam bentuk, mulai dari yang sederhana hingga yang kompleks. Pemilihan media harus disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, materi yang diajarkan, serta karakteristik peserta didik agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dimanfaatkan bukan hanya peserta didik tetapi juga dimanfaatkan pendidik dalam pengurangan beban dengan terbatasnya waktu saat penyampaian secara lebih detail kepada peserta didik. Ada beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran menurut (Pakpahan, 2020) antara lain:

- 1) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik terhadap materi yang diberikan menjadi lebih menarik.
- 2) Penguasaan konsep materi menjadi lebih baik karena memungkinkan penyampaian materi pengajaran dengan berbagai media yang dapat digunakan berulang kali.
- 3) Penggunaan media pembelajaran menjadi mudah untuk menyampaikan pesan dan informasi dengan cara mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menghasilkan peningkatan hasil belajar.
- 4) Pembelajaran menjadi lebih efisien dan interaktif dengan kejelasan keruntutan pesan yang dapat menimbulkan keingintahuan peserta didik.
- 5) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi dan tidak hanya bergantung dengan kalimat yang verbal.
- 6) Peserta didik menjadi lebih aktif dengan adanya penggunaan media pembelajaran sehingga dapat membuat interaksi peserta didik serta mengikuti pembelajaran dengan baik.

Pendapat lain mengatakan bahwa manfaat dari penggunaan media pembelajaran antara lain (Sunardi, 2021) :

1. Penyampaian materi belajar dapat diseragamkan,
2. Proses belajar dapat menjadi lebih menarik,
3. Proses belajar menjadi lebih interaktif,
4. Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi,
5. Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan,
6. Proses pembelajaran dapat terjadi dimana saja dan kapan saja,
7. Sikap positif siswa terhadap bahan belajar maupun terhadap proses belajar itu sendiri dapat ditingkatkan,
8. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif.

Berdasarkan pendapat Pakpahan (2020) dan Sunardi (2021), media pembelajaran memberikan berbagai manfaat bagi peserta didik maupun pendidik yaitu Media pembelajaran memberikan manfaat besar bagi peserta didik dengan meningkatkan motivasi, pemahaman, serta interaksi dalam pembelajaran. Bagi pendidik, media pembelajaran membantu mengurangi beban kerja dan membuat

proses belajar lebih efisien. Selain itu, media pembelajaran juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih fleksibel dan memungkinkan peran guru menjadi lebih produktif serta inovatif.

d. Karakteristik Media Pembelajaran Yang baik

Menurut Situmorang penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswanya, sehingga pesan lebih mudah dipahami (Purba, 2020). Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan kegiatan belajar mengajar menjadi pertimbangan utama para pendidik, karena media yang dipilih harus sesuai dengan beberapa kriteria berikut (Miftah, 2022):

- a. Ketepatan/kesesuaian jenis media dengan tujuan pengajaran,
- b. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran,
- c. Kemudahan memperoleh media,
- d. Keterampilan guru dalam menggunakannya,
- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya, dan
- f. Sesuai dengan taraf berfikir anak.

Menurut (Silahuddin, 2022), karakteristik media pembelajaran yang baik meliputi:

- 1) Tujuan Pembelajaran yang Jelas.
- 2) Penyajian Materi Sesuai dengan Kompetensi
- 3) Alur Proses Pembelajaran yang Jelas
- 4) Petunjuk Penggunaan yang Jelas
- 5) Apersepsi
- 6) Kesimpulan, Contoh, dan Latihan dengan Umpan Balik
- 7) Membangkitkan Motivasi Evaluasi dengan Hasil dan Pembahasan
- 8) Intro yang Menarik
- 9) Tampilan yang Serasi dan Harmoni
- 10) Interaktif
- 11) Navigasi yang Mudah
- 12) Bahasa yang Mudah Dipahami.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang baik harus dipilih berdasarkan relevansi dengan tujuan pembelajaran, kemudahan

penggunaan, serta desain yang menarik dan interaktif agar mampu meningkatkan efektivitas serta motivasi belajar peserta didik.

2.1.2 Website

a. Pengertian Website

Menurut (Panjaitan, 2022) *Website* adalah media berupa kumpulan halaman yang saling terkait, website ini memiliki peran untuk menampilkan beragam data mulai dari teks, audio, video, atau gabungan dari semuanya. Website didefinisikan sebagai kumpulan halaman yang berisi informasi digital yang dapat diakses oleh siapapun yang memiliki jaringan internet sedangkan menurut (Susilowati, 2022) *Website* adalah kumpulan dari halman-halaman situs yang terdapat dalam sebuah domain atau subdomain yang berada di dalam *World Wide Web* (WWW) di internet. .

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) online *website* adalah sistem untuk mengakses, mengunduh, dan mencari informasi melalui komputer yang dihubungkan dengan jaringan internet (Hasil Pencarian - KBBI Daring, n.d.). Seluruh informasi dibuat dalam bentuk HTML kemudian digunakan bantuan navigasi ke halaman selanjutnya. Dokumen HTML disebut sebagai markup language karena memuat karakter tertentu yang digunakan untuk mengidentifikasi tampilan teks. Penggunaan HTML memungkinkan pemrogram mudah menghubungkan berbagai jenis dokumen ke satu lokasi (Suryandaru & Setyaningtyas, 2021). Situs *web* terletak pada server web yang dapat diakses melalui jaringan seperti internet di alamat internet yang disebut URL (*Uniform Resource Locator*).

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa *website* adalah kumpulan halaman digital yang saling terhubung dalam satu domain atau subdomain dan dapat diakses melalui jaringan internet. *Website* berfungsi sebagai media informasi yang dapat menampilkan berbagai jenis data, seperti teks, audio, video, dan gambar. Website menggunakan HTML (*HyperText Markup Language*) sebagai bahasa markup untuk menyusun tampilan dan kontennya. Selain itu, website diakses melalui *Uniform Resource Locator* (URL) yang mengarah ke server web tempat data tersebut disimpan.

b. Komponen Utama Website

Sebuah *website* terdiri dari beberapa komponen utama yang bekerja bersama untuk menyajikan informasi kepada pengguna. Menurut (Arthalia, 2021) adalah :

- 1) Domain Name adalah Alamat unik yang digunakan untuk mengidentifikasi *website* di internet.
- 2) Web Hosting adalah Layanan yang menyediakan ruang server untuk menyimpan data dan file *website*.
- 3) Konten adalah Informasi yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, video, dan elemen lainnya.
- 4) Desain dan Tata Letak adalah Pengaturan visual dan navigasi yang mempengaruhi pengalaman pengguna.

Sedangkan menurut (Susilowati, 2022) *Web* terdiri dari *page* atau halaman dan kumpulan halama yang dinamakan *homepage*. Dan menurut (Sari, 2021) mengidentifikasi komponen *website* dengan menggunakan indikator seperti nama domain, tahun pembuatan, kredibilitas dan fungsionalitas *website*, serta kualitas presentasi konten *website*.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa *website* terdiri dari beberapa komponen utama yang saling berkaitan untuk menyajikan informasi secara efektif kepada pengguna. Komponen utama tersebut meliputi:

- 1) *Domain Name* sebagai alamat unik untuk mengakses *website*.
- 2) *Web Hosting* yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan data dan file *website*.
- 3) Konten berupa teks, gambar, video, dan elemen lain yang menyampaikan informasi kepada pengguna.
- 4) Desain dan Tata Letak yang memengaruhi navigasi serta pengalaman pengguna.
- 5) *Homepage* dan Halaman *Web* sebagai struktur utama dalam penyajian informasi.

- 6) Indikator Kualitas *Website*, seperti kredibilitas, fungsionalitas, dan tampilan konten.

Setiap komponen memiliki peran dalam memastikan website dapat berfungsi dengan baik, menarik, dan memberikan pengalaman yang optimal.

c. Fungsi *Website*

Website memiliki berbagai fungsi menurut (Sari, 2021), antara lain:

- 1) Menyediakan platform untuk berinteraksi antara individu atau organisasi dengan audiens mereka.
- 2) Menyampaikan informasi kepada publik, seperti berita, artikel, dan data lainnya.
- 3) Menyediakan konten yang menghibur, seperti video, musik, dan permainan.
- 4) Memfasilitasi kegiatan perdagangan elektronik, seperti penjualan produk atau layanan secara online.

Sedangkan menurut (Susilowati, 2022) fungsi *website* adalah:

- 1) Menyampaikan informasi kepada pengguna secara efektif.
- 2) Media Promosi dalam Mengenalkan profil institusi atau perusahaan kepada publik.
- 3) Operasional Terstruktur yang Berfungsi sesuai dengan harapan dan kebutuhan pengguna.

Berdasarkan pendapat para ahli, penulis menyimpulkan bahwa fungsi utama *website* mencakup berbagai aspek penting. *Website* berperan sebagai platform interaksi antara individu atau organisasi dengan audiens, media penyampaian informasi, dan sumber hiburan. *Website* juga memiliki fungsi dalam memfasilitasi perdagangan elektronik serta media promosi untuk mengenalkan profil institusi atau perusahaan. Selain itu, *website* juga bertujuan untuk menyampaikan informasi secara efektif, memastikan operasional yang terstruktur, dan memenuhi harapan serta kebutuhan pengguna. Dengan demikian, *website* memainkan peran yang sangat penting dalam komunikasi, promosi, hiburan, dan

transaksi online.

d. Jenis-Jenis Website

Website dapat dikategorikan berdasarkan fungsinya menurut (Syahputra, 2021) :

- 1) *Website Statis* adalah Halaman *web* yang isinya tidak berubah kecuali dilakukan pembaruan secara manual. Contoh dari *website* statis yaitu *website* yang menampilkan profil kampus.
- 2) *Website Dinamis* adalah Halaman *web* yang isinya dapat berubah secara otomatis berdasarkan interaksi pengguna atau pembaruan dari sistem. *Website* dinamis memiliki tampilan yang lebih interaktif, dan menyediakan fitur kolom komentar, dan chatting.
- 3) *Website Interaktif* adalah *Website* yang memungkinkan interaksi langsung antara pengguna dengan konten atau dengan pengguna lain.
- 4) *Website Pembelajaran* atau *E-learning* adalah *Website* yang dirancang untuk menyediakan materi pembelajaran, tugas, kuis, dan fitur interaktif lainnya untuk mendukung pembelajaran jarak jauh atau berbasis *web*.

Menurut (Winata, 2023) Jenis *website* terdiri dari beberapa jenis, yaitu sebagai berikut:

- a) *Dinamis* adalah sebuah *website* yang menyediakan content atau isi yang selalu berubah-ubah setiap saat. Contoh *website* dinamis adalah *website* berita (www.kompas.com, www.merdeka.com, www.detik.com)
- b) *Website statis* adalah *website* yang kontennya sangat jarang diubah. Contoh *website* statis adalah *web* profil organisasi.

Jenis-jenis *website* berdasarkan tujuannya, dibagi menjadi:

- a) *Personal Website* adalah *personal website* adalah *website* yang berisi informasi pribadi seseorang.
- b) *Corporate Website* adalah *corporate website* adalah *website* yang dimiliki

oleh sebuah perusahaan.

- c) Portal *Website* adalah portal *website* adalah *website* yang mempunyai banyak layanan, mulai dari layanan berita, email, dan jasa-jasa lainnya.
- d) Forum *Website* adalah sebuah *web* yang bertujuan sebagai media diskusi.

Jenis-jenis website lainnya, yaitu:

- a) *Web search engine* adalah *web* yang memiliki kemampuan untuk melakukan pencarian dokumen berdasarkan kata kunci tertentu. Contoh: *Google* dan *Alltheweb*.
- b) *Web portal* adalah *web* yang berisi kumpulan link, *search engine*, dan informasi. Contoh: *Yahoo* dan *AOL*.
- c) *Web perusahaan* adalah *web* yang mendeskripsikan suatu perusahaan, layanan, fasilitas, dan segala sesuatu tentang perusahaan. Contoh: *Andi Publisher* dan *Indosat*.
- d) *Weblog* atau sering disingkat *blog* ialah situs internet yang memungkinkan pemiliknya dapat menuliskan apa pun yang menjadi opini atau pandangan pengguna terhadap sesuatu serta catatan harian atau diari. Pengguna internet yang membuat atau memiliki blog disebut *blogger*.

2.1.3 *Google Sites*

a. **Pengertian *Google Sites***

Google Sites merupakan aplikasi online yang diluncurkan google untuk pembuatan *website* kelas, sekolah, atau lainnya. Adanya *Google Sites* pengguna dapat menggabungkan berbagai informasi dalam satu tempat (termasuk video, presentasi, lampiran, teks, dan lainnya) yang dapat dibagikan sesuai kebutuhan pengguna. Penggunaan *Google Sites* bebas biaya dan dapat dimanfaatkan oleh semua pengguna yang memiliki akun *google* (Mukti, 2020). *Google Sites* adalah layanan *Google* yang bertujuan untuk memfasilitasi pembuatan situs oleh pengguna *Google*, *Google Site* adalah aplikasi *wiki Google* terstruktur untuk pembuatan situs *web* atau blog, situs *Google* disiapkan sebagai pengganti pembuat halaman *Google*.

Penggunaan *Google Sites* memudahkan seseorang untuk mengelola *web*

terutama pada pengguna awam. Pengguna dapat mengatur kontrol aksesnya dengan mudah dan yang terpenting, tidak dibutuhkan pengetahuan pemrograman, Karena hanya menggunakan drag dan klik. *Google Sites* sangat mudah digunakan terutama untuk menunjang pembelajaran dengan memaksimalkan fitur-fitur seperti *google docs*, *sheet*, *forms*, kalender, awesome table dan lain sebagainya (Putri, 2020).

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan *Google Sites* adalah aplikasi online yang dikembangkan oleh Google untuk memudahkan pengguna dalam membuat dan mengelola situs web tanpa memerlukan keterampilan pemrograman. *Google Sites* berfungsi sebagai platform pembuatan website yang memungkinkan integrasi berbagai elemen seperti video, teks, presentasi, dan dokumen lainnya dalam satu tempat.

b. **Keunggulan *Google Sites***

Adapun keunggulan *google sites* sebagai media pembelajaran yaitu sebagai berikut menurut (Mukti, 2020) :

1. Mudah diakses kapanpun dan dimanapun selama perangkat terhubung dengan internet.
2. Mudah dibuat, bahkan oleh pemula sekalipun. *Google Sites* dapat dengan mudah dibuat dengan akun google pengguna.
3. Tampilan *Google Sites* dapat langsung berubah sesuai dengan alat yang kita gunakan, baik berupa smartphone, laptop maupun tablet.
4. Terhubung dengan produk google yang lain, seperti; *google drive*, *google document*, *google analytics* dan lain sebagainya.
5. Dapat menautkan link sesuai kebutuhan pengguna, seperti link pada youtube dan *Phet Colorado*.
6. Tema dan template-nya telah tersedia. *Google Sites* menyediakan tema dan template yang dapat dipilih oleh pengguna untuk digunakan dalam pembuatan website.
7. Gambar dan video juga dapat ditautkan pada *Google Sites*. Jadi pengguna dapat mengatur dan menautkan gambar dan video sesuai keinginannya. Hal ini akan membuat tampilan *web* menjadi sangat menarik.

Pendapat lain Menurut (Nugroho, 2021) *Google Sites* memiliki banyak keunggulan yang menarik yaitu:

1. *google sites* mudah dibuat dan gratis.
2. memungkinkan pengguna berkolaborasi dalam pemanfaatannya.
3. menyediakan 100 MB penyimpanan online gratis.
4. tentu saja searchable (dapat ditelusuri) menggunakan mesin pencarian *google*. Peserta didik tidak perlu lagi untuk mengunduh materi yang diberikan oleh guru, sehingga tidak akan memakan kuota internet dan memori yang banyak.

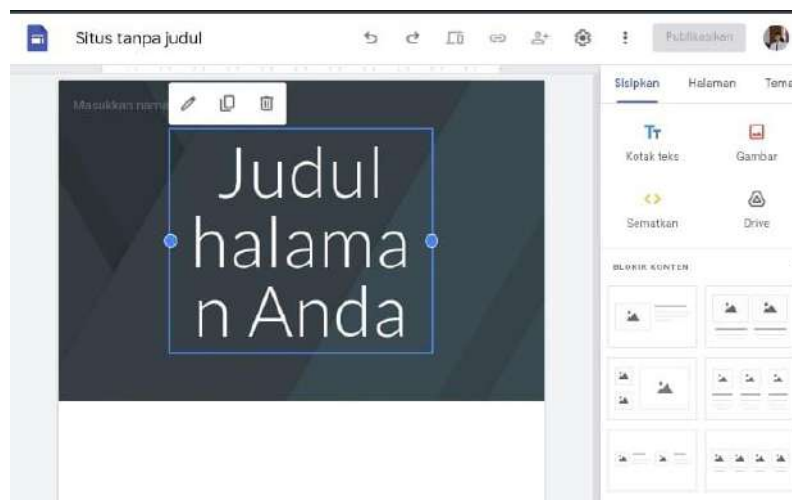
Selain itu, guru juga tidak perlu bingung dalam menyampaikan materi. Hal ini dikarenakan peserta didik dapat mengaksesnya melalui *google sites* tersebut. Tampilan dalam *google sites* pun dapat dibuat semenarik mungkin supaya peserta didik tidak merasa bosan dalam kegiatan pembelajaran daring. Menurut (Mashudi, 2023) *google sites* dapat Mengunggah materi dengan mudah, Dapat menyimpan silabus, bisa membagikan tugas, dapat memberikan pengumuman, dan serta dapat mengunduh atau melihat peserta didik.

Dari pendapat diatas penulis menyimpulkan *google sites* memiliki berbagai keunggulan sebagai media pembelajaran. Keunggulan utama *google sites* adalah kemudahannya dalam pembuatan dan aksesibilitasnya yang fleksibel, karena dapat digunakan kapan saja dan di mana saja selama terhubung dengan internet. Selain itu, platform ini gratis, responsif terhadap berbagai perangkat, serta terintegrasi dengan berbagai layanan *google*. *Google sites* juga memungkinkan kolaborasi antar pengguna dan memberikan ruang penyimpanan online gratis. Dalam konteks pembelajaran, platform ini membantu guru dalam mengunggah materi, menyimpan silabus, membagikan tugas, memberikan pengumuman, serta memonitor aktivitas peserta didik tanpa membebani kuota internet mereka. Tampilan yang dapat disesuaikan juga membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif.

c. Kekurangan *Google Sites*

Menurut (Suryanto, 2018) Kekurangan *Google sites* adalah sebagai berikut:

- 1) *Google sites* tidak menyediakan fitur *drag-n-drop* untuk mendesain halaman *web*. Sehingga pengaturan atau setting dilakukan secara manual.
- 2) *Google sites* tidak mendukung script dan *iframe*. Sehingga pengguna tidak bisa menggunakan layanan *script* dan *iframe* ini secara langsung, karena perlu gadget tertentu. Namun hal ini juga menjadi kelebihan, karena situs menjadi lebih aman.



Gambar 2.1 Tampilan *Google Sites*

d. Langkah Penggunaan *Google Sites*

Dalam penggunaan media, ada beberapa hal yang perlu disiapkan agar media pembelajaran dapat digunakan secara efektif dan efisien sehingga akan tercipta pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik. Menurut (Khasanah dkk., 2021) adapun langkah-langkah yang perlu disiapkan dalam penggunaan media pembelajaran *google sites* adalah sebagai berikut:

Agar siswa dapat mengakses *google sites*, guru harus membuat halaman *website* terlebih dahulu. Setelah itu guru bisa mencantumkan materi sesuai dengan silabus pembelajaran. Saat mencantumkan materi, guru juga bisa sambil mendesain halaman *website* agar terlihat lebih menarik. Seperti mengubah font tulisan, warna atau gambar background, memberi gambar atau animasi, mencantumkan link *youtube* berisi video yang berhubungan dengan materi, dan lain sebagainya.

Semakin kreatif guru dalam mendesain halaman *website*, akan semakin menarik perhatian dan minat siswa dalam pembelajaran.

Setelah seluruh materi telah didesain maka guru memberikan link halaman *website* yang sudah berisi materi kepada siswa, diharapkan semua siswa mau membuka link tersebut untuk mempelajarinya. Guru bisa melihat seberapa banyak siswa yang mengakses *google sites* tersebut dengan menggunakan *google analytics* yang merupakan salah satu fitur yang sudah tersedia. Kemudian siswa juga harus mengerjakan tugas sebagai evaluasi. Hasil dari tugas siswa yang telah dikumpulkan melalui *google form* dapat dilihat oleh guru. Selanjutnya guru dapat menganalisis seberapa tinggi tingkat pemahaman siswa, jika dilihat dari hasil tugas. Maksud dari kegiatan tindak lanjut ini adalah untuk menjaga apakah telah mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, kegiatan ini untuk memantapkan pemahaman siswa mengenai materi yang disampaikan melalui media tersebut (Arif Sadiman, 2010:197).

2.1.4 Keterampilan Menulis

a. Pengertian Menulis

Menulis merupakan salah satu hal penting yang tidak dapat dipisahkan dari diri siswa. Melalui menulis, siswa terdidik bahkan dapat meningkatkan pengetahuannya dengan mengungkapkan pikiran dan gagasan serta meningkatkan kreativitas siswa dengan mengungkapkan karya dalam bentuk tulisan. Menurut (Wewen et al., 2023) Menulis merupakan bagian kegiatan yang tidak dapat terpisahkan dalam proses belajar siswa. Tarigan (2013:3) mengatakan, Menulis adalah suatu keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Menulis adalah keterampilan integral dan proses yang penting, konstruktif dan kompleks.

Menulis sebagai salah satu dari empat keterampilan penting karena berperan dalam komunikasi antara penulis dan pembaca (Zufriady, 2019). Selain itu, penulis harus berulang kali mencoba dan berlatih memilih topik, menentukan tujuan, mengidentifikasi pembaca, mencari informasi pendukung, membuat

kerangka esai, serta konsisten mengatur dan mengungkapkan ide dalam bahasa yang mereka pahami.

Berdasarkan pendapat di atas maka, dapat disimpulkan bahwa menulis adalah suatu kegiatan menyampaikan ide, gagasan, atau informasi dalam bentuk tulisan. Proses menulis melibatkan pemilihan kata, penyusunan kalimat, dan pengorganisasian paragraf agar pesan yang ingin disampaikan dapat dipahami oleh pembaca. Menulis dapat dilakukan untuk berbagai tujuan, seperti komunikasi, dokumentasi, ekspresi diri, atau berbagi pengetahuan.

b. Manfaat Menulis

Menurut (Helaluddin, 2014) Ada beberapa manfaat yang diperoleh dalam kegiatan menulis, antara lain:

- 1) Dengan semakin sering menulis, penulis akan mengetahui secara lebih detail tentang kemampuan dan potensi dirinya yang harus dikembangkan
- 2) Dapat mengembangkan gagasan sesuai dengan kemampuan penalarannya
- 3) Dapat mengembangkan wawasan dan fakta/fakta yang memiliki hubungan
- 4) Dengan menulis akan selalu menumbuhkan ide-ide baru bagi penulis
- 5) Menulis juga dapat menumbuhkan rasa objektivitas bagi penulisnya
- 6) Membantu memecahkan permasalahan

Adapun Manfaat yang dapat di petik dalam menulis yaitu menurut (Puspita, 2023) ialah : a) peningkatan kecerdasan b) pengembangan daya inisiatif dan kretivitas, c) penumbuhan keberanian, dan d) pendorong kemauan dan kemampuan mengumpulkan informasi. Menurut (Tarigan dkk, 2008) mengemukakan beberapa manfaat menulis antara lain: (1) sarana untuk mengungkapkan diri, (2) sarana untuk pemahaman, (3) membantuk mengembangkan kepuasan pribadi, kebanggaan dan perasaan harga diri, (4) meningkatkan kesadaran dan penyerapan terhadap lingkungan, (5) keterlibatan secara bersemangat dan bukannya penerimaan yang pasra, dan (6) mengembangkan suatu pemahaman tentang kemampuan menggunakan bahasa.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan Keterampilan menulis

memiliki banyak manfaat yang penting untuk pengembangan diri. Menulis tidak hanya membantu seseorang untuk mengungkapkan gagasan dan kreativitas, tetapi juga memperluas wawasan, meningkatkan kemampuan pemahaman, dan menumbuhkan rasa objektivitas. Selain itu, menulis dapat menjadi sarana untuk meningkatkan kecerdasan, keberanian, inisiatif, dan kemampuan dalam mengumpulkan serta mengolah informasi. Secara keseluruhan, menulis memberikan dampak positif yang besar bagi individu dalam hal pengembangan pribadi, kemampuan berbahasa, serta pemecahan masalah yang lebih efektif.

c. **Proses Menulis**

Menurut (Puspita, 2023) Ada 3 tahapan dalam proses menulis yaitu

a) Tahap prapenulisan

Pada tahap awal ini, penulis harus mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya sebagai modal awal dalam menulis. Pengumpulan informasi dapat dilakukan dengan membaca, mengamati, berdiskusi, menonton berita di TV, maupun dari sumber lainnya. Langkah selanjutnya harus dilakukan penulis adalah menyusun kerangka tulisan. Penulis mengembangkan beberapa poin yang harus dikembangkan berdasarkan topik yang diangkatnya.

b) Tahap menulis,

Setelah data yang dikumpulkan dan disiapkan pada tahap awal, langkah berikutnya adalah mengerjakan tahap penulisan. Pada tahap ini, penulis mengembangkan butir demi butir poin yang ada dalam kerangka tulisan. Ada 3 bagian dalam sebuah tulisan, bagian awal, tengah, dan akhir.

c) Tahap pasca-penulisan

Pada tahap akhir ini penulis dituntut untuk memberikan finishing touch pada tulisannya. Pada tahap ini penulis melakukan revisi dan penyuntingan secara seksama. Revisi tulisan dilakukan oleh penulis yang berkaitan dengan konten atau isi tulisan. Pada kegiatan penyuntingan, penulis harus melakukan perbaikan pada unsur mekanik tulisan, baik ejaan, diksi, struktur kalimat, gaya bahasa dan lainnya.

Sedangkan menurut (Laili Yuliyati, 2024) ada beberapa kegiatan Proses menulis yaitu:

- 1) Penentuan topik adalah pemilihan masalah
- 2) Pembatasan topik, penguraian topik terpilih sesuai dengan permasalahan

yang akan dituliskan.

- 3) Perumusan tujuan penulis adalah gambaran yang jelas tentang tujuan dari kegiatan menulis.
- 4) Penentuan bahan adalah proses memilih dan mengumpulkan materi yang relevan untuk topik yang telah ditetapkan.
- 5) Penyusunan kerangka tulisan adalah perencanaan awal yang menggambarkan garis besar dari isi tulisan yang akan disusun.

Selain itu, penulis juga perlu melakukan percobaan berulang dan latihan dalam memilih topik, menetapkan tujuan, mengidentifikasi pembaca, mencari informasi yang mendukung, merancang kerangka tulisan, dan secara konsisten mengatur serta mengungkapkan ide-ide dalam bahasa yang dapat mereka pahami (Sariyanti, 2024) yaitu:.

- 1) Penentuan topik adalah proses dimana penulis menentukan masalah yang akan disajikan dalam tulisan.
- 2) Pembatasan topik yaitu seorang penulis harus memilih topik yang cakupannya terbatas dan mudah dipahami.
- 3) Membuat rancangan atau konsep tulisan, menentukan arah tujuan tulisan tersebut dibuat.
- 4) Memulai tulisan sesuai dengan topik permasalahan yang telah di rumuskan.
- 5) Lakukan evaluasi pada tulisan dengan membaca kembali tulisan yang telah dirancang
- 6) Mempublikasikan, agar tulisan tersebut dapat dibaca oleh orang banyak

Maka penulis menyimpulkan bahwa Proses menulis terdiri dari beberapa tahapan penting yang meliputi prapenulisan, penulisan, dan pasca-penulisan. Pada tahap prapenulisan, penulis mengumpulkan informasi dan menyusun kerangka tulisan. Di tahap penulisan, penulis mengembangkan kerangka tersebut menjadi tulisan yang lengkap dengan bagian-bagian yang jelas. Tahap pasca-penulisan mencakup revisi dan penyuntingan untuk meningkatkan kualitas tulisan. Selain itu, dalam proses menulis, penulis juga perlu menentukan topik, membatasi cakupan topik, merumuskan tujuan, memilih bahan yang relevan, dan menyusun kerangka tulisan. Proses latihan berulang serta evaluasi juga penting untuk memastikan tulisan dapat dipahami dan diterima dengan baik oleh pembaca.

2.1.5 Teks Persuasif

a. Pengertian Teks Persuasif

Menurut (Rahmadani,2024) Teks persuasif adalah teks yang berisi ajakan atau bujukan untuk mendorong peserta didik mengikuti keinginan penulis. Menulis teks persuasif sangat diperlukan oleh siswa untuk membuat tulisan yang subjektif, karena isinya merupakan pandangan murni penulis mengenai suatu topik. Tujuan dari menulis teks persuasif adalah untuk meyakinkan para pembaca agar melakukan hal yang penulis kehendaki. Menulis teks persuasif membutuhkan keahlian dan kesungguhan dari siswa. Hamalik (dalam Rahmadani, 2024) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, merangsang kegiatan belajar, dan memengaruhi psikologis siswa.

Menurut (Permadani, 2022) Teks persuasif adalah jenis teks yang bertujuan untuk meyakinkan atau mempengaruhi pembaca atau pendengar agar melakukan tindakan tertentu atau mengubah pandangan mereka terhadap suatu hal. Tujuan utama dari teks persuasif adalah untuk membujuk atau mengajak audiens agar menerima suatu pendapat atau pendirian yang disampaikan oleh penulis atau pembicara. Teks persuasif digunakan dalam berbagai konteks, baik itu dalam iklan, pidato, artikel, atau dalam bentuk komunikasi lainnya.

Kesimpulan dari pernyataan di atas adalah teks persuasif merupakan jenis teks yang memiliki tujuan utama untuk meyakinkan atau membujuk pembaca atau audiens agar melakukan tindakan tertentu atau mengubah pandangan mereka sesuai dengan keinginan penulis.

b. Ciri-Ciri Teks Persuasif

Teks persuasif atau biasa dikenal paragraf persuasif memiliki karakteristik atau ciri-ciri tersendiri. Namun dengan demikian, terdapat sifat-sifat pokok dalam teks-teks meyakinkan yang mampu dikenali dari teks-teks yang berbeda, khususnya adanya sapaan atau pengaruh di dalamnya.

Dilihat dari ciri-ciri teks teks persuasif lain sehingga digambarkan secara

rinci sebagai berikut:

Menurut pendapat dari Nurmalasari (2020: 62) ciri-ciri paragraf teks persuasi antara lain:

- 1) Ada alasan faktual dan bukti yang kuat untuk mendukung persuasi.
- 2) Ada kalimat yang mengajak pembaca untuk melakukan apa yang tertulis pada bagian tersebut.
- 3) Memiliki contoh kata seperti ayo, lebih baik, dan kata-kata lain untuk mempengaruhi pembaca.
- 4) Paragraf persuasif sebagian besar akan menghindari konflik sehingga pembaca merasa dihargai.

Menurut Darmawati (Yasa, 2021) ciri-ciri teks persuasi antara lain:

- 1) Penulis dapat memahami bahwa syarat dan ketentuan pembaca dapat berubah.
- 2) Penulis berusaha memahami dan mendapatkan kepercayaan pembaca.
- 3) Penulis berusaha membentuk kesepakatan atau perubahan melalui kepercayaan penulis dengan pembacanya.
- 4) Menulis untuk menyatakan permintaan, ajakan.
- 5) Penulis berusaha mempengaruhi pembaca.

Menurut (Watun, 2024) karakteristik teks persuasif meliputi: (1) Bahasa yang emotif, artinya penulis menggunakan bahasa yang bertujuan menarik pembaca agar mengikuti apa yang diharapkan penulis; (2) Pilihan kata khusus atau pemilihan diksi, artinya penulis harus menggunakan bahasa yang mudah dimengerti dan dipahami oleh pembaca; (3) Ajakan, yaitu dalam paragraf persuasif, penulis harus menyelipkan maksud atau makna yang berisi ajakan untuk pembaca dalam topik tertentu; (4) Teks persuasif arus bersifat dramatik dan didukung oleh fakta.

Kesimpulannya, teks persuasif memiliki ciri-ciri atau karakteristik khusus yang membedakannya dengan teks lainnya. Ciri-ciri tersebut antara lain mencakup adanya alasan faktual dan bukti yang kuat, penggunaan kata-kata ajakan untuk mempengaruhi pembaca, serta bahasa yang emosional dan mudah dipahami. Penulis teks persuasif berusaha untuk memahami pembaca, membangun kepercayaan, dan mengajak pembaca untuk melakukan tindakan atau mengubah pandangan mereka. Selain itu, teks persuasif juga harus menghindari konflik,

mengutamakan kepercayaan pembaca, dan bersifat dramatik dengan dukungan fakta yang relevan.

c. **Struktur Teks Persuasif**

Di dalam teks terdapat struktur yang membentuk teks tersebut. Demikian pula, tulisan persuasif juga memiliki strukturnya sendiri. Struktur paralel tulisan persuasif dijelaskan sebagai berikut.

Menurut Darmawati dalam Endis (2019:28), struktur tulisan persuasif meliputi: 1) Pendahuluan utama yang berisi pokok bahasan, kalimat pembuka, dan gagasan utama. 2) Fakta menulis teks persuasif hal yang utama yaitu fakta yang dituangkan penulis ke dalam teks persuasif. 3) Ajakan menulis teks persuasif harus terdapat kalimat ajakan, karena inti dari pesan untuk mengajak, membujuk pembaca untuk mencapai yang diharapkan penulis.

Menurut (Haliq, 2023) Menulis teks persuasif juga harus memperhatikan struktur teks agar lebih mudah dalam proses menulis. Struktur teks persuasif secara umum meliputi:

- a. Pengenalan isu, yaitu bagian yang berisi pengenalan topik atau permasalahan yang dibahas, sebagai pengantar atau pembuka, serta deskripsi topik agar pembaca lebih memahami isi teks tersebut.
- b. Rangkaian argumen, yaitu bagian yang berisi penjelasan teori dan fakta-fakta terkait topik atau permasalahan yang dibahas dalam argumen penulis.
- c. Pernyataan ajakan, yaitu bagian penutup yang berisi saran, ajakan, serta penguatan untuk mempengaruhi atau meyakinkan pembaca agar tertarik mengikuti apa yang telah disampaikan penulis.
- d. Penegasan kembali, berupa penegasan atas pernyataan sebelumnya yang biasanya ditandai oleh ungkapan seperti "demikianlah," "dengan demikian," dan "oleh karena itu."

Berdasarkan uraian menurut ahli di atas, disimpulkan struktur teks dibedakan menjadi empat. Pertama, pembukaan grafik memiliki pembukaan sebagai masalah utama artikel. Kedua, serangkaian argumen termasuk penilaian

penulis/pembicara terhadap isu yang diangkat. Ketiga, penafsiran sapaan mempengaruhi pembaca/pendengar sesuai dengan kehendak penulis/pembicara. Kelima, penegasan mengandung maksud dari pernyataan sebelumnya. Struktur tulisan persuasif terdiri dari tiga bagian. Pertama, pendahuluan berisi sebagian besar konten artikel. Kedua, peristiwa mengandung hal atau kondisi yang benar-benar terjadi. Ketiga, ajakan untuk mempengaruhi pembaca dalam melakukan apa yang penulis butuhkan.

d. Kaidah Kebahasaan Teks Persuasif

Kaidah kebahasaan adalah aturan-aturan yang harus dipahami sebagai pedoman dalam menulis. Dalam buku Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP/MTS. Edisi Revisi Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2017, hlm. 196) mengemukakan kaidah kebahasaan teks persuasif sebagai berikut:

- 1) Kata teknis. Kata-kata teknis atau peristilahan yang berkaitan dengan topik yang dibahas. Berkaitan dengan permasalahan remaja, digunakan kata-kata yang relevan dengan permasalahan itu, seperti teknologi, internet, reproduksi.
- 2) Kata penghubung argumentatif. Misalnya jika, sebab, karena, dengan demikian, akibatnya, oleh karena itu.
- 3) Kata kerja mental. Seperti diharapkan, memprihatinkan, memperkirakan, mengagumkan, menduga, berpendapat, berasumsi, menyimpulkan.
- 4) Kata-kata rujukan. Seperti berdasarkan data, merujuk pada pendapat . Pernyataan-pernyataan seperti itu digunakan untuk lebih meyakinkan dan memperkuat bujukan yang digunakan penulis sebelum maupun sesudahnya.

Sejalan dengan hal tersebut, (Rahmadani, 2024) menyatakan bahwa Kaidah kebahasaan dalam teks persuasif dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Teks persuasif berisi ajakan dan bujukan. Sebagai tulisan yang bersifat ajakan, pernyataan dalam teks persuasif cenderung 'mempromosikan' sesuatu yang diperlukan pembaca. Ajakan ditandai dengan kata-kata seperti

"harus," "hendaknya," "sebaiknya," "usahakanlah," "jangan," "hindarilah," dan sejenisnya. Namun, tidak sedikit teks persuasif yang menyampaikan ajakannya secara tersirat.

2. Selain ajakan dan bujukan, penulis dapat menyajikan fakta dan pendapat dari para ahli untuk memengaruhi pembaca agar mau mengikuti bujukan penulis.
3. Untuk memperkuat daya bujuk, penulis teks persuasif biasanya menggunakan kata ganti "kita" sehingga seolah-olah tidak ada perbedaan antara dirinya dan pembaca; kepentingan pembaca juga merupakan kepentingan penulis.

Kesimpulannya, kaidah kebahasaan dalam teks persuasif meliputi penggunaan kata teknis yang relevan dengan topik, kata penghubung argumentatif, kata kerja mental yang menggambarkan sikap atau pandangan penulis, serta kata-kata rujukan yang memperkuat argumen dan meyakinkan pembaca. Teks persuasif juga sering menggunakan ajakan yang diungkapkan dengan kata-kata seperti "harus," "hendaknya," dan "jangan," serta menyajikan fakta dan pendapat ahli untuk mendukung bujukan. Selain itu, penggunaan kata ganti "kita" dalam teks persuasif dapat memperkuat kedekatan antara penulis dan pembaca, menciptakan kesan bahwa kepentingan keduanya sejalan.

e. Menulis Teks persuasif

Menurut (Haliq, 2023) Dalam menyusun persuasi yang efektif, diperlukan kemampuan menciptakan persuasi dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menentukan tema atau topik tulisan.
- b. Menentukan tujuan utama dari peristiwa atau cerita yang disampaikan.
- c. Mengumpulkan data pendukung dari pengalaman atau pengamatan di sekitar kita.
- d. Membuat kerangka tulisan, yang dapat disusun berdasarkan urutan peristiwa, waktu, atau sebab-akibat.
- e. Mengembangkan kerangka tulisan menjadi karya yang menarik.

f. Membuat judul tulisan.

Kemampuan menulis merupakan salah satu keterampilan dasar yang sangat penting dalam pendidikan Menurut (Sriyana, 2017) mengemukakan bahwa menulis persuasif dibagi menjadi tiga tahap, yaitu pra-menulis, menulis, dan pascamenulis. Proses menulis esai tentunya memiliki tahapan-tahapan yang perlu diperhatikan oleh penulis. Menurut (Khairiza dkk., 2024) langkah-langkah menulis teks persuasif adalah sebagai berikut.

1) Tahap Pra Menulis

- a. Memilih topik, memilih topik untuk ditulis adalah menentukan ide dasar atau ide pokok artikel sebelum membuat outline untuk esai.\
- b. Data dalam urutan yang baik (membuat rencana)
- c. Menulis ulang pengamatan atau komentar sebagai gambaran umum subjek dalam bentuk paragraf persuasif.

2) Tahap Menulis

- a. *Proofreading* (membaca ulang) diperlukan untuk mengungkap kesalahan yang tersisa dalam teks persuasif yang telah dibuat.
- b. *Editing* (penyuntingan) adalah kegiatan mereview sebuah artikel atau manuskrip sebelum dipublikasikan dengan memperhatikan isi atau bahasa teks.

Kesimpulannya, dalam menyusun teks persuasif yang efektif, terdapat beberapa langkah penting yang perlu diperhatikan. Langkah pertama adalah menentukan tema atau topik tulisan dan tujuan utama yang ingin dicapai. Selanjutnya, pengumpulan data pendukung dari pengalaman atau pengamatan menjadi langkah yang tidak kalah penting. Kemudian, penulis perlu membuat kerangka tulisan yang dapat disusun berdasarkan urutan peristiwa atau sebab-akibat, dan mengembangkan kerangka tersebut menjadi karya yang menarik. Pada tahap akhir, penulis membuat judul yang sesuai dengan tulisan yang disusun. Selain itu, proses menulis persuasif juga melalui tiga tahap utama, yaitu pra-menulis, menulis, dan pasca-menulis, yang melibatkan pemilihan topik, pengumpulan data, penulisan ulang, *proofreading*, dan *editing* untuk menghasilkan tulisan yang baik dan menarik.

2.2 Hasil Riset yang relevan

Penelitian relevan adalah penelitian yang sebelumnya sudah pernah diteliti oleh orang lain, dimana penelitian orang-orang terdahulu itulah yang berperan sebagai bahan referensi dalam penelitian yang peneliti angkat nanti

Penelitian relevan pertama yang dilakukan Lisaria Zalukhu, Mastawati Ndruru, Lestari Waruwu, Noveri Amal Jaya Harefa, (Vol 13 No 1) dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sosial Media (Tik Tok) Pada Materi Fiksi Siswa Kelas VII SMP N 4 Lahewa Timur”** Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian tersebut yaitu: Media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) telah teruji valid dan dengan kategori sangat praktis. Efektifitas media pembelajaran juga telah teruji sangat efektif. Persamaan dari penelitian tersebut yaitu Penggunaan Teknologi sebagai Media Pembelajaran dimana Kedua jenis media ini memanfaatkan teknologi untuk menyampaikan materi. TikTok menggunakan format video yang interaktif, sementara *google sites* menggunakan *website* yang dapat menampilkan teks, gambar, dan video sedangkan perbedaannya adalah Platform dan Format Media pembelajaran yang gunakan.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh N. L. Gede Sulistyawati, I Md. Suarjana dan Citra Wibawa, (Vol 4, No 4, 2022) dengan judul **“Pengembangan Media Website Berbasis Google Sites pada Materi Statistika Kelas IV Sekolah Dasar”** Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian tersebut yaitu: bahwa siswa di SDN Negeri 2 Meliling tepatnya siswa kelas IV SD terlihat adanya perbedaan yang mencolok dari hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media berbasis *google site*. Dengan adanya penggunaan media berbasis *google site*, siswa menjadi lebih aktif di kegiatan belajar secara mandiri dan siswa menjadi semakin terbiasa dengan menggunakan media berbasis teknologi di era revolusi 4.0 ini.

Penelitian yang dilakuka Arindra Evandian Bhagaskara, Aulia Kaffah Firdausi dan Mochammad Syaifuddin, (Vol 5, No 2, 2021) dengan judul **“Penerapan Media Webquest Berbasis Google Sites dalam Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19 di MI Bilingual Roudlotul Jannah Sidoarjo”** kesimpulan

yang diperoleh dari penelitian tersebut yaitu: bahwa dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *google sites* dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan minat belajar siswa dan tentunya juga meningkatkan motivasi, semangat dan hasil belajar siswa. Seperti yang dikatakan dalam wawancara oleh beberapa orang tua siswa mengenai upaya dari pemanfaatan media pembelajaran *webquest* dengan menggunakan *google sites*, salah dari dua orang tua murid menyebutkan bahwa anaknya semakin semangat belajar jika belajar dengan media *webquest* terlebih lagi saat mengerjakan soal kuis. Dan orang tua lain menyebutkan bahwa dengan menggunakan media *webquest*, siswa dapat belajar secara mandiri sehingga orang tua pun dapat ikut memonitor kegiatan belajar siswa.

Selanjutnya penelitian Hadidi, Beni Setiawan, (Vol 3, No 2, 2021) dengan judul **“Penerapan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Google Sites* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa”** kesimpulan yang diperoleh dari penelitian tersebut yaitu: penggunaan *web* berbasis *google sites* terhadap hasil belajar matematika memiliki perbedaan yang signifikan dari nilai rata-rata hasil belajar. Pengaruh tersebut tidak hanya dilihat melalui nilai hasil belajar, tetapi juga dengan angket reaksi siswa pada penggunaan media pembelajaran berbasis *website google sites* dengan nilai sebesar 81,43 dan berkategori sangat kuat.

Dari hasil tiga penelitian diatas, terdapat beberapa persamaan dan perbedaan yang akan peneliti lakukan. Persamaanya adalah semua penelitian memanfaatkan *google sites* sebagai platform media pembelajaran berbasis *web*. Penggunaan *google sites* dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa, baik dari segi motivasi, semangat, keaktifan, maupun peningkatan nilai. Semua penelitian menekankan pentingnya teknologi dalam pembelajaran. Serta perbedaanya adalah fokus materi, metodologi Penelitian, tempat Penelitian dan objek Penelitian.

Dapat disimpulkan secara keseluruhan, keempat penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran melalui *Google Sites* dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi, minat, dan hasil belajar siswa, serta mendukung pembelajaran mandiri. Meskipun ada perbedaan dalam konteks penggunaan dan jenis mata pelajaran, kesamaan dalam peningkatan efektivitas

pembelajaran dan kemandirian siswa adalah hal yang menonjol di semua penelitian. Untuk melihat kelayakan media pembelajaran berbasis *website* dalam memajukan hasil belajar peserta didik, maka penting untuk dilakukan penelitian lebih lanjut.

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah rangkaian gagasan, konsep, atau alur logika yang disusun secara sistematis untuk menjelaskan hubungan antara variabel-variabel yang akan diteliti dalam sebuah penelitian. Kerangka berpikir berfungsi sebagai panduan atau dasar berpijak dalam proses penelitian, sehingga peneliti dapat memahami dan menjelaskan masalah yang dihadapi secara lebih terstruktur.

Kerangka berpikir dalam penelitian ini terlihat pada gambar berikut:

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

