

PENGUNAAN GOOGLE SITES DALAM PEMBELAJARAN KALIMAT BAHASA INDONESIA KELAS II SEKOLAH DASAR

Vina Febriyanti¹, Prana Dwija Iswara²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

Kampus di Sumedang^{1,2}

Surel: vina.febriyanti17@upi.edu

Abstract: *This study aims to analyze the effectiveness of Google Sites as a multimodal learning medium in improving the understanding of second-grade students at a public elementary school in Pamulihan subdistrict regarding sentence types. This study used mixed methods with a one-group pretest-posttest design. The instruments used included tests, questionnaires, interviews, and documentation. The data were analyzed using the Wilcoxon Signed Rank test and qualitative analysis. The results showed an increase in the average score from 69.61 to 82.64 ($p < 0.001$). Teachers gave positive responses, with 100% falling into the "Very Practical" category. Therefore, Google Sites is effective in improving students' language comprehension.*

Keyword: *Google Sites, Interactive Learning Media, Sentence Types, Elementary School.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas *Google Sites* sebagai media pembelajaran multimodal dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas II di sebuah sekolah dasar negeri Kecamatan Pamulihan mengenai jenis kalimat. Penelitian ini menggunakan *mixed methods* dengan desain *one group pretest-posttest*. Instrumen yang digunakan meliputi tes, angket, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank dan analisis kualitatif. Hasil menunjukkan peningkatan rata-rata skor dari 69,61 menjadi 82,64 ($p < 0,001$). Guru memberikan tanggapan positif, dengan 100% masuk ke dalam kategori "Sangat Praktis". Oleh karena itu, *Google Sites* efektif dalam meningkatkan pemahaman bahasa siswa.

Kata Kunci: *Google Sites, Media Pembelajaran Interaktif, Jenis Kalimat, Sekolah Dasar.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar, terutama mengenai jenis kalimat perintah, tanya, dan seru untuk kelas II, memiliki peranan yang sangat penting dalam pemerolehan bahasa siswa (Wahyudi et al., 2023). Kemampuan untuk mengenali dan menggunakan berbagai jenis kalimat secara benar tidak hanya mempengaruhi prestasi akademik mereka di sekolah, tetapi juga memperkuat komunikasi dalam interaksi sehari-hari. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan

bahwa pembelajaran materi ini telah menghadapi berbagai tantangan, khususnya terkait minat dan pemahaman siswa.

Karakteristik perkembangan kognitif siswa usia 7-11 tahun yang berada pada tahap operasional konkret menurut Piaget (Sanjaya et al., 2024) memerlukan penyampaian materi melalui media yang nyata dan dapat dirasakan. Selain itu, batasan dalam konsentrasi dan variasi gaya belajar (visual, auditori, dan kinestetik) yang dimiliki siswa (Amelia et al., 2025)

membutuhkan pendekatan pembelajaran yang bervariasi. Pemilihan metode dan media yang tepat menjadi alternatif solusi untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Pubian & Herpratiwi, 2022).

Keadaan saat ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran masih didominasi oleh bahan ajar konvensional seperti buku teks, papan tulis, dan lembar kerja yang kurang efektif dan interaktif (Seprie, 2024). Aktivitas dalam kegiatan pembelajaran ini mengakibatkan turunnya minat dan motivasi belajar siswa, yang pada gilirannya berdampak pada pemahaman yang kurang optimal. Kesulitan utama yang dialami siswa adalah dalam membedakan ketiga jenis kalimat tersebut, yang disebabkan oleh minimnya contoh yang relevan dan kurangnya kesempatan untuk berlatih dengan cara yang menyenangkan.

Dengan masuknya era digital dan perkembangan teknologi informasi serta komunikasi yang semakin pesat dalam kehidupan masyarakat, terutama di bidang pendidikan (Siringoringo & Alfaridzi, 2024), integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi suatu keharusan. Kurikulum Merdeka yang diterapkan di sekolah tempat penelitian memberikan kebebasan bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kehidupan siswa. Pemanfaatan media dan teknologi digital tidak hanya berperan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran, tetapi juga menjadi bagian penting dalam proses belajar itu sendiri. Ketertarikan dan semangat siswa dalam belajar akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan (Putra & Pratama, 2023).

Google Sites muncul sebagai salah satu platform yang menjanjikan

untuk menciptakan lingkungan belajar berbasis digital. Sebagai aplikasi web dari *Google Workspace*, platform ini memungkinkan pembuatan website sederhana tanpa memerlukan adanya keterampilan pemrograman khusus (Napitu et al., 2023). Kelebihan platform ini terletak pada antarmuka yang mudah digunakan, kemampuan untuk mengintegrasikan berbagai format media (teks, gambar, video, audio, dan permainan interaktif), serta akses yang tidak terhambat oleh ruang dan waktu asalkan ada koneksi internet. Lebih dari sekadar alat untuk membuat situs web, *Google Sites* mendukung pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa (Mukharomah & Astutik, 2025).

Fitur gratis yang disediakan oleh *Google Sites* memungkinkan para guru dan siswa untuk bekerja sama dalam menciptakan material pembelajaran yang efektif (Yaasmin et al., 2024). Kepraktisan dalam penggunaannya menjadi nilai tambah dari platform ini, sebab *Google Sites* dirancang dengan sederhana, mudah dipahami, ramah pengguna, dan dapat diakses melalui berbagai perangkat (Nur'aini et al., 2023). Fleksibilitas ini menjadikan website sebagai media yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan di mana saja dan kapan pun (Murniasih & Nurlina, 2023). Kehadiran media pembelajaran digital tak hanya membuat materi lebih menarik dan interaktif, tetapi juga membantu menyampaikan makna pembelajaran dengan lebih jelas sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih baik (Pradensi et al., 2025). *Google Sites* terbukti efektif sebagai sarana pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa (Ningsih et al., 2023), sesuai dengan konsep *blended learning*

yang mulai diterapkan.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menyelidiki penggunaan media berbasis web dalam proses belajar mengajar. Penelitian yang dilakukan oleh Ningsih et al. (2023) menunjukkan bahwa website dapat meningkatkan hasil belajar mengenai tema Indahnya Keragaman di Negeriku di sekolah dasar. Temuan serupa juga didapat oleh Maemunah et al. (2023) yang menunjukkan adanya dampak positif media berbasis web terhadap peningkatan hasil belajar siswa mengenai materi kalimat transitif dan intransitif di tingkat SD. Lestari et al. (2024) juga mengukuhkan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan partisipasi siswa. Meski demikian, penelitian yang secara khusus meneliti efektivitas *Google Sites* untuk materi kalimat perintah, tanya, dan seru dalam Bahasa Indonesia di kelas rendah, dengan mempertimbangkan karakteristik siswa kelas II dan Kurikulum Merdeka, masih sangat sedikit. Sebagian besar studi lebih banyak menyoroti mata pelajaran Sains atau Matematika untuk tingkat kelas yang lebih tinggi.

Inovasi dalam penelitian ini terdapat pada pengembangan dan penerapan *Google Sites* yang dirancang secara menyeluruh, multimodal, serta berfokus pada siswa (*student-centered*). Situs web yang dibuat tidak hanya memberikan materi teks statis, tetapi juga dilengkapi dengan elemen multimedia interaktif seperti infografis, poster, video pembelajaran, animasi, audio pembelajaran dalam bentuk podcast, permainan interaktif (*Froggy Jumps, Unjumble*), dan evaluasi formatif melalui *Quizizz*. Pendekatan multimodal dan penggunaan gamifikasi ini dirumuskan untuk memenuhi beragam gaya belajar siswa, sehingga menciptakan

pengalaman belajar yang lebih inklusif, efektif, dan menyenangkan. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan mengisi celah (gap) dengan membuktikan bahwa *Google Sites* yang dirancang secara profesional dapat menjadi solusi dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi abstrak seperti jenis-jenis kalimat.

Untuk menganalisis data penelitian, khususnya untuk data yang tidak berdistribusi normal, menggunakan metode statistik non-parametrik yaitu Uji Wilcoxon dipilih sebagai opsi yang dapat diandalkan (Zulkipli et al., 2024). Metode ini akan digunakan untuk mengevaluasi efektivitas intervensi serta mendeskripsikan respons yang diperoleh.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) menganalisis seberapa efektif *Google Sites* digunakan dalam membantu siswa kelas II di sebuah sekolah dasar negeri Kecamatan Pamulihan memahami materi kalimat perintah, tanya, dan seru; (2) menggambarkan tanggapan guru terhadap penggunaan *Google Sites* sebagai media pembelajaran yang inovatif.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed methods* dengan desain eksperimen *One Group Pretest-Posttest* yang dilaksanakan di sebuah sekolah dasar negeri di Kecamatan Pamulihan. Subjek penelitian terdiri dari 33 siswa kelas II dan 1 guru kelas. Penelitian dilakukan pada tanggal 10 Mei 2025, dengan fokus pada hasil belajar materi kalimat perintah, tanya, dan seru, serta tanggapan siswa terhadap media *Google Sites* yang dikembangkan.

Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara, yaitu: (1) tes (*pre-test* dan *post-test*) untuk mengetahui

peningkatan hasil belajar kognitif siswa; (2) angket respon guru menggunakan skala Likert 1 sampai 4; (3) wawancara semi-terstruktur dengan guru untuk memahami persepsi tentang keunggulan media dalam memenuhi berbagai kebutuhan belajar siswa; dan (4) dokumentasi penampilan media *Google Sites*.

Media *Google Sites* dirancang secara multimodal dengan menyajikan berbagai jenis konten seperti audio, visual, teks, dan permainan interaktif agar dapat menjangkau berbagai gaya belajar siswa. Hal ini dilakukan karena adanya masalah awal terkait keragaman minat dan gaya belajar siswa di dalam kelas.

Analisis data kuantitatif dilakukan dengan menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji hipotesis Wilcoxon Signed Rank Test melalui JASP. Data kuantitatif dari angket dianalisis menggunakan teknik persentase dengan rumus yang sudah ditentukan:

Untuk menghitung persentase hasil angket respon guru adalah sebagai berikut.

$$\text{Kriteria Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Hasil persentase kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria berikut:

Tabel 1. Kriteria Kepraktisan dan Ketergunaan Instrumen

Persentase (%)	Kriteria
0 - 20	Tidak Praktis
21 - 40	Kurang Praktis
41 - 60	Cukup Praktis

Persentase (%)	Kriteria
61 - 80	Praktis
81 - 100	Sangat Praktis

Sumber: Riduwan, 2018

Data kualitatif dari wawancara dan pertanyaan terbuka dianalisis menggunakan teknik analisis interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data kualitatif ini berfungsi untuk memperdalam dan melengkapi temuan kuantitatif, khususnya dalam memahami efektivitas media dalam merespons berbagai gaya belajar siswa.

Selain itu, analisis integratif dilakukan dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* untuk melihat peningkatan pemahaman siswa mengenai berbagai jenis kalimat. Hasil wawancara juga disusun berdasarkan tema-tema utama, seperti pandangan guru tentang manfaat penggunaan media digital, tingkat keterlibatan siswa, serta keefektifan penggunaan tampilan multimodal dalam menyesuaikan dengan berbagai jenis gaya belajar. Dengan cara ini, hasil penelitian menjadi lebih lengkap dan dapat dipercaya secara ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Fitur *Google Sites*



Gambar 1. Tampilan Beranda *Google Sites* Kalimat Bahasa Indonesia Kelas II Sekolah Dasar

Pada Gambar 1, *Google Sites* yang dikembangkan dalam penelitian ini

memiliki struktur yang jelas, navigasi yang mudah, dan tampilan yang ramah anak. Tampilan beranda dirancang dengan palet warna cerah (kombinasi biru, hijau, dan kuning), serta menggunakan font yang mudah dibaca dan ilustrasi benda-benda yang sesuai. Hal ini penting untuk menciptakan kesan pertama yang positif dan memotivasi siswa agar lebih aktif dalam mengeksplorasi lebih lanjut (Sabandar & Ramadhani, 2023).

Prinsip desain antarmuka untuk siswa adalah hal utama yang diperhatikan. Menggunakan warna cerah bisa membuat tampilan lebih menarik dan secara psikologis menciptakan suasana yang menyenangkan serta membantu mengurangi rasa cemas saat belajar. Pemilihan ikon dan gambar yang dikenal oleh siswa, seperti gambar binatang, tanaman, tanda tanya, tanda seru, serta contoh gambar ekspresi membantu membangun hubungan emosional dan menjadikan konten abstrak, seperti kalimat, lebih mudah dipahami. Navigasi yang sederhana dengan menu jelas dan tombol yang besar sangat cocok dengan kemampuan motorik halus dan perkembangan kemampuan berpikir siswa kelas II SD yang baru mulai belajar membaca.



Gambar 2. Tampilan Materi

Pada Gambar 2, menjelaskan dengan cara yang sederhana dan jelas tentang kalimat perintah, tanya, dan seru. Setiap penjelasan dari masing-masing kalimat sudah disertai definisi, ciri-ciri,

dan contoh kalimat yang relevan, diambil dari situasi sehari-hari yang biasa ditemui oleh siswa, seperti di rumah atau di sekolah. Materi disampaikan dengan bahasa yang lugas dan mudah dipahami.

Penyampaian materi yang kontekstual adalah salah satu kekuatan dari media pembelajaran. Teori belajar konstruktivisme mengatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa berdasarkan pengalaman mereka dalam kehidupan sehari-hari. Dengan menggunakan contoh yang relevan, seperti "Tolong ambilkan bukuku!" yang sering digunakan di rumah, atau "Aduh, aku terlambat!" yang sering terdengar di sekolah, *Google Sites* membantu siswa menghubungkan konsep-konsep abstrak di kelas dengan situasi nyata mereka. Hal ini membuat pemahaman lebih mudah dan meningkatkan kemampuan mengingat informasi secara jangka panjang, karena materi tersebut digabungkan dengan pola pikir yang sudah siswa miliki.



Gambar 3. Tampilan Media Pembelajaran

Pada Gambar 3, menu ini adalah bagian utama yang membuat *Google Sites* menjadi media multimodal yang baik. Didalamnya terdapat berbagai bentuk media yang mendukung pembelajaran:

1. Infografis dan Poster

Memberikan gambaran visual yang singkat mengenai ciri dan contoh dari setiap jenis kalimat. Kalimat

perintah diakhiri dengan tanda seru, misalnya "Tutuplah pintunya!". Kalimat tanya diakhiri dengan tanda tanya, seperti "Dimana kamu tinggal?". Kalimat seru biasanya dimulai dengan kata seperti wah atau aduh, contohnya "Aduh pensilku jatuh!". Hal ini sangat membantu para siswa karena memperjelas pemahaman belajar melalui gambar (Kaffah et al., 2023).

Keunggulan infografis dan poster terletak pada kemampuannya untuk menyederhanakan informasi yang rumit menjadi gambar yang mudah dipahami. Bagi siswa yang belajar dengan cara visual, gambar-gambar yang menggambarkan ciri-ciri kalimat, seperti ikon tanda tanya untuk kalimat tanya, bisa berfungsi sebagai penjelasan di otak yang membantu mengingat. Selain itu, desain poster yang menarik bisa dicetak dan dipasang di kelas, sehingga menjadi pengingat terus-menerus bagi siswa, bahkan ketika mereka tidak sedang belajar secara digital.

2. Video Pembelajaran

Video Pembelajaran berupa animasi singkat (durasi 2 menit 38 detik) yang menjelaskan materi secara menarik dan jelas, sehingga dapat dimengerti oleh siswa yang lebih suka belajar melalui pendengaran dan penglihatan.

Video yang singkat dan padat adalah pilihan yang sangat bagus. Perhatian siswa kelas II biasanya tidak terlalu lama, sekitar 15 sampai 20 menit untuk satu aktivitas, jadi video singkat lebih efektif. Animasi dalam video tidak hanya menyenangkan, tetapi juga membantu memvisualisasikan cerita. Karakter animasi yang disukai anak bisa berperan sebagai "guru virtual" yang menjelaskan materi dengan cara yang lebih mudah dipahami. Video juga bisa digunakan untuk menunjukkan

penggunaan kalimat dalam situasi mini-drama atau percakapan, sehingga memberikan contoh penggunaan kalimat dalam konteks sosial dan praktis, sesuatu yang sulit dijelaskan hanya dengan teks.

3. Audio Pembelajaran

Ada rekaman audio yang berisi penjelasan, ciri-ciri, dan contoh penggunaan berbagai jenis kalimat dalam percakapan. Siswa bisa mendengarkan audio ini untuk melatih kemampuan mendengarkan dan membedakan cara pelafalan kalimat.

Kehadiran audio dalam pembelajaran sering kali diabaikan dalam pengembangan media, padahal memiliki manfaat yang sangat besar, terutama bagi siswa yang belajar melalui pendengaran dan siswa yang kesulitan dalam membaca (*dyslexia*). Fitur audio memungkinkan siswa belajar di mana saja, bahkan tanpa harus melihat layar, sehingga bisa mengurangi rasa lelah pada mata. Selain itu, audio juga membantu melatih kemampuan mendengar dan memahami dalam berbicara, yang merupakan dasar dalam mempelajari bahasa. Dalam rekaman audio, penekanan pada intonasi dan cara pelafalan bisa secara jelas menunjukkan perbedaan nada dalam ucapan, seperti nada perintah (tegas), tanya (ingin tahu), atau seru (kagum atau sakit). Hal ini secara langsung mengajarkan aspek prosodi dalam bahasa yang tidak dapat terlihat dalam materi teks.



Gambar 4. Tampilan Permainan Interaktif

Pada Gambar 4, menerapkan unsur gamifikasi untuk meningkatkan *engagement* dalam pembelajaran. Terdapat permainan *Froggy Jumps* yang di dalamnya seperti kuis pilihan ganda di mana siswa membantu seekor katak melompati tantangan dengan menjawab pertanyaan tentang jenis kalimat secara benar. Selain itu, ada juga *Unjumble* untuk permainan menyusun kata-kata yang acak menjadi sebuah kalimat yang benar. Permainan ini melatih pemahaman struktur kalimat dan cocok untuk siswa yang belajar dengan cara kinestetik (Mahrudin et al., 2025).

Gamifikasi dalam pembelajaran berfungsi untuk mentransformasikan tugas kognitif yang mungkin terasa membosankan menjadi aktivitas yang lebih menyenangkan. *Froggy Jumps* dan *Unjumble* dapat meningkatkan semangat belajar siswa secara alami serta melatih kemampuan berpikir tentang cara belajar dan juga pemahaman struktur kalimat. Siswa harus berpikir bagaimana mengatur kata-kata agar bisa membuat kalimat yang benar. Prinsip belajar dengan melakukan sesuatu diterapkan secara maksimal melalui fitur ini.



Gambar 5. Tampilan Evaluasi

Pada Gambar 5, merupakan kuis akhir atau evaluasi menggunakan platform Quizizz yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda. Hasil kuis dapat langsung dilihat oleh siswa, serta membantu guru dalam memperluas pemahaman dan memberikan umpan balik yang cepat.

Penambahan fitur interaktif di *Google Sites* mencerminkan prinsip pembelajaran multimodal seperti yang dijelaskan (Maghfiroh et al., 2023), bahwa media yang menggabungkan audio, visual, dan teks bisa menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Dalam pembelajaran bahasa, elemen multimodal ini membantu siswa memahami struktur kalimat secara lebih jelas karena setiap jenis kalimat perintah, tanya, dan seru yang tidak hanya dijelaskan dengan teks saja, tetapi juga ditampilkan melalui gambar dan audio pelafalan.

Selain itu, penggunaan teknologi digital ini sesuai dengan semangat Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan setiap siswa. Guru bisa menyesuaikan materi yang disajikan di *Google Sites* sesuai dengan kemampuan dan minat siswa. Ini juga sejalan dengan penelitian Rahmayanti et al. (2024) yang menunjukkan bahwa teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa dan menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif serta sesuai dengan kebutuhan individu.

B. Analisis Efektivitas *Google Sites* dalam Meningkatkan Hasil Belajar

Penelitian ini melibatkan 33 siswa kelas II di sebuah sekolah dasar negeri Kecamatan Pamulihan sebagai subjek. Data yang diperoleh berupa nilai sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) dan setelah diberikan perlakuan (*post-test*) dalam pembelajaran Kalimat Bahasa Indonesia. Perlakuan yang diberikan adalah pembelajaran dengan bantuan media *Google Sites*. Tujuan dari analisis ini yaitu untuk menguji apakah terdapat

peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah intervensi tersebut.

Uji Normalitas Data merupakan langkah pertama dalam analisis parametrik untuk menguji apakah data berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan untuk menentukan jenis uji statistik yang tepat, yaitu uji parametrik (Paired Sample T-Test) atau non-parametrik (Wilcoxon Signed Rank Test). Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk karena jumlah sampel ($n=33$) kurang dari 50. Sehingga, hasil uji normalitas terhadap data pada Tabel 2 menunjukkan nilai $p < 0,001$.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

<i>Test of Normality (Shapiro-Wilk)</i>				
			W	p
Pre-Test	-	Post-Test	0.519	< .001
Note. Significant results suggest a deviation from normality.				

Berdasarkan Tabel 2, nilai p-value untuk data *pre-test* dan *post-test* yaitu $< 0,001$. Karena nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Tidak memenuhi asumsi normalitas ini memaksa peneliti menggunakan uji statistik non-parametrik, yaitu Uji Wilcoxon Signed Rank Test, untuk menguji hipotesis.

Selanjutnya adalah melakukan Statistik Deskriptif karena sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilihat gambaran umum data *pre-test* dan *post-test* melalui statistik deskriptif yang disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Statistik Deskriptif Nilai Pre-Test dan Post-Test

<i>Descriptives</i>		
	Pre-Test	Post-Test

N	33	33
Mean	69.61	82.64
SD	17.457	7.822
SE	3.039	1.362
Coefficient of variation	0.251	0.095

Data pada Tabel 3, menunjukkan beberapa temuan penting: (1) terjadi kenaikan nilai rata-rata yang cukup signifikan, yaitu sebesar 13,03 poin dari 69,61 (*pre-test*) menjadi 82,64 (*post-test*); (2) Simpangan baku menurun secara drastis dari 17,457 menjadi 7,822. Simpangan baku yang besar pada *pre-test* (17,457) menunjukkan bahwa nilai siswa sangat bervariasi dan tersebar luas, mengindikasikan adanya kesenjangan kemampuan yang tinggi antar siswa. Sebaliknya, simpangan baku yang lebih kecil pada *post-test* (7,822) menunjukkan bahwa nilai siswa menjadi lebih terkonsentrasi (homogen) di sekitar nilai rata-rata yang baru. Hal ini membuktikan bahwa *Google Sites* tidak hanya berhasil meningkatkan nilai rata-rata kelas, tetapi juga meratakan pencapaian belajar dan menjembatani kesenjangan kemampuan antar siswa.

Penurunan simpangan baku ini merupakan temuan yang terpenting setelah peningkatan nilai rata-rata. Dalam dunia pendidikan, mengurangi kesenjangan antara siswa yang satu dengan yang lain sama pentingnya dengan meningkatkan nilai rata-rata secara keseluruhan. Penurunan jumlah siswa dengan kemampuan rendah dari 17,457 menjadi 7,822 menunjukkan bahwa *Google Sites* berhasil memberikan dukungan belajar yang tepat bagi siswa dengan kemampuan awal yang rendah. Fitur multimodal pada *Google Sites* memungkinkan setiap siswa menemukan cara belajar yang sesuai dengan gaya belajarnya, bisa melalui teks, audio,

video, atau permainan. Akibatnya, siswa yang sebelumnya kesulitan karena metode belajar konvensional tidak cocok dengan mereka, kini memiliki pilihan lain untuk memahami materi pembelajaran. Ini merupakan bentuk dari diferensiasi pembelajaran yang sulit diterapkan dengan media konvensional.

Coefficient of Variation (CV) pada *pre-test* sebesar 0,251 (atau 25,1%) dan CV pada *post-test* sebesar 0,095 (atau 9,5%) memberikan gambaran yang lebih jelas tentang tingkat homogenitas data. Nilai CV yang lebih tinggi pada *pre-test* menunjukkan bahwa sebelum intervensi, kemampuan siswa sangat heterogen. Sebaliknya, nilai CV yang jauh lebih rendah setelah intervensi menunjukkan bahwa selain rata-rata kemampuan siswa meningkat, konsistensi hasil belajar mereka juga semakin merata. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini mampu menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, di mana siswa dengan kemampuan awal yang rendah dapat mengejar ketertinggalannya.

Terakhir adalah melakukan Uji Hopotesis dengan menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test karena data tidak menghasilkan distribusi normal. Hasil dari uji tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test

<i>Paired Samples T-Test</i>	
Measure 1	Pre-Test
Measure 2	Post-Test
W	0.000
z	-5.012
df	
p	< .001
<i>Note.</i> Wilcoxon signed-rank test.	

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh nilai p-value < 0,001. Karena nilai

ini jauh lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05 maka keputusan yang diambil adalah menolak H_0 dan menerima H_1 . Jadi, terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penggunaan media *Google Sites* dalam pembelajaran Kalimat Bahasa Indonesia pada siswa kelas II di sebuah sekolah dasar negeri Kecamatan Pamulihan.

Hasil uji Wilcoxon yang signifikan ($p < 0,001$) secara statistik membuktikan bahwa penggunaan media *Google Sites* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II sekolah dasar dalam memahami pembelajaran Kalimat Bahasa Indonesia secara signifikan. Temuan ini dapat dijelaskan karena *Google Sites* memiliki beberapa keunggulan sebagai media pembelajaran yang efektif, yaitu:

1. Kontekstual dan Kategorisasi yang Jelas

Materi kalimat perintah, tanya, dan seru dalam paragraf merupakan materi yang membutuhkan pemahaman konteks dan ciri khas masing-masing. *Google Sites* memungkinkan guru untuk menyajikan ketiga jenis kalimat ini dengan visual yang membedakan dan mudah diingat.

2. Aksesibilitas dan Belajar Mandiri

Website dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat gawai. Hal ini memberi kesempatan kepada siswa untuk mengulang materi di rumah sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing, sehingga meningkatkan pemahaman mereka.

3. Integrasi Multimedia

Google Sites memungkinkan guru untuk menyisipkan berbagai jenis media, seperti teks, gambar, video penjelasan, dan audio. Penggunaan media multi-indra ini membantu

meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

4. Peningkatan Motivasi

Desain tampilan yang baru, modern, dan mirip dengan website yang biasa dilihat siswa menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak membosankan. Hal ini secara langsung meningkatkan motivasi belajar intrinsik siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar.

Fakta bahwa siswa dengan nilai *pre-test* terendah mengalami peningkatan yang sangat dramatis merupakan bukti nyata dari kemampuan media ini dalam menjangkau siswa yang memiliki kesulitan belajar yang menunjukkan bahwa media ini mampu mencapai siswa yang kesulitan belajar. *Google Sites* berhasil menyederhanakan dan membuat materi lebih mudah dipahami, sehingga membantu siswa yang sebelumnya tertinggal. Penurunan yang tajam dalam simpangan baku dari 17,457 menjadi 7,822 juga memperkuat argumen bahwa media ini berperan penting dalam meratakan kualitas pemahaman siswa.

Google Sites bukan hanya sekadar alat yang "menarik", tetapi merupakan media pembelajaran yang transformatif yang mampu mengatasi beberapa keterbatasan metode tradisional, terutama dalam hal diferensiasi pembelajaran dan peningkatan keterlibatan siswa, yang pada akhirnya bermuara pada peningkatan hasil belajar.

Efektivitas *Google Sites* dalam konteks Kurikulum Merdeka patut diperhatikan. Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang berdiferensiasi, berpusat pada siswa, dan menggunakan teknologi. *Google Sites*

secara alami mendukung tiga hal tersebut. Fleksibilitasnya memungkinkan guru membuat konten yang berbeda untuk menantang siswa yang cepat dan membantu siswa yang kurang cepat (diferensiasi). Struktur yang diberikan memungkinkan siswa menjelajahi materi sesuai dengan minat dan kecepatan masing-masing, yang mencerminkan pembelajaran berpusat pada siswa. Penggunaan platform digital ini sesuai dengan semangat Kurikulum Merdeka dalam memanfaatkan teknologi. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya membuktikan efektivitas media pembelajaran, tetapi juga memberikan model konkret untuk menerapkan Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran bahasa di kelas rendah.

C. Analisis Respon Guru terhadap Penggunaan *Google Sites*

Untuk melengkapi data kuantitatif tentang siswa dan memperoleh pandangan yang menyeluruh mengenai efektivitas *Google Sites*, dilakukan pengumpulan data kualitatif menggunakan pertanyaan terbuka dan kuantitatif berupa persentase dengan cara mengisi angket respons dari guru. Angket tersebut menggunakan skala Likert 4 tingkat (1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Setuju, 4 = Sangat Setuju) dan dilengkapi dengan pertanyaan terbuka.

Berdasarkan angket yang diisi oleh guru, berikut adalah rekapitulasi skor untuk setiap aspek penilaian:

Tabel 5. Persentase Angket Respons Guru Kelas II

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Google Sites mudah digunakan dalam proses pembelajaran.	4

2	Materi di Google Sites sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa kelas 2 SD	4
3	Tampilan Google Sites menarik bagi siswa	4
4	Media (video, audio, poster, infografis) mendukung pemahaman materi siswa	4
5	Google Sites membuat siswa lebih aktif dan antusias belajar	4
6	Google Sites layak digunakan sebagai media pembelajaran alternatif	4
Total Skor		24
Skor Maksimal		24

Berdasarkan perhitungan pada Tabel 5, persentase respon guru mencapai 100%, yang berada dalam interval 81% - 100%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa respon guru terhadap penggunaan *Google Sites* dalam pembelajaran Kalimat Bahasa Indonesia berada pada kategori "Sangat Praktis" atau "Sangat Setuju".

Selain data kuantitatif, angket juga berisi pertanyaan terbuka yang membantu memberikan pemahaman yang lebih dalam sebagai berikut:

1. Kelebihan *Google Sites* menurut Guru Kelas II

Guru menyebutkan bahwa keunggulan utama *Google Sites* adalah sangat membantu dalam pembelajaran, terutama untuk kelas rendah. Itu disebabkan karena *Google Sites* menggunakan gambar yang menarik, materi yang jelas, video pembelajaran yang menarik, audio pembelajaran yang jelas, dan juga disertai permainan, sehingga membuat siswa lebih bersemangat belajar. Dengan demikian,

pembelajaran tidak terasa monoton atau membosankan.

Pernyataan tersebut selaras dengan hasil penelitian kuantitatif mengenai peningkatan hasil belajar siswa, di mana kenaikan motivasi dan antusiasme diduga menjadi penyebab utama dari peningkatan nilai. Integrasi multimedia seperti gambar, video, audio, dan permainan yang disebutkan guru juga secara langsung mendukung prinsip pembelajaran multimodal bagi siswa kelas rendah, yang masih dalam tahap perkembangan konkret-operasional.

Selain itu, terdapat efek utama pada media pembelajaran ini yaitu terlihat adanya perubahan sikap dan cara belajar siswa. Sebelum adanya intervensi, sebagian besar siswa masih bergantung pada arahan guru. Namun, setelah menggunakan *Google Sites*, semua siswa dapat memulai sendiri untuk mencari dan mempelajari materi secara mandiri. Pola ini menunjukkan pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Pembelajaran yang diberikan oleh *Google Sites* mengikuti konsep belajar melalui pengalaman langsung. Siswa tidak hanya menonton, tetapi juga berinteraksi secara aktif dengan materi pembelajaran. Aspek gamifikasi seperti penilaian dan umpan balik langsung membantu meningkatkan semangat belajar siswa untuk terus memperbaiki kesalahan dan meningkatkan prestasi mereka. Dengan demikian, keefektifan media pembelajaran ini tidak hanya terlihat dari peningkatan nilai akademik, tetapi juga dari meningkatnya kemandirian dan keterlibatan emosional siswa dalam proses belajar.

2. Saran Perbaikan

Guru memberikan tanggapan bahwa tidak ada saran, karena *Google Sites*-nya sudah bagus sesuai dengan

kelas rendah. Tanggapan ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi, bahkan mungkin melebihi, harapan guru dalam hal kesesuaian dengan karakteristik siswa kelas rendah. Tingkat kepuasan yang tinggi ini memperkuat kevalidan konten dan desain media yang digunakan dalam intervensi.

Temuan dari angket guru memberikan bukti dan memperkuat analisis data kuantitatif siswa. Dengan menggabungkan data dari dua sumber tersebut dapat menghasilkan konklusi yang kokoh. Dalam bukti efektivitas yaitu 100% guru kelas II menjawab "Sangat Setuju" pada aspek penilaian nomor 5 (*Google Sites* membuat siswa lebih aktif dan antusias belajar), hal ini secara langsung menunjukkan sebab terjadinya peningkatan hasil belajar yang signifikan. Peningkatan motivasi dan keaktifan siswa merupakan faktor penting yang menghubungkan penggunaan media pembelajaran dengan meningkatnya hasil belajar. Dalam konfirmasi kepraktisan terdapat skor yang sempurna pada pernyataan tentang kemudahan penggunaan (aspek penilaian 1) dan kelayakan sebagai media alternatif (aspek penilaian 6) menunjukkan bahwa *Google Sites* tidak hanya efektif tetapi juga praktis untuk digunakan dalam pembelajaran sehari-hari. Hal ini menjawab tantangan yang sering terjadi, yaitu media inovatif yang sulit diterapkan oleh para guru. Selanjutnya, validitas desain media merupakan pujian yang diberikan oleh guru terhadap tampilan, materi, dan penggunaan multimedia membuktikan bahwa desain *Google Sites* sudah sesuai dengan prinsip-prinsip desain pembelajaran untuk anak sekolah dasar. Hal ini berdampak positif terhadap keberhasilan intervensi yang dilakukan.

Oleh karena itu, analisis respon guru ini bukan hanya sebagai pelengkap, tetapi berfungsi sebagai pilar pendukung yang menguatkan klaim bahwa *Google Sites* adalah media yang efektif, praktis, dan mendapat tanggapan positif langsung dari pengguna langsung (guru), sehingga layak untuk disebarluaskan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyatakan bahwa *Google Sites* merupakan media pembelajaran yang valid, baik secara efektivitas maupun kepraktisan, dalam memperkuat pemahaman materi jenis kalimat bagi peserta didik kelas II sekolah dasar. Pembuktian kuantitatif terlihat dari kenaikan signifikan nilai rata-rata siswa, dari 69,61 pada *pre-test* menjadi 82,64 pada *post-test*, dengan tingkat signifikansi statistik ($p < 0,001$). Sementara dari sisi kualitatif, guru memberikan tanggapan 100% yang mengkategorikan media ini "Sangat Praktis", dengan penilaian bahwa konten multimodalnya sukses menjangkau beragam gaya belajar, meningkatkan minat, dan menghilangkan kejenuhan dalam proses belajar.

Berdasarkan simpulan tersebut, disarankan agar *Google Sites* dapat diintegrasikan ke dalam desain pembelajaran, khususnya untuk topik yang bersifat abstrak di jenjang pendidikan dasar. Para pendidik dan institusi sekolah disarankan untuk mulai mengadopsi platform semacam ini guna mewujudkan pembelajaran yang lebih menarik dan merata. Bagi peneliti lanjutan, eksplorasi dapat difokuskan pada penerapan media ini untuk mata pelajaran berbeda serta pengoptimalan fitur kolaborasinya guna menciptakan interaksi belajar yang lebih partisipatif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tulus kepada guru kelas II dan seluruh siswa kelas II sekolah dasar yang sudah memberikan dukungan serta berpartisipasi aktif selama penelitian ini berlangsung. Guru kelas II telah membantu dan memberikan panduan dalam proses pembelajaran menggunakan *Google Sites*, sedangkan para siswa terlihat antusias dan aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada dosen pengampu yang telah memberikan bantuan, arahan, serta masukan yang sangat berguna. Bantuan dan kerja sama dari semua pihak tersebut menjadi bagian penting dalam kesuksesan penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini bisa memberikan manfaat dan berkontribusi positif bagi dunia pendidikan, terutama dalam pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar dengan menggunakan teknologi digital seperti *Google Sites*.

DAFTAR RUJUKAN

- Amelia, R., Izzah, S. N. R., Hikmah, M. A., & Bakar, M. Y. A. (2025). Memahami Gaya Belajar Siswa: Kunci Keberhasilan Personalisasi Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Nusantara*, 2(1), 287-300.
- Kaffah, L. S., Setiawan, D., & Waluyo, E. (2023). Pemanfaatan media cetak poster dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan aplikasi Canva di kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(16), 482–492.
- Lestari, N. P. Y., Arnyana, I. B. P., & Candiasa, I. M. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sistem Organ Manusia. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(1), 54-68.
- Maemunah, I., Djuanda, D., & Syahid, A. A. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD materi kalimat transitif dan intransitif melalui media website. *DWIJA Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(3), 123–135.
- Maghfiroh, S., Irianto, D. M., & Aljamaliah, S. N. M. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimodalitas pada materi perubahan wujud benda kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 191–204.
- Mahrudin, A., Hanipa, S. L., Ramlan, Z. Z., Kulsum, D. P., & Prasetyo, T. (2025). Implementasi pembelajaran interaktif melalui games edukasi berbasis web pada siswa kelas VI SDN Cigombong 05. *Educivilia: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 6(1), 104-113.
- Mukharomah, H., & Astutik, L. S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web *Google Sites* dan Game *Educaplay* Pada Kelas 2 Sekolah Dasar. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 4(3), 182-188.

- Murniasih, M., & Nurlina, L. (2023). Pemanfaatan Media Digital Web Google Sites dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Cerita Inspiratif. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 3(2), 135-145.
- Napitu, F. R., Fitri, I. N., Limbong, J., & Sulistiani, N. R. (2023). Pemanfaatan Google Sites sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPA di kelas III sekolah dasar. *Jurnal Siliwangi: Seri Pendidikan*, 9(1), 1–6.
- Ningsih, S., Murtadlo, M., & Farisi, M. I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jambura Journal of Educational Management*, 4(1), 108-122. <https://doi.org/10.37411/jjem.v4i1.2222>
- Nur'aini, N. A., Apriliya, S., & Mulyadiprana, A. (2023). Analisis kebutuhan google sites dalam Gerakan Literasi Sekolah di sekolah dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(5), 945-954.
- Pradensi, A. A. ., Janattaka, N., & Yuliana Sari, E. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GOOGLE SITES PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V SDN 1 MOYOKETEN KABUPATEN TULUNGAGUNG. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(3), 3089–3098. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.3940>
- Pubian, Y., & Herpratiwi, H. (2022). USING THE GOOGLE SITE MEDIA IN LEARNING TO INCREASE THE EFFECTIVENESS OF LEARNING PARTICIPANTS EDUCATION ELEMENTARY SCHOOL. *Akademika*, 11(01), 163-172. <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i01.1693>
- Putra, L. D., & Pratama, S. Z. A. (2023). Pemanfatan media dan teknologi digital dalam mengatasi masalah pembelajaran. *Journal Transformation of Mandalika*, 4(8), 323-329.
- Rahmayanti, A., Marinda, F., Rofita, N. S., Supriyadi, & Izzatika, A. (2024). Analisis pengaruh teknologi terhadap perkembangan pembelajaran di era digital. *Jurnal Pendidikan*, 9(1), 60–67.
- Sabandar, V. P., & Ramadhani, W. P. (2023). Pemanfaatan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Web. *German für Gesellschaft (J-Gefüge)*, 2(1), 61-67.
- Sanjaya, I. G. A., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Meningkatkan hasil belajar siswa SD melalui penggunaan media pembelajaran digital ditinjau dari teori belajar kognitif Jean Piaget tahap operasional

konkret siswa kelas 3 SD. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 5(1), 135–141.

Dan Teknologi (SNISTEK) (Vol. 6, pp. 119-125).

Seprie. (2024). Studi Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran Digital dan Konvensional pada Siswa SD. *Syntax Literate*. 9(7). <http://dx.doi.org/10.36418/syntax-literate.v9i7>

Siringoringo, R. G., & Alfaridzi, M. Y. (2024). Pengaruh integrasi teknologi pembelajaran terhadap efektivitas dan transformasi paradigma pendidikan era digital. *Jurnal Yudistira*, 2(3), 66–76.

Wahyudi, S. U., Nugrahani, F., & Widayati, M. (2023). Pengembangan media pembelajaran Google Sites untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(3), 1064-1082.

Yaasmin, L. S., Subrata, H., & Hendratno. (2024). Analisis penggunaan media Google Sites berbasis konstruktivisme dalam pembelajaran menulis deskripsi di sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 425–434

Zulkipli, Z., Zulfachmi, Z., & Rahmad, A. (2024, September). Alasan peneliti menggunakan analisis statistik Wilcoxon (non parametrik). *In Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial*