



# MERANCANG MEDIA PEMBELAJARAN Berbasis Website dengan **GOOGLESITES**



Kamaruddin, S.Si., M.Si.  
Dr. Djeli A. Tulandi, M.Si.  
Dr. Patricia M. Silangen, M.Si.  
Aufa Maulida Fitrianingrum

# MERANCANG MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE DENGAN GOOGLESITES

Kamaruddin, S.Si., M.Si.  
Dr. Djeli A. Tulandi, M.Si.  
Dr. Patricia M. Silangen, M.Si.  
Afa Maulida Fitrianingrum



**TAHTA MEDIA GROUP**

## UU No 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta

### **Fungsi dan sifat hak cipta Pasal 4**

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

### **Pembatasan Pelindungan Pasal 26**

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24, dan Pasal 25 tidak berlaku terhadap:

- i. penggunaan kutipan singkat Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
- ii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
- iii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan Fonogram yang telah dilakukan Pengumuman sebagai bahan ajar; dan
- iv. penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.

### **Sanksi Pelanggaran Pasal 113**

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

**MERANCANG MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE DENGAN  
GOOGLESITES**

Penulis:

Kamaruddin, S.Si., M.Si.  
Dr. Djeli A. Tulandi, M.Si.  
Dr. Patricia M. Silangen, M.Si.  
Aufa Maulida Fitrianingrum

Desain Cover:

Tahta Media

Editor:

Tahta Media

Proofreader:

Tahta Media

Ukuran:

vii,70, Uk: 15,5 x 23 cm

ISBN: 978-623-147-285-4

Cetakan Pertama:

Januari 2024

Hak Cipta 2024, Pada Penulis

---

Isi diluar tanggung jawab percetakan

---

**Copyright © 2024 by Tahta Media Group**

All Right Reserved

Hak cipta dilindungi undang-undang  
Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau  
memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini  
tanpa izin tertulis dari Penerbit.

**PENERBIT TAHTA MEDIA GROUP**  
**(Grup Penerbitan CV TAHTA MEDIA GROUP)**  
Anggota IKAPI (216/JTE/2021)

## KATA PENGANTAR

Era perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan terus berkembang dan menghadirkan peluang serta tantangan. Buku ini hadir sebagai panduan komprehensif untuk membimbing pembaca yaitu khususnya bagi guru dan calon guru dalam merancang media pembelajaran berbasis website menggunakan googlesites. Hal ini merupakan suatu langkah penting untuk menyelaraskan proses pembelajaran dengan tren inovatif di era digital ini. Dalam beberapa tahun terakhir, kita telah menyaksikan perubahan dramatis dalam paradigma pendidikan, di mana penggunaan teknologi memainkan peran krusial. Website menjadi salah satu alat yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran, memberikan akses lebih luas, dan meningkatkan interaktivitas.

Buku ini tidak hanya mengeksplorasi konsep media pembelajaran, tetapi juga memberikan pandangan mendalam tentang bagaimana teknologi website menggunakan googlesites yang dapat diakses dengan mudah dan gratis yang dapat dioptimalkan oleh guru dan calon guru dalam meningkatkan kompetensinya dalam meningkatkan pengalaman belajar peserta didik. Penulis percaya bahwa pendidikan harus terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi agar relevan dan efektif. Oleh karena itu, buku ini menjadi teman setia bagi para pendidik, desainer pembelajaran, dan siapa pun yang tertarik untuk merajut pendidikan dengan simpul-simpul teknologi web.

Semoga buku ini memberikan wawasan berharga, memotivasi pembaca untuk menjelajahi potensi tanpa batas dari media pembelajaran berbasis website, dan akhirnya, menyumbangkan kontribusi positif bagi dunia pendidikan yang terus bertransformasi.

Tondano, 10 Januari 2024

Penulis

## **PRAKATA**

Puji syukur kita panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan buku ini yang berjudul "Merancang Media Pembelajaran Berbasis Website Dengan Googlesites". Buku ini merupakan sebuah upaya untuk menggali dan membagikan pengetahuan seputar perancangan media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan era digital yang terus berkembang untuk para pendidik.

Buku ini tidak hanya menyajikan teori-teori perancangan media pembelajaran, tetapi juga memberikan panduan praktis yang dapat diimplementasikan secara langsung oleh guru atau calon guru. Pembaca akan diajak untuk memahami konsep dasar, merancang konten yang sesuai, dan mengimplementasikannya ke dalam website pembelajaran yang dapat meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan peserta didik. Semoga buku "Merancang Media Pembelajaran Berbasis Website Dengan Googlesites" ini juga diperuntukkan sebagai bahan ajar untuk mata kuliah yang melingkupi tentang media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi para pendidik atau calon pendidik, desainer pembelajaran, dan semua pihak yang berkepentingan dalam mengoptimalkan teknologi dalam proses pembelajaran.

Terakhir, penulis menyadari bahwa setiap karya pasti memiliki kekurangan. Oleh karena itu, masukan dan kritik membangun dari pembaca sangat diharapkan guna perbaikan dan penyempurnaan di masa mendatang. Selamat membaca dan semoga pengetahuan yang disajikan dalam buku ini dapat menjadi langkah awal bagi kemajuan pendidikan di era digital ini.

## DAFTAR ISI

Kata Pengantar _____	iv
Prakata _____	v
Daftar Isi _____	vi
Bab 1 Pendahuluan _____	1
A. Latar Belakang _____	1
B. Perkembangan Media Pembelajaran _____	2
C. Peran Media Pembelajaran Berbasis Website _____	5
D. Tujuan Dan Manfaat Buku _____	7
E. Struktur Buku _____	7
F. Evaluasi / Soal Latihan _____	8
Bab 2 Perencanaan Media Pembelajaran _____	11
A. Tujuan Pembelajaran _____	11
B. Pentingnya Media Pembelajaran _____	11
C. Jenis-Jenis Media Pembelajaran _____	12
D. Merencanakan Media Pembelajaran _____	17
E. Komponen Media Pembelajaran _____	25
F. Pemilihan Media Pembelajaran _____	26
G. Keterkaitan Media Dengan Model Pembelajaran _____	28
H. Rangkuman _____	32
I. Evaluasi / Soal Latihan _____	33
Bab 3 Merancang Media Pembelajaran Berbasis Website _____	36
A. Tujuan Pembelajaran _____	36
B. Website Sebagai Media Pembelajaran _____	36
C. Pengenalan Google Sites _____	39
D. Langkah Membuat Website Dengan Google Sites _____	40
E. Mengelola Media Pembelajaran Berbasis Website _____	47
F. Rangkuman _____	48
G. Evaluasi / Soal Latihan _____	49
Bab 4 Integrasi Model Pembelajaran Pjbl Melalui Media Pembelajaran Berbasis Web _____	51
A. Tujuan Pembelajaran _____	51
B. Model Project Based Learning (Pjbl) _____	51

C. Langkah-Langkah Merencanakan Pembelajaran Berbasis Proyek_	53
D. Keuntungan Pjbl _____	54
E. Kelemahan Pjbl _____	57
F. Integrasi Model Pjbl Melalui Media Pembelajaran Berbasis Website _____	58
G. Evaluasi / Soal Latihan _____	63
Daftar Pustaka _____	64



# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG**

Era digital saat ini menghadirkan lingkungan belajar yang lebih menantang (Erstad & Silseth, 2023) dan guru memerlukan kompetensi yang tinggi dalam memenuhi peran dan tanggung jawab untuk mencapai sistem pembelajaran yang baik. Kompetensi guru sangat penting untuk pengajaran yang efektif, karena dapat berdampak positif terhadap perkembangan akademik dan keterampilan siswa serta membantu memaksimalkan pembelajaran siswa (Omar et al., 2018). Kompetensi adalah keterampilan dan pengetahuan yang memungkinkan seorang guru menjadi sukses, dan guru memerlukan berbagai kompetensi untuk menghadapi tantangan dunia yang kompleks saat ini (Pranowo et al., 2023; Zamri & Hamzah, 2019).

Salah satu yang dapat dilakukan guru di era teknologi saat ini adalah dengan merancang media pembelajaran berbasis TIK. Keuntungan menggunakan media pembelajaran berbasis TIK bagi siswa dapat lebih meningkatkan proses belajar dan kemandirian belajar (Setuju et al., 2020) dan guru dapat menjadi lebih profesional. Namun, permasalahan hadir ketika kompetensi guru dalam mengoptimalkan TIK belum memadai. Berbagai penelitian telah melaporkan tentang kurangnya kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis TIK (Husnul Muhammad Fadly, 2022; Myori et al., 2019; Rudini & Saputra, 2022).

Tentunya, untuk meningkatkan kompetensinya maka guru perlu mengikuti pelatihan atau kursus untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan TIK sebagai media pembelajaran (Myori et al., 2019). Penelitian melaporkan bahwa, hambatan guru dalam menghasilkan media pembelajaran yaitu rendahnya pemahaman, kesulitan dan keterbatasan waktu dalam pengembangan media digital (Falah et al., 2023). Disisi lain, siswa memiliki kecenderungan dalam menggunakan teknologi digital untuk memperoleh informasi melalui internet. Penggunaan media pembelajaran berbasis TIK seperti website dapat memberikan banyak manfaat bagi siswa dan guru (Lestari et al., 2020). Oleh karena itu, buku ini dirancang untuk

menjadi panduan dalam menghasilkan media pembelajaran berbasis website. Sumber-sumber informasi diperoleh dari berbagai hasil penelitian telah dilaporkan dalam menghasilkan media pembelajaran menggunakan website (Fakhrudin, 2016; Lestari et al., 2020; Rahman et al., 2014; Setuju et al., 2020).

Sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing tinggi tentu sangat diperlukan di era revolusi industri 4.0 seperti saat ini. Dengan meningkatkan kompetensi dalam merancang media pembelajaran berbasis website, guru dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, meningkatkan minat siswa untuk belajar, meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pembelajaran, meningkatkan interaksi antara siswa dan materi pembelajaran, dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Mohamad Miftah, 2022). Oleh karena itu, dalam Buku ini penulis mengulas tentang konsep dasar media pembelajaran, perencanaan dan perancangan media pembelajaran berbasis website, serta implementasinya.

## **B. PERKEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN**

Sejarah dan perkembangan media pembelajaran mencakup evolusi alat dan teknologi yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Berikut adalah gambaran umum tentang sejarah dan perkembangan media pembelajaran:

### **Era Tradisional**

- Abad ke-19 dan Awal Abad ke-20: Penggunaan buku teks, papan tulis, dan materi ajar konvensional merupakan metode utama pembelajaran.
- Lantern Slide dan Proyektor: Penggunaan gambar proyeksi dan media cetak untuk mendukung penyampaian materi.

### **Era Audiovisual**

- 1930-an - 1950-an: Penggunaan film pendek dan rekaman audio sebagai alat bantu pembelajaran.
- Televisi: Pada 1950-an, televisi menjadi medium yang populer untuk pendidikan dan informasi.

## **Era Komputer**

- 1970-an - 1980-an: Perkembangan komputer membawa revolusi dalam media pembelajaran. Penggunaan program komputer pendidikan dan permainan edukatif mulai diperkenalkan.
- CD-ROM: Pada 1990-an, CD-ROM digunakan sebagai media penyimpanan untuk konten interaktif.

## **Era Internet**

- 1990-an - 2000-an: Internet membuka pintu bagi akses ke sumber daya pembelajaran online. Perkembangan situs web edukatif, forum diskusi, dan platform e-learning.
- Multimedia Online: Penggunaan elemen multimedia seperti audio, video, animasi, dan interaktifitas meningkat.
- 2010-an hingga Sekarang: Peningkatan penggunaan perangkat mobile seperti smartphone dan tablet untuk akses cepat ke konten pembelajaran. Aplikasi pembelajaran dan platform berbasis seluler semakin populer.
- Sekarang: Penggunaan data untuk menyusun dan mengadaptasi konten pembelajaran sesuai dengan kebutuhan individu. Analisis data membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Perkembangan media pembelajaran terus berlanjut seiring dengan kemajuan teknologi. Pendidikan online, platform e-learning, dan teknologi baru seperti kecerdasan buatan (AI) semakin memainkan peran penting dalam memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih personal dan efektif. Beberapa tren utama dalam perkembangan media pembelajaran termasuk:

- **Digitalisasi dan Multimedia**  
Media pembelajaran semakin beralih ke format digital, menggunakan elemen multimedia seperti gambar, audio, video, dan animasi. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media pembelajaran audio-visual memiliki skor hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan yang konvensional (Haryoko, 2009). Selain itu, media pembelajaran dengan digitalisasi dan multimedia memiliki dampak dalam meningkatkan daya tarik, keberagaman, dan keberlanjutan informasi dalam pembelajaran (Miftakh & Samsi, 2015).
- **Pembelajaran Berbasis Internet (Online Learning)**

Adopsi platform pembelajaran daring yang memungkinkan akses fleksibel dan belajar mandiri seperti yang media dikembangkan berupa e-learning website berbasis responsive web design (Putra et al., 2020). Dampaknya adalah memperluas akses pendidikan, memungkinkan pembelajaran jarak jauh, dan memfasilitasi pembelajaran sepanjang hayat.

- **Mobile Learning (M-Learning)**  
Penggunaan perangkat mobile, seperti smartphone dan tablet, sebagai sarana pembelajaran. Tujuannya adalah meningkatkan aksesibilitas, memungkinkan pembelajaran di mana saja, dan mendukung pembelajaran yang personal. Upaya yang dapat dilakukan yaitu pelatihan untuk membuat media pembelajaran mobile learning berbasis android (Myori et al., 2019).
- **Pembelajaran Berbasis Proyek dan Kolaboratif**  
Peningkatan fokus pada pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran kolaboratif, dan platform yang memungkinkan interaksi antarpeserta didik. Dampaknya dapat mendorong keterlibatan, meningkatkan keterampilan kolaboratif, dan mempersiapkan siswa untuk bekerja dalam tim. Selain itu dapat meningkatkan pemahaman melalui pembelajaran lingkungan (Londa & Kamaruddin, 2023).
- **Gamifikasi (Gamification)**  
Penggunaan elemen permainan, seperti poin, tingkat, dan tantangan, dalam konteks pembelajaran. Hal ini dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan interaksi peserta didik melalui pendekatan yang lebih bermain dan menyenangkan. Contohnya seperti media pembelajaran permainan ular tangga pada mata pelajaran fisika (Karimah et al., 2014) dan permainan super abase berbasis android dalam pembelajaran asam basa (Kurniawan & Hidayah, 2021).
- **Realitas Virtual (VR) dan Realitas Augmentasi (AR)**  
Pemanfaatan teknologi VR dan AR untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang imersif. Dampaknya memberikan simulasi yang realistis, memfasilitasi pembelajaran praktek, dan memperkaya pengalaman pembelajaran. Serta meningkatkan HOTS (High Order Thinking Skills) dengan mengaplikasikan dengan model Problem Based

Learning (PBL) berbantuan media Augmented Reality (AR) (Lespita et al., 2023)

- Kecerdasan Buatan (AI) dalam Pembelajaran  
Pemanfaatan kecerdasan buatan untuk menyediakan personalisasi pembelajaran, analisis data, dan asistensi virtual. Menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan individu, memberikan umpan balik yang lebih akurat, dan meningkatkan efisiensi pembelajaran adalah dampak positif penggunaan AI dalam pembelajaran. (Arip Nurahman & Pandu Pribadi, 2022) memanfaatkan kecerdasan buatan pada media pembelajaran berbantuan google assistant terhadap proses belajar mengajar fisika pada pokok bahasan Hukum Newton.
- Pembelajaran Adaptif  
Implementasi sistem pembelajaran yang dapat menyesuaikan konten dan metode pembelajaran berdasarkan kemampuan dan kebutuhan individu seperti yang dilaporkan (A. Hidayat et al., 2016). Hasilnya dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, menyediakan pengalaman pembelajaran yang disesuaikan, dan mendukung diferensiasi.
- Pembelajaran Berbasis Cloud  
Penyimpanan dan akses materi pembelajaran melalui platform cloud, memungkinkan kolaborasi dan pertukaran informasi yang lebih efisien. Media pembelajaran ini dapat meningkatkan aksesibilitas, memfasilitasi kolaborasi, dan memungkinkan pembelajaran berbasis data (Ismawan et al., 2018).

Perkembangan media pembelajaran menciptakan peluang baru untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis, relevan, dan terjangkau. Selain itu, media pembelajaran yang berkembang juga membawa tantangan, seperti memastikan inklusivitas akses dan mempertimbangkan dampak sosial dan etika dalam penggunaannya.

### **C. PERAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE**

Media pembelajaran berbasis website memiliki peran yang signifikan dalam memberikan pengalaman pembelajaran interaktif, aksesibilitas

informasi, dan kemungkinan adaptasi terhadap kebutuhan individu. Berikut adalah beberapa peran penting dari media pembelajaran berbasis website:

### **Aksesibilitas Global**

- Manfaat: Memungkinkan akses ke informasi dan pembelajaran dari mana saja di dunia dengan koneksi internet.
- Dampak: Mengatasi hambatan geografis dan meningkatkan aksesibilitas pendidikan.

### **Fleksibilitas Waktu**

- Manfaat: Pengguna dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja sesuai dengan jadwal mereka.
- Dampak: Memberikan fleksibilitas kepada pelajar untuk belajar tanpa terikat oleh waktu dan tempat tertentu.

### **Konten Multimedia Interaktif**

- Manfaat: Penggunaan audio, video, gambar, dan elemen interaktif meningkatkan daya serap informasi.
- Dampak: Meningkatkan kualitas pembelajaran dan membuatnya lebih menarik dan efektif.

### **Adaptasi Personalisasi**

- Manfaat: Mampu menyusun konten pembelajaran berdasarkan kebutuhan dan kemampuan individu.
- Dampak: Memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih disesuaikan dan efektif.

### **Pendukung Pembelajaran Mandiri**

- Manfaat: Memfasilitasi pembelajaran mandiri dengan menyediakan sumber daya dan materi pembelajaran yang dapat diakses sendiri.
- Dampak: Mengembangkan kemandirian belajar dan kemampuan belajar secara mandiri.

### **Interaksi dan Kolaborasi**

- Manfaat: Mendorong interaksi antarpeserta dan kolaborasi melalui forum, chat, dan alat kolaborasi online.
- Dampak: Membangun komunitas pembelajaran online, memfasilitasi diskusi, dan berbagi pengetahuan.

### **Penilaian dan Pemantauan**

- Manfaat: Memberikan kemungkinan untuk melakukan ujian online, tugas, dan penilaian lainnya.
- Dampak: Mempermudah proses evaluasi dan pemantauan kemajuan belajar.

### **Pembaruan dan Pengembangan Konten**

- Manfaat: Kemampuan untuk dengan cepat memperbarui dan mengembangkan konten pembelajaran.
- Dampak: Menjaga relevansi materi pembelajaran dan menanggapi perubahan dan perkembangan dalam bidang studi.

Media pembelajaran berbasis website secara keseluruhan dapat memberikan kontribusi positif terhadap efisiensi, efektivitas, dan inklusivitas proses pembelajaran

## **D. TUJUAN DAN MANFAAT BUKU**

Buku ini disusun untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan dalam merancang media pembelajaran berbasis website. Buku ini dapat digunakan sebagai bahan ajar untuk melatih guru atau calon guru dalam menghasilkan media pembelajaran.

## **E. STRUKTUR BUKU**

Buku ini terdiri dari empat bab yang memuat informasi mengenai media pembelajaran berbasis website.

- Bab I Pendahuluan memuat latar belakang, perkembangan media pembelajaran, dan pentingnya media pembelajaran.
- Bab II Perencanaan Media Pembelajaran mengulas tentang konsep dasar media pembelajaran, jenis dan pemilihan media pembelajaran, serta manfaat dan keterbatasan media pembelajaran.
- Bab III Merancang Media Pembelajaran Berbasis Website berisi tentang pengenalan googlesites dan Langkah-langkah merancang media pembelajaran berbasis website dengan menggunakan googlesites.

- Bab IV Evaluasi dan Integrasi Model Pembelajaran menjelaskan tentang rencana tindak lanjut/evaluasi media pembelajaran dan tintegrasinya terhadap model pembelajaran.

## **F. EVALUASI / SOAL LATIHAN**

Evaluasi diberikan dalam konteks tertentu yang disesuaikan dengan tujuan dan kebutuhan. Bentuk evaluasi yang digunakan yaitu evaluasi sumatif (setelah proses berakhir). Hal ini bertujuan untuk memberikan gambaran keberhasilan pemahaman dan dampaknya terhadap hasil pembelajaran dan efektifitasnya berupa soal latihan.

Setelah mempelajari Bab I Pendahuluan, jawablah pertanyaan berikut:

### **Soal**

1. Bagaimana perkembangan teknologi informasi berkontribusi pada perkembangan media pembelajaran?
2. Apa peran perkembangan media sosial dalam konteks media pembelajaran?
3. Bagaimana adaptasi media pembelajaran terhadap perkembangan tren pembelajaran online?
4. Mengapa gamifikasi menjadi tren dalam pengembangan media pembelajaran?
5. Apa dampak positif dan negatif perkembangan media pembelajaran terhadap inklusivitas pendidikan?
6. Apa peran utama media pembelajaran berbasis website dalam konteks pendidikan?
7. Apa keunggulan media pembelajaran berbasis website dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional?
8. Bagaimana peran interaktivitas dalam media pembelajaran berbasis website?
9. Sebutkan salah satu tantangan yang mungkin dihadapi dalam implementasi media pembelajaran berbasis website di lingkungan pendidikan!
10. Bagaimana dampak penggunaan media pembelajaran berbasis website terhadap peningkatan keterlibatan siswa?

## **Jawaban**

1. Teknologi informasi telah memberikan kemungkinan untuk mengintegrasikan elemen interaktif dan multimedia dalam media pembelajaran, meningkatkan aksesibilitas dan fleksibilitas pembelajaran. Pembahasan: Perkembangan teknologi informasi, termasuk komputer dan internet, telah membuka peluang baru dalam desain dan implementasi media pembelajaran. Dengan adanya teknologi ini, media pembelajaran dapat menyajikan informasi secara lebih dinamis dan berinteraksi, memperkaya pengalaman pembelajaran.
2. Perkembangan media sosial memfasilitasi kolaborasi dan berbagi informasi di antara peserta didik, serta mendukung pembelajaran berbasis jejaring social. Pembahasan: Media sosial memberikan platform untuk diskusi, pertukaran ide, dan kolaborasi antara peserta didik. Hal ini memungkinkan terciptanya lingkungan belajar yang interaktif dan berbasis komunitas, di mana pembelajaran tidak hanya terjadi di dalam kelas, tetapi juga melibatkan interaksi di luar ruang kelas.
3. Media pembelajaran semakin mengarah pada format digital, pembelajaran jarak jauh, dan penggunaan platform daring untuk meningkatkan aksesibilitas dan fleksibilitas. Pembahasan: Perkembangan tren pembelajaran online menuntut adopsi media pembelajaran yang mendukung pembelajaran jarak jauh. Hal ini melibatkan penggunaan platform daring, video pembelajaran, dan berbagai sumber daya digital untuk memfasilitasi pembelajaran di luar kelas tradisional.
4. Gamifikasi digunakan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan interaksi peserta didik dengan menyisipkan elemen permainan dalam konteks pembelajaran. Pembahasan: Gamifikasi menggunakan elemen permainan, seperti poin, tingkat, dan tantangan, untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Hal ini bertujuan untuk memotivasi peserta didik, meningkatkan keterlibatan, dan menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan.
5. Positif: Meningkatkan aksesibilitas pendidikan bagi berbagai kelompok siswa. Negatif: Mungkin menciptakan kesenjangan akses pada siswa yang tidak memiliki akses ke teknologi. Pembahasan: Perkembangan media pembelajaran dapat meningkatkan akses pendidikan bagi siswa

dengan kebutuhan khusus atau dari daerah terpencil. Namun, perlu diwaspadai bahwa tidak semua siswa memiliki akses yang sama terhadap teknologi, sehingga dapat menciptakan kesenjangan dalam aksesibilitas pendidikan.

6. Media pembelajaran berbasis website memiliki peran utama sebagai alat bantu pembelajaran yang memfasilitasi akses terhadap informasi, interaksi, dan pembelajaran yang bersifat fleksibel. Pembahasan: Media pembelajaran berbasis website memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, meningkatkan fleksibilitas dan aksesibilitas pendidikan.
7. Keunggulan media pembelajaran berbasis website termasuk aksesibilitas yang tinggi, keberagaman sumber belajar, dan kemungkinan interaksi online. Pembahasan: Dibandingkan dengan metode konvensional, media pembelajaran berbasis website memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, memanfaatkan berbagai sumber belajar, dan berpartisipasi dalam interaksi online.
8. Interaktivitas meningkatkan keterlibatan siswa, memfasilitasi pemahaman konsep, dan mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Pembahasan: Melalui fitur-fitur seperti kuis interaktif, forum diskusi, dan simulasi online, interaktivitas membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan menarik.
9. Salah satu tantangan mungkin adalah kesenjangan aksesibilitas digital di antara siswa, terutama di daerah yang kurang mendukung infrastruktur teknologi. Pembahasan: Kesenjangan aksesibilitas dapat mempengaruhi kesetaraan dalam pendidikan. Solusi seperti penyediaan akses internet dan perangkat dapat membantu mengatasi tantangan ini.
10. Penggunaan media pembelajaran berbasis website dapat meningkatkan keterlibatan siswa melalui fitur-fitur interaktif, multimedia, dan aksesibilitas yang lebih baik terhadap materi pembelajaran. Pembahasan: Dengan menyajikan informasi dalam format yang menarik dan memungkinkan siswa berpartisipasi aktif, media pembelajaran berbasis website dapat merangsang minat dan motivasi siswa terhadap pembelajaran.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Anazifa, R. D., & Hadi, R. F. (2016). Pendidikan Lingkungan Hidup Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek ( Project- Based Learning ) Dalam Pembelajaran Biologi. *Prosiding Symbion (Symposium on Biology Education)*, 453–462. [http://symbion.pbio.uad.ac.id/prosiding/prosiding/ID\\_333\\_RizqaDevi\\_Revisi\\_Hal453-462.pdf](http://symbion.pbio.uad.ac.id/prosiding/prosiding/ID_333_RizqaDevi_Revisi_Hal453-462.pdf)
- Arbaun, M., Makahinda, T., & Lolowang, J. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Pada Materi Hukum Newton Tentang Gerak. *Charm Sains: Jurnal Pendidikan Fisika*, 2(1), 49–52. <https://doi.org/10.53682/charmsains.v2i1.79>
- Arip Nurahman, & Pandu Pribadi. (2022). Pemanfaatan Kecerdasan Buatan pada Media Pembelajaran Berbantuan Google Assistant. *Jurnal Genesis Indonesia*, 1(01), 24–32. <https://doi.org/10.56741/jgi.v1i01.17>
- Azizah Muhtar, N., Nugraha, A., & Giyartini, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPA berbasis Information Communication and Technology (ICT). *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah PGSD*, 7(4), 20–31. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Baker, E., Trygg, B., Otto, P., Tudor, M., & Ferguson, L. (2011). Project-Based Learning Model Relevant Learning Relevant Learning for the 21 st Century. In *Pacific Education Institute* (Issue December).
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Daryanto. (2014). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*. Gava Media.
- Dimas, H. . (2021). *Ingin Membuat Website? Lakukan 8 Hal Ini!* Exabytes.Co.Id. <https://www.exabytes.co.id/blog/lakukan-hal-ini-saat-membuat-website/>
- Erstad, O., & Silseth, K. (2023). Rethinking the boundaries of learning in a digital age. *Learning, Media and Technology*, 48(4), 557–565. <https://doi.org/10.1080/17439884.2023.2260977>
- Fakhrudin, Y. (2016). Media Pembelajaran Berbasis Website Untuk Sekolah

Menengah Atas Pada Pelajaran. *Fakultas Komunikasi Dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta*.

- Falah, A. N., Syafitri, A., Syahrani, A. Z., & Safrizal. (2023). Analisis Kesulitan Calon Guru MI dan SD di Kabupaten Tanah Datar dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnl Ibtida': Media Komunikasi Hasil Penelitian Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 04(01), 51–60.
- Hamidah, H., Rabbani, T. A. S., Fauziah, S., Puspita, R. A., Gasalba, R. A., & Nirwansyah. (2020). *HOTS-Oriented Module: Project-Based Learning*. SEAMEO QITEP in Language.
- Haryoko, S. (2009). Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(1), 1–10. <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*. Tahta Media Group.
- Hidayat, A., Utomo, V. G., & Djohan, H. A. (2016). Penerapan Responsive Web Design Dalam Perancangan Sistem Modul Online Adaptif. *Journal of Information System*, 12(1), 44–48.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Husnul Muhammad Fadly. (2022). Pengaruh Kompetensi Guru dan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMA Budi Dharma Dumai. *Jurnal Tadzakkur*, 2(1), 62–72. <https://doi.org/10.57113/taz.v2i1.124>
- Ismawan, F., Irfansyah, P., & Apriyani, D. D. (2018). Pengoptimalan Cloud Storage –Google Drive sebagai Media Pembelajaran untuk Guru SMP dan SMA. *Jurnal PkM Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(01), 61–70.
- Karimah, R. F., Sapurwoko, & Wahyuningsih, D. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika untuk Siswa SMP/MTS Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Sebelas Maret*, 2(1), 120547.
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 1–27.

<https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>

- Kurniawan, A. B., & Hidayah, R. (2021). Kepraktisan Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains*, 5(2), 92–97. <https://doi.org/10.26740/ujced.v9n3.p317-323>
- Lespita, E., Purwanto, A., & Syarkowi, A. (2023). Application of Problem Based Learning Model Assisted by Augmented Reality Media to Improve Students' High Order Thinking Skills. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 11(1), 1–12. <https://doi.org/10.26618/jpf.v11i1.9069>
- Lestari, R. H., Sumitra, A., Nurunnisa, R., & Fitriawati, M. (2020). Perancangan Perencanaan Pembelajaran Anak Usia Dini Melalui Sistem Informasi Berbasis Website. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1396–1408. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.770>
- Londa, T. K., & Kamaruddin. (2023). The Implementation of Project Based Learning to Enhance Students' Understanding of Environmental Conservation and Disaster Mitigation. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 11(2), 153–160. <https://doi.org/10.26618/jpf.v11i2.10574>
- Mawardi. (2018). Merancang Model dan Media Pembelajaran. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(1), 26–40.
- Miftakh, F., & Samsi, S. (2015). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Solusi*, 2(5), 17–24. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/solusi/article/view/171>
- Mohamad Miftah. (2022). Strategi Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(3), 237–243. <https://doi.org/10.54259/diajar.v1i3.900>
- Mulder, W. R. S. P., Khoiri, N., & Hayat, M. S. (2023). Validitas media pembelajaran IPA berbasis web dengan pendekatan STEAM untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. *Practice of The Science of Teaching Journal: Jurnal Praktisi Pendidikan*, 2(1), 11–17. <https://doi.org/10.58362/hafecspost.v2i1.31>
- Muthmainnah, Tamsik Udin, Sianturi, M. K., Sri Ilham Nasution, Agus Purnomo, Rifai, A., Nur, S., Awaru, A. O. T., & Syamsuddin, N. (2020). Desain Pembelajaran Sistem Pembelajaran. In *Yayasan Penerbit*

*Muhammad Zaini.*

- Myori, D. E., Chaniago, K., Hidayat, R., Eliza, F., & Fadli, R. (2019). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 5(2), 102–109. <https://doi.org/10.24036/jtev.v5i2.106832>
- Nasution, A. R. A. A., Andriani, E., Virana, N., & Nafisa, S. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Proceeding International Seminar on Islamic Studies*, 4(1), 1042–1045.
- Niana, R., & Hastuti, A. P. (2015). Implementasi Pendekatan Saitifik dengan Model Project Based Learning Pada Pembelajaran Fisika Materi Pemanasan Global. *Seminar Nasional Pendidikan Sains UKSW 2015*, 187–196.
- Nirmayani, L. H., & Dewi, N. P. C. P. (2021). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Sesuai Pembelajaran Abad 21 Bermuatan Tri Kaya Parisudha. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(3), 378. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i3.39891>
- Nugraha, M. I., Tuken, R., & Hakim, A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *PINISI Journal of Education*, 1(2), 142–150.
- Nurdin, E. A., & Wahyudin. (2020). The Implementation of Project Based Learning to Improve Student Creativity and Learning Outcomes. *Proceedings of the 7th Mathematics, Science, and Computer Science Education International Seminar, MSCEIS 2019, December*. <https://doi.org/10.4108/eai.12-10-2019.2296340>
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Omar, R., Ahmad, N. A., Hassan, S. A., & Roslan, S. (2018). Importance Of Teachers' Competency Through Students' Perception In Relationships Between Parental Involvement And Motivation With Students' Achievement. *Sains Humanika*, 10(3–3), 17–23. <https://doi.org/10.11113/sh.v10n3-3.1511>
- Peprizal, & Syah, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis

- Web Pada Mata Kuliah Fisika Modern. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4, 455–467. <http://repository.untad.ac.id/3668/>
- Permendikbud Nomor 49 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi, 10 (2014).
- Pranowo, D. D., Dwijonagoro, S., Lumbantobing, R., & Purinthrapibal, S. (2023). Student perceptions on high school teachers ' competence in online teaching. *Cakrawala Pendidikan: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 42(3), 815–825.
- Putra, R. D. Y., Susilaningsih, & Abidin, Z. (2020). Pengembangan Media Website E-Learning Berbasis Model Responsive Web Design Untuk Siswa SMA. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(3), 292–302. <https://doi.org/10.17977/um038v3i32020p292>
- Qiptiyah, M. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Pkn Materi Kedudukan Dan Fungsi Pancasila Melalui Metode Jigsaw Kelas VIII F MTS Negeri 5 Demak. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5(1), 62–68. <https://doi.org/10.31316/g.couns.v5i1.1187>
- Rahman, S., Munawar, W., & Berman, E. T. (2014). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Proses Pembelajaran Produktif di SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(1), 137–145. <https://doi.org/10.17509/jmee.v1i1.3746>
- Rosiyana, R. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Google Sites Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Jarak Jauh Siswa Kelas Vii Smp Islam Asy-Syuhada Kota Bogor. *Jurnal Ilmiah KORPUS*, 5(2), 217–226. <https://doi.org/10.33369/jik.v5i2.13903>
- Rudini, M., & Saputra, A. (2022). Kompetensi Pedagogik Guru Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis TIK Masa Pandemi Covid-19. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(2), 841. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.2.841-852.2022>
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Setuju, Ratnawati, D., Wijayanti, A., Widodo, W., & Setiadi, B. R. (2020). ICT-based learning media development. *Journal of Physics: Conference Series*, 1446(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1446/1/012038>
- Sumarni, W. (2015). The Strengths and Weaknesses of the Implementation of

- Project Based Learning: A Review. *International Journal of Science and Research (IJSR)*, 4(3), 478–484. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-95258-1\\_5](https://doi.org/10.1007/978-3-319-95258-1_5)
- Sunaengsih, C. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Mutu Pembelajaran Pada Sekolah Dasar Terakreditasi A. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(2), 177–184. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v3i2.4259>
- Syahril. (2018). Pengembangan Desain Model Assure Pada Pembelajaran IPS SD/MI. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, 8(1), 65–75. <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/alawlad/article/view/1592>
- Wayan Rati, N., Kusmaryatni, N., & Rediani, N. (2017). Model Pembelajaran Berbasis Proyek, Kreativitas Dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(2), 60–71.
- Zamri, N. B. M., & Hamzah, M. I. B. (2019). Teachers' Competency in Implementation of Classroom Assessment in Learning. *Creative Education*, 10(12), 2939–2946. <https://doi.org/10.4236/ce.2019.1012218>

Buku "Merancang Media Pembelajaran Berbasis Website dengan Google Sites" merupakan bagian dari hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) yang didanai oleh Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian kepada Masyarakat (DRTPM) pada tahun 2023. Tujuannya adalah untuk meningkatkan pengetahuan mitra yaitu SMAN 2 Tondano dalam membuat media pembelajaran yang menggunakan TIK dalam pembelajaran yang inovatif di era digital sekarang ini. Penulis menjelaskan bagaimana menggunakan media pembelajaran berbasis website khususnya dengan memanfaatkan platform google sites sebagai pilihan yang umum digunakan. Buku ini menyajikan konsep-konsep dasar mengenai media pembelajaran, khususnya tentang media pembelajaran berbasis website dan menjelaskan secara rinci bagaimana Google Sites dapat digunakan sebagai alat yang efektif dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menarik. Pembaca diajak untuk memahami potensi dan keunggulan dari penggunaan teknologi ini dalam konteks pendidikan.

Melalui buku ini, penulis juga membagikan panduan praktis untuk membuat dan mengelola situs web pembelajaran dengan Google Sites beserta upaya pengintegrasian dengan model pembelajaran project-based learning (PjBL). Mulai dari tahap perencanaan, desain, hingga implementasi, dan pembaca akan diberikan wawasan mendalam tentang berbagai fitur dan fungsionalitas yang dapat dioptimalkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, buku ini menyoroti manfaat integrasi model PjBL pada media pembelajaran berbasis website dengan google sites yang mampu melibatkan multimedia, interaktivitas, dan kolaborasi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penekanan diberikan pada kemampuan untuk menyajikan informasi secara dinamis, menyediakan ruang untuk diskusi, serta memfasilitasi aksesibilitas yang lebih baik bagi para peserta didik.

Buku ini tidak hanya bertujuan untuk memberikan wawasan teoritis, tetapi juga menggambarkan studi kasus dan upaya pengembangannya dalam menerapkan pendekatan ini. Melalui kombinasi teori dan praktik, buku "Merancang Media Pembelajaran Berbasis Website dengan Google Sites" menjadi panduan yang berharga bagi pendidik, pelatih, dan semua pihak yang tertarik memanfaatkan teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran ataupun sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangannya.



CV. Tahta Media Group  
Surakarta, Jawa Tengah  
Web : [www.tahtamedia.com](http://www.tahtamedia.com)  
Ig : tahtamedia group  
Telp/WA : +62 896-5427-3996

ISBN 978-623-147-285-4 (PDF)



9 786231 472854