

Pengembangan Bahan Ajar Semantik Berbasis Multimedia dengan *Google Sites*

Anin Asnidar ¹

Junaid ²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

¹aninasnidar@unismuh.ac.id

²junaid@unismuh.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dikaukan untuk mengembangkan bahan ajar semantik berbasis multimedia dengan menggunakan *Google Sites* dan mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi mahasiswa dalam belajar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam peningkatan kualitas pendidikan melalui pemanfaatan teknologi, khususnya dalam pengembangan bahan ajar yang inovatif dan interaktif. Penelitian ini termasuk *Research & Development* (R&D) dengan menggunakan model 4D (*Desain, Define, Development, Desiminate*). Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah 30 orang mahasiswa dan 2 orang dosen Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, angket dan tes. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kuantitatif. Penelitian ini menggunakan *one group pretest posttest design*. Dari hasil validasi bahan ajar, diketahui bahwa bahan ajar semantik berbasis multimedia dengan *Google Sites* memenuhi kriteria sangat valid dengan rerata nilai 90, sedangkan hasil belajar mahasiswa secara keseluruhan yaitu, nilai 28 orang mahasiswa dinyatakan tuntas dengan persentase 90,3%, dan nilai 2 orang mahasiswa dinyatakan tidak tuntas dengan persentase 9,7% dengan demikian bahan ajar semantik berbasis multimedia dengan *Google Sites* dinyatakan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Bahan ajar semantik berbasis multimedia mendapat respons positif dari dosen dan mahasiswa, sehingga penggunaan *google sites* dalam pembelajaran dinyatakan praktis.

Kata kunci: *Pengembangan, bahan ajar, semantik, google sites*

Pendahuluan

Aspek kehidupan termasuk bidang pendidikan telah dipengaruhi oleh teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi telah memberikan dampak signifikan terhadap kehidupan. Hal ini terlihat dari semakin banyaknya platform pembelajaran online yang tersedia dan digunakan oleh mahasiswa. Platform pembelajaran online memungkinkan mahasiswa untuk belajar secara mandiri, fleksibel, dan sesuai dengan waktu yang mereka miliki. Selain itu, teknologi juga memungkinkan mahasiswa untuk mengakses informasi dan sumber belajar dengan lebih mudah dan cepat. Dengan demikian, mahasiswa dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan memperoleh pengetahuan yang lebih luas dan mendalam.

Bahan ajar berbasis multimedia menawarkan berbagai keunggulan dibandingkan bahan ajar konvensional. Melalui kombinasi berbagai unsur multimedia mulai dari teks, audio, gambar, audio, video, serta animasi, bahan ajar berbasis multimedia mampu menyampaikan pesan dengan cara yang berbeda dan lebih menarik serta interaktif digunakan. (Anindita et al., 2024). Hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, memperkaya pengalaman belajar, serta membantu memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Selain itu, bahan ajar berbasis multimedia juga

memungkinkan penyampaian materi yang lebih mudah dalam mengatur waktu maupun tempat.

Pengembangan bahan ajar berbasis multimedia memerlukan perhatian khusus terhadap aspek semantik, yaitu makna dan hubungan antar konten yang disampaikan. Aspek semantik ini sangat penting agar materi yang disampaikan tidak hanya informatif, tetapi juga koheren dan mudah dipahami oleh mahasiswa. Dalam konteks ini, penggunaan platform Google Sites sebagai media pengembangan bahan ajar semantik berbasis multimedia merupakan langkah yang strategis.

Google Sites adalah Platform yang dirancang untuk memudahkan pembuatan dan pengelolaan situs web yang sederhana dan intuitif, dengan fokus pada kemudahan penggunaan dan integrasi layanan Google lain seperti Google Drive, Google Docs. (Sutrisno et al., 2023). Platform ini menawarkan berbagai fitur yang mendukung integrasi konten multimedia, seperti video, gambar, dan dokumen, serta kemampuan untuk mengorganisasi dan menyajikan informasi dengan struktur yang jelas dan teratur. Dengan demikian, Google Sites dapat menjadi alat yang efektif untuk mengembangkan bahan ajar yang tidak hanya kaya akan konten multimedia, tetapi juga terstruktur dengan baik secara semantik.

Beberapa teori yang mendukung penelitian ini, meliputi: (1) Semantik, (2) Multimedia Pembelajaran, (3) Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran, (4) Google Sites.

Semantik

Semantik adalah ilmu yang mempelajari tentang makna, dengan anggapan bahwa makna adalah bagian dari bahasa, maka semantik adalah bagian dari linguistik. (Kurniawan et. al., 2023).

Kata semantik dalam bahasa Indonesia (Inggris: semantics, Yunani: Sema (kata benda yang berarti "tanda" atau "lambang". Kata kerjanya adalah seamino yang berarti "menandai" atau melambangkan. Yang dimaksud dengan tanda atau lambang di sini sebagai padanan kata sema itu adalah tanda linguistik.

Menurut Chaer (2009: 59) dalam ilmu semantik ada 25 jenis makna yaitu, makna afektif, makna denotatif, makna deskriptif, makna ekstensi, makna motif, makna gereflektif, makna ideasional, makna intensi, makna gramatikal, makna kiasan, makna kognitif, makna kolokasi, makna konotatif, makna konseptual, makna konstruksi, makna leksikal, makna luas, makna piktonal, makna proposisional, makna pusat, makna referensial, makna sempit, makna stilistika, dan makna tematis.

Dalam semantik ada beberapa kriteria dan sudut pandang tentang makna yaitu, jenis makna berdasarkan jenis semantik terbagi dua yaitu, makna leksikal dan makna gramatikal, makna berdasarkan adanya referen pada sebuah kata dibedakan menjadi makna referensial dan makna nonreferensial, dilihat dari ada tidaknya nilai rasa pada sebuah kata dapat dikategorikan menjadi adanya makna denotatif dan makna konotatif, pembedaan makna menurut ketepatan maknanya dikenal adanya makna kata dan makna istilah atau makna umum dan makna khusus. Selanjutnya ada beberapa kriteria tentang makna yaitu, makna asosiatif, kolokatif, reflektif, dan idiomatik. Chaer (2009:60)

Multimedia Pembelajaran

Multimedia Pembelajaran merupakan metode pembelajaran yang menggunakan lebih dari satu media serta teknologi untuk menyampaikan pesan kepada mahasiswa. Multimedia dapat digunakan untuk memberikan stimulus daya pikir, perhatian,

motivasi, dan antusiasme terhadap subjek atau kegiatan pembelajaran. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran memberikan respons balik terhadap apa yang diinputkan kepada aplikasi tersebut. Pembelajaran interaktif pada umumnya menggunakan komputer dan alat pendukungnya, seperti suara, grafik, video, dan animasi. Dosen perlu mengkombinasikan berbagai jenis media, seperti audio visual, dan kinestetik, untuk menyampaikan materi belajar agar pesan diserap oleh mahasiswa meski tingkat pemahamannya beragam. (Hamzah, 2019).

Multimedia pembelajaran terdiri dari beberapa komponen utama: teks: penyampaian informasi melalui tulisan. Penggunaan teks harus jelas dan mudah dipahami. Gambar: visualisasi informasi yang dapat memperjelas dan memperkuat pesan yang disampaikan. Audio: Suara atau narasi yang membantu menjelaskan materi. Video: Penyajian informasi dalam bentuk gambar bergerak, yang bisa berupa demonstrasi atau penjelasan konsep. Animasi: Gambar bergerak yang menjelaskan proses atau konsep yang sulit dipahami melalui teks atau gambar statis saja. (Mayer, 2009)

Dalam pembelajaran, multimedia memiliki beberapa prinsip. Pertama, prinsip kohesivitas menggunakan media yang saling melengkapi untuk memperjelas informasi. Kedua, prinsip konsistensi merupakan prinsip yang menjaga keseragaman dalam penggunaan font, warna, dan layout untuk memudahkan pemahaman. Ketiga, prinsip interaktivitas melibatkan interaksi pengguna untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan dalam pembelajaran. Keempat, prinsip relevansi memilih media yang relevan dengan materi yang diajarkan agar tidak membingungkan mahasiswa.

Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran Semantik

Penggunaan multimedia dalam pengajaran semantik Penggunaan multimedia dalam pengajaran semantik memainkan peranan yang penting dalam memudahkan proses pembelajaran. Dengan menggunakan elemen-elemen visual seperti gambar, video, dan animasi, pelajar dapat lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak yang diajar. Selain itu, penggunaan multimedia juga dapat membuat mahasiswa tertarik dan lebih termotivasi dalam pembelajaran, menjadikan kegiatan pelaksanaan pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Pelajar akan lebih bersemangat untuk belajar apabila terdapat elemen-elemen multimedia yang menarik dan berwarna-warni.

Dengan adanya multimedia, pembelajaran tidak lagi terasa monoton dan membosankan. Hal ini juga dapat membantu pelajar untuk mengingat informasi dengan lebih baik melalui pengalaman visual yang menarik dan interaktif. Dengan demikian, penggunaan multimedia dalam pengajaran semantik adalah salah satu cara yang akan memberikan efek dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran. Penggunaan multimedia juga dapat membantu membangkitkan minat pelajar dalam memahami konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami. Selain itu, penggunaan multimedia juga memungkinkan penyampaian informasi dengan lebih kreatif dan menarik, sehingga dapat memperkuat daya ingat pelajar. Oleh sebab itu, pemakaian multimedia dalam pembelajaran semantik adalah suatu inovasi yang sangat penting dalam dunia pendidikan modern. Dengan memanfaatkan teknologi multimedia dengan bijak, diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan menyenangkan bagi para mahasiswa.

Smaldino, dkk. (2014:312) menyatakan ada beberapa hal yang menjadi perhatian dalam penggunaan multimedia pembelajaran yaitu:

- a. Media, materi, dan pratinjau teknologi.
- b. Waktu pembelajaran harus disesuaikan

- c. Persiapan kelas. Penjelasan umum tentang penggunaan multimedia dan persiapan peralatan untuk kelancaran pembelajaran.
- d. Persiapan pengalaman belajar.
- e. Evaluasi. Melakukan refleksi untuk mengukur kemampuan mahasiswa terhadap materi, setelah penggunaan multimedia.

Google Sites

Google Sites adalah alat yang sempurna bagi pengguna yang memerlukan situs *web* sederhana dan fungsional, tanpa harus mempelajari pemrograman *web* yang kompleks. Kemudahan penggunaan dan integrasi dengan layanan *Google* lain adalah keunggulan utama *Google Sites*. (Reid Goldsborough, 2012). Dengan *Google Sites*, pengguna dapat membuat situs *web* secara mudah tanpa perlu memiliki pengetahuan teknis yang mendalam. Layanan ini menyediakan berbagai template yang dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan pengguna, mulai dari situs *web* pribadi hingga situs *web* bisnis. Selain itu, *Google Sites* juga memungkinkan pengguna untuk mengedit situs *web* secara kolaboratif dengan tim mereka, sehingga memudahkan dalam proses pengembangan dan pemeliharaan situs *web*.

Fitur-fitur yang disediakan oleh *Google Sites* dapat memudahkan pengguna menyesuaikan tata letak, warna, serta konten situs *web* mereka tanpa harus menguasai keterampilan desain *web*. Selain itu, *Google Sites* juga memungkinkan pengguna untuk menambahkan berbagai jenis media seperti gambar, video, dan formulir ke situs *web* mereka dengan mudah. Dengan kemudahan dan fleksibilitas yang ditawarkan oleh *Google Sites*, pengguna dapat membuat situs *web* yang profesional dan menarik dengan cepat dan efisien.

Penggunaan Google Sites dalam Pembelajaran

Google Sites sangat terkenal dalam dunia pendidikan, yaitu alat yang digunakan untuk membuat sebuah *web*, portofolio mahasiswa, atau sumber daya pembelajaran *online*. Dengan fitur kolaborasi yang memungkinkan pengguna untuk berbagi dan mengedit situs *web* secara bersama-sama, *Google Sites* menjadi pilihan yang ideal untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan terstruktur.

Materi, tugas, dan informasi pembelajaran dapat disusun dengan mudah dalam satu tempat yang mudah diakses oleh mahasiswa. Selain itu, *Google Sites* juga memungkinkan para dosen untuk melacak kemajuan mahasiswa, memberikan umpan balik, dan memfasilitasi komunikasi antara dosen, mahasiswa, secara efisien. (Muhammad et al., 2023). Dengan menggunakan *Google Sites* dalam kegiatan belajar mengajar, dosen bisa menghadirkan sebuah pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, kolaboratif, dan terarah bagi mahasiswa. *Google Sites* juga dapat membantu meningkatkan keterlibatan mahasiswa dan memfasilitasi kerja sama antara mereka dalam proyek. Dengan fitur-fitur yang disediakan oleh *Google Sites*, dosen dengan mudah membuat konten-konten pembelajaran yang interaktif dan menarik. Hal ini dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa dan membantu mereka lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, dengan adanya kemungkinan untuk berkolaborasi dan berkomunikasi secara efisien, *Google Sites* dapat menjadi alat yang sangat berguna dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung keterlibatan mahasiswa dan kemajuan akademik. Dengan demikian, *Google Sites* dapat menjadi salah satu solusi yang efektif dalam memperbaiki kualitas pendidikan dan pengalaman belajar mahasiswa di era digital.

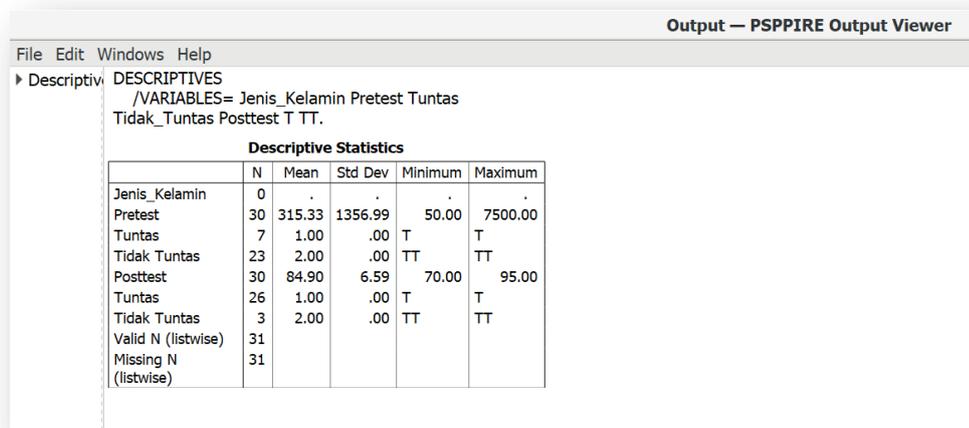
Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian ini menggunakan pengembangan model 4-D (*Four-D*) yang terdiri atas empat tahap, yaitu *define, design, development, dissemination* dengan tahap-tahap: identifikasi masalah dan analisis kebutuhan bahan ajar untuk kebutuhan pengembangan bahan ajar melalui wawancara dan angket, penyusunan materi, penyusunan prototipe bahan ajar, validasi ahli, uji coba lapangan yaitu uji coba lapangan awal dan uji coba meluas, diseminasi. Uji coba lapangan menggunakan penelitian *pre-experimental design, one-group pretest-posttest design*. Subjek uji coba adalah 30 orang mahasiswa semester 5 dan 2 orang dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Makassar.

Hasil

Subjek penelitian harus sesuai dengan fokus penelitian yang sudah ditetapkan, oleh karena itu perlu dilakukan observasi awal untuk mengetahui kondisi kelas yang akan diteliti, memenuhi syarat atau tidak.

Pretest diberikan kepada mahasiswa sebelum melakukan uji coba lapangan. Bahan ajar semantik berbasis multimedia dengan *Google Sites* disusun kemudian divalidasi oleh validator ahli. Validator ahli menyatakan bahwa bahan ajar semantik berbasis multimedia dengan *Google Sites* layak digunakan dengan revisi kecil. Validator menyarankan beberapa revisi, yaitu perlu tambahan halaman latihan dalam *Google Sites*, dan tampilan depan didesain lebih menarik dengan warna yang agak cerah, desain tampilan disesuaikan dengan tema materi. Selanjutnya uji coba lapangan dengan menggunakan bahan ajar semantik dengan *Google Sites* untuk mengetahui pemahaman mahasiswa dalam pembelajaran semantik. Setelah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan *Google Sites*, mahasiswa diberi *post-tes* untuk melihat kemampuan akhir. Efektivitas bahan ajar semantik berbasis multimedia dengan *Google Sites*, diperoleh dari hasil perbandingan kemampuan awal mahasiswa dengan kemampuan akhirnya. Penelitian ini menggunakan tes formatif yang terdiri atas soal pilihan ganda dengan jumlah soal lima puluh. Ukuran ketuntasan belajar atau Kriteria Ketuntasan Belajar (KKB) dalam pembelajaran tersebut adalah 75. Bahan ajar dikatakan efektif jika terjadi peningkatan ketuntasan belajar mahasiswa secara klasikal sebesar 75%. Setelah melakukan uji coba bahan ajar, maka data deskriptif hasil belajar mahasiswa diperoleh data deskriptif hasil belajar mahasiswa sebelum dan setelah menggunakan bahan ajar semantik berbasis multimedia dengan *Google Sites* ditunjukkan dalam data berikut:



Output — PSPPIRE Output Viewer

File Edit Windows Help

► Descriptiv DESCRIPTIVES
/VARIABLES= Jenis_Kelamin Pretest Tuntas
Tidak_Tuntas Posttest T TT.

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std Dev	Minimum	Maximum
Jenis_Kelamin	0
Pretest	30	315.33	1356.99	50.00	7500.00
Tuntas	7	1.00	.00	T	T
Tidak Tuntas	23	2.00	.00	TT	TT
Posttest	30	84.90	6.59	70.00	95.00
Tuntas	26	1.00	.00	T	T
Tidak Tuntas	3	2.00	.00	TT	TT
Valid N (listwise)	31				
Missing N (listwise)	31				

SPSS Output: Statistics

/VARIABLES= Jenis_Kelamin Tuntas Tidak_Tuntas Posttest T TT Pretest
/FORMAT=AVALUE TABLE.

Statistics							
	Jenis_Kelamin	Tuntas	Tidak_Tuntas	Posttest	Tuntas	Tidak_Tuntas	Pretest
N Valid	0	7	23	30	26	3	30
Missing	31	24	8	1	5	28	1
Mean	.	1.00	2.00	84.90	1.00	2.00	315.33
Std Dev	.	.00	.00	6.59	.00	.00	1356.99
Minimum	.	T	TT	70.00	T	TT	50.00
Maximum	.	T	TT	95.00	T	TT	7500.00

Jenis_Kelamin			
	Frequency	Percent	Cumulative Percent
Missing .	31	100.0%	
Total	31	.0%	

Tuntas			
	Frequency	Percent	Cumulative Percent
Valid T	7	22.6%	100.0%
Missing .	24	77.4%	
Total	31	100.0%	

Tidak Tuntas			
	Frequency	Percent	Cumulative Percent
Valid TT	23	74.2%	100.0%
Missing .	8	25.8%	
Total	31	100.0%	

Pretest

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	50.00	2	6.5%	6.7%
	55.00	1	3.2%	10.0%
	60.00	2	6.5%	16.7%
	63.00	2	6.5%	23.3%
	65.00	4	12.9%	36.7%
	67.00	1	3.2%	40.0%
	68.00	2	6.5%	46.7%
	69.00	2	6.5%	53.3%
	70.00	4	12.9%	66.7%
	71.00	1	3.2%	70.0%
	72.00	1	3.2%	73.3%
	74.00	1	3.2%	76.7%
	75.00	2	6.5%	83.3%
	76.00	1	3.2%	86.7%
	78.00	2	6.5%	93.3%
	79.00	1	3.2%	96.7%
	7500.00	1	3.2%	100.0%
Missing .		1	3.2%	
Total		31	100.0%	

Data hasil *pretest*, nilai paling tinggi yang diperoleh mahasiswa adalah 79 (3,2%) diperoleh satu orang mahasiswa. Nilai terendah diperoleh dua orang mahasiswa yaitu 50 (6,5%). Selanjutnya, satu orang mahasiswa memperoleh nilai 55 (3,2%), dua orang mahasiswa memperoleh nilai 60 (6,5%), nilai 63 (6,5%) diperoleh 2 orang mahasiswa, empat orang mahasiswa memperoleh nilai 65 (12,9%), satu orang mahasiswa memperoleh nilai 67 (3,2%), dua orang mahasiswa memperoleh nilai 68 (6,5%), dua orang mahasiswa memperoleh nilai 69 (3,2%), empat orang mahasiswa memperoleh nilai 70 (12,9%), 1 orang mahasiswa memperoleh nilai 71 (3,2%), satu orang mahasiswa memperoleh nilai 72 (3,2%), satu orang mahasiswa memperoleh nilai 74 (2,5%), dua orang mahasiswa memperoleh nilai 75 (6,5%). Satu orang mahasiswa memperoleh nilai 76 (2,5%), dua orang mahasiswa memperoleh nilai 78 (6,5%), Satu orang mahasiswa memperoleh nilai 78 (3,2%), dan Satu orang mahasiswa memperoleh nilai 79 (3,2%). Secara keseluruhan 7 orang mencapai nilai kategori tuntas (22.6%), sedangkan 24 orang mahasiswa memperoleh nilai tidak tuntas (74.2%). Dari data tersebut, maka dinyatakan bahwa proses pembelajaran tidak efektif. Tahap selanjutnya adalah memberikan *treatment*, atau melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar semantik berbasis multimedia dengan *Google Sites*. Bahan ajar ditampilkan melalui monitor. Untuk melihat perbandingan ketuntasan 30 orang mahasiswa sebelum dan setelah menggunakan media video, maka dilakukan tes akhir (*posttest*). Data hasil *posttest* mahasiswa setelah menggunakan bahan ajar semantik berbasis multimedia dengan *google sites*.

Posttest

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	70.00	1	3.2%	3.3%
	74.00	2	6.5%	10.0%
	75.00	1	3.2%	13.3%
	77.00	1	3.2%	16.7%
	79.00	1	3.2%	20.0%
	80.00	3	9.7%	30.0%
	82.00	2	6.5%	36.7%
	83.00	1	3.2%	40.0%
	85.00	2	6.5%	46.7%
	87.00	2	6.5%	53.3%
	88.00	1	3.2%	56.7%
	89.00	5	16.1%	73.3%
	90.00	4	12.9%	86.7%
	91.00	1	3.2%	90.0%
	93.00	1	3.2%	93.3%
	95.00	2	6.5%	100.0%
Missing .		1	3.2%	
Total		31	100.0%	

Tuntas			
	Frequency	Percent	Cumulative Percent
Valid T	26	83.9%	100.0%
Missing .	5	16.1%	
Total	31	100.0%	

Tidak Tuntas			
	Frequency	Percent	Cumulative Percent
Valid TT	3	9.7%	100.0%
Missing .	28	90.3%	
Total	31	100.0%	

Hasil *posttest* mahasiswa setelah penggunaan bahan ajar semantik berbasis multimedia dengan *Google Sites* terlihat bahwa nilai tertinggi yaitu 95 diperoleh dua orang mahasiswa dengan persentase 6,5%, satu orang mahasiswa (3,2%) memperoleh nilai terendah yaitu 70, selanjutnya dua orang mahasiswa memperoleh nilai 74 dengan persentase 6,5%, mahasiswa yang mendapat nilai 75 (3,2%) ada satu orang, mahasiswa yang memperoleh nilai 77 (3,2%) juga ada satu orang, satu orang mahasiswa mendapat nilai 79 (3,2%), satu orang mahasiswa mendapat nilai 80 (9,7%), dua orang mahasiswa mendapat nilai 82 (6,5%), ada dua orang mahasiswa yang mendapat nilai 87 (6,5%), selanjutnya ada satu mahasiswa yang mendapat nilai 88 (3,2%). Nilai 89 diperoleh lima orang mahasiswa dengan persentase (3,2%). Empat orang mahasiswa mendapatkan nilai 90 (12,9%). Nilai 91 (3,2%) diperoleh 1 orang mahasiswa. Nilai 93 dengan persentase 3,2% diperoleh satu orang mahasiswa. Nilai 95 dengan persentase 6,5% diperoleh 2 orang mahasiswa. Secara keseluruhan, nilai 28 orang mahasiswa dinyatakan tuntas dengan persentase 90,3%, dan nilai 2 orang mahasiswa dinyatakan tidak tuntas dengan persentase 9,7%. Berdasarkan hal tersebut dinyatakan bahwa bahan ajar semantik berbasis multimedia dengan *Google Sites*, efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Kepraktisan bahan ajar dilihat dari respon mahasiswa dan dosen setelah menggunakan bahan ajar semantik berbasis multimedia dengan *Google Sites*. Dosen dan mahasiswa memberikan respon positif terhadap penggunaan bahan ajar, sehingga dapat dikatakan bahwa bahan ajar semantik berbasis multimedia dengan *Google Sites* praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Simpulan

Setelah melalui validasi validator ahli, bahan ajar semantik berbasis multimedia dengan *Google Sites*, layak digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan analisis data *pretest* dan *posttest* serta uji coba lapangan, bahan ajar semantik berbasis multimedia dengan *Google Sites*, secara keseluruhan nilai *pretest* secara keseluruhan 7 orang mencapai nilai kategori tuntas (22,6%), 74,2% (24 orang) mahasiswa tidak tuntas dalam pembelajaran. Berdasarkan data hasil penelitian tersebut, maka proses pembelajaran tidak efektif. Nilai *posttest* diperoleh 28 orang mahasiswa dinyatakan tuntas dengan persentase 90,3%, dan nilai 2 orang mahasiswa dinyatakan tidak tuntas dengan persentase 9,7%, dan nilai 2 orang mahasiswa dinyatakan tidak tuntas. Dengan demikian bahan ajar semantik berbasis multimedia dengan *Google Sites*, efektif digunakan pada proses pembelajaran. Selanjutnya, dosen dan mahasiswa memberikan respon positif setelah bahan ajar semantik berbasis multimedia dengan *Google Sites* digunakan, dengan demikian bahan ajar semantik berbasis multimedia praktis digunakan dalam pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Afrianto, A., Parjito, P., Kasih, E. N. E. W., Azahra, R. R., & Kaban, S. P. P. 2022. Alternatif Pengelolaan Pembelajaran Dalam Jaringan: *Google Sites*. *Madaniya*, 3(4), 776-783.
- Anindita, Heri, & Wening. 2024. Research and Development Journal of Education 10 no. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/RDJE/article/view/23379>
- Corpuz, P. (2023). Integrating 7E Instructional Learning Cycle in Developing Instructional Material using Google Site in General Mathematics. *Psychology and Education: A Multidisciplinary Journal*, 11(5), 447-460.

- Chaer, A. 2009. Pengantar Semantik Bahasa Indonesia. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamzah. 2019. Idaarah Jurnal Manajemen Pendidikan no. 3
<https://core.ac.uk/download/pdf/276535162.pdf>
- Harsanto, B. (2017). Inovasi pembelajaran di Era Digital: menggunakan Google sites dan media sosial. Unpad press.
- Hendriawan, W., Yunianta, T. N. H., & Setyadi, D. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Google Sites Berbasis Steam Untuk Materi Dimensi Tiga. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 281-295.
- Ihsan, Aisyah, Tri, Nur, Maniah, Fauzan, Herni, & Ahmad. (n.d.). Multimedia dan Sains Penerapan Teknologi untuk Penelitian dan Penyampaian Informasi. Bandung: Widina Media Utama.
- Johdi, H., Gunawan, G., Ayub, S., & Kosim, K. 2024. The Effectiveness of Interactive Google Sites-Based Learning Media on Students' Conceptual Understanding. *Indonesian Journal of STEM Education*, 6(2), 55-62.
- Kurniawan, Andri dkk. 2023. Semantik. Padang Sumatera Barat: PT Global Eksekutif Teknologi.
- Mardin, H., & Nane, L. (2020). Pelatihan pembuatan dan penggunaan google sites sebagai media pembelajaran kepada guru madrasah aliyah se-kabupaten boalemo. *Jurnal Abdimas Gorontalo (JAG)*, 3(2), 78-82.
- Mayeer, R.E. 2009. Multimedia Learning Prinsip-Prinsip dan Aplikasi. Edisi Bahasa Indonesia. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Muhammad, Ekky, & Taufik. (2023). SEIKO Journal of Management Business 6 no. <https://journal.stieamkop.ac.id/index.php/seiko/article/view/5549>
- Nugroho, M. K. C., & Hendrastomo, G. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora*, 12(2), 59-70.
- Pratiwi, N. F., Istihapsari, V., & Widayati, S. (2024). Penerapan Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Google Sites sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Peserta Didik Kelas XI. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 7(2), 735-742.
- Smaldino, dkk. 2014. *Instructional Technology & Media For Learning (Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar)*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Susanti, E., Septiana, S., Meilinda, S., & Rosa, I. M. 2023. The Effectiveness of Using Google Sites-Based E-Modules to Optimize Critical Thinking Skills: Student Perceptions Analysis. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(12), 10555-10561.
- Sutrisno A.P., Ahmad Rozy. Penerapan Metode Sugeno dalam Memprediksikan Turun Naiknya Harga Jual pada PT.Yuki Abadi. *Jurnal Minfo Polgan: Vol. 12 No. 2* (2023).
- Sutopo, H. 2008. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia. Tersedia: http://www.topazart.info/teks_teaching/mat/flash/tutorialBahanAjarMultimedia.Pdf
<https://repository.unibos.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/6465/ebook%20SEMANTIK.pdf?isAllowed=y&sequence=1>