

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB GOGGLE SITES PADA MATERI SENAM LANTAI UNTUK SISWA KELAS 5 SD

DEVELOPMENT OF WEB-BASED LEARNING MEDIA GOOGLE SITES ON GYMNASTICS FLOOR MATERIAL FOR 5TH GRADE STUDENTS

Junaidii 1, Siti Nurrochmah 2 , Annang Widodo Raharja 3

¹Fakultas pasca Sarjanah, Universitas Negeri Malang, Malang., Jawa Timur, Indonesia penulis ke-1

¹Fakultas pasca Sarjanah, Universitas Negeri Malang, Malang., Jawa Timur, Indonesia penulis ke-2

¹Fakultas pasca Sarjanah, Universitas Negeri Malang, Malang., Jawa Timur, Indonesia penulis ke-3

*Correspondence: junaidi9jr@gmail.com

Cara penulisan rujukan: Penulis. (yyyy). Judul. *Bima Loka: Journal of Physical Education*, 1(1), 1-10.
<https://doi.org/10.26740/bimaloka.v1i1.10989>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis web menggunakan platform Google Sites sebagai sarana pendukung dalam penyampaian materi senam lantai, khususnya teknik dasar gerakan guling depan (rol depan), yang ditujukan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V sekolah dasar. Penelitian ini mengadaptasi model pengembangan instruksional ADDIE yang mencakup lima tahap, yaitu Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate, serta melibatkan dua tahap uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Proses validasi dilakukan oleh tiga pakar: ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran, yang memberikan skor validitas masing-masing sebesar 93%, 97%, dan 90%, tergolong dalam kategori sangat valid. Selanjutnya, hasil implementasi pada peserta didik menunjukkan bahwa media ini menunjukan presentase yang valid, dengan perolehan skor rata-rata sebesar 86% pada uji coba kelompok kecil dan meningkat menjadi 95% pada uji coba kelompok besar. Media pembelajaran yang dikembangkan terbukti mudah diakses, menarik secara visual, serta menyajikan konten secara interaktif, sehingga mendukung proses pembelajaran yang fleksibel dan mendorong kemandirian belajar siswa. Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa hambatan seperti keterbatasan akses internet dan kemampuan teknologi digital yang beragam di kalangan siswa. Secara keseluruhan, media ini menunjukkan potensi besar sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran PJOK, khususnya materi senam lantai, serta memiliki peluang untuk diadaptasi lebih lanjut dalam pengembangan media pembelajaran berbasis web di mata pelajaran lainnya.

Kata-kata kunci: Media Pembelajaran; Google Sites; Senam Lantai; Motivasi Belajar; PJOK

Abstract

This study aims to design and develop web-based learning media using the Google Sites platform as a means of supporting the delivery of floor gymnastics material, especially the basic techniques of the front roll movement (front roll), which is intended to increase the learning motivation of grade V elementary school students. This research adapts the ADDIE instructional development model which includes five stages, namely Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate, and involves two stages of trial-small group and large group. The validation process was conducted by three experts: media experts, material experts, and learning experts, who gave validity scores of 93%, 97%, and 90% respectively, classified as very valid. Furthermore, the results of implementation on students showed that this media showed a valid percentage, with an average score of 86% in the small group trial and increased to 95% in the large group trial. The learning media developed proved to be easily accessible, visually appealing, and presents content interactively, thus supporting a flexible learning process and encouraging students' learning independence. However, this study also found some barriers such as limited internet access and diverse digital technology capabilities among students. Overall, this media shows great potential as an innovative alternative in learning PJOK, especially floor gymnastics material, and has the opportunity to be further adapted in the development of web-based learning media in other subjects.

Keywords: Learning Media; Google Sites; Floor Gymnastics; Learning Motivation; PJOK

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan bagian integral dalam kurikulum sekolah dasar yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan gerak siswa serta mendukung pertumbuhan jasmani yang sehat. Melalui aktivitas fisik yang terstruktur, PJOK tidak hanya meningkatkan kebugaran, tetapi juga membentuk karakter, kerja sama, dan kedisiplinan siswa. Salah satu aspek penting dalam pembelajaran PJOK adalah keterampilan gerak dasar, termasuk senam lantai yang memiliki nilai edukatif tinggi dalam membentuk koordinasi dan kontrol tubuh.

Senam lantai sendiri terdiri dari berbagai macam gerakan, salah satunya adalah rol depan. Gerakan ini membutuhkan keterampilan motorik kompleks, seperti koordinasi antara anggota tubuh, keseimbangan dinamis, kekuatan otot, serta keberanian dalam mengeksekusi teknik dengan tepat. Melalui latihan yang sistematis, siswa diharapkan mampu menguasai gerakan ini dengan benar dan aman, sehingga dapat membangun rasa percaya diri serta keterampilan motorik halus dan kasar secara seimbang.

Namun demikian, implementasi pembelajaran rol depan di sekolah dasar kerap menghadapi tantangan. Banyak siswa mengalami hambatan dalam melakukan gerakan ini, yang bisa disebabkan oleh kurangnya pemahaman mengenai prinsip-prinsip dasar gerakan, terbatasnya kesempatan latihan, atau rendahnya motivasi dalam mengikuti pembelajaran PJOK. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang variatif, inovatif, dan menyenangkan agar siswa lebih tertarik dan mampu mengatasi kesulitan dalam penguasaan rol depan secara bertahap dan efektif.

Seiring dengan kemajuan teknologi yang pesat telah mendorong transformasi besar dalam metode pembelajaran di dunia pendidikan. Integrasi teknologi digital dalam proses belajar mengajar terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa melalui penyajian materi yang bersifat visual, interaktif, serta berbasis pengalaman langsung (Lusiana, 2023). Berbagai media digital seperti video demonstrasi, animasi tiga dimensi, teknologi augmented reality (AR), hingga aplikasi interaktif kini banyak dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran senam lantai di sekolah (Mahmudah et al., 2024). Kehadiran media tersebut memungkinkan siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru secara lisan, tetapi juga menyaksikan secara langsung gerakan yang dicontohkan, menganalisis teknik yang digunakan, serta mengulang kembali materi sesuai kebutuhan mereka. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran PJOK secara signifikan mampu meningkatkan pemahaman konsep gerak serta motivasi belajar siswa. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran senam lantai menjadi solusi potensial untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan teknologi, pembelajaran menjadi lebih fleksibel, siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja, serta memperoleh umpan balik langsung melalui aplikasi atau video analisis gerakan (Rustam et al., 2024). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana pemanfaatan teknologi dapat berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran senam lantai, khususnya gerakan rol depan.

Pelaksanaan pembelajaran gerakan guling depan dalam senam lantai kerap menjadi tantangan tersendiri bagi siswa sekolah dasar, sebagaimana diungkapkan oleh (Khan et al., 2019). yang menyatakan bahwa gerakan ini dirasa sulit ketika dipraktikkan secara langsung.

Rasa takut menjadi faktor dominan yang menghambat keberanian siswa, terutama ketika dihadapkan pada gerakan yang belum pernah mereka coba sebelumnya, seperti roll depan dan roll belakang (Markkovic & Aleksic, 2021). Ketidaktertarikan siswa terhadap senam lantai juga dipengaruhi oleh anggapan bahwa aktivitas ini bersifat membosankan dan kurang menyenangkan (Fitriastuti et al., 2023). Studi lain yang dilakukan oleh (Imran Hasanuddin et al., 2024). Dalam konteks solusi, awal (Fitriyanto et al., 2022) membuktikan bahwa penerapan pendekatan berbasis permainan interaktif secara bertahap dalam tiga siklus pembelajaran mampu meningkatkan keterampilan roll depan siswa secara signifikan, dari 70% pada siklus awal menjadi 93% pada siklus akhir. Untuk mengatasi ketakutan dan menumbuhkan keberanian siswa dalam mencoba gerakan, guru disarankan untuk memanfaatkan media teknologi guna membangun motivasi belajar sejak awal. Salah satu alternatif yang efektif adalah penggunaan media pembelajaran interaktif yang tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga membantu mereka memahami teknik dasar dan prosedur menolong teman secara visual dan sistematis (Septiana et al., 2022)

Keterbatasan ketersediaan media interaktif serta minimnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di jenjang sekolah dasar menjadikan proses pembelajaran senam lantai, khususnya materi gerakan dasar, kurang menarik dan sulit dipahami oleh peserta didik. Situasi ini menuntut adanya terobosan dalam metode pengajaran yang mampu menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa masa kini. Untuk menjawab tantangan tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan sekaligus penerapan media pembelajaran berbasis teknologi yang dirancang secara interaktif dan kontekstual, dengan tujuan utama untuk meningkatkan motivasi belajar serta memperkuat pemahaman siswa terhadap teknik-teknik dalam senam lantai, sehingga mereka dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih antusias, efektif, dan bermakna.

Merujuk pada berbagai temuan sebelumnya, integrasi media pembelajaran berbasis teknologi seperti video pembelajaran dan aplikasi mobile interaktif serta penerapan pendekatan yang menyenangkan melalui permainan, terbukti dapat menjadi strategi yang efektif dalam mengatasi rasa takut siswa terhadap pembelajaran senam lantai, khususnya pada gerakan guling depan. Pendekatan ini tidak hanya membantu mengurangi kecemasan, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa secara signifikan, karena mereka diberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, visual, dan mudah dipahami sesuai dengan karakteristik perkembangan anak sekolah dasar.

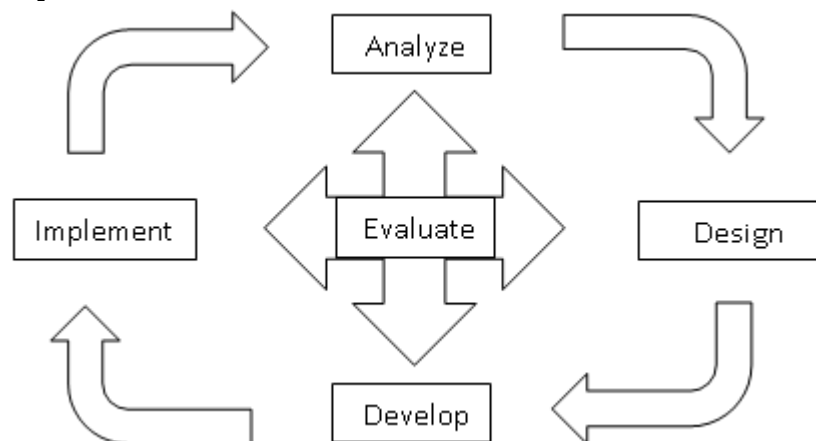
METODE

Dalam penelitian ini, digunakan pendekatan ADDIE yaitu ada beberapa Langkah (Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluation), yang dinilai sesuai untuk merancang kinerja dalam konteks pembelajaran (Ganesan & Murugantham, 2015). Analisis awal terhadap siswa sekolah dasar menunjukkan adanya kebutuhan dalam mengembangkan media pembelajaran untuk materi senam lantai.

Berdasarkan temuan tersebut, dirancanglah media berbasis goggle sites sebagai alat bantu pembelajaran, di mana siswa dapat belajar materi senam lantai kelas 5 SD melalui tugas berbasis materi dan video analisis gerakan. Sebelum dikembangkan, rancangan ini

terlebih dahulu dikaji oleh ahli senam dan pakar media pembelajaran dari Universitas negeri malang, kemudian dilakukan uji coba terhadap 13 siswa SD untuk kelompok kecil dan 30 siswa SD untuk uji kelompok besar.

Untuk menentukan kelayakan penggunaan media berbasis goggle sites, hasil uji coba diterapkan dalam pembelajaran siswa sekolah dasar dan dievaluasi kembali menggunakan instrumen kelayakan yang telah disusun oleh para ahli. Instrumen ini memanfaatkan kolom saran dan skala liter sebagai alat evaluasi. Selanjutnya, kelayakan penggunaan media berbasis goggle sites dalam praktik pembelajaran senam lantai dianalisis menggunakan metode persentase deskriptif sederhana.



Model Pengembangan ADDIE (Branch,2009)

Instrumen Pengumpulan Data

sebagaimana dijelaskan oleh Arikunto (2010). Pada skala ini, nilai 1 menunjukkan kategori sangat rendah seperti tidak baik, tidak setuju, tidak menarik, atau tidak jelas; nilai 2 menunjukkan kategori rendah seperti kurang baik, kurang setuju, kurang menarik, atau kurang jelas; nilai 3 mewakili kategori baik seperti setuju, menarik, atau jelas; dan nilai 4 menunjukkan penilaian tertinggi seperti sangat baik, sangat setuju, sangat menarik, atau sangat jelas. Guna memperlancar proses analisis data, penilaian terhadap kualitas produk merujuk pada kriteria yang dikembangkan oleh (Akbar, S dan Sriwiyana, 2011), yang disusun secara sistematis dalam bentuk tabel untuk mempermudah interpretasi hasil, berikut tabelnya.

Tabel kriteria kualitas produk

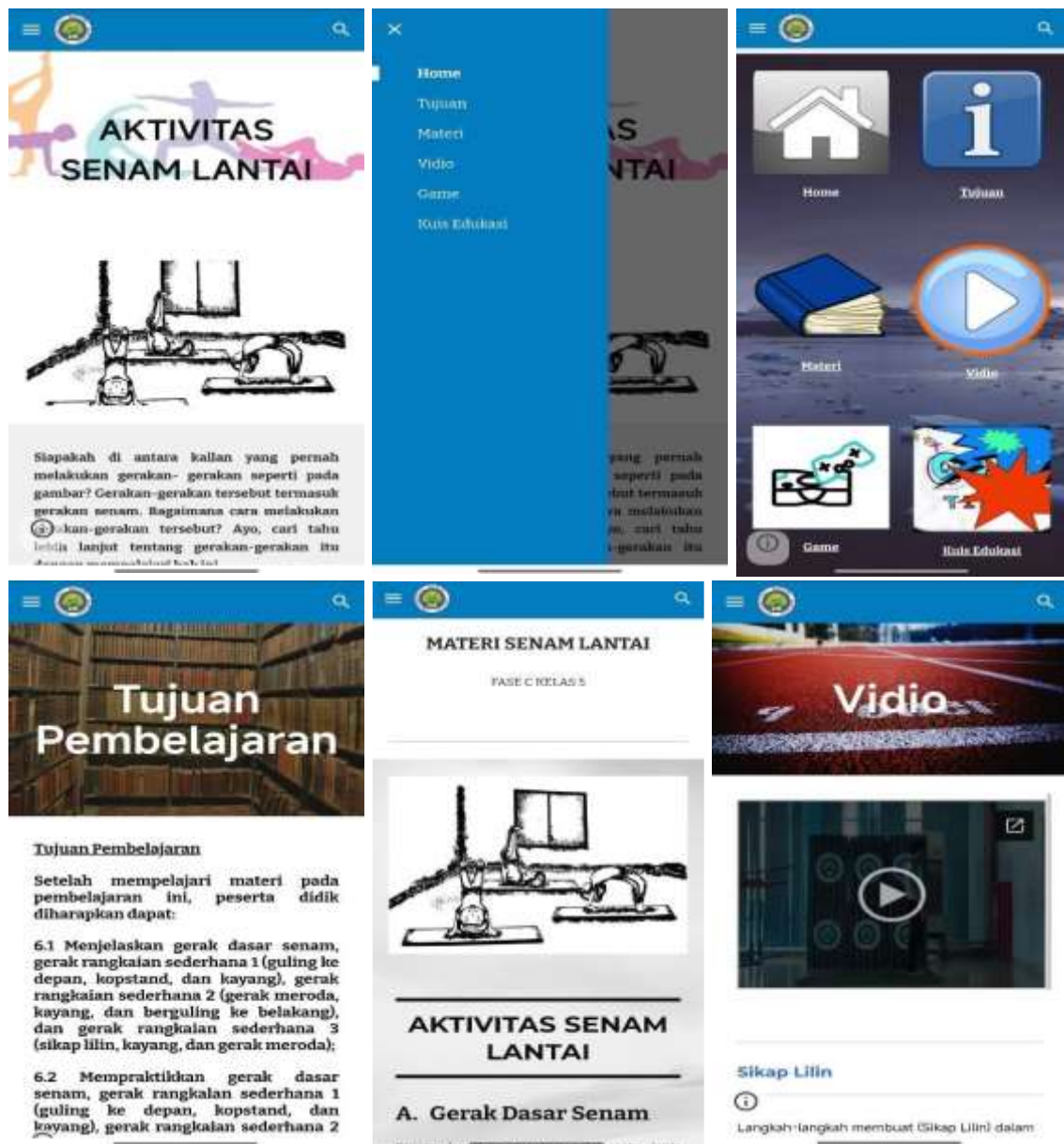
Persentase Skor (%)	Kategori Validitas	Keterangan Penggunaan
75,01% – 100%	Sangat Valid	Digunakan tanpa revisi
50,01% – 75,00%	Cukup Valid	Digunakan dengan revisi
25,01% – 50,00%	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
00,00% – 25,00%	Sangat Tidak Valid	Terlarang digunakan

Pada penelitian ini, saran dan masukan dari validator merupakan data kualitatif. Instrumen dalam bentuk angket diberikan kepada setiap dosen validator untuk dilakukan penilaian dan pemberian saran masukan terkait produk yang sedang dikembangkan. Sedangkan

angket untuk uji coba kelompok kecil dan besar diberikan kepada siswa dan guru setelah serangkaian proses pembelajaran dengan tujuan agar siswa dan guru dapat memberikan penilaian setelah menggunakan produk yang telah dikembangkan.

HASIL

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Malang. Model pengembangan ADDIE digunakan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis website untuk materi permainan bola besar futsal bagi peserta didik kelas IX. Proses pengembangan media ini mencakup lima tahap, yaitu; 1) analisis, yang mencakup analisis kinerja dan kebutuhan; 2) desain, yaitu perancangan media pembelajaran; 3) pengembangan, yang melibatkan pembuatan media pembelajaran; 4) implementasi, yakni uji coba produk; dan 5) evaluasi, yang dilakukan dengan merefleksikan hasil uji coba produk. Berikut ini disajikan tampilan menu-menu yang terdapat pada platform google sites, yang ditampilkan pada Gambar 2 di bawah ini.



Gambar 1. Produk Pengembangan

Berdasarkan rangkaian tahapan uji coba yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa produk hasil pengembangan dinyatakan layak dan siap untuk diimplementasikan dalam konteks pembelajaran nyata. Kelayakan ini diperoleh dari proses validasi yang dilakukan oleh tiga validator yang berkompeten, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Selain validasi ahli, uji coba produk juga dilakukan secara bertahap, mencakup kelompok kecil dan kelompok besar yang terdiri dari siswa kelas V SDN Percobaan 1 Malang, guna mengetahui efektivitas dan keterterimaan produk di kalangan peserta didik. Untuk mendukung analisis data yang sistematis, digunakan skala Likert dengan rentang skor 1 hingga 4, yang kemudian dianalisis melalui pendekatan deskriptif kuantitatif. Hasil perhitungan data tersebut dibandingkan dengan kriteria penilaian validitas yang ditetapkan oleh Akbar dan Sriwiyana

(2011), sebagai dasar dalam menentukan sejauh mana produk pembelajaran tersebut memenuhi standar kelayakan untuk digunakan dalam proses pendidikan.

Hasil Validasi Ahli Media

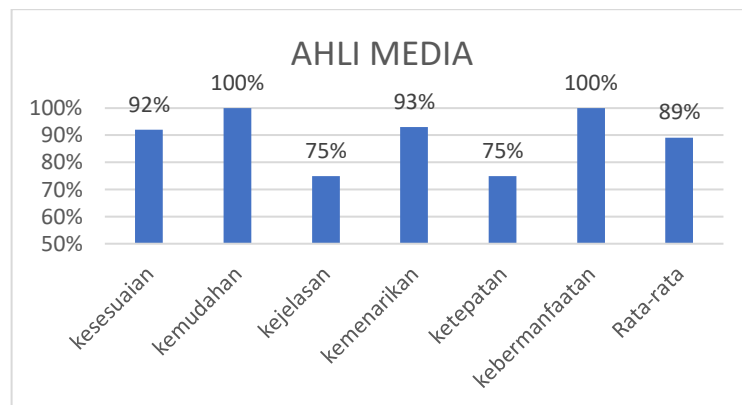


Diagram 1. Hasil Validasi Ahli Media

Dalam tahap validasi oleh ahli media, produk pengembangan berhasil memperoleh tingkat validitas yang sangat tinggi, yakni sebesar 100%. Penilaian ini mencakup berbagai komponen penting yang menjadi indikator kualitas media, antara lain kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran, kemudahan dalam penggunaan oleh siswa dan guru, kejelasan penyampaian informasi, serta tingkat kemenarikan tampilan dan desain media. Setiap aspek tersebut dievaluasi secara menyeluruh guna memastikan bahwa media yang dikembangkan benar-benar layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Rincian hasil validasi dari ahli media secara lengkap dapat ditinjau pada tabel di atas.

Hasil Validasi Ahli Materi

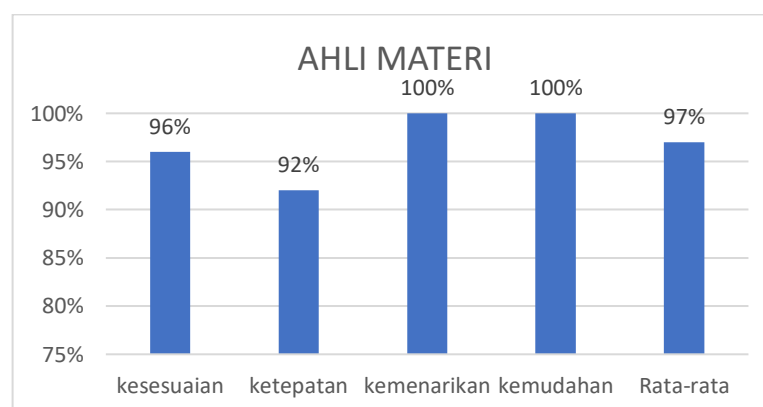


Diagram 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Dalam proses validasi oleh ahli materi, instrumen evaluasi yang digunakan mencakup empat komponen utama, yakni aspek kesesuaian konten, ketepatan, daya tarik media, serta kemudahan pengguna penyampaian materi. Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh validator ahli materi, media pembelajaran memperoleh skor sebesar 96% pada

aspek kesesuaian, 92% pada aspek ketepatan, 100% pada kemenarikan, dan 100% pada kemudahan. Jika dirata-ratakan, keseluruhan skor mencapai angka 97%, yang tergolong dalam kategori “Sangat Valid” menurut kriteria kelayakan instrumen pengembangan media pembelajaran. Selain memberikan skor kuantitatif, validator juga menyampaikan sejumlah masukan kualitatif yang bersifat membangun, di antaranya adalah perlunya revisi pada konten tujuan agar lebih relevan dan tepat. Rincian hasil validasi dari ahli media secara lengkap dapat ditinjau pada tabel diatas.

Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

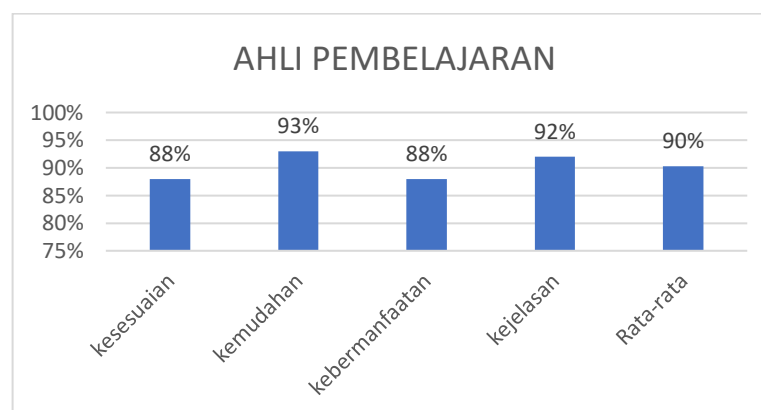


Diagram 3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Dalam tahap validasi oleh ahli pembelajaran, instrumen evaluasi yang digunakan mencakup empat indikator utama, yaitu kesesuaian materi, kemudahan penggunaan, kebermanfaatan, kejelasan. Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh validator di bidang pembelajaran, media yang dikembangkan memperoleh skor sebesar 88% pada aspek kesesuaian, 93% pada aspek kemudahan, serta mencapai nilai sempurna 88% pada aspek kebermanfaatan dan ketepatan mendapatkan nilai 92%. Secara keseluruhan, nilai rata-rata yang diperoleh adalah 90%, yang termasuk dalam kategori “sangat valid” dan menunjukkan bahwa media pembelajaran layak digunakan sebagai sarana pendukung proses belajar. Meskipun demikian, validator juga memberikan masukan penting sebagai bentuk penyempurnaan, salah satunya adalah anjuran untuk memperbesar ukuran teks agar lebih mudah dibaca dan lebih ramah terhadap pengguna, khususnya siswa dengan keterbatasan visual atau pemula dalam penggunaan media digital.

Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

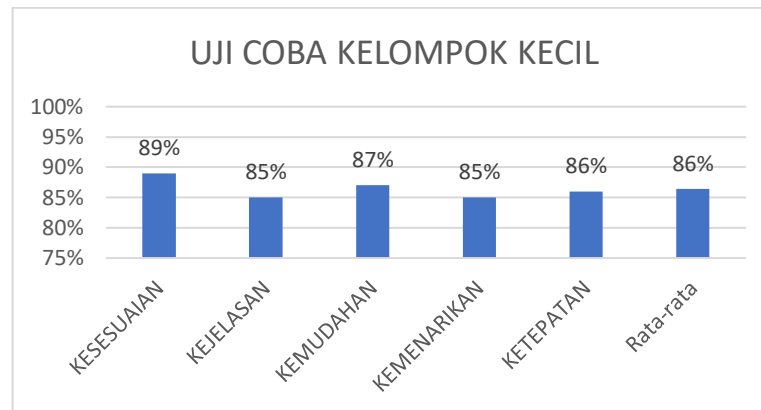


Diagram 4. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan sebuah data hasil coba skala kecil diperoleh skor hasil pada aspek kesesuaian dengan persentase 89%. Sedangkan, pada aspek kejelasan diperoleh nilai persentase sebesar 85%, untuk aspek kemudahan mendapatkan 87%, aspek kemenarikan 85%, dan ketepatan mendapat nilai 86% Sehingga untuk rata-rata jumlah kedua aspek pada uji coba kelompok kecil sebesar 86%. Hal ini dapat diartikan bahwa media pembelajaran berbasis web goggle sites dikategorikan layak digunakan pada uji coba skala yang lebih besar karena model latihan menarik, mudah dipraktekkan, dan memiliki kesesuaian dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar siswa

Hasil Uji Coba Kelompok Besar

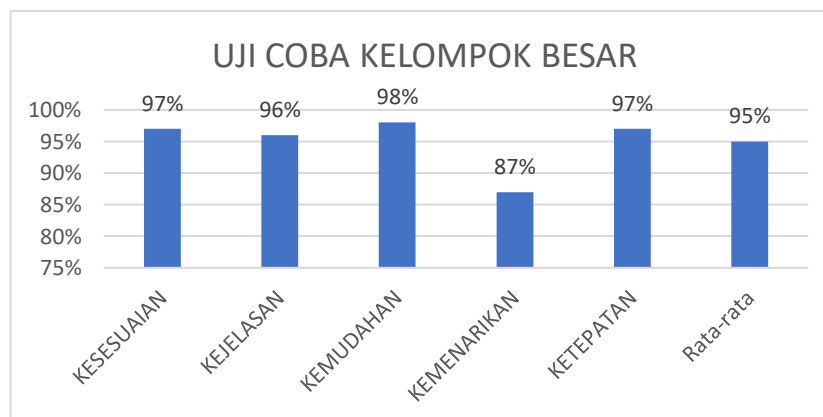


Diagram 5. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Dari hasil penghitungan uji coba kelompok besar diperoleh skor hasil pada aspek kesesuaian dengan persentase 97%. Sedangkan, pada aspek kejelasan diperoleh nilai persentase sebesar 96%, untuk aspek kemudahan mendapatkan 98%, aspek kemenarikan 87%, dan ketepatan mendapat nilai 97%. Sehingga untuk rata-rata jumlah kedua aspek pada uji coba kelompok besar adalah 95%. Nilai yang diperoleh masuk ke dalam kategori yang sangat baik. Sehingga media pembelajaran ini dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas dengan baik.

DISKUSI

Temuan dalam penelitian ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dengan memanfaatkan platform Google Sites terbukti valid dari segi isi, praktis dalam penerapannya, serta memiliki dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman peserta didik mengenai materi senam lantai. Keberhasilan ini tidak terlepas dari karakteristik utama Google Sites yang menawarkan kemudahan akses di berbagai perangkat serta penyajian konten yang interaktif dan menarik, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar, memperkuat fokus siswa, dan mendukung keterlibatan aktif mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Google Sites yang dikembangkan layak digunakan berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dengan perolehan skor rata-rata sebesar 89%, ahli materi dengan mendapatkan nilai rata-rata 97%, serta dinilai ahli pembelajaran mendapatkan nilai rata-rata 90% dan berdasarkan tanggapan peserta didik uji coba kelompok kecil dan besar yang mencapai angka 86% dan 95% melalui angket respon. Temuan ini mengindikasikan bahwa media berbasis Google Sites dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif efektif dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), khususnya pada materi senam lantai kelas 5, karena mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik, mudah diakses, serta mendukung ketercapaian kompetensi peserta didik secara optimal.

Keberhasilan implementasi media pembelajaran ini dipengaruhi oleh sejumlah aspek penting. Salah satu faktor utama adalah desain tampilan yang interaktif dan responsif, yang dapat diakses melalui berbagai jenis perangkat digital, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih nyaman dan menyenangkan bagi peserta didik. Selain itu, pemanfaatan platform Google Sites turut mendukung terciptanya pembelajaran yang bersifat fleksibel, di mana siswa memiliki kebebasan untuk mengakses materi secara mandiri kapan pun dan di mana pun sesuai dengan kebutuhan mereka. Meskipun demikian, beberapa tantangan juga muncul dalam pelaksanaannya, terutama bagi peserta didik yang menghadapi kendala jaringan internet yang tidak stabil, serta bagi mereka yang belum terbiasa dengan penggunaan teknologi digital dalam proses belajar, yang berpotensi memengaruhi efektivitas pemanfaatan media secara keseluruhan.

Penemuan ini sejalan dengan (Aisyah & Marga Retta, 2025) Salah satu keunggulan utama dari penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya mudah diakses, tetapi juga dilengkapi dengan fitur interaktif yang selaras dengan kebutuhan proses pembelajaran saat ini. Media ini memberikan solusi alternatif bagi pembelajaran daring yang mendukung fleksibilitas waktu dan tempat, memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing. Dengan adanya fitur yang memungkinkan siswa mengakses kembali materi pembelajaran kapan pun dibutuhkan, media ini memberikan dukungan signifikan terhadap pembelajaran yang bersifat individual dan adaptif. Fleksibilitas semacam ini menjadi nilai tambah dalam memenuhi keragaman kebutuhan peserta didik di era digital. penelitian ini masih memiliki keterbatasan, terutama pada ruang lingkup subjek yang relatif sempit karena hanya melibatkan satu kelas sebagai sampel. Selain itu, belum dilakukan pengujian jangka panjang untuk

mengevaluasi efektivitas media secara berkelanjutan dalam konteks pembelajaran yang lebih luas dan dinamis.

Temuan dalam penelitian ini sejalan dengan hasil studi yang dilakukan oleh (Buchori et al., 2023), yang menyimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis Google Sites mampu meningkatkan pemahaman konsep dalam mata pelajaran PJOK secara signifikan. Senada dengan itu, (Pertiwi et al., 2024) juga melaporkan bahwa penerapan teknologi berbasis situs web dalam pembelajaran berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar serta pengembangan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Adapun perbedaan penelitian ini dibandingkan dengan penelitian sebelumnya terletak pada penerapan Google Sites secara khusus untuk menyampaikan materi senam lantai yang diperkaya dengan integrasi fitur-fitur interaktif yang seperti ada pada quis interaktif. Inovasi ini dirancang untuk membangun keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung serta memfasilitasi eksplorasi mandiri melalui visualisasi yang menarik dan navigasi yang mudah digunakan, sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal, menyenangkan, dan bermakna.

Penelitian ini memberikan sumbangsih berarti bagi dunia pendidikan melalui pengembangan media pembelajaran yang mendukung peserta didik untuk belajar secara mandiri, fleksibel, dan dengan tingkat motivasi yang lebih tinggi, khususnya dalam memahami konsep bangun ruang yang memerlukan bantuan visualisasi agar lebih mudah dipahami. Dengan penyajian materi yang dapat diakses secara daring, media ini tidak hanya memperkuat pemahaman siswa terhadap topik yang bersifat abstrak, tetapi juga mendorong kemandirian belajar sesuai dengan kebutuhan dan kecepatan masing-masing individu. Selain bermanfaat bagi peserta didik, hasil penelitian ini juga memiliki implikasi praktis bagi pendidik, karena dapat dijadikan acuan dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis website yang relevan dan menarik untuk berbagai mata pelajaran lainnya, sehingga dapat memperkaya strategi pembelajaran digital di era teknologi saat ini.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan platform Google Sites pada materi senam lantai telah dikembangkan dinyatakan layak dan telah tervalidasi untuk digunakan sebagai sarana media pembelajaran berbasis web goggle sites. Diharapkan, media pembelajaran ini tidak hanya bermanfaat bagi siswa saja, tetapi juga dapat diimplementasikan secara luas oleh guru maupun praktisi olahraga dalam membina kemampuan pemahaman siswa, khususnya dalam hal pembelajaran senam lantai. Meski demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan, terutama pada ruang lingkup subjek yang relatif sempit karena hanya melibatkan satu kelas sebagai sampel. Selain itu, belum dilakukan pengujian jangka panjang untuk mengevaluasi efektivitas media secara berkelanjutan dalam konteks pembelajaran yang lebih luas dan dinamis. Oleh karena itu, disarankan bagi peneliti selanjutnya agar memperluas lingkup pengembangan media pembelajaran berbasis web goggle sites, mencakup aspek-aspek lain seperti keeektifan maupun secara menyeluruh dan media pembelajaran berbasis Google Sites layak dijadikan sebagai salah satu alternatif inovatif dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran di kelas.

Sebagai tindak lanjut, disarankan agar para pendidik mulai memanfaatkan Google Sites sebagai sarana penyampaian materi interaktif yang mendukung keterlibatan aktif siswa. Sementara itu, bagi peneliti selanjutnya, diharapkan hasil pengembangan ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam menciptakan media pembelajaran serupa yang lebih kaya secara konten maupun fitur, serta dilakukan pengembangan lanjutan secara berkelanjutan dalam penelitian pendidikan di masa mendatang..

REFERENSI

- Aisyah, S., & Marga Retta, A. (2025). AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GOOGLE SITES PADA MATERI
- BANGUN RUANG. 14(1), 123–137. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v14i1.10763>
- Akbar, S. D., & Sriwiyana, H. (2011). Pengembangan kurikulum dan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. Yogyakarta: Cipta Media.
- Arikunto, S. (2010). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek. (No Title).
- Buchori, A., Aryani, D. D., & Kusumaningsih, W. (2023). Google sites-based math book development on statistical materials to improve students' understanding of mathematical concepts. In Jurnal Pendidikan Matematika (Vol. 14, Issue 2). <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-jabar/index>
- Fitriastuti, D., Himawanto, W., & Afandi, Z. (2023). The Effect of Using Learning Methods on Learning Outcomes Front Roll Viewed from the Flexibility Factor in Class X Students of SMK Negeri Kademangan, 2021. International Journal of Research and Review, 10(1), 599–612. <https://doi.org/10.52403/ijrr.20230167>
- Fitriliyanto, D. A., Wahyudi, U., & Kurniawan, R. (2022). Development of front and back rolling mobile learning media for class x students of SMAN 1 Pamekasan. Journal of Science and Education (JSE), 3(2), 184–195. <https://doi.org/10.56003/jse.v3i2.171>
- Ganesan, M., & Muruganantham, G. (2015). Impact Factor: 3.4 IJAR. 1(3), 52–54. www.allresearchjournal.com
- Imran Hasanuddin, M., Irfan Hasanuddin, M., Negeri Makassar, U., & Khairun, U. (2024). STUDENT ANXIETY IN DOING FLOOR GYMNASTICS MOVEMENTS. <https://doi.org/10.31851/hon.v7i1.14655>
- Khan, M. S. H., Abdou, B. O., Kettunen, J., & Gregory, S. (2019). A phenomenographic research study of students' conceptions of mobile learning: An example from higher education. SAGE Open, 9(3). <https://doi.org/10.1177/2158244019861457>
- Lusiana, & K. N. (2023, A. (2023). Mathematical proving as a way to improve understanding the concepts of integral calculus application in digital era. In AIP Conference Proceedings. AIP Publishing LLC.
- Mahmudah, F. N., Setyaningrum, W., & Faisal, M. (2024). TREN PENELITIAN INTEGRASI ICT DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN ABAD

21. AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 13(3), 895.
<https://doi.org/10.24127/ajpm.v13i3.8635>
- Markkovic, K. Z., & Aleksic, A. (2021). Proceedings Book : 6th International Scientific Conference " Contemporary Kinesiology " : Split ,.
https://www.google.gr/search?q=Δοκίμῃ+Web+Library&ie=utf-8&oe=utf-8&client=firefox-b&gfe_rd=cr&ei=5RgHWI-qLcjG8Afzk4bQBA%0Ahttps://books.google.com.sa/books?hl=ar&lr=&id=ZG5uDwAAQB&oi=fnd&pg=PT216&ots=Gq2_8d_a7l&sig=mFJinpGH1LAKvtGi65J6w4yrQCA&redir_esc
- Pertiwi, N. P., Saputro, S., Yamtinah, S., & Kamari, A. (2024). ENHANCING CRITICAL THINKING SKILLS THROUGH STEM PROBLEM-BASED CONTEXTUAL LEARNING: AN INTEGRATED E- MODULE EDUCATION WEBSITE WITH VIRTUAL EXPERIMENTS. *Journal of Baltic Science Education*, 23(4), 739–766. <https://doi.org/10.33225/jbse/24.23.739>
- Rustam, Bistari, & Novianti, M. (2024). Mathematics Teachers' Perceptions Towards Geometry Teaching Methods in Relation to Technological Transformations. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(2), 349–360. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v13i2.1661>
- Septiana, R. A., Kurnia, D., Febria Friskawati, G., Kesehatan, P. J., Rekreasi, D., Keguruan, S. T., & Ilmu, D. (2022). Pengembangan Video Assignment Based on Motion Analysis (Vabma) Pada Pembelajaran Senam Lantai Developing Video Assignment Based On Motion Analysis (Vabma) on Gymnastics Learning. *Physical Activity Journal (PAJU)*, 4, 2022. <https://doi.org/10.20884/1.paju.2022.4.1.5145>