



Pengembangan Media Digital Berbasis *Google sites* Sebagai Penunjang Kemampuan Membaca Pemahaman Teks Narasi Siswa Kelas IV

Prisma Felindasari ✉, Universitas PGRI Madiun

Hartini, Universitas PGRI Madiun

Suyanti, Universitas PGRI Madiun

✉ prismafelinda@gmail.com

Abstrak: Pengembangan media digital berbasis *google sites* dirancang berbasis website yang dapat digunakan untuk membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan bisa diakses oleh pengguna kapan dan dimanapun melalui handphone atau perangkat lainnya. Platform website *google sites* ini dapat digunakan sebagai media penunjang pembelajaran bahasa Indonesia. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan, menguji kelayakan, serta mengetahui tingkat kepraktisan dari media digital berbasis *google sites*. Prosedur penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE, (analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi). Subjek yang digunakan pada penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN Rejomulyo 1 yang berjumlah 16. Hasil validasi menunjukkan bahwa uji validasi dari ahli materi mendapatkan penilaian sebesar 85,68%, sementara ahli media memperoleh penilaian sebesar 90,71%, dengan rata-rata kelayakan penilaian dari kedua ahli sebesar 88,19% memenuhi kriteria sangat layak berdasarkan indikator pada lembar validasi, yang berarti produk dapat diujicobakan di sekolah dasar. Hasil dari angket respon guru menunjukkan presentase sebesar 98,33%, sementara angket respon siswa menunjukkan presentase sebesar 93,57%. Berdasarkan respon dari guru dan siswa, bisa disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat praktis untuk digunakan sebagai penunjang kemampuan membaca pemahaman teks narasi bagi siswa.

Kata kunci: Pengembangan, *Google sites*, Teks narasi



PENDAHULUAN

Teks narasi merupakan teks yang menceritakan atau mendeskripsikan mengenai suatu objek, kejadian atau peristiwa dari sudut pandang waktu tertentu. Menurut Purba (2018), teks narasi didefinisikan sebagai cerita yang disusun secara sengaja dan menggambarkan suatu peristiwa yang terjadi pada waktu tertentu. Lebih luas lagi (Hidayat, 2021) mengemukakan bahwa teks narasi merupakan teks yang memuat cerita yang disajikan dalam konteks tempat, waktu, dan suasana berdasarkan rangkaian peristiwa yang dialami tokoh. Hakikat definisi dari teks narasi ialah rangkaian cerita yang diurutkan secara kronologis untuk membantu pembaca memahami cerita yang disampaikan.

Kegiatan membaca dalam pelajaran bahasa Indonesia, khususnya di kelas atas yaitu kelas 4-6 SD, berfokus pada pemahaman dan pemikiran (Simbolon, 2023). Dengan demikian, kegiatan membaca di kelas 4-6 SD tidak hanya mencakup belajar mengeja huruf atau ucapan, tetapi juga membangun pemahaman tentang teks yang dibaca. Oleh karena itu, bagi peserta didik sekolah dasar kemampuan membaca dan memahami teks merupakan aspek utama dan fundamental terutama dalam perkembangan di masa depan agar peserta didik dapat menangkap, menyerap dan mencari informasi yang ada sehingga dapat mengikuti segala perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ketika mereka menegayam pendidikan lebih tinggi (Muhyidi *et al.*, 2018).

Kemampuan membaca dan memahami memegang peran penting untuk membantu peserta didik dalam mempelajari berbagai mata pelajaran (Rikmasari, 2018). Dengan kegiatan membaca yang baik dan tepat, diharapkan siswa mampu menggali hakikat membaca dan memperoleh sesuatu dari kegiatan membaca. Oleh sebab itu, setiap orang harus mempunyai kemampuan membaca. Salah satu cara untuk memahami isi bacaan teks narasi adalah dengan melatih pemahaman bacaan. Kemampuan dalam memahami substansi teks narasi secara keseluruhan sama halnya dengan kemampuan membaca dan memahami teks narasi. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Wulandary (2017), tujuan dari membaca pemahaman ialah untuk memperdalam secara keseluruhan isi dari bacaan. Dengan demikian, kemampuan siswa dalam membaca dan memahami teks narasi sangatlah penting agar peserta didik dapat mengikuti segala perkembangan khususnya di bidang pendidikan (Yuriza *et al.*, 2018). Dimana masih adanya guru yang jarang menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran sehingga mengakibatkan siswa kurang mampu memahami penjelasan materi dari guru (Oktavia *et al.*, 2022).

Di era industri 4.0, teknologi dan ilmu pengetahuan menghadapi kemajuan yang sangat pesat, sehingga perlu mewujudkan sebuah perkembangan perubahan teknologi. Zaman ini biasanya dikenal dengan zaman digital (Alami, 2020). Pesatnya perkembangan teknologi informasi mengharuskan seseorang untuk terus mengeksplorasi data dan informasi secara lebih praktis dan efektif. Sudah banyak negara, institusi, dan para ahli yang telah memanfaatkan kemajuan dari perkembangan teknologi tersebut untuk beragam tujuan, salah satunya yaitu dalam kegiatan pembelajaran (Salsabila *et al.*, 2022). Mengingat bahwa di era globalisasi ini, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran telah menjadi suatu kebutuhan dan tuntutan (Rijal, 2020). Salah satu aspek krusial dalam pendidikan yang perlu mengikuti kemajuan teknologi di kelas adalah media penunjang belajar.

Media pembelajaran merupakan media yang digunakan untuk menunjang pembelajaran guna menciptakan lingkungan belajar yang menarik, mudah dipahami, dapat mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kualitas pengajaran (Audia *et al.*, 2021). Selain itu, media pembelajaran juga menyediakan sumber daya yang menyeluruh, inovatif, menarik perhatian siswa sehingga dapat menciptakan pembelajaran menjadi lebih menarik dan meningkatkan kualitas pengajaran yang disampaikan oleh guru (Hamid *et al.*, 2020). Hal tersebut dikarenakan di masa sekarang, seorang guru harus memiliki kemampuan dalam menguasai pemanfaatan

teknologi (Purnasari *et al.*, 2021). Satu satu contohnya adalah membuat media penunjang pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.

Salah satu jenis media digital adalah *google sites*. Platform *google sites* merupakan produk google yang memungkinkan pengguna membuat halaman *website* untuk individu maupun kelompok (Sari *et al.*, 2023). Efektivitas embelajaran, motibasi belajar dan minat belajar pada siswa data diengaruhi oleh media digital berbasis *google sites* ini (Adzkiya *et al.*, 2021). Senada dengan pendapat Putri *et al.*, (2021) yang mengungkapkan media digital berbasis *google sites* bisa dimanfaatkan sebagai alat bantu atau sarana belajar siswa. *Google sites* bisa terintegrasi dengan berbagai produk google lainnya, seperti *Google Forms*, *Google Docs*, *Google Sheets*, *Drive*, *Youtube* dll (Arief, 2017). Sehingga didalamnya dapat memuat berbagai jenis data seperti teks, gambar, video, presentasi, lampiran, dll (Mukti *et al.*, 2020). Tak hanya itu, menu dan fungsi yang terdapat pada *google sites* tersebut mudah dipahami dan familiar, sehingga sangat mudah untuk pegguna baru (Harsanto, 2017).

Ketersediaan konten pembelajaran yang kreatif, bervariasi dan mudah dipahami dalam situs *google sites* ini menjadi salah satu manfaat yang ditawarkan khususnya untuk peserta didik (Adzkiya, 2021). Penggunaan media *google sites* juga memfasilitasi siswa untuk mengakses materi pembelajaran dengan lebih mudah (Mardin, 2020). Selain itu, dengan media *google sites* ini peserta didik dapat mengaksesnya kapan dan dimanapun, menghemat biaya pembelajaran, serta dapat belajar secara mandiri (Sulasmianti, 2021). Sejalan dengan hal itu maka, media digital berbasis *google sites* juga dapat dimanfaatkan untuk media penunjang kemampuan pemahaman teks narasi pada peserta didik sekolah dasar. Pernyataan itu sesuai pendapat (Sari *et al.*, 2017), penggunaan *google sites* sebagai media pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, termasuk kemampuan membaca pemahaman.

Pengembangan media digital berbasis *google sites* pernah dilakukan oleh (Amaliah, 2023) yaitu untuk meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar. Kemudian (Amarulloh, 2022) mengembangkan media *google sites* yang berfokus hanya untuk melatih literasi sains mahasiswa sehingga butuh penyesuaian lagi agar dapat digunakan untuk siswa sekolah dasar. Di sisi lain, (Sari *et al.*, 2022) juga mengembangkan media *google sites* dalam bentuk media pembelajaran berbasis *website* untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila. Namun, perlu dicatat bahwa fokus materi pada penelitian tersebut tidak berada pada teks narasi.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang juga melakukan pengembangan media digital berbasis *google sites* perlu dilakukan penyesuaian produk kembali dan menghasilkan produk terkini berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa. Sehingga dibutuhkan adanya penyempurnaan terhadap media yang telah dikembangkan sebelumnya dengan mengembangkan produk baru yaitu pengembangan media digital berbasis *google sites* materi teks narasi. Tujuan dari pengembangan ini untuk mengetahui kelayakan dan tingkat kepraktisan pengembangan media digital berbasis *google sites* materi teks narasi Kelas IV dalam proses pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D), yang digunakan untuk menciptakan produk tertentu dan menguji kelayakan produk yang dikembangkan (Sugiyono, 2017). Model yang digunakan adalah model ADDIE, merupakan suatu kerangka pembelajaran dengan tahapan-tahapan yang sederhana untuk mengembangkan produk pembelajaran yang mudah dipahami. Model ADDIE memiliki lima tahapan, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini disusun dalam dua tahap, tahap analisis, perancangan, dan pengembangan produksi media digital berbasis *google sites* (*analyze*, *design* dan *development*) serta tahap *implementation* dan *evaluate* (uji kepraktisan media digital berbasis *google sites*).

Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data mencakup beberapa metode, yaitu observasi, wawancara dan penggunaan angket. Peneliti mengobservasi dan mewawancarai guru dan siswa sebagai sumber informasi untuk memahami situasi, permasalahan dan kebutuhan siswa di sekolah. Teknik pengumpulan data dilakukan pada saat proses validasi dengan

memberikan angket kepada dua ahli pakar yakni ahli materi dan media serta saat ujicoba lapangan angket diisi oleh guru dan siswa.

Adapun lembar validasi produk yang akan dinilai kedua ahli materi dan media, serta angket respon guru dan siswa merupakan instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data. Sebelum digunakan, instrumen-instrumen tersebut harus melewati proses validasi dari para ahli validator. Analisis kelayakan media digital berbasis *google sites* menggunakan rentang nilai dari 10 hingga 100. Skor yang diberikan oleh validator akan dihitung dan dinyatakan sebagai presentase kevalidan produk, yang menggunakan rumus berikut (Weni *et al.*, 2016).

$$P = \frac{TSe}{TSh} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Presentase

TSe = Jumlah Skor yang Diperoleh

TSh = Jumlah Skor Maksimal

Berdasarkan analisis data yang dilakukan dan dikumpulkan, maka nilai presentase dari penelitian tersebut diuraikan sebagai klasifikasi kelayakan produk yang dikembangkan, sebagaimana ditunjukkan pada tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1. Kriteria kelayakan produk

Presentase (%)	Kriteria
86 - 100	Sangat Layak
71 - 85	Layak
51 - 70	Kurang Layak
0 - 50	Tidak Layak

Sumber: Modifikasi (Habibi *et al.*, 2018)

Media digital berbasis *google sites* dianggap layak apabila skor rata-rata memenuhi kriteria layak atau sangat layak. Sedangkan untuk mengukur tingkat kepraktisan produk menggunakan angket respon guru dan siswa setelah mengimplementasikan media yang dibuat. Lalu jawaban angket respon guru dan siswa dievaluasi menggunakan skala likert. Selanjutnya, hasil yang didapat dikonversikan atau diubah dalam kriteria kepraktisan produk pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Kriteria kepraktisan produk

Presentase (%)	Kriteria
85 – 100	Sangat Praktis
70 – 84	Praktis
55 – 69	Cukup Praktis
50 – 54	Kurang Praktis
0 – 49	Tidak Praktis

Sumber : (Sumiharyati & Arikunto, 2019)

HASIL PENELITIAN

Pengembangan media digital berbasis *google sites* berfokus pada mapel bahasa indonesia tingkat IV materi teks narasi. Tujuan dari pengembangan media ini adalah memfasilitasi guru dan siswa untuk kegiatan pembelajaran sebagai media penunjang pembelajaran. Hasil penelitian pengembangan ini diperoleh melalui lima tahap pengembangan model ADDIE.

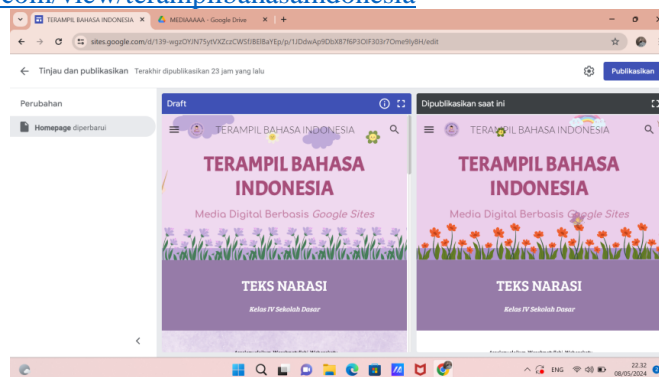
Tahapan analisis, pada tahap awal peneliti mengumpulkan informasi dengan membaca literatur, melihat kegiatan pembelajaran melalui observasi, serta menganalisis kebutuhan siswa dan guru melalui wawancara. Dalam tahap ini, ada beberapa tantangan yang harus dihadapi siswa. Selain guru yang belum menggunakan media penunjang ketika proses pembelajaran, kejenuhan siswa juga terjadi selama pembelajaran di kelas karena proses pembelajaran hanya dilakukan dengan buku LKS dan buku paket saja. Selanjutnya peneliti melihat apakah materi sudah sesuai dengan CP dan TP, selain itu peneliti juga memeriksa perlengkapan dalam pembuatan media digital berbasis *google sites* .

Tahap kedua yaitu tahap desain, memerlukan perancangan produk yang meliputi penyusunan desain rangka, perancangan layout, dan penyusunan isi konten materi. Setelah perancangan tersebut, langkah terakhir adalah mendownload hasil desain dari canva, kemudian mengintegrasikannya ke dalam website untuk dijadikan sebuah produk media digital berbasis *google sites*. Dalam pengembangan kerangka media digital berbasis *google sites* ada tiga komponen, yaitu pendahuluan, isi, dan penutup. Fitur halaman homepage, fitur absensi, dan fitur tujuan pembelajaran merupakan bagian pendahuluan (awalan). Kemudian di bagian isi terdapat konten materi yang disajikan melalui fitur materi yang mencakup materi pembelajaran serta kuis. Di samping itu, terdapat fitur sumber belajar dan fitur LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik). Sementara itu, fitur evaluasi dan profil kreator ditempatkan pada bagian penutup

Dalam pembuatan media digital berbasis *google sites*, pengembang menggunakan aplikasi canva untuk merancang logo, background fitur *homepage*, dan background fitur lainnya (seperti fitur absensi, tujuan pembelajaran, materi, sumber belajar, LKPD, evaluasi, dan kreator), tombol navigasi, dan isi materi. Kemudian, ketika desain sudah selesai, pengembang mengunduhnya dan memasukkannya ke situs web *google sites* yang sedang dibuat. Langkah berikutnya adalah membuka website *google sites* untuk membuat media digital berbasis *google sites* yang akan dikembangkan. Sebelum membuatnya, pengembang harus menentukan tema pembuatan produk agar penampilan media digital berbasis *Google sites* yang dikembangkan menarik. Berikut tahapan pembuatan pengembangan produk media digital berbasis *google sites*.

Sebelum membuat tema *google sites*, langkah pertama adalah membuat halaman produk. Hal ini diperlukan untuk menampilkan fitur yang akan digunakan seperti fitur homepage, tujuan pembelajaran, materi dengan dilengkapi video pembelajaran dan kuis, fitur sumber belajar, LKPD, evaluasi, serta fitur profil kreator. Setelah produk selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah pembuatan nama link. Link ini akan mempermudah pengguna untuk mengakses media digital berbasis *google sites* yang telah dikembangkan. Setelah tampilan *google sites* jadi, langkah terakhir mempublikasikannya untuk mengunggah produk sehingga bisa digunakan oleh pengguna. Adapun tampilan publikasi produk media digital berbasis *google sites* dapat dilihat di gambar 1 dan bisa diakses melalui link berikut.

<https://sites.google.com/view/terampilbahasaindonesia>



Gambar 1. Tampilan publikasi produk

Hasil Uji Kelayakan Media Digital Berbasis *Google sites*

Proses validasi merupakan tahap selanjutnya setelah merancang dan mengembangkan produk. Tahap ini membutuhkan ahli pakar yang akan menilai kelayakan dan kepraktisan produk yang sedang dikembangkan. Dua ahli pakar yaitu ahli materi dan media akan dilibatkan dalam penelitian pengembangan ini. Kedua pakar tersebut akan memberikan saran dan kritik untuk analisis dasar serta revisi produk media digital berbasis *google sites* yang sedang dikembangkan, dan menjadi dasar pengujian produk kepada siswa. Validasi kelayakan media yang telah dikembangkan dilakukan oleh seorang dosen PGSD Universitas PGRI Madiun yang ahli dalam keahlian bahasa Indonesia. Lembar validasi ahli materi telah disediakan oleh pengembang untuk diisi oleh validator. Setelah diisi oleh ahli materi, pengembang akan

menghitung persentase yang diperoleh. Adapun hasil validasi dari ahli media terdapat dalam tabel 3 berikut.

Tabel 3. Uji validasi ahli materi

No	Aspek Penilaian	Nilai Validasi	Respon
Aspek Materi			
1	Materi teks narasi yang terdapat di media digital berbasis <i>google sites</i> sesuai dengan karakteristik siswa.	85	Valid
2	Materi teks narasi yang terdapat di media digital berbasis <i>google sites</i> sudah sesuai dengan kebutuhan siswa dalam kemampuan membaca pemahaman	85	Valid
3	Materi teks narasi yang terdapat di media digital berbasis <i>google sites</i> dapat membangun komunikasi antara siswa dan guru.	86	Sangat Valid
4	Materi teks narasi yang terdapat di media digital berbasis <i>google sites</i> memiliki tahapan pembelajaran yang terstruktur.	85	Valid
5	Materi teks narasi yang terdapat di media digital berbasis <i>google sites</i> mengarahkan siswa pada kegiatan membaca pemahaman pada teks.	86	Sangat Valid
6	Materi teks narasi yang terdapat di media digital berbasis <i>google sites</i> menambah wawasan siswa tentang teks narasi	87	Sangat Valid
7	Materi teks narasi yang terdapat di media digital berbasis <i>google sites</i> mengandung nilai kreativitas dan berpikir kritis.	86	Sangat Valid
8	Ketepatan cakupan soal pada media digital berbasis <i>google sites</i>	85	Valid
9	Soal quiz yang terdapat di media digital berbasis <i>google sites</i> sesuai dengan materi teks narasi	87	Sangat Valid
10	Soal LKPD yang terdapat di media digital berbasis <i>google sites</i> disesuaikan dengan tingkat kesulitan dan perkembangan kognitif siswa.	87	Sangat Valid
11	Soal evaluasi yang terdapat di media digital berbasis <i>google sites</i> sesuai dengan cakupan materi.	86	Sangat Valid
Aspek Tata Bahasa			
1	Keterbacaan isi materi yang meliputi pilihan kata, kesesuaian kalimat dan tata letak pada media digital berbasis <i>google sites</i> materi teks narasi	85	Valid
2	Kejelasan dari sistematika serta petunjuk pengerjaan tugas di media digital berbasis <i>google sites</i> .	85	Valid
3	Kejelasan penyampaian materi yang terkandung di media digital berbasis <i>google sites</i> materi teks narasi	85	Valid
4	Penulisan pada media digital berbasis <i>google sites</i> teks narasi sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.	85	Valid
5	Bahasa yang digunakan di media digital berbasis <i>google sites</i> materi teks narasi efisien dan efektif.	86	Sangat Valid
Jumlah Skor yang Diperoleh		1371	
Jumlah Skor Maksimal		1600	
Presentase		85,68%	
Kriteria		Layak	

Dari hasil perhitungan penilaian validasi ahli materi di atas, didapatkan hasil bahwa media digital berbasis *google sites* mendapat skor total 1371, dengan presentase 85,68%, sehingga termasuk kategori layak.

Validasi ahli media dilakukan oleh seorang dosen PGSD dari Universitas PGRI Madiun dengan keahlian media, untuk menilai tingkat kevalidan produk media digital berbasis *google sites* dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Lembar validasi yang diisi ahli media sudah disiapkan oleh pengembang, yang kemudian akan dihitung persentase yang diperoleh. Adapun hasil penilaian ahli materi disajikan dalam tabel 4 berikut.

Tabel 4. Uji validasi ahli media

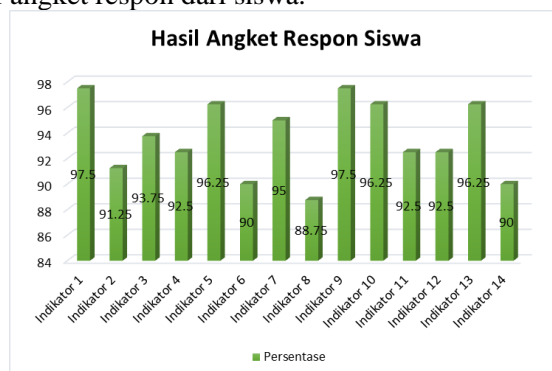
No	Aspek Penilaian	Nilai Validasi	Respon
1	Media digital berbasis <i>google sites</i> teks narasi ini menggunakan font <i>Comic Sans MS</i> dan <i>Bree Serif</i> , dan ukuran yang digunakan jelas terbaca.	92	Sangat Valid
2	Tata letak dan penulisan pada media digital berbasis <i>google sites</i> teks narasi tertata dengan baik.	91	Sangat Valid
3	Video dan gambar di media digital berbasis <i>google sites</i> membantu memperjelas isi materi	91	Sangat Valid
4	Desain tampilan media digital berbasis <i>google sites</i> tidak monoton sehingga menarik.	91	Sangat Valid
5	Penataan unsur tata letak di sampul media digital berbasis <i>google sites</i> memiliki kesatuan.	90	Sangat Valid
6	Penggunaan warna membuat tampilan media digital berbasis <i>google sites</i> lebih hidup	90	Sangat Valid
7	Ukuran media digital berbasis <i>google sites</i> sesuai standar <i>website</i> , yaitu <i>CSS</i> dan <i>HTML</i> .	90	Sangat Valid
Jumlah Skor yang Diperoleh		635	
Jumlah Skor Maksimal		700	
Presentase		90,71%	
Kriteria		Sangat Layak	

Dari perhitungan hasil penilaian validasi dari ahli media di atas, data menunjukkan bahwa media digital berbasis *google sites* mendapat skor total 700, dengan presentase 90,71%, sehingga masuk kategori sangat layak.

Berdasarkan rekapitulasi rata-rata hasil dari kedua validator, yakni ahli materi dan media, didapatkan presentase sebesar 88,19%. Oleh karena itu, kesimpulannya, media digital berbasis *google sites* tergolong dalam kategori sangat layak.

Hasil Uji Kepraktisan Media Digital Berbasis *Google sites*

Pengujian produk dalam skala kecil dilaksanakan setelah media digital berbasis *google sites* telah diverifikasi ahli materi dan media, yang menyatakan bahwa tidak ada revisi yang diperlukan. Ujicoba pada skala kecil dilaksanakan secara langsung pada 16 peserta didik kelas IV di SDN Rejomulyo 1. Setelah pengujian produk, peserta didik dan guru diminta untuk mengisi angket respon yang sudah disiapkan. Tujuan pengisian angket tersebut adalah untuk menilai seberapa praktis media digital berbasis *Google sites* bagi siswa sekolah dasar. Berikut adalah rekapitulasi hasil angket respon dari siswa.



Gambar 2. Rekapitulasi hasil angket respon siswa

Berdasarkan grafik hasil respon siswa, memperoleh rata-rata sebesar 93,57%, yang menunjukkan kriteria sangat praktis. Dari rata-rata gabungan tersebut, bisa disimpulkan bahwa media digital berbasis *google sites* sangat praktis digunakan sebagai pendukung pembelajaran kemampuan membaca pemahaman teks narasi bagi peserta didik kelas IV di sekolah dasar. Produk yang dikembangkan dinyatakan sangat praktis karena telah memenuhi kriteria-kriteria kepraktisan berdasarkan indikator-indikator yang terdapat pada angket respon siswa.

Kemudian untuk mengetahui seberapa praktis media digital berbasis *google sites* bagi siswa sekolah dasar, peneliti juga meminta guru mengisi angket respon yang sudah disediakan. Adapun hasil angket respon guru terdapat pada tabel 5 dibawah ini.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Respon Guru Kelas IV

No	Aspek Yang Dinilai	Nilai		
		5	4	3
1	Kesesuaian Isi Materi			
	a. Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran dan CP	√		
	b. Kesesuaian materi dengan kemampuan siswa sekolah dasar	√		
	c. Kesesuaian penggunaan istilah dan gambar pada materi	√		
2	Penyajian Materi			
	a. Materi disajikan sesuai dengan buku paket guru bahasa indonesia kelas IV	√		
	b. Alur target pembelajaran jelas, rinci dan sistematis.	√		
	c. Materi disajikan lebih menarik sehingga dapat mudah dipahami	√		
	d. Materi yang disajikan menggunakan bahasa yang jelas sehingga dapat dipahami dengan mudah	√		
	e. Video tambahan penjelasan materi disajikan untuk memperjelas materi agar mudah dipahami	√		
	f. Terdapat tambahan sumber referensi materi untuk belajar.		√	
3	Penggunaan Produk			
	a. Mudah dioperasikan dan diakses	√		
	b. Dapat digunakan kapan saja	√		
	c. Mudah dibawa kemana mana	√		
Jumlah Skor yang Diperoleh		59		
Jumlah Skor Maksimal		60		
Presentase		98,33%		
Kriteria`		Sangat Praktis		

Dari hasil penilaian angket respon guru, media digital berbasis *google sites* yang dikembangkan mendapat presentase sebesar 98,33% yang berada dalam kriteria sangat praktis digunakan sebagai penunjang dan fasilitas guru dalam pembelajaran kemampuan membaca pemahaman teks narasi untuk kelas IV. Media digital berbasis *google sites* dinyatakan masuk kategori sangat praktis karena telah memenuhi kriteria-kriteria kepraktisan berdasarkan 12 indikator pernyataan yang terdapat pada angket respon guru.

PEMBAHASAN

Proses penelitian dan pengembangan media digital berbasis *google sites* ini mengacu pada prosedur ADDIE. Penelitian ini sesuai dengan penelitian Amaliah (2023) dengan judul “Pengembangan Media *E-learning* Berbasis *Google sites* Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar”, yang juga menggunakan prosedur pengembangan ADDIE. Penelitian tersebut sesuai dengan penelitian Purnamasari (2019), yang menegaskan bahwa kesesuaian pemilihan model pengembangan akan menghasilkan produk yang sesuai kebutuhan. Ketika suatu produk dikembangkan dengan tepat, produk tersebut dapat dimanfaatkan secara efektif dan memberikan manfaat yang besar bagi penggunaanya.

Pada tahap pengembangan ADDIE pertama terdapat pada proses *analyze*. Pada tahap analisis bertujuan untuk mengetahui tujuan instruksional, target audiens, dan sumber daya yang

diperlukan. Handayani (2014) menyatakan bahwa saat ini dibutuhkan adanya media penunjang pembelajaran yang bisa diakses dengan mudah dan digunakan kapan dan dimanapun melalui situs website *online*. Hal tersebut sejalan dengan hasil wawancara bahwa ketika pembelajaran guru mengaku membutuhkan sebuah media penunjang pembelajaran yang kreatif inovatif. Berdasarkan hal tersebut, diperlukan adanya media digital berbasis *google sites* sebagai penunjang kegiatan pembelajaran di kelas. Pengembangan produk media digital berbasis *google sites* ini sesuai penelitian Pubian et.,al (2022), media digital berbasis *google sites* dapat berperan sebagai alat atau metode pembelajaran di kelas. Hal ini diharapkan dapat mendukung proses belajar siswa dan meningkatkan minat siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Setelah tahap *analyze*, pengembang melakukan tahap selanjutnya yaitu mendesain produk dan pengembangan produk sehingga menjadi sebuah produk media digital berbasis *google sites* terselesaikan. Tahap berikutnya adalah uji validasi oleh para ahli. Data validasi berisi penilaian, komentar, dan saran untuk penyempurnaan media digital berbasis *google sites* yang dibuat. Seperti yang dikemukakan pada penelitian Tegeh *et al.*, (2019), bahwasannya perlu dilakukan uji validitas guna mengetahui kevalidan produk yang dikembangkan sehingga menghasilkan produk yang valid.

Hasil penilaian validasi sampai dengan revisi dari para ahli diperoleh skor berikut: (1) penilaian validasi materi dari dosen PGSD Universitas PGRI Madiun memperoleh kelayakan dengan presentase 85,68% dengan kriteria layak, selanjutnya (2) penilaian validasi media dari dosen PGSD Universitas PGRI Madiun memperoleh kelayakan dengan presentase 90,71% termasuk kriteria sangat layak. Dari hasil validasi kedua ahli didapat rata-rata kelayakan sebesar 88,19%, menunjukkan bahwa produk media digital berbasis *google sites* sangat layak digunakan sebagai media penunjang pembelajaran. Produk media digital berbasis *google sites* ini siap diujicobakan kepada siswa dan guru di sekolah dasar.

Tahap selanjutnya setelah tahap uji validasi adalah tahap implementasi atau ujicoba produk. Pengujian dilaksanakan di sekolah dasar dengan tujuan untuk mengetahui tanggapan pengguna terhadap media digital berbasis *google sites* yang dikembangkan dengan melakukan penilaian setiap fitur produk guna mengetahui tingkat kepraktisan produk tersebut. Penilaian tersebut dilakukan dengan memberikan angket kepada guru dan siswa setelah menggunakan media digital berbasis *google sites* dalam pembelajaran. Guru wali kelas IV SDN Rejomulyo 1 memberikan respon sangat praktis dengan presentase 98,33% sedangkan rekapitulasi respon dari keenam belas siswa mendapatkan presentase sebesar 93,57% sehingga mendapatkan kriteria sangat praktis. Berdasarkan hasil respon guru dan siswa kelas IV SDN Rejomulyo 1 dapat disimpulkan, produk media digital berbasis *google sites* sangat praktis digunakan sebagai penunjang pembelajaran kemampuan membaca dan memahami teks narasi peserta didik di sekolah dasar.

SIMPULAN

Media yang dikembangkan berupa media digital berbasis *google sites* yang digunakan sebagai alat penunjang kemampuan membaca pemahaman teks narasi bagi peserta didik kelas IV. Pengembangan media mengikuti prosedur penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menerapkan model ADDIE yang memiliki lima tahap, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Uji kelayakan media digital berbasis *google sites* dilakukan oleh dua ahli pakar, yaitu ahli materi dan media. Hasil kelayakan media digital berbasis *google sites* dari penilaian ahli materi mendapatkan presentase sebesar 85,68% dan penilaian dari ahli media mendapat presentase sebesar 90,71%. Hasil gabungan presentase dari kedua ahli yaitu sebesar 88,19% dengan kriteria sangat layak. Sedangkan untuk uji kepraktisan media digital berbasis *google sites* ini diuji cobakan kepada siswa dan guru wali kelas IV. Tingkat kepraktisan berdasarkan hasil rekapitulasi respon siswa mendapatkan presentase sebesar 93,57% sehingga memenuhi kriteria sangat praktis, sedangkan hasil respon guru mendaatkan presentase sebesar 98,33% positif dan memenuhi kriteria sangat praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Adzkiya, D. S., & Suryaman, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD. *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 20–31. <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>
- Alami, Y. (2020). Media Pembelajaran Daring pada Masa Covid-19. *Tarbiyatu Wa Ta' lim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 49– 56.
- Amaliah, R. (2023). *Pengembangan Media E-Learning Berbasis Google sites Untuk Meningkatkan Literasi*. Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
- Amarulloh, R. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Dasar Berbasis Literasi Sains Dengan Menggunakan *Google sites*. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 9(2), 154–164. <https://doi.org/10.36706/jipf.v9i2.19039>
- Arief, R. (2017). Aplikasi Presensi Siswa Online Menggunakan Google Forms, Sheet, Sites, Awesome Table dan Gmail. *Seminar Nasional Sains Dan Teknologi Terapan*, 137–144. <https://core.ac.uk/download/pdf/289705217.pdf>
- Audia, C., Yatri, I., & Mawani, S. (2021). Development of Smart Card Media for Elementary Students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1783. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1783/1/012114>
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Handayani, R. D. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Mobile-Learning Pada Mata Kuliah Optik Di Fkip Universitas Jember. *Ta'dib*, 17(1), 81–85. <https://doi.org/10.31958/jt.v17i1.262>
- Harsanto, B. (2017). Inovasi Pembelajaran Di Era Digital Menggunakan *Google sites* Dan Media Sosial. In *Universitas Padang*.
- Hidayat, A. (2021). *Menulis Narasi Kreatif Dengan Model Project Based Learning Dan Musik Instrumental Teori Dan Praktik Di Sekolah Dasar*. Deepublish.
- Mardin, H., & Nane, L. (2020). Pelatihan Pembuatan dan Penggunaan *Google sites* Sebagai Media Pembelajaran Kepada Guru Madrasah Aliyah Se-Kabupaten Boalemo. *JURNAL ABDIMAS GORONTALO*, 3(2), 78–82.
- Muhyidi, A., Odin, R., & Salpariansi, E. (2018). Kemampuan Membaca Dan Menulis Permulaan di Kelas Awal. *JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 4 No. 1(ISSN 2540-9093 E-ISSN 2503-0558), 30–42.
- Mukti, W. M., Puspita, Y. B., & Anggraeni, Z. D. (2020). Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Menggunakan *Google sites* pada Materi Listrik Statis. *Webinar Pendidikan Fisika 2020*, 5(1), 51–59. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/fkip-epro/article/view/21703/9143%0Ahttps://sites.google.com/view/fisikakuyess>
- Oktavia, N., Tanzimah, T., & Suryani, I. (2022). Analisis Pemahaman Konsep Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tentang Teks Narasi Siswa Kelas V SD. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 203–211. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.2599>
- Pubian, Y. M., & Herpratiwi. (2022). Penggunaan Media Google Site Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Akademika : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 163–172.
- Purba, R. (2018). Improving the Achievement on Writing Narrative Text through Discussion Starter Story Technique. *Advances in Language and Literary Studies*, 9(1), 27–30. <https://doi.org/10.7575/aiac.all.v.9n.1p.27>
- Purnamasari, N. L. (2019). Metode Addie pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash pada Mata Pelajaran TIK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak*

- Sekolah Dasar*, 5(1), 23–30.
<https://jurnal.stkipppgritulungagung.ac.id/index.php/pena-sd/article/view/1530>
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2021). Strategi Pembelajaran Pendidikan Dasar di Perbatasan Pada Era Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3089–3100.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1218>
- Putri, N. K., Yuberti, & Hasanah, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web *Google sites* Materi Hukum Newton Pada Gerak Benda. *Physics and Science Education Journal (PSEJ)*, 1(3), 133–143.
- Rijal, A. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 6(1), 81–96.
<http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203%0Ahttp://mpoc.org.my/malaysia-n-palm-oil-industry/>
- Rikmasari, R., & Lestari, M. (2018). Metode Pembelajaran PQ4R Dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Di Bekasi. *JMIE: Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 2(2), 265–275.
- Salsabila, F., & Aslam. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web *Google sites* Pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6088–6096. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.962>
- Sari, H. V., & Suswanto, H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Mengukur Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Jaringan Dasar Program Keahlian Teknik Komputer Dan Jaringan. *Jurnal Pendidikan : Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(7), 1008–1016.
- Sari, R., Kurnia, I., & Laila, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Website Berbasis *Google sites* Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Nilai-Nilai Pancasila. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 9(3), 774–785.
- Sari, W. N., W, S. S., & Fajrie, N. (2023). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran dalam Materi Pembelajaran Ekosistem untuk Kelas V SD di Kecamatan Winong Kabupaten Pati Jawa Tengah. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 6(4), 2472–2480.
- Simbolon, J. (2023). Transformasi Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Penerapan Literasi di Sekolah. *JBSI: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(01), 162–171.
<https://doi.org/10.47709/jbsi.v3i01.2941>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sulasmianti, N. (2021). Pembelajaran Berbasis Web dengan *Google sites*. *Jurnal Wawasan Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9(2), 1–11.
- Sumiharyati, & Arikunto, S. (2019). Evaluasi Program In-Service Training Guru SMK di BLPT Yogyakarta Evaluation of an In-Service Training Program for Vocational Teachers in BLPT Yogyakarta. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 7(2), 160–173. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/amp.v7i2.26654>
- Tegeh, I. M., Simamora, A. H., & Dwipayana, K. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(2), 158. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21262>
- Weni, D. M., & Isnani, G. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Blog. *Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Manajemen*, 2(2), 114–123.

- Wulandary, R. W. (2017). *Pengaruh Budaya Baca Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Peserta Didik Kelas IV MI Al-Abrar Makassar*. Skripsi. Makassar: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
- Yuriza, P. E., Adisyahputra, A., & Sigit, D. V. (2018). Correlation between higher-order thinking skills and level of intelligence with scientific literacy on junior high school students. *Biosfer*, *11*(1), 13–21. <https://doi.org/10.21009/biosferjpb.11-1.2>