

**PENGEMBANGAN WEB PEMBELAJARAN BERBASIS GOOGLE SITE UNTUK
MENINGKATKAN LITERASI BACA TULIS PESERTA DIDIK KELAS 5
DI SDN 2 SELONG**

Didi Darmaji Nurdiansah¹, Muhammad Makki², Setiani Novitasari³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan
Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Indonesia

darmajididi028@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to produce learning media based on Google Site to improve Reading and Writing Literacy in grade 5 SDN 2 Selong which is valid, practical and effective. This research is a type of R&D (Research and Development) research using the ADDIE development model (Analysis: determining learning needs and goals to be achieved, Design: planning and designing learning materials, strategies, and activities. Development: developing and producing learning materials, Implementation: delivering learning materials to students, and Evaluation: evaluating the effectiveness of learning and making revisions if needed). The subject of this research is grade 5 students of SDN 2 Selong as many as 30 people. Meanwhile, the object of this research is google site learning media for reading and writing literacy material. The research instruments used were questionnaire sheets for media experts and material experts to determine the validity of google site learning media, and student responses to determine the practicality of google site learning media, tests to measure the level of students' classical learning completeness. The results of this study showed that google site-based learning media obtained a percentage of 90% with very valid criteria from media experts, a percentage of 86.67% with very valid criteria from material experts, a score of 169.1 with very good / practical criteria from student responses, and a percentage of 96.7% effective criteria from the results of student learning tests calculated by classical learning completeness and a percentage of 64% and an average of 0.64 with moderately effective criteria from the n-gain test results for increasing students' reading and writing literacy after using google site media. Therefore, it can be concluded that the google site-based learning media for reading and writing literacy material is feasible from the aspects of validity, practicality and effectiveness to be used as a learning media in grade 5 SDN 2 Selong. As well as increasing students' literacy in reading and writing is quite effective in the learning process.

Keywords: Learning Media, Google Site, Literacy, Read and Write

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis Google Site guna meningkatkan literasi baca tulis di kelas 5 SDN 2 Selong yang valid, praktis dan efektif. Penelitian ini merupakan jenis penelitian R&D (*Research and*

Development) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis*: menentukan kebutuhan pembelajaran dan tujuan yang ingin dicapai, *Design*: merencanakan dan merancang materi pembelajaran, strategi, dan aktivitas. *Development*: pengembangan dan memproduksi materi pembelajaran, *Implementation*: menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, dan *Evaluation*: mengevaluasi keefektifan pembelajaran dan melakukan revisi jika diperlukan). Subjek Penelitian ini adalah peserta didik kelas 5 SDN 2 Selong sebanyak 30 orang. Sedangkan, objek penelitian ini adalah media pembelajaran google site materi literasi baca tulis. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar angket ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran google site, dan respon siswa untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran google site, tes untuk mengukur tingkat ketuntasan belajar klasikal siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis google site memperoleh persentase 90% dengan kriteria sangat valid dari ahli media, persentase 86,67% dengan kriteria sangat valid dari ahli materi, skor 169,1 dengan kriteria sangat baik /praktis dari respon siswa, dan persentase 96,7% kriteria efektif dari hasil tes belajar siswa yang dihitung dengan ketuntasan belajar klasikal serta persentase 64% dan rata-rata 0,64 dengan kriteria cukup efektif dari hasil uji *n-gain* untuk peningkatan literasi baca tulis siswa setelah menggunakan media *google site*. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis google site materi literasi baca tulis sudah layak dari aspek kevalidan, kepraktisan dan keefektifan untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas 5 SDN 2 Selong. Serta peningkatan literasi baca tulis siswa cukup efektif dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Google Site, Literasi, Baca Tulis

A. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dewasa ini semakin meningkat dengan cepat dan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan. Perkembangan telekomunikasi dan informatika (IT) di Indonesia sudah begitu pesat. Berdasarkan data yang dipublikasikan *We Are Social*, pada awal tahun 2020 tercatat 175,4 juta orang Indonesia yang menggunakan internet dari total populasi 272,1 juta jiwa (Rohmanudin, 2022). Data dari Kementerian Pendidikan dan

Kebudayaan yang dilansir dalam situs Data Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menyatakan jumlah siswa Pendidikan Dasar dan Menengah di Indonesia pada tahun 2016 mencapai 42,9 juta siswa (Purwanto et al., 2020). Dari jumlah tersebut, perbandingan jumlah peserta didik dan penggunaan internet untuk pendidikan masih sangat tidak seimbang. Dalam kata lain, pemanfaatan internet dalam dunia pendidikan masih sangat minim.

Minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis internet untuk pendidikan disebabkan banyak faktor, diantaranya sarana dan prasarana pendidikan yang masih sangat kurang terutama untuk masuknya internet ke sekolah. Faktor lainnya yaitu SDM dalam hal ini guru maupun karyawan banyak yang masih buta terhadap internet (Yuliza, 2023).

Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang wajib diberikan dari jenjang sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi. Hal itu dikarenakan bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional sekaligus bahasa Negara di Indonesia. Bahasa nasional atau bahasa Indonesia berfungsi sebagai : lambang kebanggaan nasional, lambang identitas nasional, alat pemersatu bangsa, dan sebagai alat perhubungan antar budaya atau daerah. (Nasution et al., 2022) .

Literasi merupakan bagian penting dari pembelajaran di sekolah khususnya sekolah dasar. Literasi baca dan tulis adalah pengetahuan dan kecakapan untuk membaca, menulis, mencari, menelusuri, mengolah, dan memahami informasi menganalisis, menanggapi, dan menggunakan teks tertulis untuk

mencapai tujuan, mengembangkan pemahaman dan potensi, serta berpartisipasi di lingkungan social (Iman, 2022). Literasi baca tulis merupakan salah satu jenis literasi dasar yang harus dimiliki oleh setiap individu.

Observasi awal dilakukan oleh peneliti pada tanggal 16 Juli 2023 di SDN 2 Selong pada kelas 5 dengan jumlah siswa 44 orang. Pada saat dilakukan pengujian siswa dianjurkan membawa *smartphone* dan membuka situs simulasi AKM dengan memilih opsi literasi baca tulis. Setelah dilakukan pengujian awal dengan menggunakan situs simulasi AKM sehingga didapatkan hasil 14 dari 44 siswa bisa menjawab dengan lancar, 10 siswa menjawab dengan cukup lambat, dan sisanya tidak bisa menjawab sama sekali. Hasil ini diperoleh melalui kumpulan nilai tes simulasi AKM yang muncul setelah menyelesaikan soal.

Google Site merupakan salah satu media pembelajaran dari sekian banyak media yang dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran dikarenakan tata cara penggunaan yang mudah dan bersifat gratis (Pratama et al., 2023). Kelebihan lainnya dari *google site*

dapat di kustomasi berdasarkan kebutuhan. *Google site* ini juga dapat menyesuaikan diri berdasarkan perangkat yang digunakan serta dapat diakses darimana saja dan kapan saja. Oleh karena itu salah satu media pembelajaran yang sesuai adalah media pembelajaran *google site*. Dalam *google site* dilengkapi dengan fitur pengenalan, video, materi pembelajaran dan lain sebagainya (Islanda & Darmawan, 2023). Hal ini juga didukung dengan hasil observasi yang menunjukkan dari 44 siswa 35 orang memiliki *smartphone* serta disediakannya wifi dengan kecepatan 10 mbps di SDN 2 Selong.

Penelitian tentang pengembangan ini berfokus pada sumber belajar yang dapat digunakan oleh siswa dan guru. Adapun materi dalam media ini dapat diperbaharui secara berkala oleh guru kelas V di SDN 2 Selong. Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti mengangkat judul “Pengembangan Web Pembelajaran Berbasis *Google site* untuk meningkatkan literasi peserta didik Kelas 5 Di SDN 2 Selong” sebagai solusi dari masalah pembelajaran yang masih kurang akan teknologi.

B. Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. R&D merupakan jenis penelitian yang menghasilkan suatu produk bukan menguji sebuah teori (Okpatrioka, 2023). Model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE yang merupakan suatu model yang di dalamnya merepresentasikan tahapan-tahapan secara sistematis (tertata) dan sistemis dalam penggunaan bertujuan untuk tercapainya hasil yang di inginkan (Hasia, 2023). Model pengembangan terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*.

Penelitian ini dilakukan di SDN 2 Selong pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. subjek penelitian adalah siswa dan siswi di SDN 2 Selong. Jumlah subjek secara keseluruhan sebanyak 30 orang di kelas 5 yang sudah menguasai materi. Sedangkan untuk objek penelitian ini adalah media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis *Google Site* pada materi literasi. Teknik pengumpulan data yang

digunakan dalam penelitian pengembangan ini berupa observasi, angket/kuisisioner, dan tes.

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrument non tes yang dibuat dalam bentuk angket terstruktur. Angket yang disusun akan dibagikan kepada ahli media, ahli materi, dan siswa sebagai responden. Skala pengukuran dibutuhkan dalam setiap instrumen non-tes supaya dapat menghasilkan data kuantitatif yang akurat. Jenis skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala *Likert* dengan skor penilaian 1 sampai 5.

Analisis data pada penelitian ini meliputi analisis data kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Analisis data kevalidan dan kepraktisan berasal dari hasil kuisisioner yang kemudian dikonversikan ke data kualitatif dengan *Skala Likert*. Konversi nilai ini menggunakan dikembangkan oleh Eko Putro Widoyoko (2009: 238) sebagaimana tabel dibawah ini:

Tabel 1. Konversi Nilai

Skor		Kriteria
Rumus	Rerata Skor	
$X > X_i + 1,8 S_{bi}$	$X > 4,2$	SB
$X_i + 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 1,8 S_{bi}$	$3,4 < X \leq 4,2$	B
$X_i - 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 0,6 S_{bi}$	$2,6 < X \leq 3,4$	C
$X_i - 1,8 S_{bi} < X \leq X_i - 0,6 S_{bi}$	$1,8 < X \leq 2,6$	K
$X \leq X_i - 1,8 S_{bi}$	$X \leq 1,8$	SK

Sumber: Eko Putro Widoyoko
(2009: 238)

Keterangan:

X_i (Rarata skor ideal) = $1/2$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

(Simpangan baku ideal) = $1/6$ (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

X = Skor empiris

Berikut perhitungan data pada masing-masing skala:

Skor Maks : 5

Skor Min : 1

X_i : $1/2 (5+1) = 3$

S_{bi} : $1/6 (5-1) = 0,67$

Sedangkan, analisis data keefektifan media pembelajaran menggunakan ketuntasan belajar klasikal dengan rumus perhitungan ketuntasan belajar klasikal, sebagai berikut:

$$KBK = \frac{\sum N}{\sum S} \times 100\%$$

Keterangan:

KBK : Ketuntasan belajar klasikal

ΣN : Banyak siswa yang tuntas
 ΣS : Banyak siswa keseluruhan
Untuk analisis data keektifan peningkatan materi literasi digunakan *Uji N-Gain* dengan rumus sebagai berikut:

$$g = \frac{S_f - S_i}{100 - S_i}$$

Keterangan:

g : Skor gain ternormalisasi

S_i : Nilai Pre Test

S_f : Nilai Post Test

C. Hasil dan Pembahasan

a) Hasil Penelitian

➤ Hasil Pengembangan

1. Pengembangan Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis Website menggunakan *Google Sites* pada materi Literasi kelas V. Hasil penelitian dan pengembangan ini dapat menambah pengetahuan dan membantu proses pembelajaran siswa. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Model pengembangan terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*.

Berikut merupakan langkah-langkah tahapan yang telah disederhankan oleh penulis:

1) Analisis (Analysis)

Tujuan dari tahapan analisis adalah untuk mengetahui kebutuhan awal dalam mengembangkan media pembelajaran ini (Fatmawati et al., 2023). Dalam mengembangkan media ini diperlukan analisis kebutuhan yaitu:

a. Analisis Kebutuhan Pengguna

Dalam hal ini pengguna aplikasi adalah siswa kelas 5 SDN 2 Selong yang rata-rata telah memiliki smartphone. Kemudian subjek pengguna tersebut dapat digunakan sebagai pedoman untuk mengembangkan aplikasi, yaitu menentukan tampilan dan kemudahan penggunaan yang sesuai dengan usia pengguna berkisar antara 11-12 tahun.

b. Analisis Konten atau Isi

Analisis konten berkaitan dengan isi dari aplikasi pembelajaran yaitu materi yang relevan dengan Kompetensi Dasar serta

ditentukan dengan Rapor mutu pendidikan Tahun 2024 di SDN 2 Selong.

c. Analisis Kebutuhan Hardware dan Software.

Kebutuhan *hardware* yang sesuai antara lain: *PC* atau laptop dengan ram minimal 2 gb, *ssd/hdd* 120gb dan tersedia jaringan internet. *Smartphone* dengan spesifikasi ram 1 gb, internal 8gb, dan tersedia jaringan internet. Adapun untuk kebutuhan *software* yang sesuai antara lain: *PC* atau laptop dengan OS windows 7 keatas telah di uji coba, *browser/peramban*, jaringan internet. *Smartphone* dengan OS *android* 5 keatas serta jaringan internet dan perambaan .

d. Sarana Penunjang

Sarana penunjang dari media yang telah dikembangkan antara lain: a) Tersedianya laptop sebanyak 7 buah di SDN 2 Selong. b) Tersedianya jaringan internet berupa wifi indihome dengan kecepatan 10 Mbps. c) Rata-

rata semua siswa kelas 5 telah memiliki *smartphone*.

2) Desain (*Design*)

Pada tahapan ini peneliti juga mendesain tampilan media pembelajaran literasi berupa *storyboard*. Setelah desain tampilan diselesaikan dan disetujui maka dirancanglah alur kerja system dengan model *flowcart*.

3) Pengembangan Produk

Pada tahap ini peneliti mulai untuk rnengembangkan produk. Pengembangan produk dimulai dari rnenentukan CP, ATP, Modul ajar , Materi, kemudian rnenentukan icon aplikasi, dan desain produk, sampai dengan finishing pada pembuatan evaluasi dan profil penulis.



Gambar 1. Tampilan Media Google Site yang sudah dikembangkan

4) Implementasi

Peneliti melakukan pengujian terbatas atau validasi dengan melibatkan dua tim ahli, yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli desain media.

a. Ahli Materi

Berdasarkan hasil validasi materi, produk media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti memperoleh skor 91 dengan kategori sangat valid, kemudian dianalisis menggunakan skala lima.

b. Validasi Ahli Media

Hasil validasi ahli desain tampilan menunjukkan produk berupa media pembelajaran berbasis *google site* yang dikembangkan oleh peneliti belum efektif digunakan dengan perolehan skor 76 dengan kategori kurang valid, sehingga dilakukan revisi produk.

5) Evaluasi

Revisi hasil uji produk dilakukan oleh peneliti berdasarkan beberapa saran dari ahli media, ahli materi dan angket respon siswa. Adapun kritik dan saran yang diberikan oleh ahli

media yaitu revisi pertama adalah saran dari ahli media berupa tampilan latar belakang yang lebih kontras dengan teks dilayar serta pergatian dari gif ke png.



Gambar 2.Sebelum Revisi



Gambar 3.Sesudah Revisi

Revisi kedua adalah perubahan pada bagian tombol dan penambahan logo universitas.



Gambar 4. Sebelum Revisi



Gambar 5. Sesudah Revisi



Gambar 5. Sebelum Revisi



Gambar 6. Sesudah Revisi

➤ **Hasil Uji Efektivitas Media Google Site**

Berdasarkan hasil uji coba media pembelajaran berbasis *Google Site* yang dikembangkan, kemudian diberikan tes berupa materi literasi baca tulis sebanyak 30 soal dengan hasil peserta didik yang mendapat nilai diatas KKM berjumlah 29 orang dan 1 orang mendapatkan nilai dibawah KKM. Kemudian diperoleh rata-rata sebesar 84,2 dan persentase tuntas 96,7%. Untuk mengetahui persentase tingkat pencapaian keefektifan media *google site* ini menggunakan rumus ketuntasan belajar klasikal yaitu sebagai berikut:

$$KBK = \frac{\sum N}{\sum S} \times 100\%$$

$$KBK = \frac{29}{30} \times 100\% \\ = 96,7\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas, ketuntasan belajar kelas memperoleh hasil sebesar 96,7%, dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa media *google site* efektif digunakan

➤ **Hasil Uji Efektifitas Peningkatan Literasi Baca Tulis**

Untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan literasi baca tulis peserta didik, peneliti melakukan tes belajar pada siswa sebelum dan sesudah

penggunaan media *google site*. Adapun jumlah soal *pre test* dan *post tes* sebanyak 30 soal. Kemudian data yang diperoleh diolah menggunakan uji *N-Gain*. Berikut hasil perhitungan *N-Gain*.

Tabel 2. Hasil Uji *n-gain*

Rata-Rata Pretest	Rata-Rata Posttest	Skor Rata-Rata N-Gain	% N-Gain	Kategori
54,42	84,22	0,64	64%	Cukup Efektif

Hasil *N-Gain* skor menunjukkan nilai rata-ratanya 0,64 yang berarti kategorinya “sedang” dan dari hasil *N-Gain* persen diperoleh nilai rata-ratanya yaitu 64% yang berarti kategorinya “Cukup Efektif” sehingga kesimpulannya ada peningkatan yang cukup tinggi pada literasi baca tulis peserta didik pra maupun pasca diberikan media dan penggunaan media *google site* cukup efektif untuk meningkatkan literasi baca tulis peserta didik.

b) Pembahasan

Hasil pengisian angket oleh ahli media, mahli materi dan siswa kemudian diolah menggunakan skala lima dan dianalisis oleh peneliti.

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media ini dilakukan untuk mengetahui kevalidan media yang telah dikembangkan

Skor	Rata-Rata	Rentang Skor	%	Kategori
135	4,5	X> 125 135	90	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi di atas setelah direvisi, hasil persentase ahli media terhadap media pembelajaran literasi berbasis *google site* sebesar 90% dengan skor 135 > 126 dan termasuk kriteria sangat valid yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *google site* layak sebagai penunjang pembelajaran kelas V di SDN 2 Selong

b. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi ini dilakukan untuk mengetahui kevalidan materi tentang literasi baca tulis. Materi dalam media yang sudah dikembangkan ini divalidasi oleh ahli materi yaitu salah satu Guru Mata Pelajaran di SDN 2 Selong.

Tabel 3. Uji Ahli Materi

Skor	Rata-Rata	Rentang Skor	%	Kategori
91	4,3	X> 88,2	86,67	Sangat

91

Valid

Berdasarkan hasil validasi di atas, hasil persentase ahli materi terhadap media pembelajaran literasi berbasis *google site* sebesar 86,67% dengan rentang skor 91>88,2 dan termasuk kriteria sangat valid yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *google site* layak sebagai penunjang pembelajaran kelas V di SDN 2 Selong.

c. Respon Siswa

Adapun hasil respon dari lembar angket yang disebarakan ke siswa dapat di dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Respon Siswa

Responden	Skor Maks	Skor Min	Skor	Kategori
30	200	40	169	Sangat Baik

Hasil pengisian angket menunjukkan bahwa respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan oleh peneliti dalam kategori “Sangat Baik” dengan diperoleh skor respon siswa sebesar 169 dari skor maksimal ideal sebesar 200. Hal ini menunjukkan media ini sangat

membantu siswa selama proses kegiatan pembelajaran.

Penggunaan *google site* di dalam pembelajaran menurut Khairunnisa et al., (2025) memiliki manfaat yang sangat bagus bagi pengajar maupun peserta didik dalam menunjang proses belajar mengajar. Aplikasi ini dapat diakses atau digunakan secara gratis oleh pengajar maupun peserta didik. Media pembelajaran yang bersifat online keberadaanya sangat dapat membantu dan bisa diatur waktunya atau lebih fleksibel.

2. Uji Efektifitas

a. Uji Efektifitas Media

Berdasarkan hasil penelitian, menandakan adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas 5 pada materi literasi bisa dilihat dari persentase ketuntasan setelah dilakukan uji coba yakni sebesar 96,7% dengan rata-rata nilai siswa yakni 84,2

Walaupun pada dasarnya media pembelajaran berbasis *google site* bukan satu-satunya media yang dapat digunakan pada materi literasi, akan tetapi pada saat

melakukan penelitian di kelas 5 SDN 2 Selong dapat membantu siswa dalam mempelajari materi literasi dengan cara yang menarik dan tidak membosankan.

Berdasarkan penjelasan diatas, penggunaan *google site* sebagai media pembelajaran memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik karena dapat meningkatkan minat belajar para siswa, media ini disukai oleh siswa karena terdapat banyak fitur menarik yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, seperti penyediaan pembelajaran visual seperti gambar, video, animasi sehingga materi pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. *Google site* juga merupakan website yang sederhana dan ramah pengguna sehingga mempermudah siswa untuk belajar sambil bermain dimanapun dan kapan pun, pengguna tidak cepat merasa bosan untuk belajar literasi berbeda jika penyampaian materi oleh guru dengan cara

ceramah (Jubaidah & Zulkarnain, 2020).

b. Uji Efektifitas Peningkatan Literasi Baca Tulis

Berdasarkan uji coba pretest dan posttest diperoleh hasil skor rata-rata uji *N-Gain* secara keseluruhan sebesar 0,64 dengan kategori sedang atau efektif. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan literasi baca tulis peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis web *google site*. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Firdaus & Mahardika (2022) menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis web pada pembelajaran dan memperoleh skor rata-rata uji *N-Gain* secara keseluruhan sebesar 0,45 dengan kategori sedang dan terbukti mendapat peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan efektif.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan *Google Site* dengan metode penelitian *Research & Development (R&D)* dinyatakan valid setelah melalui tahap evaluasi oleh ahli media, ahli materi maupun pengguna (siswa SDN 2 Selong). Berikut dibawah ini hasil validasi oleh beberapa ahli dan pengguna:

- a) Hasil uji untuk produk media pembelajaran menggunakan *google site* termasuk dalam kategori "Valid" sesuai dengan penilaian ahli media dan ahli materi, dimana ahli media memperoleh skor 135 dan persentase secara keseluruhan sebesar 90%, ahli materi dengan jumlah skor 91 dan persentase secara keseluruhan sebesar 86,67%, serta aspek praktis dari respon siswa diperoleh skor 5073 dengan rata-rata skor 169,1 sehingga termasuk dalam kategori "Sangat Baik/Praktis".
- b) Aspek keefektifan dapat diketahui melalui hasil tes belajar siswa yang diberikan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Google Site*. Hasil tes belajar

memperoleh tingkat ketuntasan sebesar 96,7% dengan rata-rata 84,2 yang dapat dikatakan media efektif untuk digunakan

- c) Untuk aspek keefektifan tingkat materi literasi baca tulis peserta didik, pada hasil pre test dan post test ada kenaikan literasi baca tulis peserta didik dan berdasarkan output uji *N-Gain* diperoleh skor 0,64 dengan persentase 64 yaitu kategori “Cukup Efektif”, yang menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang cukup pada literasi baca tulis peserta didik pra maupun pasca diberikan penggunaan media *google site*.

DAFTAR PUSTAKA

- Fatmawati, E., Mauludea, H., Ramadhan Muhamad Alatri, F., & Husin, H. (2023). Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis video pada pelajaran ilmu pengetahuan sosial. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 12(1), 190–196. <https://doi.org/10.31571/saintek.v12i1.4499>
- Firdaus, M. A., & Mahardika, A. I. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web pada Materi Kemagnetan dan Pemanfaatannya di Kelas IX dengan Metode Demonstrasi. *Computing and Education Technology Journal (CETJ)*, 2, 80–90. <https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/cetj/article/view/5597>
- Hasia, H. (2023). *Aplikasi Multimedia Sebagai Media Informasi Pada Pengenalan Bangunan Bersejarah Kota Palopo Berbasis Android*. Universitas Cokroaminoto Palopo.
- Iman, B. N. (2022). Budaya literasi dalam dunia pendidikan. *Conference of Elementary Studies*, 23–41. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pro/article/view/14908>
- Islanda, E., & Darmawan, D. (2023). Pengembangan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknodik*, 27(1), 51–62.
- Jubaidah, S., & Zulkarnain, M. R. (2020). Penggunaan Google Sites Pada Pembelajaran Matematika Materi Pola Bilangan Smp Kelas VIII Smpn 1 Astambul. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(2), 68–73.
- Khairunnisa, A., Supriatin, T.,

- Supriatno, B., & Hamdiyati, Y. (2025). *Penggunaan Media PE-BAGS berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Keterampilan Kolaborasi siswa pada Materi Keanekaragaman Hewan (The Use of PE-BAGS Learning Media to Improve Students ' Cognitive Abilities and Train Collaborative S. 11, 94–103.*
- Minarta, S. M., & Pamungkas, H. P. (2022). Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Man 1 Lamongan. *OIKOS Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi, VI*(Vol 6 No 2), 189–199.
<https://doi.org/10.23969/oikos.v6i2.5628>
- Nasution, A. S., Wani, A. S., & Syahputra, E. (2022). Sejarah Perkembangan Bahasa Indonesia. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE), 1*(3), 197–202.
<https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2520>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan.
- Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya, 1*(1), 86–100.
<https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Pratama, R., Alamsyah, M., Ferry, M. S., & Marhento, G. (2023). Pemanfaatan Google Site Sebagai Media Pembelajaran IPA. *Prosiding Seminar Nasional Sains, 4*(1), 12–15.
<https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/sinasis/article/view/7094>
- Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Hyun, C. C., Wijayanti, L. M., & Putri, R. S. (2020). Studi eksploratif dampak pandemi COVID-19 terhadap proses pembelajaran online di sekolah dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling, 2*(1), 1–12.
- Rohmanudin, E. (2022). *Pengaruh Kelompok Referensi Terhadap Keputusan Pembelian Produk Fashion Merek Erigo: Studi Pada Konsumen Erigo Mahasiswa Ekonomi Syariah IAIN Kediri Angkatan Tahun 2018. 4*(1), 1–23.
- Yuliza, S. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis

- Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Di MTs Negeri Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 33–48.
<https://doi.org/10.58222/jurip.v2i1.249>
- Ali, B. (2020). Analisis Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Bibit Kakao Menggunakan Metode AHP. *D'ComPutarE: Jurnal Ilmiah Information Technology*, 9(2), 8–17.
- Anggreini, D., & Priyoadmiko, E. (2022). Peran guru dalam menghadapi tantangan implementasi merdeka belajar untuk meningkatkan pembelajaran matematika pada era omicron dan era society 5.0. *Prosiding Seminar Nasional PGSD UST*, 1(1), 75–87.
- Azizah, R. (2023). *Penggunaan Metode Pemberian Tugas Rumah dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Menulis Puisi di Kelas VIII A SMP Negeri 1 Klakah, Kabupaten Lumajang*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Baihaqi, A., Mufarroha, A., & Imani, A. I. T. (2020). Youtube Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif di SMK Nurul Yaqin Sampang. *EDUSIANA: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 7(1), 74–88.
- Dewanti, L., & Yasmita, E. M. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Buku Cerita Bergambar Pada Siswa di SDN 17 Pasar Surantih Pesisir Selatan-Sumatera Barat. *Jurnal Ilmiah Hospitality*, 11(1), 381–388.
- Dewi, R. A. S. A. (2021). *Pengembangan Poly School Sebagai Media Pembelajaran Pada Peserta Didik Sma Kelas Xi Materi Polinomial*. Muhammadiyah University, Semarang.