



Pengembangan Media “SIBACA” Bantuan *Google Sites* Dalam Mengoptimalkan Kemampuan Pemahaman Tanda Baca Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Noviyanti Wulandari^{1*}, Nurul Istiq'faroh²

^{1*2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
*noviyanti.22007@mhs.unesa.ac.id

Submitted: 18-03-2026 Accepted: 20-05-2026 Published: 30-05-2026

ABSTRAK

Proses pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar tentu melibatkan peserta didik untuk berperan aktif. Untuk mendukung keaktifan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu menarik minat peserta didik. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif “SIBACA” berbasis *Google Sites* pada materi tanda baca dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan media melalui analisis tiga aspek, yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Subjek penelitian ini adalah 21 peserta didik kelas III SDN Kejawan Putih I/243. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase kevalidan media sebesar 94,23% dan kevalidan materi sebesar 86,36% dengan kriteria "Sangat Valid". Persentase kepraktisan berdasarkan angket respon guru sebesar 92,85 dan angket respon peserta didik sebesar 90,98% dengan kriteria "Sangat Praktis". Sementara itu, keefektifan media diperoleh melalui analisis N-Gain berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* dengan nilai sebesar 0,72 yang berada pada kategori tinggi. Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan, media pembelajaran interaktif “SIBACA” berbasis *Google Sites* dinyatakan layak digunakan untuk mengoptimalkan kemampuan pemahaman tanda baca peserta didik kelas III sekolah dasar.

Kata kunci: *Google Sites, Media Pembelajaran, Pemahaman Tanda Baca, Sekolah Dasar, SIBACA*

ABSTRACT

The Indonesian language learning process in elementary schools requires students to actively participate in classroom activities. To support this active participation, learning media that can attract students interest are needed. This study developed interactive learning media called “SIBACA” based on Google Sites for punctuation material, aiming to determine the feasibility of the media through the analysis of three aspects: validity, practicality, and effectiveness. This study employed the ADDIE development model. The subjects of this research were 21 third-grade students of SDN Kejawan Putih I/243. The results showed that the media validity percentage was 94,23%, while the material validity percentage was 86,36%, both categorized as "Highly Valid". The practicality percentage based on the teacher response questionnaire was 92,85%, while the student response questionnaire reached 90,98%, both categorized as "Highly Practical". Meanwhile, the effectiveness of the media was measured through N-Gain analysis based on pretest and posttest results, yielding a score of 0,72, which falls into the high category. Based on the development research conducted, the interactive learning media “SIBACA” based on Google Sites is considered feasible for optimizing the punctuation comprehension skills of third-grade elementary school students.

Keywords: *Digital Learning Media, Elementary School, Google Sites, Punctuation Comprehension, SIBACA*

Pengutipan APA:

Wulandari, N., & Istiq'faroh, N. (2026). Pengembangan Media “SIBACA” *Google Sites* Dalam Mengoptimalkan Kemampuan Pemahaman Tanda Baca Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(5).



PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar berperan penting dalam membangun literasi, salah satunya melalui penguasaan tanda baca yang berpengaruh pada kemampuan membaca dan memahami teks. Di abad ke-21, literasi dasar harus didukung teknologi agar efektif dan sesuai kebutuhan siswa. (Rahayu et al., 2022) menyatakan era digital menuntut kesiapan keterampilan teknologi, sejalan dengan (Tafonao, 2018) bahwa IPTEK mendorong inovasi pendidikan yang canggih agar pembelajaran berjalan cepat dan lancar.

Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam merancang pembelajaran yang teratur, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik (Widyanto & Wahyuni, 2020). Guru tidak hanya dituntut memilih metode yang tepat, tetapi juga memanfaatkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan perhatian, motivasi, serta keterlibatan peserta didik selama proses belajar (Purnasari & Sadewo, 2021). Menurut (Istiq'faroh, 2022) media pembelajaran adalah sarana vital penyampai materi agar menarik dan mudah dipahami. Melalui media inovatif, guru dapat menjadi perantara efektif untuk memicu perhatian, motivasi, dan interaksi siswa (Istiq'faroh, 2025).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada 16 April 2025 di kelas III SDN Kejawan Putih I/243, ditemukan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami dan menggunakan tanda baca, terutama tanda titik (.), koma (,), tanda tanya (?), dan tanda seru (!). Kesulitan tersebut tampak ketika peserta didik membaca teks tanpa memperhatikan fungsi tanda baca sehingga intonasi dan makna kurang tepat. Kondisi ini berdampak pada hasil belajar yang masih rendah, ditunjukkan oleh nilai rata-rata kelas sebesar 60 dan sebanyak 80,85% peserta didik belum mencapai KKM (75). Meskipun tahun sebelumnya telah menggunakan Kurikulum Merdeka, pemahaman siswa tetap minim. Faktor penyebabnya adalah siswa belum memahami esensi fungsi tanda baca, serta pembelajaran yang masih didominasi penjelasan klasikal yang monoton dari guru.

Jika dibiarkan, hal ini akan menghambat kemampuan literasi secara menyeluruh. Oleh karena itu, diperlukan media yang mampu menjalankan fungsi strukturalnya. (Istiq'faroh, 2025) menjelaskan media berfungsi menyalurkan pesan untuk merangsang minat dan pemahaman belajar. Ketika partisipasi siswa meningkat, penyampaian materi menjadi lebih efektif (Istiq'faroh, 2025). Hal ini didukung (Audia et al, 2021) dan (Kustandi & Darmawan, 2020) mengenai pentingnya media proaktif untuk memperjelas makna teks. Media yang menarik juga terbukti menciptakan situasi belajar yang menyenangkan (Hamid et al., 2020) melalui komunikasi tertulis, visual, dan auditori (Rusman et al., 2019).

Salah satu alternatif yang dapat digunakan ialah media pembelajaran berbasis web melalui *Google Sites*. Media digital ini bertindak sebagai sarana penyampaian materi sekaligus penguat interaksi siswa melalui ekosistem digital (Istiq'faroh, 2025). Media digital memiliki fleksibel tinggi karena dapat dikreasikan, dimodifikasi, dan diakses secara mudah melalui perangkat digital

(Hayuningtyas & Batubara., 2021). *Google Sites* juga memungkinkan integrasi dengan berbagai layanan digital seperti *YouTube*, *Google Drive*, maupun *Google Form* (Agustin, 2025), sehingga materi pembelajaran dapat disajikan secara lebih interaktif dan terorganisasi (Salsabila et al., 2022). Dalam implementasinya di SDN Kejawan Putih I/243, pemanfaatan media berbasis web tetap memungkinkan karena pembelajaran dilaksanakan menggunakan fasilitas laboratorium komputer sekolah.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *Google Sites* efektif digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar. Menurut (Wahyudi et al., 2023) *Google Sites* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia. (Ningsih et al., 2023) menunjukkan bahwa media berbasis *Google Sites* memiliki tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan hasil belajar. Lebih lanjut, platform ini mampu melatih berpikir kritis, literasi digital (Setianingsih et al., 2024), serta menawarkan fitur kolaboratif yang mudah digunakan (Adzkiya & Suryaman, 2021).

Meskipun demikian, penelitian-penelitian terdahulu umumnya berfokus pada peningkatan motivasi belajar, hasil belajar umum, keterampilan berpikir kritis, atau literasi digital melalui *Google Sites*. Berdasarkan penelusuran literatur dan kajian penelitian sebelumnya, belum ditemukan penelitian yang secara spesifik mengembangkan media berbasis *Google Sites* untuk memfasilitasi pemahaman tanda baca pada peserta didik kelas III sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti ini mengembangkan media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang diberi nama “SIBACA” (Siswa Belajar Tanda Baca), yang dirancang khusus untuk materi tanda baca kelas III sekolah dasar. Kebaruan penelitian ini bukan sekadar penggunaan *Google Sites*, melainkan pengembangan media yang dirancang spesifik untuk pembelajaran tanda baca melalui integrasi video pembelajaran, audio cerita, game interaktif, serta navigasi sederhana yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Media ini dirancang untuk membantu peserta didik memahami fungsi tanda baca sekaligus menghubungkannya dengan praktik membaca dan pemaknaan teks.

Dengan demikian, novelty penelitian ini terletak pada pengembangan media *Google Sites* yang secara khusus difokuskan pada pemahaman tanda baca peserta didik kelas III sekolah dasar melalui integrasi fitur interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik belajar peserta didik usia sekolah dasar. Penelitian ini juga memberikan kontribusi terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar melalui penyediaan alternatif media digital yang mendukung pembelajaran tanda baca secara lebih kontekstual, menarik, dan mudah diakses. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran “SIBACA” berbasis *Google Sites* pada materi tanda baca di kelas III SDN Kejawan Putih I/243.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Google Sites* “SIBACA” pada materi tanda baca kelas III sekolah dasar. Metode R&D digunakan untuk menghasilkan produk pendidikan sekaligus menguji kelayakan penggunaannya dalam pembelajaran (Branch, 2009). Model pengembangan yang adalah ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Tahap analysis dilakukan melalui identifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta permasalahan yang ditemukan pada materi pembelajaran tanda baca. Hasil observasi dan wawancara dengan guru menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan memahami fungsi beberapa tanda baca, khususnya tanda titik, koma, tanda tanya, dan tanda seru. Peserta didik cenderung membaca teks tanpa memperhatikan penggunaan tanda baca sehingga makna bacaan dan intonasi kurang tepat.

Tahap design meliputi perancangan media pembelajaran, penyusunan alur navigasi, pemilihan materi, penyusunan video dan permainan interaktif, serta pengembangan instrumen penelitian berupa lembar validasi, angket respon, dan tes hasil belajar. Selanjutnya tahap development dilakukan melalui pembuatan media “SIBACA” yang kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Tahap implementation dilakukan melalui uji coba media kepada peserta didik kelas III sekolah dasar, sedangkan tahap evaluation dilakukan melalui revisi dan penyempurnaan media berdasarkan hasil validasi serta implementasi lapangan.

Desain penelitian menggunakan *one group pretest-posttest design*. Dalam desain ini, peserta didik diberikan pretest sebelum penggunaan media “SIBACA”, kemudian memperoleh perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media, dan selanjutnya diberikan posttest untuk mengetahui perubahan hasil belajar setelah penggunaan media.

Tabel 1. Desain Penelitian

Pretest	Perlakuan	Posttes
O1	X	O2

Keterangan:

O1 = Pretest

X = Perlakuan

O2 = Posttest

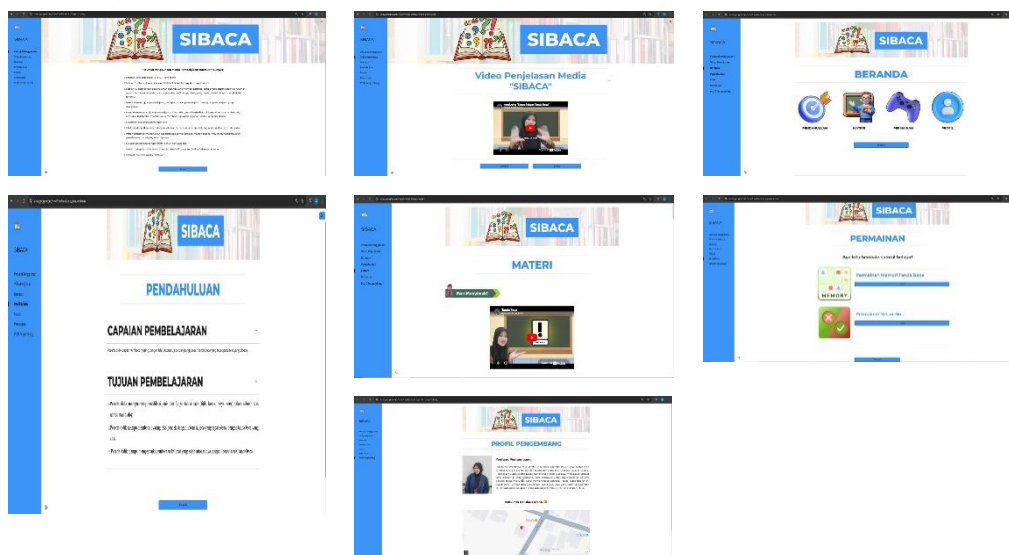
Subjek penelitian terdiri atas 21 peserta didik kelas III SDN Kejawan Putih I/243 pada tahun ajaran 2025/2026 yang seluruhnya dijadikan subjek uji coba lapangan. Pemilihan satu kelas dilakukan sesuai karakteristik penelitian pengembangan yang berfokus pada pengujian kelayakan dan implementasi produk pembelajaran. Meskipun demikian, jumlah sampel yang terbatas dan berasal dari satu sekolah menyebabkan validitas eksternal penelitian masih terbatas sehingga hasil penelitian belum

dapat digeneralisasikan secara luas pada seluruh konteks sekolah dasar yang memiliki karakteristik berbeda.

Instrumen pengumpulan data meliputi angket validasi media dan materi, angket respon guru dan peserta didik, serta tes hasil belajar. Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif menggunakan skala Likert untuk mengukur validasi ahli, skala Guttman untuk menganalisis angket respon, serta perhitungan *N-Gain* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran. Penelitian ini juga memiliki potensi bias implementasi karena guru terlibat dalam penggunaan media selama proses pembelajaran. Keterlibatan guru dapat memberikan pengaruh terhadap respon peserta didik maupun pelaksanaan pembelajaran sehingga hasil penelitian perlu dipahami dalam konteks implementasi yang berlangsung di kelas penelitian.

HASIL

Hasil penelitian ini menunjukkan pengembangan media pembelajaran interaktif “SIBACA”, yang berbasis *Google Sites*, yang mencakup materi tanda baca untuk siswa kelas III sekolah dasar, dan dapat diakses melalui tautan <https://bit.ly/mediasibaca>. Media yang dikembangkan terdiri dari beberapa layar utama, yaitu halaman pembuka yang berisi logo dan petunjuk penggunaan, halaman dengan video yang menjelaskan media, halaman beranda dalam bentuk ikon (pendahuluan, materi, permainan, dan profil pengembang), halaman pendahuluan yang berisi capaian dan tujuan pembelajaran, halaman materi yang menyajikan video intruksional dan cerita dengan fitur audio, halaman permainan interaktif, serta halaman profil pengembang.



Gambar 1. Hasil Pengembangan Media “SIBACA Berbasis *Google Sites*

Sebelum digunakan dalam proses pembelajaran, media “SIBACA” telah melalui tahap revisi berdasarkan saran validator. Revisi yang dilakukan meliputi penambahan ikon navigasi kembali dan lebih lanjut, perbaikan penulisan pada beberapa bagian, serta penyempurnaan pada bagian permainan (*game*) agar lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi pembelajaran. Revisi tersebut bertujuan meningkatkan kualitas tampilan, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian isi media sehingga lebih optimal digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi tanda baca.

Pada tahap kelayakan, media pembelajaran divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi dilakukan untuk menilai kelayakan media dari aspek visual, keterjangkauan, isi materi, penyajian, penilaian, dan kebahasaan.

Tabel 2. Hasil Validasi Media

Aspek yang dinilai	Total skor	Total Maksimal	Persentase	Kriteria kelayakan
Visual				
Keterjangkauan	49	52	94,23%	Sangat Valid
Kebahasaan				

Hasil validasi media menunjukkan bahwa media memperoleh persentase sebesar 94,23% dengan kategori sangat valid. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek tampilan, aksesibilitas, serta penggunaan bahasa yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Validator juga memberikan beberapa saran perbaikan berupa penambahan ikon navigasi, penyempurnaan penulisan, dan penyesuaian pada bagian permainan agar media lebih optimal digunakan.

Tabel 3. Hasil Validasi Materi

Aspek yang dinilai	Total skor	Total Maksimal	Persentase	Kriteria kelayakan
Kelayakan isi				
Penyajian materi	38	44	86,36%	Sangat Valid
Penilaian				
Kebahasaan				

Validasi materi memperoleh persentase sebesar 86,36% dengan kategori sangat valid. Aspek yang memperoleh skor tinggi terdapat pada kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kemanfaatan materi, ketepatan urutan materi, dan penggunaan bahasa yang sesuai kaidah Bahasa Indonesia. Sementara itu, beberapa aspek seperti kelengkapan materi, kemudahan pemahaman, dan daya tarik materi memperoleh skor lebih rendah dibanding aspek lain sehingga menjadi dasar penyempurnaan media.

Selanjutnya pada tahap kepraktisan diperoleh hasil angket respon guru dan peserta didik setelah penggunaan media “SIBACA”.

Tabel 4. Indikator Respon Guru

Aspek yang dinilai	Total skor	Total maksimal	Persentase	Kriteria kepraktisan
Visual				
Kebahasaan				
Keterjangkauan				
Materi	52	52	92,85%	Sangta Praktis
Kebermanfaatan dan motivasi				
Kemandirian dan berpikir kritis				

Tabel 5. Indikator Respon Siswa

Aspek yang dinilai	Total skor	Total maksimal	Persentase	Kriteria kepraktisan
Kemenarikan				
Kemudahan				
Kebermanfaatan				
Kebahasaan	1.070	1.176	90,98%	Sangat Praktis
Materi				
Visual				
Kemandirian dan berpikir kritis				

Berdasarkan hasil angket, guru memberikan respon sebesar 92,85% dan peserta didik sebesar 90,98% dengan kategori sangat praktis. Respon positif terutama tampak pada indikator kemudahan penggunaan, daya tarik media, penyajian visual, serta kebermanfaatan media dalam membantu pembelajaran tanda baca. Guru menilai media membantu penyampaian materi secara lebih efisien, sedangkan peserta didik menilai pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami melalui integrasi video, cerita, dan permainan.

Pada tahap keefektifan, nilai *pretest* peserta didik sebesar 45,71 meningkat menjadi 84,76 pada *posttest*. Tingkat ketuntasan belajar mencapai 100% dan hasil N-Gain sebesar 0,72 yang berada pada kategori tinggi.

Tabel 6. Hasil Keefektifan Media “SIBACA”

No.	Nama Peserta Didik	Nilai		N-Gain	Keterangan
		<i>Prestest</i>	<i>Posttest</i>		
1.	AOF	40	80	,67	Sedang
2.	ASA	40	80	,67	Sedang
3.	AAV	60	90	,75	Tinggi
4.	ASW	50	80	,60	Sedang
5.	ANM	10	80	,78	Tinggi
6.	AKS	60	80	,50	Sedang
7.	AKF	30	80	,71	Tinggi
8.	ADR	80	100	1,00	Tinggi
9.	DOA	40	80	,67	Sedang
10.	FMA	60	90	,75	Tinggi
11.	GCA	50	80	,60	Sedang
12.	MSS	10	80	,78	Tinggi
13.	MHKK	20	90	,88	Tinggi
14.	MA	80	100	1,00	Tinggi
15.	MABI	50	80	,60	Sedang
16.	MFA	40	80	,67	Sedang
17.	MKA	30	80	,71	Tinggi
18.	MRK	60	90	,75	Tinggi
19.	RRHP	80	100	1,00	Tinggi
20.	RR	30	80	,71	Tinggi

No.	Nama Peserta Didik	Nilai		N-Gain	Keterangan
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>		
21.	VBS	40	80	,67	Sedang
Rata-rata		45,71	84,76		0,72

Berdasarkan di atas, peningkatan hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa media “SIBACA” efektif digunakan dalam pembelajaran materi tanda baca. Peningkatan tersebut terlihat dari selisih rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*, serta skor N-Gain yang berada pada kategori tinggi, sehingga media mampu membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro - Wilk. Hasil menunjukkan bahwa data *pretest* berdistribusi normal (Sig. 0,294 > 0,05), sedangkan data *posttest* tidak berdistribusi normal (Sig. 0,000 < 0,05). Karena salah satu data tidak memenuhi asumsi normalitas, pengujian dilanjutkan menggunakan uji nonparametrik Wilcoxon Signed Rank Test.

Tabel 7. Hasil Uji Wilcoxon

Komponen	Hasil
Positive Rank	21
Negative Rank	0
Z	-4,037
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* setelah penggunaan media “SIBACA”. Selain itu, nilai positive rank sebesar 21 dan negative rank sebesar 0 menunjukkan bahwa seluruh peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar tanpa adanya penurunan nilai.

PEMBAHASAN

Media pembelajaran “SIBACA” berbasis *Google Sites* dikembangkan untuk membantu peserta didik kelas III sekolah dasar memahami materi tanda baca melalui pembelajaran yang lebih interaktif dan mudah diakses. Berdasarkan hasil penelitian, media “SIBACA” dinyatakan sangat layak karena memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Temuan ini menunjukkan bahwa media berbasis digital dapat menjadi alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia yang sesuai dengan kebutuhan

peserta didik sekolah dasar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Sakinah & Hendriana, 2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik harus memenuhi aspek valid, praktis, dan efektif. Pendapat tersebut diperkuat oleh (Pertiwi et al., 2022) yang menjelaskan bahwa kelayakan media ditentukan melalui uji validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Selaras dengan itu, (Mahdiyana, 2022) juga menjelaskan bahwa ketiga aspek tersebut menjadi dasar penilaian media pembelajaran interaktif.

Dari aspek kevalidan, hasil validasi menunjukkan bahwa media “SIBACA” telah memenuhi kriteria kelayakan baik dari sisi visual, isi, maupun bahasa. Tingginya validasi media menunjukkan bahwa desain visual, navigasi, serta integrasi multimedia mendukung proses belajar peserta didik. Pada usia sekolah dasar, tampilan visual yang jelas dan sistematis berperan penting dalam membantu perhatian dan pemrosesan informasi. Oleh karena itu, penggunaan gambar, warna, serta susunan halaman yang terstruktur dalam “SIBACA” tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga mendukung keterpahaman materi. Hal ini sejalan dengan penelitian (Hanifah et al., 2023) yang menunjukkan bahwa media berbasis *Google Sites* mendapatkan kategori sangat valid. Temuan serupa juga ditemukan oleh (Mahdiyana, 2022) bahwa media pembelajaran interaktif yang memenuhi aspek validitas dapat dinyatakan sangat layak digunakan.

Kevalidan media “SIBACA” juga dipengaruhi oleh kesesuaian materi dan penggunaan bahasa yang sederhana. Materi tanda baca disusun secara sistematis sehingga memudahkan peserta didik memahami hubungan antar konsep. Hasil validasi materi menunjukkan bahwa aspek kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, ketepatan urutan penyajian, serta penggunaan bahasa memperoleh penilaian tinggi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa validitas media tidak hanya ditentukan oleh tampilan visual, tetapi juga oleh kualitas isi yang sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian (Mahiroh & Azizah, 2024) yang menyatakan bahwa media berbasis *Google Sites* dinilai valid apabila isi materinya sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pendapat tersebut diperkuat oleh (Nurrita, 2018) yang menjelaskan bahwa materi yang runtut mempermudah peserta didik memahami konsep. Selaras dengan itu, (Arsyad, 2019) menyatakan bahwa bahasa dalam media pembelajaran harus sederhana dan mudah dipahami agar pesan dapat diterima secara optimal.

Proses validasi media juga menunjukkan bahwa revisi merupakan bagian penting dalam penyempurnaan produk. Saran validator terkait navigasi, penulisan, dan permainan menunjukkan bahwa media dikembangkan melalui tahapan evaluasi yang bertujuan meningkatkan kualitas produk sebelum digunakan. Temuan ini menegaskan bahwa kevalidan bukan merupakan kondisi final, melainkan hasil dari proses pengembangan yang melibatkan evaluasi dan penyempurnaan secara bertahap. Hal ini sejalan dengan penelitian (Hanifah et al., 2023) yang menunjukkan bahwa media yang telah valid tetap memerlukan revisi sebelum diujicobakan. Pendapat tersebut diperkuat oleh (Sugiyono, 2017) yang menjelaskan bahwa revisi berdasarkan validasi ahli merupakan tahapan penting dalam

penelitian dan pengembangan. Selain itu, (Pertiwi et al., 2022) juga menjelaskan bahwa rekomendasi validator diperlukan agar media lebih optimal dari segi tampilan, isi, maupun kemudahan penggunaan.

Dari aspek kepraktisan, media “SIBACA” menunjukkan respon sangat positif dari guru dan peserta didik. Kepraktisan tersebut tidak hanya disebabkan oleh kemudahan penggunaan Google Sites, tetapi juga karena seluruh komponen pembelajaran tersusun dalam satu platform. Guru dapat menyampaikan materi, video, permainan, dan evaluasi melalui satu akses sehingga pembelajaran menjadi lebih efisien. Kondisi ini menunjukkan bahwa kepraktisan media tidak hanya terletak pada kemudahan pengoperasian, tetapi juga pada kemampuannya menyederhanakan proses belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian (Setianingsih et al., 2024) yang menyatakan bahwa media Google Sites mudah digunakan dalam pembelajaran. Temuan tersebut diperkuat oleh (Kamilah et al., 2023) yang menjelaskan bahwa media Google Sites dinilai praktis karena seluruh kegiatan belajar tersusun dalam satu tempat. Selaras dengan itu, (Mahdiyatana, 2022) menjelaskan bahwa media interaktif dikatakan praktis apabila dapat digunakan secara mudah dan fleksibel.

Kepraktisan media “SIBACA” juga dipengaruhi oleh kesiapan pengguna dalam memanfaatkan teknologi. Respon positif peserta didik menunjukkan bahwa media berbasis web lebih mudah diterima karena sesuai dengan kebiasaan penggunaan perangkat digital. Hasil angket memperlihatkan bahwa indikator kemudahan penggunaan, tampilan visual, dan kebermanfaatan memperoleh respon tinggi dari guru maupun peserta didik. Kondisi ini menunjukkan bahwa media mampu mendukung pembelajaran secara lebih nyaman dan menarik. Hal ini sejalan dengan penelitian (Nurzain, 2023) yang menunjukkan bahwa media Google Sites memperoleh respon sangat praktis dari guru dan peserta didik. Pendapat tersebut diperkuat oleh (Hayuningtyas & Batubara., 2021) yang menjelaskan bahwa keberhasilan media digital dipengaruhi oleh kesiapan pengguna dan kondisi teknologi pendukung. Selain itu, (Muragmi & Rahmawati, 2024) juga menjelaskan bahwa kemudahan akses dan efisiensi penggunaan menjadi faktor penting dalam kepraktisan media berbasis web.

Dari aspek keefektifan, “SIBACA” menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif berbasis Google Sites mampu membantu peserta didik memahami tanda baca dengan lebih baik. Efektivitas media tidak hanya terlihat dari peningkatan hasil belajar secara deskriptif, tetapi juga didukung oleh analisis statistik. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai pretest ke posttest, nilai N-Gain kategori tinggi, serta ketuntasan belajar yang meningkat setelah penggunaan media. Hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test memperkuat temuan tersebut dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($<0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media. Selain itu, nilai positive rank sebesar 21 dan negative rank sebesar 0 menunjukkan bahwa seluruh peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar tanpa adanya penurunan nilai.

Peningkatan tersebut dapat dipahami melalui karakteristik fitur yang dimiliki “SIBACA”. Berdasarkan desain media dan respon pengguna, terdapat beberapa fitur yang paling mungkin berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman tanda baca. Pertama, fitur video membantu peserta didik memahami fungsi tanda baca melalui penyajian audiovisual. Penjelasan melalui suara dan visual memberikan representasi yang lebih konkret dibanding penjelasan verbal semata sehingga membantu peserta didik memahami penggunaan tanda baca dalam konteks kalimat.

Kedua, fitur cerita yang dipadukan dengan audio memberikan pengalaman membaca yang lebih kontekstual. Ketika peserta didik membaca teks dengan atau tanpa tanda baca, mereka tidak hanya mempelajari aturan, tetapi juga memahami pengaruh tanda baca terhadap jeda, intonasi, dan makna bacaan. Dengan demikian, pemahaman tanda baca berkembang melalui pengalaman membaca yang bermakna, bukan sekadar hafalan konsep. Ketiga, permainan interaktif (game) berperan sebagai sarana latihan dan umpan balik langsung. Peserta didik dapat segera mengetahui jawaban yang tepat maupun kesalahan yang dilakukan sehingga proses belajar berlangsung secara aktif. Hal ini sejalan (Koro et al., 2024) yang menunjukkan bahwa media Google Sites mampu meningkatkan pemahaman peserta didik melalui pembelajaran yang lebih interaktif. Temuan tersebut diperkuat oleh (Adibowo et al., 2025) yang menjelaskan bahwa media berbasis Google Sites dapat meningkatkan keterlibatan dan kemandirian belajar peserta didik. Selaras dengan itu, (Panadero, 2018) menyatakan bahwa umpan balik langsung dalam pembelajaran digital membantu peserta didik memantau dan mengatur proses belajarnya secara mandiri.

Selain itu, navigasi yang sederhana juga turut mendukung efektivitas media. Penambahan ikon dan penyederhanaan tampilan berdasarkan masukan validator membantu peserta didik mengakses materi secara lebih mudah tanpa mengalami kebingungan. Bagi peserta didik sekolah dasar, kemudahan navigasi menjadi penting karena media yang terlalu kompleks dapat mengganggu fokus belajar.

Meskipun demikian, efektivitas media “SIBACA” perlu dipahami secara hati-hati. Desain penelitian yang menggunakan *one group pretest posttest* tanpa kelompok kontrol menyebabkan peningkatan hasil belajar tidak sepenuhnya dapat diatribusikan hanya pada penggunaan media. Faktor lain seperti peran guru, pengalaman belajar sebelumnya, maupun kondisi pembelajaran juga dapat memengaruhi hasil penelitian. Oleh karena itu, hasil penelitian ini lebih tepat dipahami sebagai indikasi bahwa penggunaan “SIBACA” berkaitan dengan peningkatan pemahaman tanda baca pada konteks penelitian yang dilakukan. Selain keterbatasan desain penelitian, media berbasis Google Sites juga memiliki keterbatasan implementasi. Pemanfaatan media sangat bergantung pada perangkat digital dan koneksi internet yang memadai. Pada kondisi jaringan kurang stabil atau perangkat terbatas, akses terhadap video maupun fitur interaktif dapat terganggu sehingga pengalaman belajar menjadi kurang optimal. Hal ini sejalan dengan penelitian (Mahiroh & Azizah, 2024) yang menyatakan bahwa efektivitas media berbasis Google Sites dipengaruhi oleh motivasi belajar dan akses teknologi peserta

didik. Pendapat tersebut diperkuat oleh (Hayuningtyas & Batubara., 2021) yang menjelaskan bahwa efektivitas media berbasis web bergantung pada kesiapan infrastruktur teknologi. Selain itu, (Nurrita, 2018) juga menyatakan bahwa keberhasilan media digital dipengaruhi oleh kesiapan pengguna dan dukungan sarana pembelajaran.

Penelitian ini juga memiliki keterbatasan dari segi jumlah dan cakupan subjek penelitian. Uji coba hanya dilakukan pada 21 peserta didik dari satu sekolah sehingga validitas eksternal masih terbatas dan hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, penelitian belum melakukan pengukuran jangka panjang sehingga keberlanjutan peningkatan pemahaman tanda baca setelah penggunaan media belum dapat diketahui. Oleh sebab itu, penelitian lanjutan dengan sampel yang lebih luas, kelompok pembandingan, serta evaluasi jangka panjang diperlukan untuk memperoleh gambaran efektivitas yang lebih kuat. Dengan demikian, media “SIBACA” tidak hanya memenuhi kriteria layak digunakan, tetapi juga memberikan kontribusi dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih interaktif, efisien, dan bermakna bagi peserta didik sekolah dasar.

SIMPULAN

Media pembelajaran “SIBACA” berbasis Google Sites pada materi tanda baca kelas III sekolah dasar memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan berdasarkan hasil penelitian. Media dinyatakan sangat valid oleh ahli, sangat praktis berdasarkan respon guru dan peserta didik, serta menunjukkan peningkatan hasil belajar melalui nilai pretest–posttest, N-Gain, dan uji Wilcoxon. Temuan ini menunjukkan bahwa “SIBACA” berpotensi mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pemahaman tanda baca, melalui integrasi fitur interaktif. Namun, hasil penelitian perlu dipahami secara proporsional karena menggunakan desain one group pretest–posttest tanpa kelompok kontrol dan melibatkan sampel terbatas, sehingga penelitian lanjutan dengan cakupan lebih luas masih diperlukan.

REFERENSI

- Adibowo, D. L., Emilia, A., Bin, I., Ponco, P., Maiyanti, A. A., & Anggraini, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Edukasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 8(2), 1155–1165.
- Adzkiya, D. S., & Suryaman, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1–7. <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>
- Aghits Mahdiyana, F. I. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SMART APPS CREATOR (SAC) MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR Abstrak. *JPGSD*, 10(05), 1137–1149.
- Agustin, S. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif dengan Media Berbasis Website Google Sites untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah. *State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau*, 1–139.

- Andrian, Y., & Rusman. (2013). Implementasi Pembelajaran Abad 2 dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14–23.
- Arsyad. (2019). *Media Pembelajaran*.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*.
- Cita Audia, Ika Yatri, Aslam, Sri Mawani, Z. (2021). Development of Smart Card Media for Elementary Students. *Journal of Physics*, 01(01), 1–9. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1783/1/012114>
- Diah Ayu Pertiwi, Zulfi Amri, Edi Syahputra, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 07(02), 46–65. <https://doi.org/https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr>
- Hamid, R., SENTRYO, I., & Hasan, S. (2020). Online learning and its problems in the Covid-19 emergency period. *Journal Uny*, 8(1), 86–95. <https://doi.org/http://journal.uny.ac.id/index.php/jpe>
- Hanifah, N. H., Putri, C. A., Salsabila, H., Megawangi, R., Maulana, U. I. N., Ibrahim, M., & Timur, J. (2023). Development of Website-Based Social Teaching Material in Elementary School. *Jurnal Ilmiah PGMI*, 9(2), 157–166. <https://doi.org/https://doi.org/10.19109/jip.v9i1.21594>
- Hayyuningtyas, K., & Batubara, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint dan Ispring Di Android Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Ipa di Kelas 3 SD. *Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 3(1), 61–69.
- Istiq'faroh, N. (2022). Media developer flipbook to lerning process in indonesia language (fabel) of in student elementary school. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1, 1–9. <https://doi.org/https://muassis.journal.unusida.ac.id/index.php/jmpd> PENGEMBANGAN
- Istiq'faroh, N. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA E-FLASHCARD UNTUK KETERAMPILAN MENULIS HURUF KAPITAL SISWA. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPPGSD)*, 13(9), 2522–2536. <https://doi.org/https://ejournal.unesa.ac.id/>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Kencana.
- Mahiroh, F. F., & Azizah, U. (2024). Website-Based Learning Media to Improve Elementary School Students ' Reproductive Health Literacy. *Journal of Elementary Education*, 8(1), 167–177. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/ijee.v8i1.63786>
- Maulina, S. (2024). Pengembangan Pembelajaran Interaktif Berbasis Web pada Kesesuaian Kelas XI Akuntansi di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6, 3786–3794.
- Maxsel Koro, Martha Khristin Kota, Anselmus Banu, E. P. N. K. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Ekosistem Yang Seimbang di SDN Batuplat 1. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 486–497. <https://doi.org/https://doi.org/10.36088/fondatia.v8i2.4856>
- Ningsih, S., Murtadlo, & Farisi, M. I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jambura Journal of Educational Management*, 4(1), 108–122. <https://doi.org/https://ejournal-fip-ung.ac.id/ojs/index.php/jjem/index>
- Nurrita, T. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03(01), 171–187.
- Nurul Istiq'faroh, Adinda Siti Aisyah, Salma Salsabilla Amimufida, Intan Anzar Wahyu Ningsih, Alya Luthfia Choirin Mahmudah, Zeti Eka Ramaniza Oktavia, U. A. Z. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Game PowerPoint Interaktif Materi “ Operasi Penjumlahan dan Pengurangan ” pada Mata Pelajaran Matematika untuk Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Journal of Contemporary Issues in Primary Education (JCIFE)*, 3(1), 17–27.
- Nurul Istiq'faroh, Anni Sa'u, Mercy Kusuma Berliani, Donny Dwi Saputra, Himmatul Amalia, U. A. Z. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Digital LiBeRu dalam Membangun Lingkungan Belajar yang Interaktif dan Menyenangkan. *Tumoutou Social Science Journal (TSSJ)*, 2(1), 27–41.
- Nurul Istiq'faroh, Novia Putri Ramadhani, Risma Hidayati Nazilah, Jelsea Rahmawati Devi, Ihda Salsabilla, Susi Susanti, Agustina Trianita Nancy Sukardi, U. A. Z. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas Rendah

- SD Negeri Lidah Wetan II / 462. *Journal o Contemporary Issues in Primary Education (JCIPE)*, 3(1), 1–16.
- Panadero. (2018). A review of self-regulated learning: Six models and four directions for research. *Frontiers in Psychology*, 8, 422.
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2021). Strategi Pembelajaran Pendidikan Dasar di Perbatasan pada Era Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3089–3100. <https://doi.org/https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Sakinah, N., & Hendriana, B. (2022). Pengembangan media pembelajaran e-comic pada materi sistem persamaan linear dua variabel. *Teorema*, 7(1), 225–234. <https://doi.org/https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/teorema/article/view/6922>
- Salsabila, F., & Aslam. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6088–6096. <https://doi.org/https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Setianingsih, D., Yuli, T., & Siswono, E. (2024). Else (Elementary School Education Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web (Google Sites) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Literasi Digital Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal. Um-Surabaya*, 8(2), 440–450. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30651/else.v8i2.23179>
- Siti Fadilatul Kamilah, Indria Wahyuni, D. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Menggunakan Google Sites Pada Materi Ekosistem Kelas X SMA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 09(03), 169–181. <https://doi.org/https://online-journal.unja.ac.id/biodik>
- Sugiyono, P. D. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. In *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta Bandung.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Wahyudi, S., Nugrahani, F., & Widayati, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Google Sites Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(3), 1064–1082. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2446>
- Widyanto, P., & Wahyuni, E. (2020). Implementasi Perencanaan Pembelajaran. *Jurnal Satya Sastraharing*, 04(02), 16–35. <https://doi.org/https://ejournal.iahntp.ac.id/index.php/Satya-Sastraharing IMPLEMENTASI>