



PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS GOOGLE SITES PADA MATERI TANDA BACA DAN HURUF KAPITAL SISWA KELAS III SD

Idawati^{1*}, Hendra Nelva Saputra², Zila Razilu³

^{1,2,3}Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Muhammadiyah Kendari

e-mail: yuyunpti@gmail.com, hendra.saputra@umkendari.ac.id, zila.razilu@umkendari.ac.id

Diterima: 30/5/2026; Direvisi: 10/6/2026; Diterbitkan: 17/6/2026

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami penggunaan tanda baca dan huruf kapital sesuai kaidah bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif berbasis Google Sites pada materi tanda baca dan huruf kapital untuk siswa kelas III sekolah dasar serta mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites yang mengintegrasikan materi pembelajaran, gambar, video pembelajaran, dan evaluasi berbasis Google Forms dalam satu media yang dapat diakses secara daring. Subjek penelitian terdiri atas 29 siswa kelas III SDN 98 Kendari sebagai kelas sasaran, 3 ahli materi, dan 3 ahli media, sedangkan uji coba pengguna dilakukan kepada 10 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket menggunakan skala Likert. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh persentase validasi ahli materi sebesar 94,2% dan validasi ahli media sebesar 95% dengan kategori sangat valid, sedangkan hasil respon siswa memperoleh rata-rata persentase sebesar 82,5% dengan kategori sangat praktis. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dan kepraktisan sehingga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi tanda baca dan huruf kapital untuk siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *Media Interaktif, Google Sites, Tanda Baca Dan Huruf Kapital*

ABSTRACT

This study was motivated by the limited use of digital interactive learning media in Indonesian language learning at the elementary school level, which has resulted in students experiencing difficulties in understanding the proper use of punctuation marks and capital letters in accordance with Indonesian language conventions. This study aimed to develop an interactive learning media based on Google Sites for the topic of punctuation marks and capital letters for third-grade elementary school students and to determine the validity and practicality of the developed media. This study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The product developed was an interactive learning media based on Google Sites that integrates learning materials, images, instructional videos, and Google Forms-based evaluations into a single online-accessible platform. The research subjects consisted of 29 third-grade students of SDN 98 Kendari as the target class, three material experts, and three media experts, while user testing was conducted with 10 students. Data were collected through



observation, interviews, documentation, and questionnaires using a Likert scale. The results showed that the developed media obtained a material expert validation score of 94.2% and a media expert validation score of 95%, both categorized as highly valid. In addition, the student response results achieved an average percentage of 82.5%, categorized as highly practical. These findings indicate that the developed media meets the criteria of validity and practicality and can therefore be used as an alternative learning medium for Indonesian language instruction on punctuation marks and capital letters for elementary school students.

Keywords: *interactive media, Google Sites, punctuation marks and capital letters*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan keterampilan berbahasa siswa, khususnya keterampilan menulis. Dalam keterampilan menulis, siswa diharapkan mampu menggunakan huruf kapital dan tanda baca secara tepat sesuai kaidah ejaan bahasa Indonesia yang berlaku (Purnamawati et al., 2024). Penggunaan tanda baca seperti titik, koma, tanda tanya, dan tanda seru serta penggunaan huruf kapital merupakan kemampuan dasar yang perlu dikuasai siswa karena berpengaruh terhadap kejelasan makna dalam sebuah tulisan (Mulyati, 2022). Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia memerlukan dukungan media pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami dan menerapkan kaidah penulisan secara tepat dalam kegiatan menulis (Rubianti et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas III SDN 98 Kendari yang berjumlah 29 siswa, ditemukan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam penggunaan tanda baca dan huruf kapital pada kegiatan menulis. Sebagian besar siswa masih melakukan kesalahan dalam penggunaan tanda titik dan koma, serta penggunaan huruf kapital pada awal kalimat dan penulisan nama diri. Selain itu, siswa juga mengalami kesulitan membedakan penggunaan tanda baca dalam kalimat tanya, kalimat perintah, dan kalimat seru. Guru menyampaikan bahwa pembelajaran masih didominasi penggunaan buku teks dan metode ceramah sehingga siswa cenderung kurang aktif dan mudah merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa memerlukan media pembelajaran yang dapat memberikan contoh penggunaan tanda baca dan huruf kapital secara lebih konkret dan menarik (Hothimah et al., 2024).

Permasalahan tersebut dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan guru dan buku teks menyebabkan siswa kurang memperoleh pengalaman belajar yang interaktif dan kontekstual (Aryani et al., 2025; Kirana et al., 2024). Padahal, siswa sekolah dasar memiliki karakteristik lebih mudah memahami materi melalui media visual, gambar, video, serta aktivitas pembelajaran yang melibatkan interaksi langsung (Khoerunnisa et al., 2022). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan membantu siswa memahami penggunaan tanda baca dan huruf kapital melalui contoh serta latihan yang berulang.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran (Henilia, 2023). Media yang bersifat visual dan interaktif dapat menyajikan contoh, ilustrasi, serta latihan yang mendorong siswa untuk belajar secara aktif dan tidak hanya bergantung pada penjelasan guru (Wahyudi et al., 2023). Selain itu, media pembelajaran berbasis web memberikan kemudahan akses bagi siswa untuk belajar secara fleksibel melalui perangkat yang tersedia di sekolah maupun di rumah (Harefa & Hayati, 2021). Penggunaan



media pembelajaran yang tepat juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu pemahaman konsep secara lebih baik (Kardika et al., 2023).

Salah satu platform yang dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis web adalah Google Sites. Platform ini memungkinkan integrasi berbagai komponen pembelajaran seperti teks, gambar, video, dan latihan soal dalam satu media yang mudah diakses oleh pengguna siswa (Meldiani & Nurhamidah, 2023). Google Sites juga memiliki tampilan sederhana sehingga mudah digunakan oleh guru maupun siswa sekolah dasar. Melalui platform ini, materi pembelajaran dapat disajikan secara lebih menarik dan interaktif sehingga siswa dapat belajar secara mandiri maupun bersama guru dalam proses pembelajaran.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Google Sites memiliki daya tarik yang tinggi, mudah diakses, serta mampu membantu pemahaman materi siswa. Penelitian oleh Salsabila & Aslam, (2022), Wahyudi et al. (2023), serta Darniyanti et al. (2023), menunjukkan bahwa media berbasis Google Sites layak digunakan dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Namun, penelitian-penelitian tersebut dikembangkan pada materi dan jenjang pembelajaran yang berbeda sehingga belum secara spesifik mengakomodasi kebutuhan pembelajaran tanda baca dan huruf kapital pada siswa kelas III sekolah dasar. Selain itu, kajian yang dilakukan umumnya berfokus pada aspek kelayakan media dan hasil belajar, sementara aspek kepraktisan penggunaan media berdasarkan respon langsung siswa sekolah dasar masih relatif terbatas. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang dirancang khusus untuk siswa kelas III sekolah dasar pada materi tanda baca dan huruf kapital serta mengintegrasikan materi, video pembelajaran, dan evaluasi interaktif dalam satu platform Google Sites. Penelitian ini memiliki kebaruan pada pengembangan media yang secara khusus ditujukan untuk materi tersebut sekaligus mengkaji aspek kelayakan dan kepraktisan media berdasarkan respon pengguna.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites pada materi tanda baca dan huruf kapital serta mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan media yang dihasilkan. Media yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran Bahasa Indonesia secara lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development (R&D)* menggunakan model rancangan ADDIE yang terdiri atas 5 tahapan sistematis, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Prosedur riset bertujuan mengembangkan media instruksional interaktif berbasis *Google Sites* untuk materi ejaan sekolah dasar. Lokasi pengembangan ditetapkan di SDN 98 Kendari dengan melibatkan subjek uji coba sebanyak 29 siswa kelas 3. Penentuan validator ahli menggunakan teknik *purposive sampling* untuk memilih 3 ahli materi dari bidang kebahasaan dan 3 ahli media dari rumpun teknologi pendidikan berdasarkan kriteria linearitas profesi serta pengalaman digital mereka. Pada fase analisis, dilakukan wawancara dan observasi kurikulum, dilanjutkan fase desain visual alur navigasi menggunakan aplikasi bantuan *Draw.io*. Memasuki tahap pengembangan, produk disusun menggunakan *Google Sites* dan diintegrasikan dengan video *YouTube* serta instrumen evaluasi *Google Forms*. Kelayakan media kemudian diuji oleh para pakar sebelum diujicobakan secara terbatas (Tegeh et al., 2014).



Proses pengumpulan data menggunakan alat bantu berupa perangkat komputer, *Chromebook*, dan *smartphone* yang terkoneksi internet. Instrumen utama yang diaplikasikan berupa kuesioner tertutup menggunakan skala Likert dengan 5 pilihan jawaban untuk mengukur tingkat kepraktisan dan validitas produk (Widiyanto, 2018). Peneliti menyusun 3 jenis instrumen angket yang masing-masing terdiri atas 8 butir pernyataan, khusus untuk menguji aspek kesesuaian materi, visual navigasi media, serta respon motivasi siswa. Pada tahap implementasi, sebanyak 10 siswa dipilih dari total populasi kelas untuk mengakses media dan mengisi angket kepraktisan. Data yang terkumpul diolah secara simultan melalui teknik deskriptif kualitatif untuk meringkas saran revisi, serta deskriptif kuantitatif untuk menghitung persentase skor kelayakan. Rumus persentase digunakan untuk membagi total skor empiris dengan skor ideal dikalikan 100%. Produk hasil modifikasi dinyatakan layak dan praktis untuk diimplementasikan secara luas jika berhasil mencapai batas minimal persentase sebesar 61% berdasarkan interpretasi kriteria tabel kevalidan.

Tabel 1. Kriteria Hasil Uji Validasi

No	Interval	Kriteria
1	$81\% < V \leq 100\%$	Sangat Valid
2	$61\% < V \leq 80\%$	Valid
3	$41\% < V \leq 60\%$	Cukup Valid
4	$21\% < V \leq 40\%$	Kurang Valid
5	$0\% \leq V \leq 20\%$	Tidak Valid

Sumber: (Arikunto, 2010)

Kriteria pada Tabel 1 digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan media pembelajaran berdasarkan persentase hasil penilaian validator. Semakin tinggi persentase yang diperoleh, semakin baik tingkat validitas media pembelajaran yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Analisis

Hasil observasi dan wawancara di SDN 98 Kendari menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih terbatas. Proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks sehingga siswa kurang mendapatkan pengalaman belajar yang interaktif. Selain itu, siswa kelas III masih mengalami kesulitan dalam memahami penggunaan tanda baca dan huruf kapital, terutama pada penggunaan tanda titik, tanda koma, serta huruf kapital pada awal kalimat dan penulisan nama diri.

Hasil analisis kurikulum menunjukkan bahwa materi tanda baca dan huruf kapital merupakan kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III sekolah dasar. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, dikembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites untuk membantu siswa memahami penggunaan tanda baca dan huruf kapital dalam kegiatan pembelajaran.

2. Desain

Hasil tahap desain menghasilkan rancangan media pembelajaran interaktif berbasis web yang tersusun secara sistematis pada materi tanda baca dan huruf kapital. Rancangan media memuat struktur navigasi yang menghubungkan setiap halaman pembelajaran sehingga



memudahkan pengguna dalam mengakses materi, video pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Selain itu, rancangan desain juga menghasilkan susunan tampilan media yang terorganisasi sesuai kebutuhan pembelajaran siswa kelas III sekolah dasar. Hasil rancangan desain ini selanjutnya digunakan sebagai acuan pada tahap pengembangan media menggunakan Google Sites.

3. Pengembangan

Hasil tahap pengembangan berupa media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan Google Sites pada materi tanda baca dan huruf kapital untuk siswa kelas III sekolah dasar. Media dikembangkan berdasarkan rancangan yang telah dibuat pada tahap desain sehingga menghasilkan media pembelajaran yang dapat diakses secara online oleh siswa.

Media pembelajaran yang dikembangkan memuat materi penggunaan tanda baca dan huruf kapital yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, contoh kalimat, video pembelajaran, dan latihan soal. Selain itu, media juga dilengkapi menu navigasi yang memudahkan siswa dalam mengakses setiap halaman pembelajaran. Evaluasi pembelajaran disajikan melalui Google Forms sehingga siswa dapat langsung mengerjakan latihan soal setelah mempelajari materi.



Gambar 1. Halaman Beranda Media

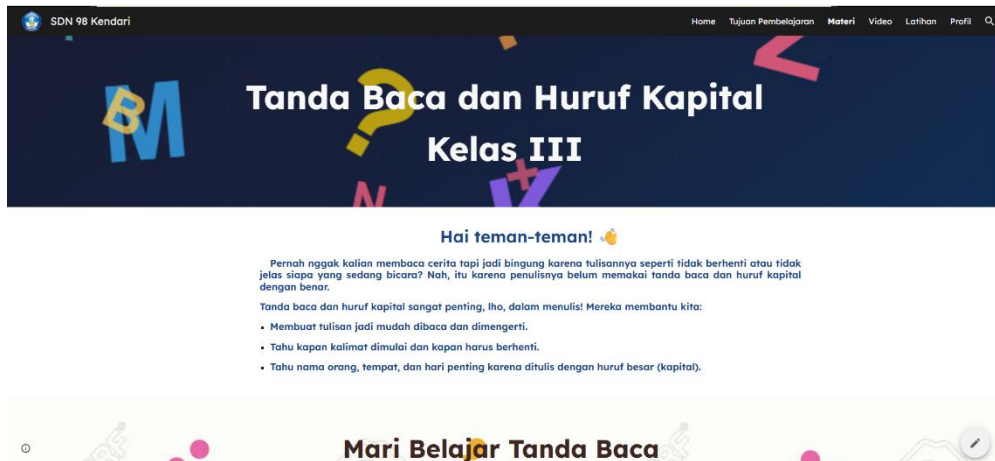
Gambar 1 menunjukkan tampilan halaman beranda media pembelajaran interaktif berbasis web. Halaman ini berfungsi sebagai tampilan awal yang memuat judul media dan menu navigasi untuk mengakses setiap halaman pembelajaran.



Gambar 2. Halaman Tujuan Pembelajaran

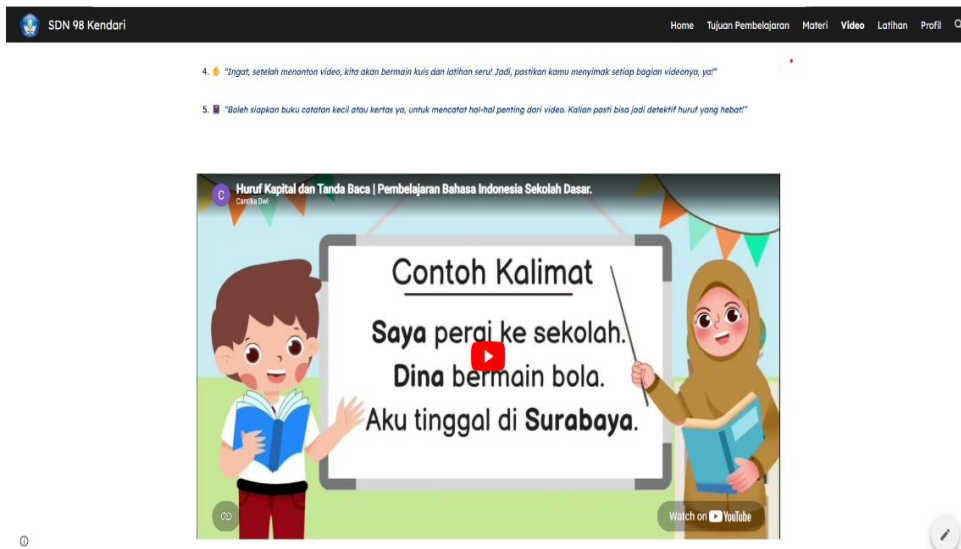


Gambar 2 menunjukkan halaman tujuan pembelajaran yang berisi kompetensi dan tujuan yang harus dicapai siswa setelah mengikuti pembelajaran materi tanda baca dan huruf kapital.



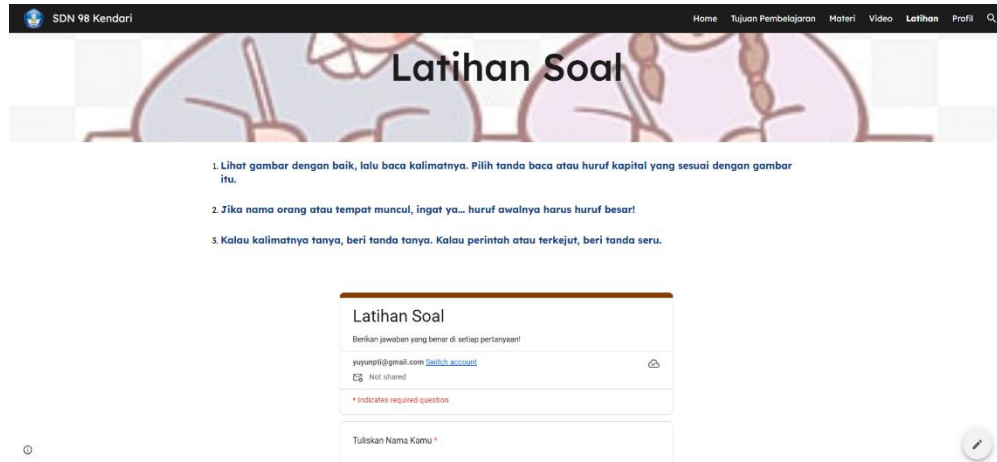
Gambar 3. Halaman Materi Pembelajaran

Gambar 3 menunjukkan halaman materi pembelajaran yang memuat penjelasan tentang penggunaan tanda baca dan huruf kapital disertai contoh kalimat dan ilustrasi gambar untuk membantu siswa memahami materi.



Gambar 4. Halaman Video Pembelajaran

Gambar 4 menunjukkan halaman video pembelajaran yang digunakan sebagai media pendukung untuk membantu siswa memahami materi melalui penjelasan audiovisual. Video pembelajaran ditambahkan langsung dari YouTube menggunakan fitur penyemat video pada Google Sites.



Gambar 5. Halaman Evaluasi Pembelajaran

Gambar 5 menunjukkan halaman evaluasi pembelajaran yang berisi latihan soal berbasis Google Forms untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran.

Media yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum diterapkan kepada siswa pada tahap implementasi. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, media pembelajaran interaktif berbasis web pada materi tanda baca dan huruf kapital memperoleh rata-rata persentase sebesar 94,2% dengan kualifikasi “Sangat Valid”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, mudah dipahami, serta layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Persentase	Kualifikasi
Ahli Materi 1	97,5%	Sangat Valid
Ahli Materi 2	90%	Sangat Valid
Ahli Materi 3	95%	Sangat Valid
Rata-rata	94,2%	Sangat Valid

Tabel 1 hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi aspek kesesuaian materi, kejelasan penyampaian materi, penggunaan bahasa, dan kebermanfaatan media dalam membantu proses pembelajaran siswa kelas III sekolah dasar. Selain itu, validator memberikan beberapa masukan terkait penyempurnaan tampilan dan penyajian materi yang kemudian digunakan sebagai dasar revisi media sebelum dilakukan tahap implementasi.

Berdasarkan tabel 3 hasil validasi ahli media, media pembelajaran interaktif berbasis web pada materi tanda baca dan huruf kapital memperoleh rata-rata persentase sebesar 95% dengan kualifikasi “Sangat Valid”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek tampilan media, navigasi, interaktivitas, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian media dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

Validator	Persentase	Kualifikasi
Ahli Media 1	100%	Sangat Valid
Ahli Media 2	87,5%	Sangat Valid
Ahli Media 3	97,5%	Sangat Valid



Rata-rata 95% Sangat Valid

Selain hasil validasi, validator juga memberikan beberapa masukan sebagai bahan penyempurnaan media pembelajaran sebelum diterapkan pada tahap implementasi. Masukan dan tindak lanjut revisi disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Masukan Validator dan Tindak Lanjut Revisi

Validator	Masukan/Saran	Tindak Lanjut Revisi
Ahli Materi	Materi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa sekolah dasar.	Tidak dilakukan revisi substansial pada aspek materi karena materi dinilai telah sesuai dan layak digunakan.
Ahli Media	Media pembelajaran sudah relevan dan dapat diakses secara mandiri oleh siswa sekolah dasar. Namun, perlu memperhatikan karakteristik audiens, khususnya siswa kelas rendah yang belum sepenuhnya mahir membaca.	Peneliti melakukan perbaikan dengan memperjelas tampilan visual, menambahkan ilustrasi pendukung, serta menyederhanakan penyajian teks agar lebih mudah dipahami oleh siswa kelas rendah sekolah dasar.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kualitas tampilan dan navigasi yang baik serta mudah digunakan oleh siswa sekolah dasar. Saran dan masukan dari validator digunakan sebagai bahan penyempurnaan media sebelum diterapkan pada tahap implementasi kepada siswa. Untuk memperjelas tindak lanjut hasil validasi, dokumentasi revisi produk disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Dokumentasi Revisi Produk Berdasarkan Masukan Validator

Bagian Media	Sebelum Revisi	Tindak Lanjut	Sesudah Revisi
Penyajian Materi	Materi disajikan dalam bentuk teks yang relatif panjang pada beberapa bagian.	Penyederhanaan kalimat dan penambahan ilustrasi pendukung.	Materi lebih ringkas dan mudah dipahami siswa.
Tampilan Visual	Beberapa halaman masih didominasi teks.	Penambahan ilustrasi dan pengaturan tata letak yang lebih proporsional.	Tampilan media menjadi lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.
Navigasi Media	Navigasi telah berfungsi dengan baik.	Tidak dilakukan perubahan karena telah sesuai dengan hasil validasi.	Navigasi tetap digunakan sesuai rancangan awal.

Berdasarkan hasil validasi dan penyempurnaan yang dilakukan, media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites dinyatakan layak untuk digunakan pada tahap implementasi.

4. Implementasi

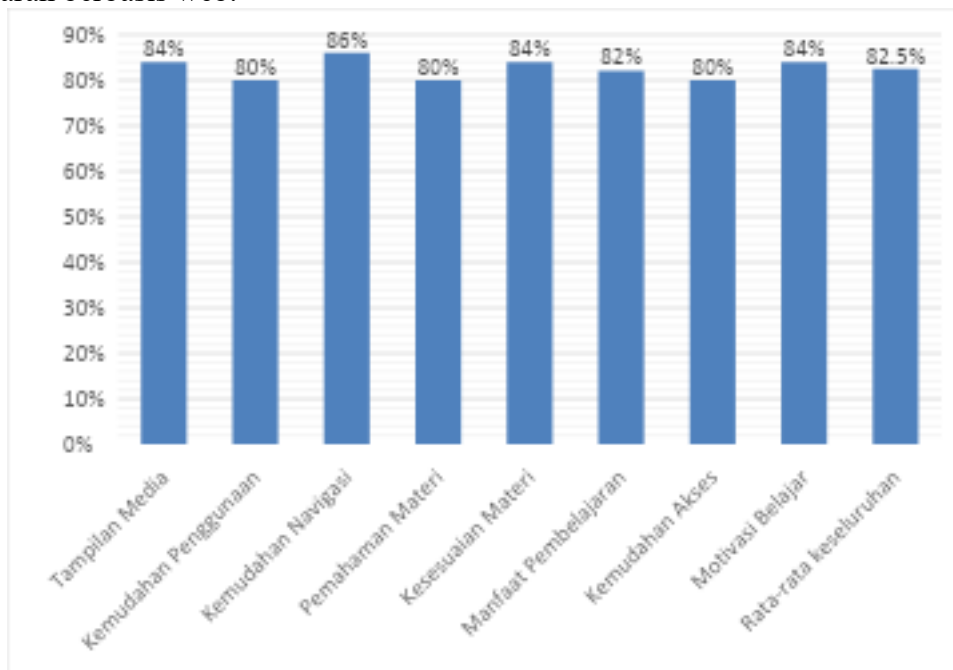
Tahap implementasi dilakukan setelah media pembelajaran dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media. Implementasi media dilakukan kepada 10 siswa kelas III SDN 98 Kendari sebagai sampel uji coba pengguna pada materi tanda baca dan huruf kapital. Pada tahap ini siswa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis web melalui Google Sites dengan menggunakan Chromebook selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa mengakses materi pembelajaran, video pembelajaran, serta latihan soal yang telah tersedia pada media. Hasil implementasi menunjukkan bahwa siswa dapat menggunakan media dengan baik dan mengikuti alur pembelajaran sesuai navigasi yang

tersedia. Berdasarkan hasil uji coba pengguna, media pembelajaran memperoleh respon positif dari siswa. Siswa menunjukkan ketertarikan terhadap tampilan media, kemudahan penggunaan, serta penyajian materi yang lebih menarik dan mudah dipahami. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis web juga membantu meningkatkan semangat belajar siswa pada materi tanda baca dan huruf kapital.

5. Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan berdasarkan hasil uji coba pengguna kepada 10 siswa kelas III SDN 98 Kendari terhadap media pembelajaran interaktif berbasis web yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui respon dan tingkat kepraktisan media setelah digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh respon positif dari siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa dapat menggunakan media dengan baik melalui navigasi yang tersedia serta mampu memahami materi yang disajikan pada media pembelajaran berbasis web.



Gambar 6. Grafik Persentase Respon Siswa

Gambar 6 menunjukkan hasil respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis web pada materi tanda baca dan huruf kapital. Aspek kemudahan navigasi memperoleh persentase tertinggi sebesar 86%, yang menunjukkan bahwa siswa dapat menggunakan tombol dan menu pada media dengan mudah. Aspek tampilan media, kesesuaian materi, dan motivasi belajar masing-masing memperoleh persentase sebesar 84%, yang menunjukkan bahwa media memiliki tampilan menarik, materi sesuai dengan pembelajaran di kelas, serta mampu meningkatkan semangat belajar siswa. Selanjutnya, aspek kemudahan penggunaan, pemahaman materi, dan kemudahan akses masing-masing memperoleh persentase sebesar 80%, yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan dan membantu siswa memahami materi dengan baik. Selain itu, aspek manfaat pembelajaran memperoleh persentase sebesar 82%, yang menunjukkan bahwa media membantu siswa dalam proses pembelajaran. Secara keseluruhan, media pembelajaran memperoleh rata-rata persentase sebesar 82,5%



dengan kualifikasi “Sangat Praktis”, sehingga media yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web pada materi tanda baca dan huruf kapital dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penggunaan model ADDIE dalam penelitian ini membantu proses pengembangan media dilakukan secara sistematis mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk. Model ADDIE memungkinkan setiap tahap pengembangan dilakukan secara terstruktur sehingga produk yang dihasilkan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Syahid et al., 2024). Melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, media yang dikembangkan dapat memenuhi aspek pedagogis maupun aspek teknis penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran dikembangkan menggunakan Google Sites karena platform tersebut memiliki tampilan sederhana, mudah diakses, serta mampu mengintegrasikan berbagai komponen pembelajaran seperti teks, gambar, video, dan latihan soal dalam satu media pembelajaran (Amril et al., 2023). Media yang dikembangkan juga dirancang sesuai dengan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar yang cenderung lebih mudah memahami materi melalui tampilan visual dan aktivitas pembelajaran yang interaktif. Penyajian materi tanda baca dan huruf kapital melalui contoh kalimat, ilustrasi gambar, video pembelajaran, dan latihan soal membantu siswa memahami penggunaan tanda baca dan huruf kapital secara lebih konkret. Hal ini sejalan dengan pendapat Alifa (2023), yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik harus memiliki tampilan menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Harianto et al., 2024).

Tingginya tingkat kelayakan media yang diperoleh dalam penelitian ini dapat dijelaskan oleh beberapa faktor. Pertama, materi yang disajikan telah disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar sehingga mudah dipahami oleh peserta didik. Kedua, media dirancang dengan navigasi yang sederhana dan tampilan yang terorganisasi sehingga memudahkan siswa dalam mengakses setiap bagian pembelajaran. Ketiga, integrasi materi, gambar, video, dan evaluasi dalam satu platform memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan tidak terfragmentasi. Kondisi tersebut mendukung teori bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih efektif melalui kombinasi berbagai bentuk penyajian informasi (Yusnaldi et al., 2025).

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan Google Sites sebagai media pembelajaran mampu mendukung proses belajar yang lebih fleksibel. Integrasi berbagai komponen pembelajaran, seperti materi, video pembelajaran, dan evaluasi berbasis Google Forms, memudahkan siswa dalam mengikuti alur pembelajaran secara sistematis. Kemudahan akses dan keterpaduan komponen pembelajaran tersebut berkontribusi terhadap meningkatnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan ini sejalan dengan pendapat Harefa & Hayati (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis web memberikan kemudahan akses belajar bagi siswa baik di sekolah maupun di luar sekolah.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis web mampu membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Penelitian Prasetyo et al. (2022) menunjukkan bahwa media



pembelajaran berbasis web dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi belajar siswa. Selain itu, penelitian Syahid et al. (2024) menunjukkan bahwa model ADDIE efektif digunakan dalam pengembangan media pembelajaran karena memiliki tahapan yang sistematis dan terstruktur. Penelitian Profithasari et al. (2025) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif memperoleh respon positif dari peserta didik karena mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Kesamaan hasil penelitian ini dengan penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis web memiliki potensi yang besar dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada siswa.

Kepraktisan media yang diperoleh dari respon siswa menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan oleh siswa sekolah dasar. Tingginya respon pada aspek kemudahan navigasi menunjukkan bahwa desain antarmuka yang sederhana memudahkan siswa dalam mengikuti alur pembelajaran secara mandiri. Selain itu, respon positif pada aspek tampilan media dan motivasi belajar menunjukkan bahwa penggunaan unsur visual, gambar, dan video mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pendapat Wahyudi et al. (2023), Heliawati et al., (2022) Kristina et al., (2022) Murdowo et al., (2021) Sari & Silfianah, (2024) yang menyatakan bahwa media interaktif dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan penggunaan buku teks semata.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites tidak hanya memenuhi aspek kelayakan dari sisi materi dan media, tetapi juga memiliki tingkat kepraktisan yang baik berdasarkan respon siswa (Jannah et al., 2024; Rahmasari et al., 2023; Syah & Hidayatullah, 2024; Umar et al., 2025). Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi tanda baca dan huruf kapital untuk siswa kelas III sekolah dasar. Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena uji coba hanya dilakukan pada 10 siswa dan belum mengukur efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar siswa melalui desain eksperimen. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat melakukan uji coba pada skala yang lebih luas serta mengembangkan fitur interaktif yang lebih variatif untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan Google Sites yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar pada materi tanda baca dan huruf kapital. Media yang dikembangkan mengintegrasikan materi pembelajaran, video pembelajaran, dan evaluasi dalam satu lingkungan belajar digital sehingga memudahkan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran secara sistematis. Penggunaan Google Sites sebagai platform pembelajaran memberikan kemudahan akses, tampilan yang menarik, serta navigasi yang mudah digunakan oleh siswa sekolah dasar. Penyajian materi melalui kombinasi teks, gambar, video, dan latihan soal mampu mendukung pemahaman siswa terhadap penggunaan tanda baca dan huruf kapital serta meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia yang mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena pengujian media dilakukan pada jumlah subjek yang terbatas dan belum mengkaji efektivitas media terhadap peningkatan hasil



belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan pengujian pada cakupan yang lebih luas serta mengembangkan fitur-fitur interaktif yang lebih beragam guna meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dihasilkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alifa, M. (2023). Media pembelajaran efektif dalam pendidikan. *OSF Preprints*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/wsd5y>
- Amril, A., Sari, A. N., & Haya, T. F. (2023). Pengembangan media pembelajaran menggunakan Google Sites pada mata pelajaran IPA di kelas IV SDN 149/VIII Muara Tebo Kabupaten Tebo. *Jurnal IKA: Ikatan Alumni PGSD UNARS*, 13(1), 34–45. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v13i1.3049>
- Arikunto, S. (2010). *Manajemen penelitian*. Rineka Cipta.
- Aryani, G., Ariani, T., & Arini, W. (2025). Analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap pembelajaran REACT (Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring). *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(2), 370–384. <https://doi.org/10.37478/optika.v9i2.7070>
- Darniyanti, Y., Hader, A. E., & Putri, D. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis web Google Sites pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 3(2), 14586–14596.
- Harefa, N. A. J., & Hayati, E. (2021). *Media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia dan teknologi informasi*. Unpam Press.
- Hariato, D., Nuraisyiah, N., Hasyima, S. H., & Azisa, F. (2024). Efektivitas media dan teknologi berbasis aplikasi dalam pembelajaran: Sebuah tinjauan literatur. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 6(3), 255–261. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v6i3.260>
- Heliawati, L., Lidiawati, L., & Pursitasari, I. D. (2022). Articulate Storyline 3 multimedia based on gamification to improve critical thinking skills and self-regulated learning. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 11(3), 1435–1444. <https://doi.org/10.11591/ijere.v11i3.22168>
- Henilia, H. (2023). Pengembangan media pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia pada materi surat menyurat berbasis web. *Remik: Riset Dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 7(1), 623–633. <https://doi.org/10.33395/remik.v7i1.12109>
- Hothimah, R. H., Hasan, N., & Mawardi, M. (2024). Analisis kesalahan penggunaan huruf kapital dan tanda baca pada paragraf deskriptif siswa kelas V SD. *Journal of Education Research*, 5(4), 4262–4268. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1437>
- Jannah, M., Apriandi, D., & Andari, T. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis Google Site interaktif untuk meningkatkan adversity quotient matematis siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 13(1), 293–304. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v13i1.8330>
- Kardika, R. W., Rokhman, F., & Pristiwati, R. (2023). Penggunaan media digital terhadap kemampuan literasi multimodal dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *JlIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(9), 6715–6721. <https://doi.org/10.54371/jljp.v6i9.2307>
- Khoerunnisa, N., Cahyani, A. W., Anggitasari, D., & Zanuar, M. Y. (2022). Pemanfaatan Wattpad sebagai inovasi pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi



- informasi bagi materi menulis cerita pendek di SMP Negeri 1 Padamara. *Jurnal Studi Inovasi*, 2(3), 18–24. <https://doi.org/10.52000/jsi.v2i3.99>
- Kirana, K. C., Suntari, Y., & Ew, E. D. (2024). Studi literatur: Analisis kesulitan belajar bahasa Indonesia materi teks prosedur terhadap pembelajaran bermakna pada siswa kelas 4 sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 1–10. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.381>
- Kristina, H., Vitasari, M., & Taufik, A. N. (2022). Pengembangan e-modul berbasis literasi sains tema ayo siaga bencana untuk melatih kemandirian belajar siswa SMP. *PENDIPA Journal of Science Education*, 6(3), 754–763. <https://doi.org/10.33633/pendipa.6.3.754-763>
- Meldiani, C., & Nurhamidah, D. (2023). Efektivitas media Google Sites dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(1), 1–15. <https://doi.org/10.33603/8h069526>
- Mulyati, S. (2022). Students' ability to use capital letters and punctuation in writing descriptive essays. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2495–2504. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2395>
- Murdowo, D., Rachmawati, R., Adriyanto, A. R., & Prahara, G. A. (2021). Perancangan prototipe mobile learning “Wawasan Kebangsaan” berbasis Android bagi milenial sebagai solusi pembelajaran situasi pandemi. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(2), 375–388. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i2.4517>
- Mulyati, S. (2022). Students' ability to use capital letters and punctuation in writing descriptive essays. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2495–2504. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2395>
- Prasetyo, T. L., Ramadhan, M. R., Fadilah, M. F., Nurhakim, I. L., & Desyani, T. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web untuk meningkatkan minat belajar siswa di Yayasan Nurul Huda Parung, Bogor. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6(4), 682–692. <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i4.5108>
- Profithasari, N., Nurjanah, S., Putra, A. D., & Izzatika, A. (2025). Peningkatan kompetensi pedagogik digital guru SD Negeri 1 Mataram melalui pelatihan Articulate Storyline. *Jurnal Pengabdian Dan Pengembangan Masyarakat Indonesia*, 4(2), 537–549. <https://doi.org/10.56303/jppmi.v4i2.946>
- Purnamawati, E., Apriliya, S., Nursofa, R., Dinaryanti, D., & Nugraha, M. U. (2024). Analisis penggunaan ejaan, tanda baca dan huruf kapital peserta didik kelas V dalam menulis kreatif. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(3), 345–356. <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i3.93062>
- Rahmasari, R., Efendi, Y., Wathoni, M., & Ramadi, R. (2023). Pengembangan media pembelajaran informatika berbasis multimedia interaktif menggunakan Google Sites SMK Islamiyah Ciputat. *Indo Green Journal*, 1(4), 182–191. <https://doi.org/10.31004/green.v1i4.34>
- Rubianti, R., Hariana Intiana, R., & Kholifatur Rosyidah, A. N. (2022). Pemetaan penggunaan media pembelajaran daring mata pelajaran bahasa Indonesia kelas tinggi SDN 3 Maria tahun pelajaran 2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(4), 757–761. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i4.347>



- Salsabila, F., & Aslam, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis web Google Sites pada pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6088–6096. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3155>
- Sari, Y. P., & Silfianah, I. (2024). E-LKPD interaktif berbasis multipel representasi pada materi laju reaksi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 18(1), 32–42. <https://doi.org/10.15294/jipk.v18i1.46498>
- Syah, Y. A., & Hidayatullah, R. S. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif Google Sites untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMK. *Journal of Vocational and Technical Education (JVTE)*, 6(1), 56–65. <https://doi.org/10.26740/jvte.v6n1.p56-65>
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model ADDIE dan ASSURE dalam pengembangan media pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268. <https://doi.org/10.62504/jimr469>
- Umar, A., Darman, D., & Razilu, Z. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web Google Sites pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VIII. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(9), 10353–10360. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i9.9161>
- Wahyudi, S. U., Nugrahani, F., & Widayati, M. (2023). Pengembangan media pembelajaran Google Sites untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(3), 1064–1082. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2446>
- Widiyanto, J. (2018). *Evaluasi pembelajaran*. Deepublish.
- Yusnaldi, E., Sihotang, A. S., Rizqi, I. H., Anggraini, N., Daulay, N. H., & Wulandari, Y. (2025). Peran media pembelajaran digital dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Indonesian Journal of Education*, 2(3), 80–89. <https://doi.org/10.71417/ije.v2i3.1416>