
Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Web Google Sites* Materi Teks Hikayat Kelas X SMA Nurul Huda Pucuk

Moh Nizam Nasrullah Fanani^{1(✉)}, Risnawati², Maulida Tifani A.N.H³
^{1,2,3}Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Billfath Lamongan,
Indonesia
Muhammanizam.nm@gmail.com

abstrak – Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pembelajaran *Google Sites* adalah platform pembuatan website yang dapat digunakan sebagai alat media pembelajaran yang menarik. Penggunaan *Google Sites* sebagai media pembelajaran berbasis website diharapkan dapat mengatasi masalah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi teks hikayat, di SMA Nurul Huda Pucuk yang saat ini masih menggunakan pendekatan teks yang terbatas. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (Research & Development) yang menggunakan model 4-D, yang terdiri dari empat tahap: tahap pendefinisian (Define), tahap perancangan (Design), tahap pengembangan (Develop), dan tahap penyebaran (Disseminate). Namun, tahap penyebaran tidak dilaksanakan dalam penelitian ini. Subjek penelitian terdiri dari tiga validator, yang terdiri dari dua dosen dan satu guru Bahasa Indonesia dari SMA Nurul Huda Pucuk, serta peserta didik kelas X dari SMA Nurul Huda. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Google Sites* yang difokuskan pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi teks hikayat di SMA Nurul Huda Pucuk. Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran yang telah dikembangkan dinilai baik dan layak untuk digunakan, berdasarkan validasi dari ahli materi, ahli media, guru, dan siswa. Hasil validasi materi menunjukkan bahwa materi mencapai tingkat kelayakan sebesar 88% dengan rerata nilai 4,4, sementara hasil validasi media menunjukkan bahwa media pembelajaran mencapai tingkat kelayakan sebesar 71% dengan rerata nilai 4, produk media ini telah terbukti dapat diterima dan diaplikasikan dalam pembelajaran, terutama dalam pembelajaran teks hikayat.

Kata kunci – Pengembangan, *Google Sites*, Teks Hikayat

Abstract – This research aims to develop learning *Google Sites* is a website creation platform that can be used as an interesting learning media tool. The use of *Google Sites* as a website-based learning medium is expected to overcome problems in Indonesian learning, especially saga text material, at SMA Nurul Huda Pucuk which currently still uses a limited text approach. This research is a type of development research (Research & Development) that uses a 4-D model, which consists of four stages: the defining stage (Define), the design stage (Design), the development stage (Develop), and the deployment stage (Disseminate). However, the dissemination stage was not implemented in this study. The research subjects consisted of three validators, consisting of two lecturers and one Indonesian teacher from SMA Nurul Huda Pucuk, as well as class X students from SMA Nurul Huda. The learning media used in this study is *Google Sites* which is focused on learning Indonesian language with saga text material at SMA Nurul Huda Pucuk. Based on the results of the study, the learning media that has been developed is considered good and suitable for use, based on validation from material experts, media experts, teachers, and students. The results of material validation show that the material reaches a feasibility level of 88% with an average value of 4.4, while the results of media validation show that learning media reaches a feasibility level of 71% with an average value of 4, this media product has proven to be acceptable and applicable in learning, especially in the study of saga texts

Keywords – Development, *Google Sites*, Tale Text

Pendahuluan

Pendidikan adalah proses akademik yang bertujuan untuk memperkuat nilai-nilai sosial, moral, budaya, dan agama. Pendidikan juga merupakan komunikasi yang sistematis yang bertujuan untuk mengembangkan kegiatan belajar bagi siswa atau murid. Salah satu tujuan pendidikan adalah untuk membuka wawasan orang yang memiliki wawasan agar mereka dapat bersaing di era komputer dan internet saat ini. Berdasarkan tujuan tersebut, kemajuan teknologi tidak dapat dipisahkan dari pendidikan (Arief 2022). Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan di era industri 4.0 berkembang begitu pesat sehingga mengembangkan teknologi digital membutuhkan transformasi digital (Alami 2020). Pola pembelajaran baru dan adaptasi cepat akan dihasilkan oleh perkembangan teknologi yang pesat saat ini (Alami 2020). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran telah menjadi perlu dan diperlukan di era modern (Rijal & Jaya, 2020:81).

Salah satunya adalah media pembelajaran, komponen penting dalam pendidikan yang mengikuti kemajuan teknologi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran membantu proses pembelajaran dengan membuat situasi pembelajaran hidup dan mudah diakses oleh siswa dan menyajikan materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Audia., 2021). menggunakan media sebagai alat atau wadah untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pendidik kepada siswa untuk membantu mereka memahami pembelajaran.

Dengan kemajuan pesat dalam teknologi informasi, menjadi lebih efisien dan praktis untuk mengeksplorasi data dan informasi. Selain itu, kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi telah mengubah banyak aspek kehidupan manusia. Salah satu contohnya adalah ketika orang dapat dengan mudah mendapatkan informasi tanpa terbatas oleh jarak dan waktu. Perkembangan ini telah dimanfaatkan untuk berbagai tujuan di berbagai negara, lembaga, dan akademisi (Heni Vidia Sari dan Hary Suswanto 2017). Dengan menggunakan kemajuan teknologi ini, banyak penelitian dan upaya telah dilakukan untuk membuat perangkat pendidikan atau pembelajaran (Rusman 2012).

Media pembelajaran yang dapat digunakan di era digital salah satunya adalah website dengan google sites. menurut Mukti & Anggraeni (2020) Media pembelajaran berbasis Google Sites memiliki kemampuan untuk meningkatkan fleksibilitas pembelajaran dan dapat digunakan di berbagai perangkat, seperti ponsel, laptop, dan tablet. Student dapat mengaksesnya tanpa memasang aplikasi. Menurut Taufik, Sutrio Ayub, Sahidu, dan Hikmawati (2018), situs web Google adalah metode yang paling baru dan mudah untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis web untuk pendidik dalam. Yang terpenting, pengguna dapat mengatur dan mengontrol aksesnya dengan mudah tanpa membutuhkan pengetahuan pemrograman yang rumit. hanya dengan menggunakan drag and drop. Di sisi lain, situs web Google dapat diakses secara gratis atau tanpa biaya oleh siapa pun yang memiliki koneksi internet.

Salah satu materi pelajaran untuk mata pelajaran SMA/MA Bahasa Indonesia yaitu Cerita Rakyat (hikayat). Hikayat adalah salah satu genre prosa tertua. Keberadaan legenda sebagai karya sastra kuno harus dilestarikan dan dipertahankan. Peran pembaca menentukan makna dan nilai teks yang seringkali hidup selama

berabad-abad. Perubahan penilaian karya sastra pada masa dinasti lampau merupakan sumber pengetahuan dan pemahaman yang sangat penting tentang karya sastra dan sejarah sastra.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa untuk KD 4.7 masih menuai banyak permasalahan, sejalan dengan wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru bahasa Indonesia di SMA Nurul Huda Pucuk Permasalahan yang peneliti temui di antaranya, pertama siswa masih kebingungan untuk mengetahui isi cerita rakyat (hikayat) karena menggunakan Bahasa Melayu Klasik yang berimbas pada turunnya minat belajar siswa. Kedua siswa masih kesulitan untuk dapat menggambarkan latar, sehingga ketika akan menceritakan kembali isi cerita rakyat (hikayat) siswa menggambarkan secara spesifik yang berimbas kepada pembaca yang kurang memahi latar akibat kurang pengimajinasian.

Hasil observasi dan angket yang telah penelitian dilakukan di SMA Nurul Huda. Materi teks hikayat dipilih dalam penelitian ini kerana siswa sulit untuk memahami teks hikayat tersebut siswa masih kebingungan untuk mengetahui isi cerita rakyat (hikayat) karena menggunakan Bahasa Melayu Klasik men jadi rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap pembelajaran.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan yang sering disebut dengan pendekatan *research and development* (R&D). Penelitian ini merupakan metode yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk yang akan digunakan khususnya dalam pendidikan dan pembelajaran. Dalam penelitian ini, digunakan model pengembangan 4 D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel. Model ini terdiri dari empat tahap, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebarluasan (*disseminate*) (Mulyatiningsih, 2011). Namun, dalam penelitian ini, fokus pengembangan terbatas pada tahap pengembangan (*develop*) dan tidak melibatkan tahap penyebarluasan (*disseminate*).

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik komunikasi tak langsung menggunakan instrumen lembar angket penilaian kualitas produk skala 5 untuk ahli materi, ahli media, dan guru serta angket skala Guttman untuk respon peserta didik. Kriteria dari masing-masing skala penilaian yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria skala penilaian

Kriteria	Skor
Sanagat baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sanagt kurang	1

Teknik analisis data dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Web* menggunakan *Google Sites* ini terdiri dari analisis data hasil angket validasi ahli dan analisis data hasil angket respons siswa. kemudian diolah sesuai dengan prosedur

penelitian dan pengembangan Adapun rumus yang digunakan dalam analisis data validasi ahli yaitu sebagai berikut:

$$V - au \frac{Tse}{Tsh} 100\%$$

Keterangan:

$V - au$: Validasi Ahli (Nilai Presentase)

Tse : Total skor empirik yang didapatkan berdasarkan penilaian ahli, pengguna atau hasil angket respons siswa : Total skor maksima yang diharapkan

Tsh : Total skor maksimal yang diharapkan

Tabel 2. Kriteria validasi

No	Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
1	81% - 100 %	Sangat valid, atau dapat digunakan tanpa revisi
2	61% - 80%	Valid atau dapat digunakan namun perlu direvisi
3	41% - 60%	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu direvisi besar
4	21% - 40%	Tidak valid atau tidak boleh dipergunakan
5	00% - 20%	Sangat tidak valid - tidak boleh dipergunakan

Hasil dan Pembahasan

Tahap pendefinisian (*Define*) memiliki kegunaan untuk mengidentifikasi dan menetapkan persyaratan yang diperlukan dalam proses pembelajaran, sekaligus mengumpulkan berbagai informasi terkait produk yang akan dikembangkan dan kemudian ditampilkan dalam media pembelajaran *web google sites*. Dalam tahap ini dibagi menjadi beberapa langkah yaitu:

Pada langkah analisis ujung depan dilakukan observasi di lapangan (sekolah) untuk memperoleh informasi yang diperlukan. Selain itu, peneliti melakukan wawancara kepada guru Bahasa Indonesia pada bulan November yang berprofesi sebagai guru Bahasa Indonesia di SMA Nurul Huda Pucuk. Adapun hasil yang diperoleh secara keseluruhan diperoleh sebagai berikut: Kurangnya media pembelajaran pada materi teks hikayat yang digunakan pada saat proses pembelajaran dan Buku pegangan yang digunakan oleh peserta didik adalah LKS mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Pada analisis peserta didik ini bertujuan untuk menganalisis peserta didik SMA Nurul Huda Pucuk kelas X yang terdiri dari 21 peserta didik. Hasil yang diperoleh bahwa sanya masih banyak peserta didik yang kurang semangat dalam proses pelajaran Bahasa Indonesia, lebih-lebih pada situasi sekarang. Peserta didik lebih senang mengikuti pembelajaran menggunakan Media atau sumber belajar lain yang digunakan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu LKS siswa Bahasa Indonesia. Peserta didik cenderung bosan dan kurang termotivasi belajar dengan menggunakan LKS.

Analisis tugas berisikan ulasan tentang isi dalam materi pembelajaran yang dapat membantu dalam merumuskan tujuan-tujuan pembuatan media pembelajaran berbasis *Website* tersebut. Analisis tugas terdiri dari analisis Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), Indikator, dan materi yang akan dikembangkan dalam penyusunan media pembelajaran berbasis *Website*. Pedoman dalam melakukan analisis Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) adalah kurikulum 2013.

Pada tahap ini, peneliti membuat isi untuk media pembelajaran berbasis *Website* menggunakan *Google Sites* dari Kompetensi Dasar sesuai dengan kurikulum 2013. Berdasarkan kompetensi dasar yang dikaitkan dalam materi terdapat konsep-konsep yang saling terkait dan relevan. Dimana kompetensi dasar terdiri dari Mengidentifikasi nilai-nilai isi yang terkandung dalam cerita rakyat (hikayat) baik lisan maupun tulis dan Menceritakan kembali isi cerita rakyat (hikayat) yang didengar dan dibaca. Sebagai isi dalam pembelajaran ini.

Tahapan yang terakhir dari pendefinisian adalah merumuskan tujuan pembelajaran. Perumusan tujuan pembelajaran disusun berdasarkan analisis konsep dan analisis tugas. Perumusan tujuan yang diharapkan dari pengembangan media pembelajaran berbasis *Website* menggunakan *Google Sites* sebagai berikut: Menentukan ciri-ciri/karakteristik hikayat, Menentukan unsur intrinsik dan ekstrinsik hikayat, Menentukan nilai-nilai hikaya, Menceritakan kembali isi hikayat dan Menanggapi isi hikayat

Tahap Perancangan (*Design*) Pada saat ini berisi kegiatan untuk membuat sebuah rancangan produk media pembelajaran yang akan dikembangkan. Ada beberapa rancangan yang dilakukan pada tahap ini, di antaranya menyusun materi pembelajaran, pemilihan media, pemilihan format dan perancangan awal. Penyusunan materi pada media pembelajaran berbasis *website* ini menganalisis KI KD Bahasa Indonesia kurikulum 2013 dan materi karakteristik hikayat, unsur-unsur hikayat, nilai-nilai hikayat kaidah kehabasan, bentuk hikayat dan jenis hikayat yang digunakan yaitu Teks Hikayat. Dalam menyusun materi juga menentukan materi Teks Hikayat berdasarkan indikator sesuai kompetensi dasar. Pada materi juga terdapat pengertian setiap materi dan terdapat teks yang diklik atau di tekan akan menunjukan pejelasan kata tersebut atau pengertian kata itu.

Pemilihan media yang dipilih peneliti yaitu media pembelajaran *Website* menggunakan *Google Sites* pada materi teks hikayat. *Website* yang dibuat ini sebagai bahan ajar guru atau media pembelajaran. Perangkat yang digunakan dalam membuat *Website* ini yaitu perangkat bawaan dari *google* yaitu *Google Sites*. *Website* ini juga bisa dihubungkan dengan fitur-fitur *google* lainnya seperti *Google Form* dan link-link lainnya yang ada di dalam *google* maupun diluar dari *google*. Didalam *Website* pembelajaran ini banyak fitur yang bisa digunakan sebagai bahan ajar siswa seperti video *youtube* yang untuk penjelasan lebih lanjut. Penyusunan dan tata letak materi pada *Website* ini disusun menggunakan aplikasi *Canva* supaya tampilannya bisa ditata sesuai kebutuhan kita.

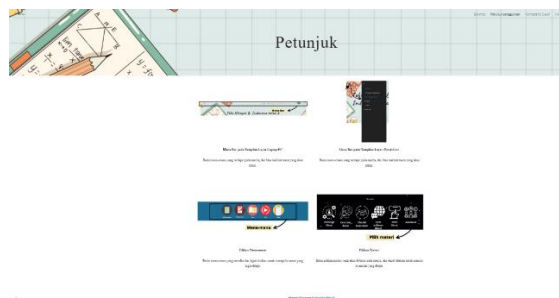
Pemilihan format dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *Website* dibuat semenarik mungkin dan dilengkapi *full colour*. Tidak hanya perangkat hardware yang digunakan dalam pembuatan *Website* ini, namun juga didukung oleh perangkat software seperti *wardwall*, *canva* dan *youtube*. Jadi, tidak hanya satu perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan situs pembelajaran ini, tetapi banyak aplikasi pendukung lainnya untuk membuat tampilan menjadi lebih baik dan menarik.

Rancangan awal atau Desain merupakan tahap yang meliputi perancangan pembuatan *website* dan berfungsi untuk memperoleh informasi yang diperlukan selama proses pembangunan. Mendesain *website* dengan *Google Sites* berkaitan dengan langkah dan tahapan sebelumnya. Desain dan organisasi situs pembelajaran ini adalah: Bagian pertama terdiri dari halaman-halaman yang muncul di situs web dengan urutan sebagai berikut: Beranda, Petunjuk Penggunaan, Kompetensi Dasar, Materi, Video Dan Evaluasi.

Tahap Pengembangan (*Develop*) Pada tahap pengembangan dihasilkan produk media pembelajaran *Web google sites* yang dilanjutkan dengan revisi berdasarkan masukan dan nilai dari validator (ahli materi, ahli media dan ahli pengguna atau guru), berdasarkan produk tersebut. dikembangkan ditingkatkan untuk mendapatkan produk akhir. yang cocok untuk digunakan. Produk akhir media yang dikembangkan adalah *google sites*. terbimbing pada materi teks hikayat yang dapat diakses pada alamat <https://sites.google.com/view/pembelajaran-text-hikayat/beranda> melalui berbagai perangkat (smartphone, laptop, ataupun tablet) dengan menggunakan jaringan internet. Spesifikasi produk akhir meliputi:1). Halaman beranda 2). Petunjuk penggunaan 3). KD dan KI 4). Materi 5). Vidio 6). Evaluasi.



Gambar 1. Halaman beranda



Gambar 2. Petunjuk penggunaan



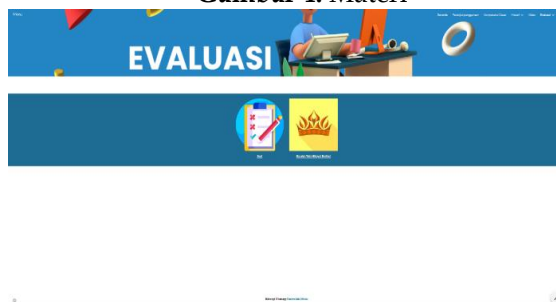
Gambar 3. KD dan KI



Gambar 4. Materi



Gambar 5. Video



Gambar 6. Evaluasi

A. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil validasi oleh ahli materi secara keseluruhan mendapat nilai rata-rata 4,4 dengan persentase kelayakan sebesar 88% dan termasuk kategori sangat baik. Kemudian hasil validasi oleh ahli media secara keseluruhan mendapat nilai rata-rata 4 dengan persentase kelayakan sebesar 81% dan termasuk kategori sangat baik. Hasil respon sepuluh peserta didik secara keseluruhan mendapat persentase kelayakan sebesar 82%, berdasarkan kriteria termasuk ke dalam kategori sangat baik. Data hasil validasi, penilaian, dan respon peserta didik dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Penilaian

Nasasumber Validasi	Aspek yang dinilai	Nilai rata-rata	Kategori	Tingkat Kelayakan
Ahli materi dan guru	Kelayakan isi	4,2	Sangat Baik	85%
	Kelayakan penyajian	4,7	Sangat Baik	95%
	Kelayakan bahasa	4,2	Sangat Baik	83%
	Jumlah	4,4	Sangat Baik	88%
	Penyajian	4	Sangat Baik	83%

Ahli media dan guru	Kebahasan	4	Sangat Baik	85%
	Kegrafisan	3,7	Baik	73%
	Jumlah	4	Sangat Baik	81%

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, pengembangan produk media pembelajaran berbasis web Google Sites pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas X sekolah dasar berhasil dikembangkan dengan hasil produk sebuah media pembelajaran berupa *website Google Sites*. Hasil uji validasi kelayakan oleh validator pertama yakni ahli media memperoleh hasil rata-rata persentase sebesar 83%, maka berdasarkan kriteria yang ditentukan termasuk ke dalam kategori sangat baik. Sedangkan hasil validasi oleh ahli materi memperoleh hasil rata-rata skor persentase sebesar 88% dalam kategori sangat baik. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis web Google Sites layak untuk dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Daftar Referensi

- Arief, R. (2017). Aplikasi Presensi Siswa Online Menggunakan Google Forms, Sheet, Sites, Awesome Table dan Gmail. Seminar Nasional Sains Dan Teknologi Terapan V 2017, 137-144. <https://core.ac.uk/download/pdf/289705217>.
- Alami, Y. (2020). Media Pembelajaran Daring pada Masa Covid-19. *Tarbiyatu Wa Ta'lim: Jurnal Pendidikan Agama Islam (JPAI)*, 2(1), 49-56. <https://ejournal.staisyamsululum.ac.id/index.php/jtt/article/view/71>
- Audia, C., Yatri, I., Aslam, Mawani, S., & Zulherman. (2021). Development of Smart Card Media for Elementary Students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1783(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1783/1/012114>
- Rijal, A. S., & Jaya, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Budaya*, 6(1), 81. <https://doi.org/10.32884/ideas.v6i1.238>
- Sari, Heni Vidia, and Hary Suswanto. —Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Mengukur Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Jaringan Dasar Program Keahlian Teknik Komputer Dan Jaringan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 2, No. 7 (2017):1008-1016. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/9734/4593>.
- Taufik, M., Satriao, S., Ayub, S., Sahidu, H., & Hikamaeati, H. (2018). Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Web Kepada Guru IPA SMP Kota Mataram *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*.
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers, (2012).

Mukti, Widya Mutiara, Yudhia Bella Puspita N, and Zanetti Dyah Anggraeni. "Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Menggunakan Google Sites Pada Materi Listrik Statis." *FKIP E-PROCEEDING* 5, no. 1 (2020): 51-59.

Mulyatiningsih, E. 2011. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.