



Pengembangan Media *Web Google Sites* pada Keterampilan Membaca Pemahaman Bahasa Inggris Kelas IV SDN Tajungan Bangkalan

Nadhea Putri^{1*}, Humairah Fauziah¹

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunodjoyo Madura, Bangkalan, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2617>

Article Info:

Received : 21 Juni 2026
Revised : 27 Juni 2026
Accepted : 25 Juli 2026
Published : 07 Agustus 2026

Correspondence:

Nadhea Putri

Phone: +62877-6436-2577

Abstract: The purpose of this development research was to develop a Google Sites web-based learning media for English reading comprehension skills for fourth-grade students at SDN Tajungan Bangkalan that is valid, effective, and attractive. This study employed the 4D development model consisting of four stages: Define, Design, Development, and Disseminate. The subjects of this research were fourth-grade students of SDN Tajungan Bangkalan. The validation results showed that the instructional design expert assessment obtained a percentage of 99%, categorized as very valid. The learning material expert assessment obtained a percentage of 76%, categorized as valid, and the learning media expert assessment obtained a percentage of 92%, categorized as very valid. The effectiveness of the media was demonstrated by the average teacher activity score of 92%, categorized as very effective, and the average student activity score of 98%, categorized as very effective. In addition, student learning outcomes analyzed using the classical learning mastery formula showed a mastery level of 100%. The attractiveness of the media was indicated by the teacher response questionnaire, which obtained a percentage of 100%, categorized as very attractive, and the student response questionnaire, which obtained a percentage of 99%, categorized as very attractive.

Keywords: Reading Comprehension; Google Sites Web-Based Media; 4D Model.

Citation: Fatiha, N., & Fauziah, H. (2026). Pengembangan Media Web Google Sites pada Keterampilan Membaca Pemahaman Bahasa Inggris Kelas IV SDN Tajungan Bangkalan. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(3), 5071-5087. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2617>

Pendahuluan

Kemampuan membaca pemahaman adalah fondasi penting dalam perkembangan literasi anak. Di tingkat sekolah dasar khususnya kelas IV, pembelajaran membaca pemahaman menjadi fokus utama dalam rangka membentuk kemampuan kognitif dan literasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris (Agustiani dkk., 2025). Indonesia belum mengalami peningkatan yang signifikan dalam membaca khususnya di tingkat sekolah dasar. Hal ini terlihat dari penurunan skor EF *English Proficiency Index* yaitu studi tentang pemerolehan kemahiran Bahasa Inggris sebagai indikator kemampuan berbahasa di suatu negara. Berdasarkan laporan EF EPI (2023), posisi ke-79 dari 113 negara ditempati oleh Indonesia pada tahun 2024, yang menjadikannya masuk dalam kelompok

berkemampuan rendah. Kondisi ini tidak kunjung membaik di tahun berikutnya, di mana peringkat Indonesia merosot ke posisi 80 dari 123 negara. Dengan capaian skor rata-rata nasional sebesar 468 dari total skala 700, Indonesia masih tertahan pada level "Low Proficiency" atau kecakapan rendah (EF EPI, 2025). Kondisi ini menekankan perlunya perbaikan variasi pembelajaran membaca khususnya pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Variasi tersebut dapat berupa variasi menggunakan alat dan media pembelajaran.

Proses belajar membaca sering kali dipandang sebagai aktivitas yang membosankan karena keterbatasan bahan untuk belajar membaca dan kurangnya keterlibatan siswa dalam membaca yang interaktif (Ismiyati & Afandi, 2022). Kondisi ini dilihat dari minimnya penggunaan media pembelajaran yang

beragam sehingga antusias siswa dalam belajar menjadi rendah. Menurut Ismayani dkk. (2025) media pembelajaran yang dirancang dengan menarik, relevan, dapat membantu siswa memahami, mengingat, dan menguasai materi pelajaran. Oleh karena itu, diperlukan media yang berfokus pada kemampuan kognitif siswa.

Media pembelajaran membaca yang baik adalah media yang sesuai dengan kebutuhan siswa (Fatria, 2017: 140). Oleh karena itu, peneliti melakukan observasi di SDN Tajungan Bangkalan pada 20 November 2025. Peneliti melakukan observasi mengenai rekap nilai siswa di kelas IV, diketahui nilai rata-rata mata pelajaran sebagai berikut: PAI (77); PKN (77); BINDO (79); MTK (77); IPAS (78); PJOK (80); SBDP (77); BING (75); MULOK (78). Nilai rata-rata mata pelajaran paling rendah yaitu 75. Berdasarkan nilai rata-rata yang diketahui, mata pelajaran Bahasa Inggris memiliki nilai rata-rata paling rendah. Oleh karena itu, peneliti menentukan mata pelajaran Bahasa Inggris sebagai fokus penelitian.

Peneliti mewawancarai guru Bahasa Inggris pada 21 Oktober 2025 guna menggali informasi tentang proses pembelajaran SDN Tajungan Bangkalan. Dari hasil wawancara diketahui bahwa kendala utama yang terjadi di kelas IV adalah kurangnya ketersediaan alat bantu belajar. Media yang tersedia hanyalah media konkret seperti flashcard. Guru merasa kurang maksimal dalam menyampaikan materi terutama pada materi teks deskriptif, karena media hanya tersedia di sekolah dan jumlahnya terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kesulitan mengulang materi di rumah, karena media flashcard hanya tersedia di sekolah dan tidak ada pendamping yang membacakan materi tersebut. Kejenuhan mudah melanda siswa ketika mereka harus memahami teks bacaan berbahasa Inggris yaitu teks deskriptif. Hal tersebut salah satunya dipicu oleh ketergantungan proses belajar pada materi di LKS serta buku paket sebagai bahan ajar utama. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru mengharapkan adanya pengembangan media menggunakan teknologi untuk meningkatkan kemampuan pemahaman siswa. Fasilitas sekolah sebenarnya cukup memadai, seperti tersedianya LCD proyektor, namun pemanfaatannya tidak optimal. Guru lebih sering menggunakan media konkret. Media flashcard digunakan sebagai petunjuk bacaan, sementara guru membacakan teks sesuai gambar yang terdapat pada kartu tersebut. Karena jumlahnya terbatas, siswa harus bergantian dalam menggunakannya. Waktu pembelajaran Bahasa Inggris yang hanya 70 menit dalam seminggu juga menjadi kendala tersendiri sehingga pemahaman siswa terhadap isi bacaan kurang maksimal. Akibatnya, siswa lebih banyak bergantung pada buku paket dan LKS. Pembelajaran di kelas IV sering kali terkendala oleh karakteristik siswa yang cenderung fokus dengan dunia

sendiri serta rendahnya konsentrasi saat diminta membaca, pada akhirnya memengaruhi keefektifan pembelajaran. Dalam praktiknya, penggunaan media konkret secara terus-menerus tanpa variasi juga membuat siswa lebih cepat merasa bosan.

Hasil angket 2 Februari 2026, diketahui bahwa 70% atau 14 siswa menyukai pembelajaran Bahasa Inggris. Namun 55% atau 11 dari mereka bosan karena pembelajaran monoton dan 65% atau 13 siswa bosan dengan media yang ada. Data ini menunjukkan bahwa, meskipun ada ketertarikan pada mata pelajaran Bahasa Inggris kurangnya alat bantu yang sesuai dengan karakteristik siswa secara signifikan menghambat proses belajar mereka. Merespons kebutuhan ini, hasil angket juga mengungkap preferensi yang jelas dari siswa terhadap bahan ajar yang inovatif. Pada aspek kebutuhan, 90% atau 18 siswa menyukai media yang berwarna, 55% atau 11 siswa menyukai media digital yang memuat video, dan 85% atau 17 siswa sangat menginginkan adanya game kuis dalam media digital. Seluruh siswa juga menyatakan keinginan kuat untuk menggunakan media digital dalam pembelajaran. Kesiapan siswa untuk mengadopsi solusi digital juga sangat tinggi: 100% atau 20 siswa memiliki ponsel pribadi, dan 100% atau siswa mahir serta bersedia menggunakannya dalam pembelajaran. Kondisi ini, ditambah dengan izin kepala sekolah untuk penggunaan ponsel di kelas demi mendukung pembelajaran. Pemilihan media digital tidak hanya selaras dengan kesiapan dan preferensi teknologi siswa, tetapi juga memenuhi tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan integrasi teknologi dalam pembelajaran.

Peneliti melakukan tes diagnostik kemampuan membaca pemahaman kepada 20 siswa menggunakan teks sederhana tentang kehidupan sehari-hari. Teks sederhana terdiri dari 50-100 kata meliputi ide pokok, pertanyaan dari kata (apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dimana), dan menyimpulkan (Prayogo dkk., 2021: 17). Rata-rata nilai dari hasil tes pada kelas IV SDN Tajungan Bangkalan adalah 48. Nilai rata-rata 48 tergolong kategori kurang. Sebagaimana disebutkan oleh Baralemba (2020:150) kategori predikat, dimana untuk nilai 92,5 100 kategori sangat memuaskan, nilai 85,092,4 kategori memuaskan, nilai 77,5 -84,9 kategori baik sekali; nilai 70,077,4 kategori Baik; dan nilai kurang 70 termasuk kategori kurang.

Kesimpulan berdasarkan uraian diatas, bahwa di kelas IV SDN Tajungan Bangkalan terdapat beberapa permasalahan yang signifikan dalam pembelajaran membaca pemahaman. Salah satu kendala yang ditemukan adalah terbatasnya media pembelajaran digital yang digunakan sehingga mengakibatkan keterampilan membaca pemahaman siswa masuk dalam kategori kurang. Selain itu, waktu pembelajaran yang

singkat, mengakibatkan materi yang diajarkan tidak maksimal.

Masalah tersebut menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk menciptakan media pembelajaran digital Bahasa Inggris di kelas IV. Peneliti menawarkan solusi mengembangkan media *web google sites* Bahasa Inggris. Adapun kelebihan *web google sites* adalah dapat menggabungkan berbagai platform, fitur-fitur gratis dan mudah digunakan tanpa harus ada keahlian khusus. Selaras dengan pendapat Afifah dan Rozy, (2026) *google sites* merupakan platform gratis dan mudah digunakan oleh guru tanpa memerlukan keahlian khusus, dapat berkolaborasi dalam pembuatannya, dapat diakses secara online melalui berbagai perangkat tanpa perlu mengunduh aplikasi, dan tampilan yang menarik untuk mendukung pembelajaran.

Oleh karena itu, media *web google sites* diimplementasikan sebagai alternatif media pembelajaran untuk mendukung keterampilan siswa dalam membaca pemahaman teks sederhana Bahasa Inggris. Media ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan memberikan guru sarana yang lebih efektif dalam mengajar membaca dalam Bahasa Inggris.

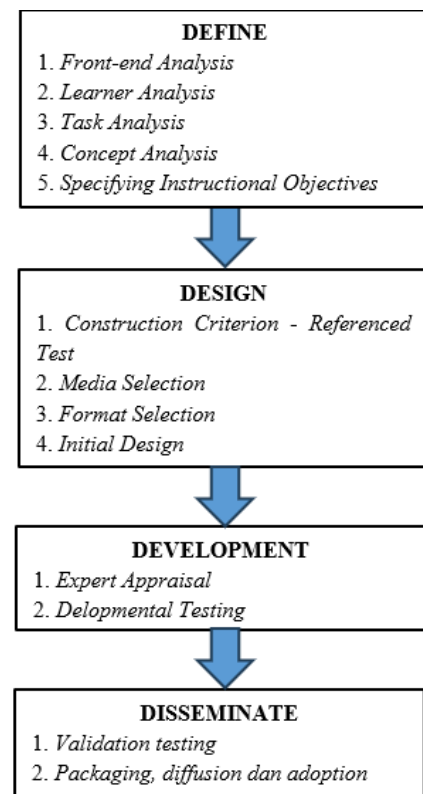
Penelitian terdahulu terkait media *web google sites* yang dilakukan oleh Adzkiya dan Suryaman, (2023) membuktikan bahwa layak dan efektif dalam mata pelajaran Bahasa Inggris. Media yang dikembangkan, menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan sehingga membantu siswa lebih mudah memahami mata pelajaran Bahasa Inggris. Tujuan pengembangan media *web google sites* penelitian ini, menyediakan alternatif pembelajaran inovatif yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa kelas V SD.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Lailiyah dan El-Yunusi (2024) yang membuktikan bahwa media *Google Sites* layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Media tersebut dikembangkan untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Tujuan pengembangan media *Google Sites* dalam penelitian tersebut adalah menyediakan alternatif pembelajaran yang inovatif, menarik, dan interaktif bagi siswa di SDN Sidokare 4 Sidoarjo. Namun, penelitian tersebut hanya berfokus pada pengembangan *Google Sites* sebagai media pembelajaran dan belum mengintegrasikan fitur video pembelajaran, kuis interaktif, refleksi berbasis *Padlet*, serta akses mandiri melalui *QR Code* yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media yang lebih komprehensif dengan judul "Pengembangan Media Web Google Sites pada Keterampilan Membaca

Pemahaman Bahasa Inggris Kelas IV SDN Tajungan Bangkalan."

Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* atau metode penelitian dan pengembangan. Menurut Sugiyono (2023: 396) metode penelitian dan pengembangan diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Sejalan dengan Winaryati dkk. (2021: 3) metode penelitian dan pengembangan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan, memvalidasi, dan menguji keefektifan produk. Dari dua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah proses untuk meneliti, merancang, memproduksi, mengembangkan, memvalidasi dan menguji keefektifan produk.



Gambar 1. Tahap pengembangan 4D
Sumber: Thiangerajan dalam Slamet (2022)

Model 4D adalah model pengembangan yang dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai jenis media pembelajaran (Widodo, 2021: 178). Kelebihan model penelitian pengembangan 4D adalah dirancang khusus untuk pengembangan produk pembelajaran, memberikan kerangka yang sistematis dan terarah serta terbukti efektif dalam berbagai studi pengembangan (Zamsiswaya dkk., 2024). Kelebihan tahapan dalam model 4D adalah dinilai lebih praktis karena

pengembangan produk tidak membutuhkan waktu yang lama (Widodo 2021: 178). Berbeda dengan model 4D, model ADDIE memiliki beberapa kekurangan, terutama dalam segi efisiensi waktu. Model ADDIE terdiri atas lima tahap yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation* yang menuntut proses yang lebih panjang dan rinci. Model penelitian pengembangan 4D digunakan dalam penelitian ini karena terbukti efektif dalam pengembangan produk pembelajaran dan dinilai lebih praktis. Selain itu, sejalan dengan tujuan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu mengembangkan media *web google sites* pada kemampuan membaca pemahaman di kelas IV SDN Tajungan Bangkalan. Menurut Thiagarajan dalam Slamet (2022: 18) model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran).

Uji Coba Ahli

Subjek uji coba ahli adalah individu yang memiliki kompetensi atau keahlian di bidang yang relevan dengan penelitian, seperti materi pembelajaran. Desain pembelajaran, dan media pembelajaran. Para ahli yang dipilih bertujuan untuk mengevaluasi media *web google sites* yang dikembangkan.

Ahli Materi Pembelajaran

Validasi materi pembelajaran dilakukan untuk memperoleh penilaian, kritik, dan saran yang berkaitan tentang materi membaca pemahaman yang diberikan kepada siswa dengan menggunakan media *web google sites*. Pemilihan ahli materi pembelajaran berdasarkan kriteria berikut ini:

1. Memiliki latar belakang pendidikan Sarjana (S1) dan Magister (S2) dalam bidang pendidikan.
2. Menguasai konsep pembelajaran bahasa Inggris dan penulisan tata cara penilaian bahasa dengan baik dan lancar.
3. Bersedia menjadi validator materi pembelajaran dalam penelitian dan pengembangan ini.

Ahli Desain Pembelajaran

Validasi desain pembelajaran dilakukan untuk memperoleh penilaian, kritik, dan saran yang berkaitan dengan rancangan pembelajaran dan alur penggunaan media *web google sites*. Hal ini mencakup evaluasi terhadap kesesuaian alur dengan tujuan pembelajaran yang digunakan. Pemilihan ahli desain pembelajaran didasarkan kriteria berikut ini:

1. Memiliki latar belakang pendidikan Sarjana (S1) dan Magister (S2) dalam bidang Pendidikan.
2. Menguasai prinsip-prinsip desain pembelajaran.

3. Memiliki pengalaman dalam merancang dan mengevaluasi perangkat pembelajaran.
4. Bersedia menjadi validator desain pembelajaran dalam penelitian dan pengembangan ini.

Ahli Media Pembelajaran

Validasi media pembelajaran dilakukan untuk memperoleh penilaian, kritik, dan saran yang berkaitan dengan aspek visual, estetika, dan teknis dari media *web google sites*. Hal ini mencakup evaluasi terhadap kejelasan desain, kesesuaian elemen visual dengan usia siswa, serta daya tarik dan kenyamanan penggunaan media. Pemilihan ahli media pembelajaran didasarkan pada kriteria berikut ini:

1. Memiliki latar belakang pendidikan Sarjana (S1) dan Magister (S2) dalam bidang pendidikan.
2. Menguasai prinsip-prinsip desain visual dan estetika media pembelajaran.
3. Memiliki pengalaman dalam merancang dan mengevaluasi media pembelajaran multimedia.
4. Bersedia menjadi validator media pembelajaran dalam penelitian dan pengembangan ini.

Subjek Uji Coba Produk

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan di SDN Tajungan Bangkalan. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV berjumlah 20 siswa.

Uji Coba Kelompok Terbatas

Uji coba kelompok terbatas dilakukan dengan melibatkan 5 peserta didik kelas IV SDN Tajungan Bangkalan yang ditentukan dengan menggunakan teknik *random sampling*. Menurut Husda dkk. (2023: 167) *random sampling* memberi kesempatan yang sama dari seluruh populasi untuk terpilih sebagai sample dan dapat dilakukan dengan mudah (sederhana) mengurangi bias atau kecenderungan keberpihakan pada anggota populasi. Menurut Arikunto (2020:254), subjek uji coba terbatas berjumlah antara 4-14 siswa.

Uji coba kelompok terbatas bertujuan untuk mengevaluasi produk. Menurut Sugiyono (2017) Uji coba terbatas dilakukan untuk mengevaluasi instrumen awal atau rancangan produk dalam skala kecil. Hasil yang diperoleh digunakan peneliti untuk evaluasi dan revisi terkait pengembangan media pembelajaran *web google sites*. Hasil yang telah direvisi dari uji coba terbatas, kemudian digunakan untuk uji coba implementasi. Siswa yang tidak mengikuti uji coba terbatas, siswa diarahkan ke perpustakaan untuk tetap mendapatkan aktivitas yang bermanfaat. Siswa diberikan tugas sesuai dengan mata pelajaran pada hari itu. Siswa didampingi oleh pendamping dari penjaga perpustakaan, siswa diarahkan dalam mengerjakan tugas dan telah mendapatkan arahan dari guru kelas. Dengan demikian, siswa terlibat dalam proses

pembelajaran meskipun tidak mengikuti uji coba terbatas secara langsung.

Uji Coba Kelompok Implementasi

Uji coba kelompok implementasi dilakukan dengan melibatkan siswa dalam jumlah yang lebih banyak. Menurut Arikunto (2020:254) subjek uji coba implementasi jumlah subjek berkisar antara 15-50 siswa. Berdasarkan pendapat tersebut, peneliti menggunakan 15 siswa kelas IV SDN Tajungan Bangkalan sebagai subjek uji coba kelompok implementasi untuk mengetahui keefektifan dan kemenarikan media pembelajaran *web google sites*.

Guru dan siswa diminta untuk mengisi angket untuk memberikan tanggapan tentang pengalaman menggunakan media. Tes hasil belajar juga dilakukan untuk mengukur pencapaian kompetensi setelah menerapkan media. Hasil dari uji coba kelompok implementasi bisa digunakan untuk memperoleh data dan mengevaluasi produk serta tujuan ketercapaian produk.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data digunakan peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk memecahkan masalah penelitian (Abubakar, 2021: 67). Dalam penelitian dan pengembangan ini, data yang didapat akan dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif untuk memberikan penjelasan tentang kevalidan, keefektifan, dan kemenarikan media pembelajaran bahasa Inggris menggunakan *web google sites* pada siswa kelas IV SD. Teknik pengumpulan data pada pra penelitian berupa observasi dan wawancara. Teknik pengumpulan data pada saat penelitian berupa observasi, angket dan tes.

Observasi

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini, salah satunya adalah observasi. Observasi adalah teknik atau cara mengumpulkan data yang sistematis dengan pengamatan terhadap obyek penelitian baik secara langsung maupun tidak langsung (Auliya dkk., 2020: 125).

Observasi dilakukan pada tahap pra penelitian. Observasi yang dilakukan pada tahap pra penelitian bertujuan untuk mengetahui kondisi awal siswa, proses pembelajaran, dan lingkungan pembelajaran SDN Tajungan Bangkalan.

Wawancara

Metode pengumpulan data pendukung dalam penelitian ini adalah wawancara. Wawancara adalah tanya jawab lisan secara langsung dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua belah pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan yang

diwawancarai yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu (Auliya dkk., 2020: 137).

Wawancara dilakukan pada tahap pra penelitian. Wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran Bahasa Inggris yaitu Ibu Ifa. Proses wawancara dilakukan secara terstruktur dengan panduan berupa daftar pertanyaan. Tujuan wawancara ini adalah untuk menggali informasi terkait proses pembelajaran, penggunaan media, karakteristik siswa, dan kendala yang dihadapi guru dan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas IV. Berdasarkan kendala tersebut, peneliti memberikan instrumen dengan mengembangkan media *web google sites*.

Angket

Angket (kuisisioner) merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab (Saat & Mania, 2020: 90). Angket dilakukan pada tahap penelitian dan pengembangan. Angket digunakan untuk memperoleh data mengenai tanggapan, kebutuhan, dan evaluasi responden terhadap media *web google sites* yang dikembangkan. Angket disebarkan kepada ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli materi, serta guru kelas IV dan siswa kelas IV yang berperan sebagai responden utama. Hasil angket yang diperoleh bertujuan untuk mengidentifikasi kekurangan dan kelemahan dari media sebelum di uji cobakan.

Data yang diperoleh melalui angket adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif pada angket yaitu saran yang diberikan oleh setiap validator ahli. Data kuantitatif terdiri dari hasil respon guru, siswa, dan penilaian oleh setiap validator ahli terhadap media *web google sites*.

Tes

Tes dilakukan untuk mengumpulkan data yang berhubungan dengan pengetahuan responden yang berhubungan dengan masalah tingkat pengetahuan subyek atau instrumennya yang diteliti (Saat & Mania, 2020: 98). Tes digunakan pada tahap penelitian untuk mengukur kemampuan membaca pemahaman Bahasa Inggris setelah menggunakan media *web google sites* yang telah dikembangkan. Data yang diperoleh melalui tes ini menjadi salah satu dasar dalam menganalisis keefektifan media *web google sites*.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan langkah setelah data dari responden terkumpul (Sugiyono, 2019: 206). Teknik analisis data ini bertujuan untuk mengevaluasi kevalidan, keefektifan, dan kemenarikan media *web google sites*. Pada penelitian pengembangan ini, teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis

kualitatif dan teknik analisis kuantitatif (Slamet, 2022: 52).

Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif adalah proses mengolah data yang sudah terkumpul dari responden (Husda dkk., 2023: 182). Pada penelitian pengembangan ini, analisis data kuantitatif digunakan untuk menilai kevalidan, keefektifan, dan kemenarikan media *web google sites* berdasarkan hasil pengumpulan data berupa hasil uji validasi ahli, tes hasil belajar siswa, serta respon guru dan siswa. Berikut adalah pengolahan data berupa analisis data kuantitatif.

Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif adalah proses menyusun data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi (Sugiyono, 2019:320). Analisis data kualitatif adalah proses penyusunan data secara sistematis yang diperoleh dari hasil pra penelitian dan hasil penelitian. Hasil pra penelitian berupa wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IV, observasi pra penelitian, dan angket kebutuhan siswa. Sedangkan pada hasil penelitian berupa hasil validasi ahli, serta respon guru dan siswa.

Analisis data dari hasil pra penelitian dijadikan sebagai acuan untuk merancang media pembelajaran yang tepat sasaran sesuai dengan karakteristik siswa. Sedangkan analisis data dari penelitian berupa tanggapan, saran, dan kritik dari validasi ahli yang digunakan untuk merevisi media *web google sites*.

Hasil dan Diskusi

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (R&D) dengan model 4D (*Define, Design, Development, dan Disseminate*) untuk mengembangkan media pembelajaran *web google sites* pada keterampilan membaca pemahaman kelas IV SDN Tajungan Bangkalan. Media ini dirancang untuk membantu siswa kelas IV SDN Tajungan Bangkalan meningkatkan keterampilan membaca pemahaman. Data-data yang didapat dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

Tahap Define (Pendefinisian)

Tahap pendefinisian adalah tahap awal dalam model pengembangan 4D. Tahap pendefinisian memiliki lima tahapan, yaitu sebagai berikut:

Tahap Front-end Analysis (Analisis Awal)

Peneliti melakukan analisa awal melalui wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Inggris pada 21 Oktober 2025 untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai proses pembelajaran di SDN Tajungan Bangkalan. Dari hasil wawancara

diketahui bahwa SDN Tajungan Bangkalan menggunakan Kurikulum Merdeka. Adapun kendala utama yang terjadi di kelas IV adalah kurangnya ketersediaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan masih berupa media konkret seperti flashcard. Guru merasa kurang maksimal dalam menyampaikan materi terutama teks deskriptif, karena media hanya tersedia di sekolah dan jumlahnya terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kesulitan mengulang materi di rumah, karena media flashcard hanya tersedia di sekolah dan tidak ada pendamping yang membacakan materi tersebut. Siswa mudah merasa bosan, khususnya dalam memahami bacaan Bahasa Inggris yaitu teks deskriptif, juga dipengaruhi oleh penggunaan buku paket dan LKS sebagai sumber utama pembelajaran.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru mengharapkan adanya pengembangan media menggunakan teknologi untuk meningkatkan kemampuan pemahaman siswa. Fasilitas sekolah sebenarnya cukup memadai, seperti tersedianya LCD proyektor, namun pemanfaatannya belum optimal karena guru lebih sering menggunakan media konkret. Media flashcard digunakan sebagai petunjuk bacaan, sementara guru membacakan teks sesuai gambar yang terdapat pada kartu tersebut. Karena jumlahnya terbatas, siswa harus bergantian dalam menggunakannya. Waktu pembelajaran Bahasa Inggris yang hanya 70 menit dalam seminggu juga menjadi kendala tersendiri sehingga pemahaman siswa terhadap isi bacaan kurang maksimal. Akibatnya, siswa lebih banyak bergantung pada buku paket dan LKS. Selain itu, karakteristik siswa kelas IV yang cenderung senang bermain sendiri saat pembelajaran berlangsung serta kurangnya fokus ketika diminta untuk membaca sehingga memengaruhi efektivitas pembelajaran.

Tahap Learner Analysis (Analisis Siswa)

Peneliti menganalisa karakteristik siswa melalui angket kebutuhan siswa untuk mengetahui minat belajar, ketertarikan terhadap media dan kemampuan dalam penggunaan teknologi. Berdasarkan informasi yang didapat dari guru, bahwa terdapat 20 siswa di kelas IV SDN Tajungan Bangkalan.

Hasil angket 2 Februari 2026, diketahui bahwa 70% atau 14 siswa menyukai pembelajaran Bahasa Inggris. Namun 55% atau 11 dari mereka bosan karena pembelajaran monoton dan 65% atau 13 siswa bosan dengan media yang ada. Data ini menunjukkan bahwa, meskipun ada ketertarikan pada mata pelajaran Bahasa Inggris kurangnya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa secara signifikan menghambat proses belajar mereka. Hasil angket juga mengungkap preferensi yang jelas dari siswa terhadap media digital. Pada aspek kebutuhan, 90% atau 18 siswa

menyukai media yang berwarna, 55% atau 11 siswa menyukai media digital yang memuat video, dan 85% atau 17 siswa sangat menginginkan adanya game kuis dalam media digital. Seluruh siswa juga menyatakan keinginan kuat untuk menggunakan media digital dalam pembelajaran. Kesiapan siswa untuk mengadopsi solusi digital juga sangat tinggi: 100% atau 20 siswa memiliki ponsel pribadi, dan 100% atau siswa mahir serta bersedia menggunakannya dalam pembelajaran. Kondisi ini, ditambah dengan izin kepala sekolah untuk penggunaan ponsel di kelas demi mendukung pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa siswa siap untuk mengadopsi teknologi dalam pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran *web google sites* memuat gambar berwarna, video, kuis yang sesuai dengan minat siswa, kebutuhan siswa, dan memungkinkan untuk diimplementasikan secara efektif dan menarik.

Tahap Task Analysis (Analisis Tugas)

Pada tahap ini peneliti menganalisa kesesuaian capaian pembelajaran yang akan digunakan dengan menyesuaikan buku guru dan buku siswa yang digunakan oleh siswa kelas IV SDN Tajungan Bangkalan. Analisa ini bertujuan untuk memastikan bahwa capaian pembelajaran yang digunakan sesuai untuk diajarkan. Dalam penelitian ini, dilakukan analisis capaian pembelajaran (CP) Kurikulum Merdeka yang relevan, yaitu CP fase B untuk kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Inggris. CP berfokus pada memahami teks tulis pendek sederhana tentang kehidupan sehari-hari. Selaras dengan yang ada pada buku yang digunakan guru dan siswa dalam pembelajaran.

Tahap Concept Analysis (Analisa Konsep)

Peneliti melakukan analisa standar kompetensi yang bertujuan untuk menentukan materi yang akan digunakan. Materi disesuaikan guru yang digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan analisa kesesuaian CP, materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah memahami teks deskriptif sederhana tentang kehidupan sehari-hari berdasarkan buku yang digunakan.

Analisis materi diperkuat oleh hasil tes diagnostik membaca pemahaman yang menunjukkan nilai siswa kelas IV SDN Tajungan Bangkalan masih dalam kategori rendah. Selain itu, selaras dengan hasil wawancara dengan guru bahwa siswa masih kesulitan memahami isi bacaan.

Tahap Specifying Instructional Objective (Perumusan Tujuan Pembelajaran)

Peneliti merumuskan tujuan pembelajaran dari merangkum hasil dari analisa tugas dan analisa konsep. Tujuan pembelajaran disusun menggunakan kata kerja operasional (KKO) Taksonomi Bloom dengan rumus

ABCD. Tujuan pembelajaran digunakan sebagai landasan dasar dalam menyusun tes dan perangkat pembelajaran. Berikut tujuan pembelajaran pada penelitian ini:

Tabel 1. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran
Membaca – Memirsa (<i>Reading – Understanding</i>) Siswa mampu memahami teks tulis pendek sederhana tentang kehidupan sehari-hari dan meresponnya secara verbal/non verbal sesuai konteks. (<i>Student understand simple short texts about daily life and respond them verbally in line with their konteks</i>)
Tujuan Pembelajaran
1. Siswa mampu menemukan ide pokok teks deskriptif sederhana tentang kehidupan sehari-hari melalui <i>web google sites</i> dengan tepat. 2. Siswa mampu menentukan informasi tertentu dari kata tanya (apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, bagaimana) teks deskriptif sederhana tentang kehidupan sehari-hari melalui <i>web google sites</i> dengan tepat. 3. Siswa mampu menyimpulkan teks deskriptif sederhana tentang kehidupan sehari-hari melalui <i>web google sites</i> dengan tepat.

Tahap Design (Perancangan)

Tahap perancangan adalah tahap kedua setelah tahap pendefinisian. Tahap perancangan bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran. Tahap perancangan memiliki empat tahapan, yaitu sebagai berikut:

Tahap Constructing-Referenced Test (Penyusunan Standar Tes)

Penyusunan standar tes bertujuan untuk menyusun kisi-kisi tes belajar berdasarkan pada indikator membaca pemahaman dan analisa tujuan pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti menyusun instrumen awal yaitu tes diagnostik membaca pemahaman, pre-test, dan post-test. Tes yang digunakan bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa sebelum dan setelah menggunakan media *web google sites*. Instrumen tes berfungsi sebagai alat ukur keefektifan media *web google sites* melalui hasil belajar siswa setelah mempelajari materi yang disajikan. Setiap tes terdiri dari 10 butir soal pilihan ganda dan telah disusun dalam kisi-kisi soal. Format tes menggunakan model pilihan ganda dengan empat alternatif jawaban (A, B, C, dan D). Setiap butir soal memiliki nilai sebesar 10 poin, sehingga total nilai maksimal adalah 100 poin.

Tahap Media Selection (Pemilihan Media)

Pada tahap ini, peneliti melakukan pemilihan media pembelajaran yang berdasarkan dari analisa awal, analisa karakteristik siswa, analisa materi. Dari hasil tersebut, media yang dipilih adalah media digital berupa *web google sites*. Media *web google sites* dipilih, karena siswa lebih senang dengan media pembelajaran yang di dalamnya terdapat gambar, video, dan kuis. Selain itu, media *web google sites* dapat mengintegrasikan berbagai platform. Media *web google sites* adalah media digital yang berisikan materi pembelajaran yang dapat

diakses kapan saja dan dimana saja melalui link atau QR Code dengan akses internet menggunakan perangkat elektronik seperti *handphone*, komputer, laptop, *chromebook*, dan tablet. Media *web google sites* memuat mata pelajaran Bahasa Inggris materi membaca pemahaman teks deskriptif sederhana tentang kegiatan sehari-hari kelas IV. Media *web google sites* mudah digunakan, ramah pengguna, cocok untuk anak kelas IV SD.

Tahap Format Selection (Pemilihan Format)

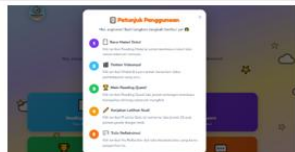
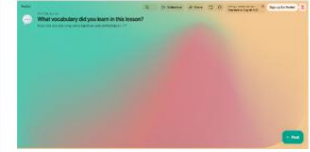
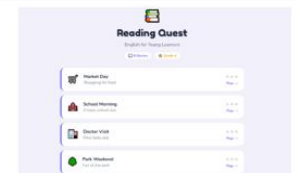
Peneliti mulai menyusun media *web google sites* dan desain pembelajaran yaitu modul ajar berdasarkan analisa tujuan pembelajaran dan analisa materi. Modul ajar memiliki format berupa metode, model, dan sumber belajar. Model yang dipilih yaitu model *Explicit Instruction* (pembelajaran langsung) yang disesuaikan dari analisa materi dan siswa tidak perlu beradaptasi lagi karena model yang dipilih adalah model yang biasa digunakan oleh guru. Metode pembelajaran yang

digunakan adalah metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Sumber belajar yang digunakan adalah buku paket dan LKS. Pemilihan format media *web google sites* dirancang sesuai dengan prinsip yang ada pada teori prinsip multimedia oleh Richard E.Mayer.

Tahap Initial Design (Rancangan Awal)

Rancangan awal adalah tahap perancangan produk penelitian media *web google sites* berdasarkan prinsip multimedia yang harus diselesaikan sebelum uji coba dilakukan. Perancangan media *web google sites* menggunakan produk yang dimiliki google sebagai alat untuk pembuatan situs atau web secara gratis. *Google sites* dipilih karena mampu mengintegrasikan berbagai platform seperti *youtube*, *google form*, dan *padlet* atau menambahkan penulisan kode program. Peneliti memilih *Google sites* karena aksesnya berbentuk link dan QR Code yang dipublikasi dengan mudah dan bisa dimana saja.

Tabel 2. Rancangan Awal

			
Tampilan Awal	Petunjuk	Latihan Soal	Refleksi
			
Materi	Game Edukasi	Tujuan Pembelajaran	Profil Pengembangan

Tahap Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan bertujuan untuk mengevaluasi produk oleh ahli dalam bidangnya. Tahap pengembangan memiliki dua tahapan, yaitu:

Tahap Expert Appraisal (Penelitian Ahli)

Tahap ini, peneliti membagikan angket yang berisi pernyataan-pernyataan untuk menilai aspek-aspek penting dari desain pembelajaran, media *web google sites*, dan materi yang ada di media *web google sites* kepada para ahli yang memiliki dan pengalaman dalam bidang pendidikan. Tujuan dari tahap penilaian ahli adalah untuk menilai kevalidan dari media *web google sites* yang telah dikembangkan. Para ahli diminta untuk memberikan penilaian dan umpan balik tentang kevalidan media *web google sites* dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil dari penilain ahli digunakan sebagai acuan untuk melakukan perbaikan dan

penyempurnaan media *web google sites*, sehingga produk dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Validasi Desain Pembelajaran

Tujuan validasi desain pembelajaran untuk menilai modul ajar yang dikembangkan guna mengetahui kevalidan media *web google sites* dari segi desain pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran. Validasi dilakukan pada tanggal 27 April 2026 dengan menyerahkan modul ajar, soal pre-test, post-test, dan angket validasi desain pembelajaran kepada validator ahli Firdausi Nurharini, S.Pd., M.Pd, karena memiliki pengalaman dan kompetensi sebagai validator ahli desain pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Validasi Desain Pembelajaran

No	Pernyataan	Kriteria				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian dengan kurikulum					✓
2.	Identifikasi indikator dan tujuan pembelajaran					✓
3.	Konsistensi penilaian dengan tujuan pembelajaran					✓
4.	Terdapat latihan yang menuntut siswa melakukan kegiatan					✓
5.	Bahan bacaan dan glosarium tersedia jelas sesuai dengan materi membaca pemahaman					✓
6.	Kesesuaian media <i>web google sites</i> dengan tujuan pembelajaran					✓
7.	Media yang ditampilkan membantu siswa meningkatkan keterampilan membaca pemahaman					✓
8.	Kualitas tes dan penilaiannya				✓	
9.	Kesesuaian materi dengan tes penilaian					✓
10.	Kejelasan langkah-langkah pembelajaran					✓
11.	Mendeskripsikan contoh sesuai dengan kehidupan sehari-hari					✓
12.	Menggunakan bahasa yang jelas, sederhana, dan mudah dipahami					✓
13.	Kesesuaian penggunaan istilah dengan taraf kemampuan siswa					✓
14.	Sistematika penajian materi membaca pemahaman runtut					✓
15.	Ketepatan penulisan Bahasa Inggris					✓
Skor yang diperoleh						74
Skor maksimal						75
Kritik dan saran perbaikan media oleh validator						

Sumber: Data Peneliti (2026)

Penyusunan Modul Ajar

Tujuan validasi media pembelajaran untuk menilai media yang dikembangkan guna mengetahui kevalidan media *web google sites*.

Tabel 4. Hasil Validasi Media Pembelajaran

No	Pernyataan	Kriteria				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran <i>Web Google Sites</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
2.	Media pembelajaran <i>Web Google Sites</i> sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif dan bahasa siswa kelas IV					✓
3.	Desain media pembelajaran <i>Web Google Sites</i> menarik sesuai dengan usia siswa kelas IV SD				✓	
4.	Tata letak elemen dalam permainan mudah dipahami oleh siswa					✓
5.	Ukuran teks dan font dalam media pembelajaran <i>Web Google Sites</i> mudah dibaca siswa					✓
6.	Media pembelajaran <i>Web Google Sites</i> mendukung pembelajaran pada keterampilan membaca pemahaman secara menyenangkan				✓	
7.	Instruksi media pembelajaran dalam <i>Web Google Sites</i> disajikan secara jelas					✓
8.	Media pembelajaran <i>Web Google Sites</i> mudah digunakan siswa secara mandiri atau dengan bimbingan guru				✓	
9.	Media pembelajaran <i>Web Google Sites</i> menarik perhatian siswa dan memotivasi mereka untuk belajar membaca				✓	
10.	Media pembelajaran <i>Web Google Sites</i> mendorong siswa aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar membaca					✓
11.	Media pembelajaran menyajikan tantangan yang sesuai dengan kemampuan siswa					✓
12.	Pemanfaatan fitur beberapa gabungan platform dalam media pembelajaran <i>Web Google Sites</i> dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran membaca				✓	
Skor yang diperoleh						55
Skor maksimal						60
Kritik dan saran perbaikan media oleh validator						
1. Latihan soal sebaiknya Bahasa Inggris						
2. Latihan soal membutuhkan email. Sebaiknya sederhanakan						

Sumber: Data Peneliti (2026)

Validasi dilakukan pada tanggal 4 Mei 2026 dengan menyerahkan draft media *web google sites* dan angket validasi media pembelajaran kepada validator ahli Fachrur Rozie, S.Pd., M.Pd, karena memiliki pengalaman dan kompetensi sebagai validator ahli media pembelajaran. Dari hasil validasi tersebut, terdapat beberapa catatan yang dicantumkan pada tabel dan berikut ini revisi media pembelajaran sesuai kritik dan saran dari ahli:

Tabel 5. Perbaikan Validasi Media Pembelajaran

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
Petunjuk latihan soal menggunakan Bahasa Indonesia.	Petunjuk latihan soal diubah menggunakan Bahasa Inggris.
	
Latihan soal menggunakan email.	Latihan soal tidak menggunakan email

Sumber: Data Peneliti (2026)

Validasi Materi Pembelajaran

Tujuan validasi materi pembelajaran untuk menilai materi yang ada dalam media *web google sites* guna mengetahui kevalidan dari kesesuaian materi yang akan digunakan saat pembelajaran. Validasi dilakukan pada tanggal 4 Mei 2026 dengan menyerahkan materi ajar yang ada dalam media *web google sites* dan angket validasi materi pembelajaran kepada validator ahli Qurrotu Inayatil Maula, M.Pd.

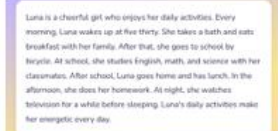
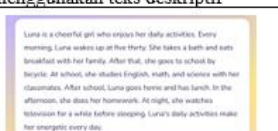
Tabel 6. Hasil Validasi Materi Pembelajaran

No	Pernyataan	Kriteria				
		1	2	3	4	5
1.	Kata-kata dalam media mudah dipahami oleh siswa kelas IV					✓
2.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas IV					✓
3.	Istilah dan kata yang digunakan dalam media konsisten				✓	
4.	Instruksi dalam media jelas dan tidak membingungkan				✓	
5.	Materi dalam media sesuai dengan capaian pembelajaran kelas IV			✓		
6.	Materi dalam media sesuai dengan kebutuhan siswa kelas IV				✓	
7.	Materi membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman				✓	
8.	Informasi dalam media valid dan dapat dipertanggungjawabkan sesuai dengan perkembangan bahasa anak			✓		
9.	Materi disajikan dengan menarik			✓		
10.	Materi dalam media mendorong siswa untuk aktif dalam belajar membaca			✓		
Skor yang diperoleh						38
Skor maksimal						50
Kritik dan saran perbaikan media oleh validator						
1. Bedakan antara teks deskriptif dan <i>recount text</i> .						
2. Susunlah pertanyaan sesuai dengan urutan yang ada di teks.						
3. Perhatikan setiap kalimat relevan dengan topik bacaan.						
4. Perhatikan pemilihan <i>main idea</i> dan <i>concluding sentence</i> .						

Sumber: Data Peneliti (2026)

Dari hasil validasi tersebut, terdapat beberapa catatan yang dicantumkan pada tabel dan berikut ini revisi media sesuai kritik dan saran dari ahli:

Tabel 6. Perbaikan Validasi Materi Pembelajaran

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
Susunan pertanyaan belum sesuai urutan yang ada di teks	Susunan pertanyaan sudah sesuai urutan yang ada di teks
	
Teks yang digunakan masih <i>recount text</i>	Teks yang digunakan sudah menggunakan teks deskriptif
	
Kalimat belum relevan dengan topik bacaan	Kalimat sudah relevan dengan topik bacaan
	
Main idea dan conclusion belum sesuai	Main idea dan conclusion sudah sesuai

Sumber: Data Peneliti (2026)

Tahap Development Testing (Uji Coba Pengembangan)

Pada tanggal 7 Mei 2026, peneliti melaksanakan uji coba media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada kelompok terbatas yang terdiri atas 5 siswa. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan dan kelayakan awal media yang telah dikembangkan. Sebelum kegiatan dimulai, siswa diarahkan menuju perpustakaan sekolah untuk melakukan aktivitas belajar yang bermanfaat. Selama kegiatan berlangsung, siswa mendapatkan pendampingan dari penjaga perpustakaan sesuai dengan arahan yang telah diberikan oleh guru. Siswa diarahkan untuk memanfaatkan media *Google Sites* sebagai salah satu sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas dan respons siswa selama menggunakan media tersebut.

Uji coba terbatas dilaksanakan dalam suasana pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan siswa. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, peneliti membagikan angket respons kepada siswa. Angket tersebut digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan media *Google Sites*. Selain siswa, guru juga memberikan masukan terkait penggunaan dan kualitas media yang

dikembangkan. Hasil pengisian angket menunjukkan adanya berbagai tanggapan dan umpan balik yang dapat dijadikan bahan evaluasi. Masukan dari siswa digunakan untuk mengetahui kelebihan maupun aspek yang masih perlu diperbaiki dalam media. Sementara itu, masukan dari guru menjadi pertimbangan dalam menyempurnakan media agar lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Hasil uji coba terbatas selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap media *Google Sites*. Dengan demikian, uji coba terbatas menjadi tahap penting dalam memastikan media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif sebelum diterapkan pada tahap uji coba yang lebih luas.

Hasil Angket Respon Guru

Hasil angket respon guru sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Angket Respon Guru Uji Coba Terbatas

No	Pernyataan	Kriteria	
		Ya	Tidak
1.	Media pembelajaran <i>Web Google Sites</i> menarik dan menyenangkan digunakan dalam pembelajaran	✓	
2.	Desain media pembelajaran <i>Web Google Sites</i> dan tampilannya sangat menarik	✓	
3.	Media pembelajaran <i>Google Sites</i> mudah digunakan oleh guru maupun siswa	✓	
4.	Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami	✓	
5.	Link yang dipublikasikan mudah diakses dan dimanfaatkan	✓	
6.	Media pembelajaran <i>Web Google Sites</i> mendukung pembelajaran pada keterampilan membaca pemahaman secara menyenangkan	✓	
7.	Media pembelajaran <i>Web Google Sites</i> membuat kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan	✓	
8.	Penggunaan fitur penggabungan platform membuat media lebih menarik	✓	
9.	Media pembelajaran <i>Web Google Sites</i> sesuai dengan kemampuan membaca siswa	✓	
10.	Media pembelajaran <i>Web Google Sites</i> memudahkan siswa belajar karena isinya sesuai dengan kemampuan siswa	✓	
Jumlah skor diperoleh		10	
Skor maksimal		10	
Kritik dan saran			

Sumber: Data Peneliti (2026)

Hasil Angket Respon Siswa

Hasil angket respon guru sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas

No.	Nama	Skor yang diperoleh
1.	Anindya Dwi Gracelina	10
2.	Anjani Bungsu Ramadhani	10
3.	Aurel Dwi Natarina	10
4.	Dinda Nirmala Sari	10
5.	Farah Nur Khalisa	10
Total skor		50
Total skor maksimal		50

Sumber: Data Peneliti (2026)

Tahap Disseminate (Penyebaran)

Tahap penyebaran dilakukan dengan mendistribusi dalam jumlah tertentu kepada sasaran. Tahap penyebaran memiliki dua tahapan yaitu:

Tahap Validation Testing (Uji Coba)

Media *web google sites* yang telah di uji coba pada kelompok terbatas dan telah direvisi berdasarkan kritik dan saran oleh guru atau murid di uji cobakan pada uji coba kelompok implementasi. Uji coba implementasi berjumlah 15 siswa yang dilaksanakan pada tanggal 20 Mei 2026. Siswa uji coba terbatas diarahkan ke perpustakaan untuk tetap mendapatkan aktivitas yang bermanfaat dengan pendampingan penjaga perpustakaan sesuai dengan arahan guru. Pada tahap uji coba implementasi, data dikumpulkan melalui dua metode yaitu angket dan tes. Penilaian keefektifan media *web google sites* didasarkan pada hasil tes belajar siswa. Penilaian kemenarikan media *web google sites* didasarkan pada hasil angket respon yang disebarakan kepada guru dan siswa.

Hasil Tes Belajar Siswa

Hasil belajar siswa diukur melalui tes yang terdiri dari 10 soal. Tes hasil belajar diberikan kepada siswa sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) siswa melakukan pembelajaran menggunakan media *web google sites* Bahasa Inggris. Kriteria ketuntasan belajar belajar yang digunakan adalah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang digunakan oleh SDN Tajungan Bangkalan, yaitu 70. Siswa yang mencapai nilai sama atau di atas 70 dapat dikatakan telah tuntas belajar. Hasil belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Pre-test Uji Coba Implementasi

No.	Nama	Nilai	Keterangan
1.	Adiva Shakeela Aliya Azka	50	Tidak Tuntas
2.	Ahmad Nawal Fawzul Adhim	60	Tidak Tuntas
3.	Akhyarul Fitrah Romadhon	40	Tidak Tuntas
4.	Kayla Azzahra Putri Ilham	50	Tidak Tuntas
5.	Keiza Olivia Ramadhani	50	Tidak Tuntas
6.	Lintang Mahera zen	60	Tidak Tuntas
7.	Muhammad Rofi'u Darajat	60	Tidak Tuntas
8.	Muhammad Yusuf Keswanto	60	Tidak Tuntas
9.	Ragit Al Azis	40	Tidak Tuntas
10.	Siti Zunahezah	50	Tidak Tuntas
11.	Syalu Shalya Ihsan	50	Tidak Tuntas
12.	Yuniki Ramadhani Agus	40	Tidak Tuntas
13.	Nayla Askana S	50	Tidak Tuntas
14.	Syafira Rormadina	60	Tidak Tuntas
15.	Reva Aulia Putri	60	Tidak Tuntas
Total skor		780	
Total skor maksimal		1.500	
Total siswa yang tuntas		0	

Sumber: Data Peneliti (2026)

Tabel 9. Hasil Post-tes Uji Coba Implementasi

No.	Nama	Nilai	Keterangan
1.	Adiva Shakeela Aliya Azka	90	Tuntas
2.	Ahmad Nawal Fawzul Adhim	100	Tuntas
3.	Akhyarul Fitrah Romadhon	80	Tuntas
4.	Kayla Azzahra Putri Ilham	90	Tuntas
5.	Keiza Olivia Ramadhani	80	Tuntas
6.	Lintang Mahera zen	100	Tuntas
7.	Muhammad Rofi'u Darajat	80	Tuntas
8.	Muhammad Yusuf Keswanto	100	Tuntas
9.	Ragit Al Azis	80	Tuntas
10.	Siti Zunahezah	80	Tuntas
11.	Syalu Shalya Ihsan	100	Tuntas
12.	Yuniki Ramadhani Agus	90	Tuntas
13.	Nayla Askana S	90	Tuntas
14.	Syafira Rormadina	100	Tuntas
15.	Reva Aulia Putri	100	Tuntas
Total skor		1.360	
Total skor maksimal		1.500	
Total siswa yang tuntas		15	

Sumber: Data Peneliti (2026)

Hasil Angket Respon Guru

Angket respon diserahkan kepada guru setelah pembelajaran selesai. Hasil angket respon guru sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Angket Respon Guru Uji Coba Implementasi

No	Pernyataan	Kriteria	
		Ya	Tidak
1.	Media pembelajaran <i>Web Google Sites</i> menarik dan menyenangkan digunakan dalam pembelajaran	✓	
2.	Desain media pembelajaran <i>Web Google Sites</i> dan tampilannya sangat menarik	✓	
3.	Media pembelajaran <i>Google Sites</i> mudah digunakan oleh guru maupun siswa	✓	
4.	Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami	✓	
5.	Link yang dipublikasikan mudah diakses dan dimanfaatkan	✓	
6.	Media pembelajaran <i>Web Google Sites</i> mendukung pembelajaran pada keterampilan membaca pemahaman secara menyenangkan	✓	
7.	Media pembelajaran <i>Web Google Sites</i> membuat kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan	✓	
8.	Penggunaan fitur penggabungan platform membuat media lebih menarik	✓	
9.	Media pembelajaran <i>Web Google Sites</i> sesuai dengan kemampuan membaca siswa	✓	
10.	Media pembelajaran <i>Web Google Sites</i> memudahkan siswa belajar karena isinya sesuai dengan kemampuan siswa	✓	
Jumlah skor diperoleh		10	
Skor maksimal		10	
Kritik dan saran			

Sumber: Data Peneliti (2026)

Hasil Angket Respon Siswa

Angket respon diserahkan kepada siswa setelah pembelajaran selesai. Hasil angket respon guru sebagai berikut:

Tabel 11. Hasil Angket Siswa Uji Coba Implementasi

No.	Nama	Skor yang diperoleh
1.	Adiva Shakeela Aliya Azka	10
2.	Ahmad Nawal Fawzul Adhim	10
3.	Akhyarul Fitrah Romadhon	10
4.	Kayla Azzahra Putri Itham	10
5.	Keiza Olivia Ramadhani	10
6.	Lintang Mahera zen	9
7.	Muhammad Rofi'u Darajat	10
8.	Muhammad Yusuf Keswanto	10
9.	Ragit Al Azis	10
10.	Siti Zunahezah	10
11.	Syalu Shalya Ihsan	10
12.	Yuniki Ramadhani Agus	10
13.	Nayla Askana S	10
14.	Syafira Rormadina	9
15.	Reva Aulia Putri	10
Total skor		148
Total skor maksimal		150

Sumber: Data Peneliti (2026)

Tahap Packaging, Diffusion and Adaption (Pengembangan Produk)

Pada tahap pengemasan produk, peneliti melakukan penyebaran media pembelajaran menggunakan link dan QR Code dengan jumlah tertentu kepada guru dan siswa kelas IV sebagai pihak terkait untuk digunakan dalam jangka panjang.

Peneliti menganalisis data dari hasil penelitian untuk mengetahui kriteria kevalidan, keefektifan, dan kemenarikan media *web google sites* pada keterampilan membaca pemahaman Bahasa Inggris. Hasil analisis digunakan untuk menentukan media *web google sites* pada keterampilan membaca pemahaman Bahasa Inggris sesuai dengan tujuan penelitian.

Analisis Kevalidan Media Web Googel Sites

Analisis kevalidan media *web google sites* diperoleh dari hasil angket validasi desain pembelajaran, validasi media pembelajaran, dan validasi materi pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi ahli desain pembelajaran mendapatkan skor sebesar 73 dari skor maksimal 75.

Tabel 12. Hasil Perhitungan Validasi

Validasi	Hasil Perhitungan
Validasi Desain Pembelajaran	$V_{ah} = \frac{T_{se}}{T_{gm}} \times 100\%$ $V_{ah} = \frac{73}{75} \times 100\%$ $V_{ah} = 99\%$
Validasi Media Pembelajaran	$V_{ah} = \frac{T_{se}}{T_{gm}} \times 100\%$ $V_{ah} = \frac{55}{60} \times 100\%$ $V_{ah} = 92\%$
Validasi Materi Pembelajaran	$V_{ah} = \frac{T_{se}}{T_{gm}} \times 100\%$ $V_{ah} = \frac{38}{50} \times 100\%$ $V_{ah} = 76\%$

Sumber: Data Peneliti (2026)

Hasil validasi ahli media pembelajaran pada mendapatkan skor sebesar 55 dari skor maksimal 60. Hasil validasi ahli materi pembelajaran mendapatkan skor sebesar 38 dari skor maksimal 50. Skor yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan rumus

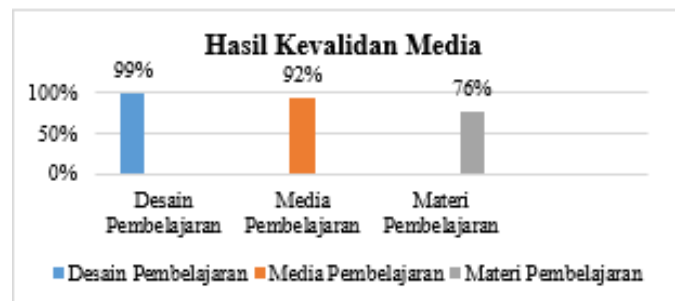
modifikasi Akbar (2017:83). Adapun hasil perhitungan kevalidan dari masing-masing aspek sebagai berikut:

Tabel 13. Kriteria Validitas Media

Tabel 3.14 Kriteria Validitas Media		
No	Kriteria Validitas Media	Keterangan
1.	$84\% \leq V_{ah} \leq 100\%$	Sangat Valid
2.	$68\% \leq V_{ah} \leq 83\%$	Valid
3.	$52\% \leq V_{ah} \leq 67\%$	Cukup Valid
4.	$36\% \leq V_{ah} \leq 51\%$	Kurang Valid
5.	$20\% \leq V_{ah} \leq 35\%$	Tidak Valid

Sumber Modifikasi: Akbar (2017: 82)

Kesimpulan berdasarkan analisis kevalidan, hasil penilaian validasi ahli desain pembelajaran setelah perhitungan yaitu sebesar 99% masuk kategori sangat valid. Hasil penilaian validasi ahli media pembelajaran setelah perhitungan yaitu sebesar 92% masuk kategori sangat valid. Hasil penilaian validasi ahli media pembelajaran setelah perhitungan yaitu sebesar 76% masuk kategori valid.

**Gambar 2.** Diagram Kevalidan Media

Analisis Kefektifan Media Web Google Sites Hasil Tes Belajar Siswa

Analisis keefektifan media *web google sites* diperoleh dari hasil tes belajar siswa pada akhir pembelajaran menggunakan *web google sites*. Skor yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan rumus ketuntasan klasikal. Adapun hasil perhitungan ketuntasan klasikal adalah sebagai berikut:

Tabel 13. Hasil Perhitungan Ketuntasan Klasikal

Ketuntasan Klasikal	Hasil Perhitungan
Ketuntasan Belajar Siswa Kelompok Implementasi	$P = \frac{\sum \text{Ketuntasan Belajar siswa}}{\sum \text{Banyak Siswa}} \times 100\%$ $P = \frac{15}{15} \times 100\%$ $P = 100\%$

Sumber: Data Peneliti (2026)

Kesimpulan berdasarkan analisis, siswa pada uji coba kelompok implementasi telah mencapai ketuntasan belajar secara menyeluruh. Seluruh siswa mendapatkan nilai di atas KKTP SDN Tajungan Bangkalan, yaitu ≥ 70 dan secara klasikal mencapai ketuntasan dengan persentase 100%. Trianto (2012: 214) menyatakan bahwa suatu pembelajaran dikatakan tuntas secara klasikal apabila minimal 85% siswa mencapai batas nilai

ketuntasan yang ditentukan yaitu 70. Artinya, pembelajaran dengan media ini sangat efektif karena lebih dari minimal yang ditetapkan yaitu 85%.

Analisis Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Analisis skor N-Gain digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *web google sites*. Analisis ini dilakukan dengan membandingkan hasil pretest dan posttest siswa sehingga diketahui keefektifan media yang dikembangkan dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman Bahasa Inggris siswa.

Rata-rata nilai pretest yang diperoleh siswa sebesar 52 dari nilai maksimum 100. Hasil tersebut menunjukkan bahwa keterampilan membaca pemahaman siswa sebelum menggunakan media *web google sites* tergolong rendah. Sementara itu, hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan. Semua siswa mencapai ketuntasan belajar dengan rata-rata nilai 91 dari maksimum 100.

Berdasarkan data tersebut, dilakukan analisis skor N-Gain untuk mengetahui tingkat keefektifan media *web google sites* terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa. Hasil analisis skor N-Gain menunjukkan tingkat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media *web google sites*. Adapun hasil perhitungan uji skor N-Gain sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

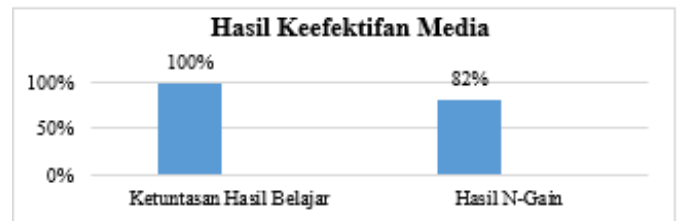
Tabel 13. Hasil Analisis Data N-Gain Score

No.	Nama	Nilai		Post-Pre	Maks-Pre	N-Gain Score	Interpretasi
		Pre	Post				
1.	Adiva S A A	50	90	40	50	0,80	Sangat Efektif
2.	Ahmad N F A	60	100	40	40	1,00	Sangat Efektif
3.	Akhyarul F R	40	80	40	60	0,67	Efektif
4.	Kayla A P I	50	90	40	50	0,80	Sangat Efektif
5.	Keiza O R	50	80	30	50	0,60	Efektif
6.	Lintang M Z	60	100	40	40	1,00	Sangat Efektif
7.	Muhammad R D	60	80	20	40	0,50	Kurang Efektif
8.	Muhammad Y K	60	100	40	40	1,00	Sangat Efektif
9.	Ragit A A	40	80	40	60	0,67	Efektif
10.	Siti Zunaezah	50	80	30	50	0,60	Efektif
11.	Syalu Shalya I	50	100	50	50	1,00	Sangat Efektif
12.	Yuniki R A	40	90	50	60	0,83	Sangat Efektif
13.	Nayla A S	50	90	40	50	0,80	Sangat Efektif
14.	Syafira R	60	100	40	40	1,00	Sangat Efektif
15.	Reva A P	60	100	40	40	1,00	Sangat Efektif
Rata-rata		52	91	39	48	0,82	Sangat Efektif

Sumber: Peneliti 2026

Berdasarkan hasil analisis skor N-Gain didapatkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa pada kategori sangat efektif. Penggunaan media *web google sites* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada keterampilan membaca pemahaman Bahasa Inggris kelas IV SDN Tajungan Bangkalan ditunjukkan melalui

persentase N-Gain sebesar 82% masuk kategori sangat efektif.



Gambar 3. Diagram Hasil Keefektifan Media

Analisis Kemenarikan Media Web Google Sites Angket Respon Guru

Hasil angket respon guru kelompok terbatas dan implementasi memperoleh skor 10 dari skor maksimal 10. Skor yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan rumus modifikasi Akbar (2017:83). Adapun hasil perhitungan angket respon guru adalah sebagai berikut:

Tabel 14. Hasil Perhitungan Respon Guru

Respon Guru	Hasil Perhitungan
Respon <u>Guru Kelompok</u> Terbatas	$Vrg = \frac{Tse}{Tsm} \times 100\%$
	$Vrg = \frac{10}{10} \times 100\%$
	$Vrg = 100\%$
Respon Guru Kelompok Implementasi	$Vrg = \frac{Tse}{Tsm} \times 100\%$
	$Vrg = \frac{10}{10} \times 100\%$
	$Vrg = 100\%$

Sumber: Data Peneliti (2026)

Kesimpulan berdasarkan analisis, hasil respon guru kelompok terbatas setelah perhitungan yaitu sebesar 100% masuk kategori sangat menarik. Hasil respon guru kelompok implementasi setelah perhitungan yaitu sebesar 100% masuk kategori sangat menarik.

Angket Respon Siswa

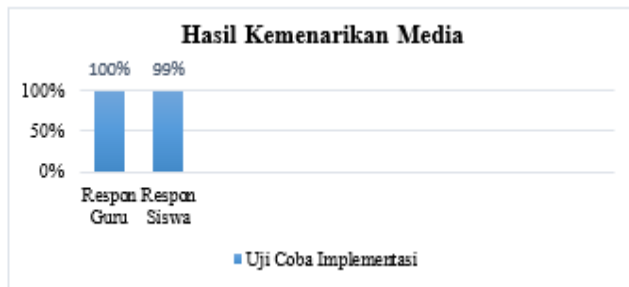
Hasil angket respon siswa kelompok terbatas memperoleh skor 50 dari skor maksimal 50.

Tabel 15. Hasil Penelitian Perhitungan Respon Siswa

Respon Siswa	Hasil Perhitungan
Respon <u>Siswa Kelompok</u> Terbatas	$Vrs = \frac{Tse}{Tsm} \times 100\%$
	$Vrs = \frac{50}{50} \times 100\%$
	$Vrs = 100\%$
Respon Siswa Kelompok Implementasi	$Vrs = \frac{Tse}{Tsm} \times 100\%$
	$Vrs = \frac{148}{150} \times 100\%$
	$Vrs = 99\%$

Sumber: Data Peneliti (2026)

Hasil angket respon guru kelompok implementasi memperoleh skor 148 dari skor maksimal 150. Skor yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan rumus modifikasi Akbar (2017:83). Adapun hasil perhitungan angket respon siswa adalah sebagai berikut:



Gambar 4. Diagram Kemenarikan Media

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (R&D) 4D oleh Thiagarajan (1974) yang terdiri dari empat tahap, yaitu *Define*, *Design*, *Development*, dan *Disseminate*. Pengembangan produk dilakukan melalui dua tahap uji coba, yaitu uji coba ahli kepada validator ahli (ahli desain pembelajaran, ahli bahan ajar, dan ahli materi pembelajaran) dan uji coba sasaran kepada subjek sasaran (guru dan siswa kelas IV SDN Tajungan Bangkalan).

Berdasarkan penjelasan tersebut, kemudian produk diuji cobakan kepada siswa kelas IV SDN Tajungan Bangkalan berjumlah 20 siswa. Subjek dibagi ke dalam dua tahap uji coba, yaitu uji coba kelompok terbatas sebanyak 5 siswa dan uji coba kelompok implementasi sebanyak 15 siswa. Tingkat kevalidan dalam penelitian dan pengembangan ini diperoleh dari hasil angket validasi para ahli. Tingkat keefektifan dilihat berdasarkan hasil tes belajar siswa. Tingkat kemenarikan dinilai berdasarkan hasil angket respon guru dan siswa terhadap media yang dikembangkan.

Kevalidan Media Web Google Sites

Tingkat validitas media *web google sites* dinilai oleh tiga ahli yaitu: 1) ahli desain pembelajaran yang dilakukan oleh Ibu Firdausi Nurharini, S.Pd., M.Pd. 2) ahli materi pembelajaran yang dilakukan oleh Ibu Qurrotu Inayatil Maula, M.Pd. dan 3) ahli media pembelajaran yang dilakukan oleh Bapak Fachrur Rozie, S.Pd., M.Pd. Media *web google sites* dinyatakan sangat valid, berdasarkan hasil validasi dari ahli desain pembelajaran. Isi media dinilai karena telah sesuai dengan modul ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Perumusan tujuan pembelajaran disusun secara sistematis dan relevan dengan materi yang diajarkan. Model pembelajaran yang digunakan dipilih menyesuaikan karakter siswa dan mendukung kemampuan membaca pemahaman. Hal ini sejalan dengan Khilyati dkk. (2024) bahwa kesesuaian isi,

keselarasan antara capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran memengaruhi tingkat kevalidan desain pembelajaran.

Media *web google sites* dinyatakan sangat valid, berdasarkan hasil validasi dari ahli media pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan disesuaikan dengan prinsip multimedia. Media *web google sites* menyajikan gambar yang mengilustrasikan cerita. Instruksi media disajikan secara jelas dan mudah dipahami. Menurut Richard E. Mayer dalam (Nurhatmi, 2025) siswa belajar lebih baik dari kata-kata dan gambar daripada kata-kata saja.

Media *web google sites* dinyatakan sangat valid, berdasarkan hasil validasi dari ahli materi. Materi dalam media ini disajikan secara sistematis dan disesuaikan dengan kebutuhan, karakter, juga capaian pembelajaran kelas IV. Bahasa yang digunakan disesuaikan dengan tahap perkembangan bahasa siswa kelas IV. Instruksi yang ada dalam media disusun dengan jelas dan terstruktur. Penyajian instruksi yang jelas, materi yang sistematis, serta dikemas dengan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa berperan penting dalam kevalidan media pembelajaran (Widiarti dkk. 2021).

Berdasarkan penjelasan di atas, media *web google sites* yang dikembangkan dalam penelitian ini telah melalui tahap validasi oleh para ahli dan memperoleh hasil pada kategori sangat valid. Tingkat validitas diperoleh berdasarkan penilaian dari ahli materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran. Rochmad (2012:2016) menyatakan bahwa produk pengembangan dikatakan valid, apabila validasi isi berdasarkan kurikulum atau teori yang kuat dan validasi konstruk merujuk pada konsistensi internal antar komponen-komponen.

Keefektifan Media Web Google Sites

Tes hasil belajar siswa menjadi aspek penting dalam keefektifan media. Siswa diberikan soal cerita deskriptif berbentuk pilihan ganda pada akhir pembelajaran. Berdasarkan hasil tes tersebut, seluruh siswa dinyatakan tuntas belajar dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berhasil membantu siswa mencapai kompetensi yang ditetapkan. Trianto (2012: 214) menyatakan bahwa suatu pembelajaran dikatakan tuntas secara klasikal apabila minimal 85% siswa mencapai batas nilai ketuntasan yang ditentukan yaitu 70. Selain itu, rata-rata hasil skor N-Gain mendapatkan 82% yaitu kategori sangat efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *web google sites* dapat meningkatkan hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Isnaeni & Hidayah (2020), media pembelajaran memiliki beberapa fungsi penting yaitu,

mempercepat penyampaian pesan pembelajaran dan meningkatkan pemahaman terhadap materi.

Berdasarkan penjelasan di atas, keefektifan media *web google sites* yang dikembangkan dalam penelitian ini ditinjau dari hasil tes belajar siswa. Data yang didapat berkaitan langsung dengan keterlaksanaan media dalam proses pembelajaran hingga tujuan pembelajaran tercapai secara efektif. Keefektifan dilihat jika terdapat akibat, efek, atau pengaruh (Sutrisno, 2007).

Kemenarikan Media Web Google Sites

Media *web google sites* dinyatakan sangat menarik, berdasarkan hasil angket respon guru. Elemen visual media *google sites* seperti symbol, warna, dan ilustrasi cerita yang ditampilkan mampu menarik perhatian siswa. Didukung dengan hasil validasi media pembelajaran bahwa media *web google sites* memiliki kevalidan yang tinggi karena desain media pembelajaran bahwa media *web google sites* memiliki kevalidan yang tinggi karena desain media pembelajaran yang dibuat sangat menarik. Dalam media pembelajaran ini juga terdapat video dan gambar yang membuat siswa antusias dalam pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Amelia dkk. (2024) menyatakan bahwa tampilan menarik dalam media pembelajaran sangat memengaruhi tingkat kemenarikan media pembelajaran itu sendiri.

Media *web google sites* dinyatakan sangat menarik, berdasarkan hasil respon siswa. Siswa merasa bahwa media pembelajaran ini mudah digunakan. Materi yang disajikan sesuai dengan kemampuan siswa. Bahasa yang digunakan sederhana dan familiar. Sehingga siswa mampu mengikuti pembelajaran tanpa mengalami kebingungan. Siswa pun menyatakan senang dan tertarik menggunakan media pembelajaran ini. Sejalan dengan pendapat Haniah & Djuaeni (2023) menyatakan bahwa kemudahan penggunaan dalam media pembelajaran merupakan faktor penting dalam memengaruhi kemenarikan pembelajaran.

Berdasarkan penelitian dari seluruh aspek tersebut, guru dan siswa menunjukkan respon positif. Media *web google sites* yang dikembangkan memiliki kelebihan yaitu adanya refleksi dari aplikasi *padlet* yang dapat membuat siswa mampu memberikan umpan balik dan adanya animasi yang membuat tampilan menjadi lebih menarik. Adanya kekurangan media ini adalah tidak dapat digunakan jika tidak ada akses internet. Selaras dengan pendapat Afifah & Roy yaitu kelebihan *web google sites* dapat menggabungkan berbagai platform dan dapat diakses secara online melalui berbagai perangkat. Dengan demikian, media *web google sites* yang dikembangkan terbukti memiliki tingkat kemenarikan tinggi dan layak digunakan sebagai sarana dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Kesimpulan

Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan media *web google sites* pada keterampilan membaca pemahaman Bahasa Inggris kelas IV SDN Tajungan Bangkalan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang meliputi tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan) dan *dissemination* (penyebarluasan). Media *web google sites* yang telah dikembangkan, telah melalui proses validasi. Uji coba yang dilakukan yaitu, uji coba terbatas maupun uji coba implementasi kepada subjek uji coba untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, efektif dan menarik. Berdasarkan hasil uji coba penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

Media *web google sites* pada keterampilan membaca pemahaman Bahasa Inggris kelas IV SDN Tajungan Bangkalan Valid. Dibuktikan dengan validasi ahli desain pembelajaran mendapatkan persentase kevalidan sebesar 99% dengan kategori sangat valid, validasi ahli bahan ajar mendapatkan persentase sebesar 92% dengan kategori sangat valid dan validasi ahli materi pembelajaran mendapatkan persentase sebesar 76% dengan kategori valid.

Penggunaan media *web google sites* pada keterampilan membaca pemahaman Bahasa Inggris kelas IV SDN Tajungan Bangkalan efektif. Dibuktikan dengan persentase keefektifan pada hasil kerja belajar dan N-Gain. Pada uji coba implementasi hasil belajar mendapatkan persentase sebesar 100% dengan kategori tuntas dan hasil skor N-Gain mendapatkan skor sebesar 82% dengan kategori sangat efektif.

Media *web google sites* pada keterampilan membaca pemahaman Bahasa Inggris kelas IV SDN Tajungan Bangkalan menarik. Dibuktikan dengan persentase kemenarikan pada angket respon guru dan siswa. Pada uji coba implementasi respon guru mendapatkan persentase kemenarikan sebesar 100% dengan kategori sangat menarik, respon siswa mendapatkan persentase sebesar 99% dengan kategori sangat menarik.

Ucapan Terimakasih

Penulis menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada Universitas Trunodjoyo Madura atas semua dukungan, pengetahuan, dan kesempatan yang telah diberikan selama masa studi hingga selesai. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah, staf guru, serta seluruh siswa SDN Tajungan Bangkalan yang telah memberikan izin, bantuan, dan kerja sama yang baik selama proses penelitian. Bantuan dan dukungan dari berbagai pihak sangat berarti bagi penulis dalam menyelesaikan penelitian ini. Semoga

segala kebaikan yang telah diberikan mendapat balasan yang melimpah, dan semoga penelitian ini bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan. Terimakasih untuk diri sendiri, atas segala usaha, kesabaran, dan ketekunan dalam menyelesaikan semua ini. Terima kasih telah mampu bertahan, bangkit dari setiap tantangan, dan menuntaskan perjalanan ini dengan semangat serta rasa tanggung jawab.

Referensi

- Abubakar, R. (2021). Pengantar metodologi penelitian.
- Adzkiya, D. S., & Suryaman, M. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 20. <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>
- Afifah, A., & Rozy, F. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Google Site Materi Perubahan Iklim untuk Kelas 10 MA Al-Fattahiyah. *Jurnal Sains Ekonomi Dan Edukasi*, 3(1), 16–30.
- Akbar, S. (2017). Instrumen perangkat pembelajaran. PT Remaja Rosdakarya.
- Akbar, R. R. (2024). Mengoptimalkan pembelajaran: panduan komprehensif dengan metode diskusi, gaya belajar dan cornell method note taking. CV Adanu Abimata
- Aldora Pratama, Kiky Aryaningrum, Arief Kuswidyano, Syahbani Reza, Mega Prasrihamni, Imelda Ratih Ayu, Sonia Anisah Utami, Henni Riyanti, & Faipri Selegi, S. (2025). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 8(1), 128–133. <https://doi.org/10.31851/wdk.v8i1.19451>
- Amar Salahuddin, M. Anggrayni, & Kenny Puspita Dewi. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Sdn 07 Sitiung. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 60–72. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1533>
- Amelia, R. R., Nugraha, R. G., & Syahid, A. A. (2024). Pengembangan E-Book "Kawan" dalam pembiasaan menyanyikan lagu wajib nasional pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1154–1160. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1060>
- Arikunto, S. (2020). Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik. PT Rineka Cipta.
- Asari, A., Purba, S., Fitri, R., Genua, V., Herlina, E. S., & Wijayanto, P. A. (2021). Media Pembelajaran Era Digital.
- Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif.
- Batubara, H. H. (2025). Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Dasar.
- Baralemba, A. M. Penelitian Tindakan Kelas.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif.
- Fatria, F. L. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia*, 2(1), 142.
- Haniah, H., & Djuaeni, M. N. (2023). The development of interactive E-Book-based teaching materials for senior high school students. *Arabiyatuna*, 7(1), 55. <https://doi.org/10.29240/jba.v7i1.6690>
- Herlinyanto. (2015). Membaca Pemahaman Dengan Strategi KWL. Deepublish
- Hukom, J. (2025). Integrasi teori konstruktivisme dalam desain multimedia pembelajaran. *Jurnal Ilmu Ekonomi, Pendidikan Dan Teknik*, 02(September), 47–52.
- Husda, N. E., Suhardi, Sukati, I., Oktavia, Y., Maslan, A., Sugianto, W., Ambalegin, Tukino, & Salsabilla, L. (2023). Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan Research And Development (R&D).
- Hutauruk, A. F., Subakti, H., Simarmata, J., Soputra, D., Lestari, H., & Haddar, G. Al. (2022). Media Pembelajaran Dan Tik.
- Ismayani, R., Damaianti, V., Mulyati, Y., & Sastromiharjo, A. (2025). Pengaruh Bahan Ajar Terhadap Motivasi Membaca Siswa Smp. *Semantik*, 14(1), 127–140. <https://doi.org/10.22460/semantik.v14i1.p127-140>
- Ismiyati, & Afandi, M. (2020). Kurangnya Keterlibatan Peserta Didik dalam Aktivitas Membaca yang Interaktif. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(2), 123–135.
- Kamila, N. H., Prasetyo, T., & Muhandiyati, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Menggunakan Google Sites Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV di SD Negeri No. 178491 Pintu Pohan. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(178491), 133–144.
- Khilyati, R. K., Muafah, N., Wijayanti, A., Purwadi, A. D. T., Charir, M. F., & Hasan, D. (2024). Pengembangan modul ajar berbasis problem based learning terhadap hasil belajar siswa di MA Miftahussalam. *Al-Nafis*, 4(2), 109. <https://doi.org/10.46339/al-nafis.v4i2.1496>
- Kurniadi, W., Akramunisa, A., Taufiq, T., Fahrul, H., Naldo, P., & Jusriati, J. (2024). Pelatihan Pembuatan Website Menggunakan Google Sites pada SMKN 7 Luwu Utara. *Madaniya*, 5(2), 662–670. <https://doi.org/10.53696/27214834.814>
- Lailiyah, M., & El-Yunusi, M. (2024). Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sdn Sidokare 4 Sidoarjo Dengan Media Interaktif Google Sites. *Consilium Journal: Journal Education and Counseling*, 5(1), 268–278.
- Muryaningsih, S. (2021). Media Pembelajaran Berbahan Loose Part Dalam Pembelajaran Eksak Di Mi Kedungwuluh Lor. *Khazanah Pendidikan*, 15(1), 84. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i1.10360>
- Nugroho, V., & Darmawanti, R. (2025). Video Pembelajaran Trumpet “ Fingering Chart ” Sebagai Implementasi Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia Oleh Richard E. Mayer. *Jurnal Antologi Pendidikan Musik*, 5(2), 25–38.
- Nurhatmi, J. (2025). Teori Multimedia Pembelajaran : Landasan Kognitif. *Jurnal Pendidikan Islam Dan Keguruan*, 1, 91–117.
- Oktarina, S. (2022). Dalam Research And Development (R N D).
- Oktrifianty, E. (2021). Kemampuan Menulis Narasi di Sekolah Dasar. Jejak Publisher.

- Prayogo, M. M., Mursita, R. A., Septiany, G. A. (2021). Panduan Asesmen Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. Kobuku.com.
- Riva'i, dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android pada Materi Himpunan kelas VII. *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 9(2).
- Rozie, F., & Pratikno, A. S. (2022). Media Pembelajaran Digital Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar.
- Rukmana, A. Y., Zebua, R. S. Y., Sepriano, Aryanto, Di., Nur'Aini, I., Ardiansyah, W., Adhicandra, I., Hartatik, & Setiawan, Z. (2023). *Dunia Multimedia : Pengenalan dan Penerapannya*.
- Saat, S., & Mania, S. (2020). Pengantar Metodologi Penelitian Panduan Bagi Peneliti Pemula.
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). Media Pembelajaran. <https://repository.penerbitereka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Saputra, R., Diandita, Y. N., & Zulfiati, H. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3327-3338. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.962>
- Shoffa, S., Subroto, D. E., Nasution, F. S., Astuti, W., Romadi, U., Cholid, F., Azhari, D. S., Hafidz, Kardi, J., Umar, R. H., & Gusmirawati. (2023). Media Pembelajaran.
- Silitonga, R. (2025). Kemampuan Menyimak Pesan Firman Tuhan Dengan Menggunakan Media Audio Visual Berdasarkan Prinsip CTML Di Jemaat GKN SHALOM SENTANI. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 6(1), 15-27.
- Sipayung, R., Sitanggang, N., Purba, S. (2024). Model manajemen pelatihan berbasis regina meningkatkan kompetensi pendagogik guru. Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia
- Slamet, F. A. (2022). Model Penelitian Pengembangan (R N D).
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D.
- Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif Kuantitatif Dan R&D (Kedua).
- Sugiyono. (2017). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sutrisno, E. (2007). *Pembelajaran Berdiferensiasi*. Yogyakarta: CV Ananta Vidya.
- Syarifuddin, & Utari, E. D. (2022). Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital).
- Widiarti, N. K., Sudarma, I. K., & Tegeh, I. M. (2021). Meningkatkan hasil belajar matematika kelas V SD melalui media video pembelajaran. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 195-205.
- Widodo, B. S. (2021). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Sistematis & Komprehensif.
- Winaryati, E., Munsarif, M., Mardiana, & Suwahono. (2021). Circular Model of RD & D.
- Yuniarti, A., Titin, T., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran. *Jutech : Journal Education and Technology*, 4(2), 84-95. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2920>
- Zamsiswaya, Sihombing, B., & Sawaluddin. (2024). Model Pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate) dalam Pembelajaran Pendidikan Islam. *Journal of Islamic Education El Madani*, 4(1), 11-19. <https://doi.org/10.55438/jiee.v4i1.135>
- Zulmiyetri. Nurhastuti. Safaruddin. (2019). *Penulisan Karya Ilmiah. Kencana*.