

**PENGEMBANGAN *WEB* MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
GOOGLE SITE MATA PELAJARAN IPAS MATERI KEARIFAN LOKAL
MASYARAKAT DI SEKITARKU UNTUK MENINGKATKAN LITERASI
BUDAYA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR KECAMATAN
TRENGGALEK**

SKRIPSI

Oleh :

ANIKA FEBRIANI

NPM : 2186206048



**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA (STKIP-PGRI) TRENGGALEK
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

2025

**PENGEMBANGAN *WEB* MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GOOGLE*
SITE MATA PELAJARAN IPAS MATERI KEARIFAN LOKAL
MASYARAKAT DI SEKITARKU UNTUK MENINGKATKAN LITERASI
BUDAYA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR KECAMATAN
TRENGGALEK**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh :

ANIKA FEBRIANI

NPM : 2186206048

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA (STKIP-PGRI) TRENGGALEK
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

2025

HALAMAN MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

Tidak ada yang tidak mungkin bagi seseorang yang mau terus berjuang dalam hal
kebaikan

PERSEMBAHAN :

Skripsi ini saya persembahkan dengan penuh rasa cinta kepada nenekku tercinta yang selalu memberikan doa, dukungan, kekuatan dan motivasi dalam setiap langkah perjalananku hidupku dari kecil hingga dewasa kini. Kepada Alm. Ibukku dan Alm. Adik – adiknya terimakasih sudah pernah ada dalam hidupku dan kini saatnya akan ku gantikan peran sebagai cucu, anak dan adik terbaik bagi keluarga kita tercinta. Kepada kakakku tercinta terimakasih sudah menjadi kakak terbaik untukku. Untuk saudara – saudaraku terimakasih sudah selalu memberikanku doa agar skripsi ini berjalan dengan lancar dan nantinya menjadi seorang wanita yang sukses. Keluarga adalah tempat saya mengerti tentang perjuangan, cinta dan kebaikan. Skripsi ini adalah bukti kecil dari rasa cinta, sayang dan terimakasih atas segala dukungan yang kalian berikan selama ini.

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Oleh :

Nama : Anika Febriani


NPM : 2186206048

Judul : Pengembangan Web Media Pembelajaran Berbasis Google Site Mata Pelajaran IPAS Materi Kearifan Lokal Masyarakat Di Sekitarku Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Kecamatan Trenggalek

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Trenggalek, 07 Juni 2025

Dosen Pembimbing I



Dr. Agus Budi Santosa, M.Pd.

NDIN. 0012106801

Dosen Pembimbing II



Latania Fle Dzikry, M.PsI.

NDIN. 0712079501

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Oleh :

Nama : Anika Febriani

NPM : 2186206048

Judul : Pengembangan *Web* Media Pembelajaran Berbasis *Google Site*
Mata Pelajaran IPAS Materi Kearifan Lokal Masyarakat Di
Sekitarku Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas IV
Sekolah Dasar Kecamatan Trenggalek

Telah diuji dan dipertahankan di depan Tim Penguji,

Pada tanggal : 19 Juni 2025

Tim Penguji,

1) Ketua : BHRUL SRI RUKMINI, S.H., M.Pd

NIDN. 0725057501

2) Sekretaris : INTAN SUSETYO KUSUMO W., M.Pd

NIDN. 0724019301

3) Anggota : LATANIYA FIE DZIKRY., M.Psi.

NIDN. 0712979501

Mengesahkan,

Dr. DWI KUNCOROWATI, M.Pd.
NUPN : 990700613



The logo of STKIP PGRI Trenggalek is a circular emblem. It features a central figure of a person holding a torch, surrounded by the text 'STKIP PGRI TRENGGALEK'. The outer ring of the logo contains the text 'SEKOLAH TINGGI KEGURUPAN DAN KEMAHARJATAN' at the top and 'PERSANTIAAN PGRI INDONESIA' at the bottom.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Nama : Anika Febriani
NPM : 2186206048
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut

Trenggalek, 07 Juni 2025

Yang membuat pernyataan,



Anika Febriani

NPM. 2186206048

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena atas petunjuk dan pertolongan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Pengembangan *Web Media Pembelajaran Berbasis Google Site* Mata Pelajaran IPAS Materi Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Kecamatan Trenggalek”**.

Skripsi ini penulis susun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan di STKIP PGRI Trenggalek. Selain itu, sebagai wahana untuk melatih kepekaan dan bersikap kritis terhadap permasalahan khususnya di bidang pendidikan.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih terdapat kekurangan seperti peribahasa “Tak ada gading yang tak retak” sehingga masih perlu diperbaiki dengan bimbingan dan arahan dari berbagai pihak sehingga ini dapat terwujud dengan baik. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Ibu Dr. Dwi Kuncorowati, M.Pd. selaku Ketua STKIP PGRI Trenggalek yang telah banyak memberikan arahan dan motivasi yang sangat diperlukan.
2. Bapak Nanda William, M.Pd sebagai Ketua Program Studi PGSD memberi kesempatan penyusunan skripsi
3. Bapak Drs. Agus Budi Santosa, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang selalu memberikan petunjuk, motivasi dan bimbingan serta pengarahan dalam penyusunan skripsi.

4. Ibu Lataniya Fie Dizkry, M.Psi. selaku dosen pembimbing II yang selalu selalu memberikan petunjuk, motivasi dan bimbingan serta pengarahan dalam penyempurnaan penyusunan skripsi.
5. Pihak SD Negeri 1 Sukosari yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian di SD tersebut.
6. Pihak SDN Negeri 2 Karangsono yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian di SD tersebut
7. Pihak SDN Negeri 3 Dawuhan yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian di SD tersebut
8. Teristimewa untuk Nenek, Ibu, Kakak dan Keluarga besar tercinta yang memberikan banyak dukungan, doa dan motivasi selama penyusunan skripsi.
9. Terimakasih juga kepada sahabat – sahabat saya yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu yang selalu memberikan semangat, bantuan dan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.

Penyusunan skripsi ini sudah penulis lakukan semaksimal mungkin, namun penulis menyadari, demi kesempurnaan ini skripsi ini, mohon saran dan kritik yang membangun sehingga akhirnya skripsi ini dapat bermanfaat.

Trenggalek, 7 Juni 2025

Penulis



Anika Febriani

NIM. 2186206048

ABSTRAK

Judul : Pengembangan *Web* Media Pembelajaran Berbasis *Google Site* Mata Pelajaran IPAS Materi Kearifan Lokal Masyarakat Di Sekitarku Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Kecamatan Trenggalek. Oleh : Anika Febriani, N.P.M : 2186206048 Program Studi PGSD, STKIP PGRI Trenggalek.

Kata Kunci : *Website, Literasi Budaya*

Literasi budaya adalah kemampuan seseorang dalam memahami dan mengimplementasi tradisi didaerahnya dengan baik. Pengenalan literasi budaya dapat ditanamkan sedini mungkin pada siswa sekolah dasar pada saat pembelajaran. Rendahnya kemampuan literasi budaya siswa disebabkan pemilihan media pembelajaran yang kurang tepat. Kurang tepatnya pemilihan media pembelajaran disebabkan keterbatasan dana pada sekolah sehingga memerlukan biaya pribadi untuk membuat media pembelajaran. Sehingga dari segi ekonomi dapat dikatakan kurang efisien. Dari permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah *website* berbasis *google site* sebagai media pembelajaran yang gratis, dapat diakses dimana saja dan kapan saja.

Pengembangan media dilakukan menggunakan metode Research and Development (RnD) dengan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick & Carey tahun 1996. Populasi data berjumlah 32 Sekolah Dasar dengan sampel 3 Sekolah Dasar yang ada di Kecamatan Trenggalek menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, observasi dan tes pada 42 siswa di SDN 1 Sukosari, SDN 2 Karangsoke dan SDN 3 Dawuhan. Instrumen tes diuji menggunakan uji validitas, uji reabilitas, uji kesukaran dan uji daya beda.

Media *Website* diuji oleh 3 pakar ahli yaitu ahli media, ahli bahasa dan ahli materi dengan rata rata skor perolehan 88,28% dan ahli praktisi sejumlah 93,75%. Penerapan uji skala kecil di SDN 1 Sukosari menunjukkan angka respon siswa sebesar 86,25% pada kategori “sangat menarik” dan meningkatkan kemampuan literasi budaya. Penelitian dilanjutkan untuk menguji skala lapangan pada SDN 2 Karangsoke dan SDN 3 Dawuhan, menunjukkan penerapan media *website* memberikan peroleh nilai siswa rata rata 82 dan efektifitas sebesar 68,12 dalam kategori “Efektif”.

Dengan hasil tersebut, maka hipoetesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nihil (H_0) ditolak. Dengan kesimpulan bahwa media pembelajaran *website* berbasis *google site* mampu meningkatkan literasi budaya siswa dan layak digunakan sebagai alat bantu mengajar mata pelajaran IPAS materi keunikan masyarakat disekitarku.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN SAMPUL.....	ii
HALAMAN MOTO DAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Pembatasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Penelitian	9
1.6 Manfaat Penelitian	9
1.7 Cakupan dan Batasan Penelitian	11
1.8 Spesifikasi Produk	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	13
2.1 Kajian Pustaka	13
2.1.1 Literasi Budaya	13
2.1.2 Media Pembelajaran.....	16
2.1.3 <i>Website Google Site</i>	31
2.1.4 Implementasi <i>Website Google Site</i>	43
2.2 Penelitian Yang Relevan.....	45
2.3 Kerangka Berpikir.....	47
2.4 Rancangan Model	50
BAB III METODE PENELITIAN	53
3.1 Jenis Penelitian.....	53
3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan	55
3.2.1 Tahap <i>Analyze</i> (Analisis)	56
3.2.2 Tahap <i>Design</i>	57

3.2.3	Tahap <i>Development</i>	59
3.2.4	Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi).....	60
3.2.5	Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	60
3.3	Waktu, Tempat, Subjek Penelitian Pengembangan	61
3.3.1	Tempat dan Waktu Penelitian	61
3.3.2	Subjek Penelitian dan Pengembangan	61
3.4	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	64
3.4.1	Teknik Pengumpulan Data.....	64
3.4.2	Instrumen Pengumpulan Data	65
3.5	Teknik Analisis Data.....	73
3.5.1	Analisis Data Kuantitatif.....	73
3.5.1.1	Analisis Kevalidan Ahli	73
3.5.1.2	Analisis Angket Validasi Praktisi	75
3.5.1.3	Analisis Angket Validasi Respon Siswa	78
3.5.1.4	Analisis Angket Respon Guru.....	80
3.5.1.6	Analisis Hasil Tes Kemampuan Literasi Budaya.....	86
3.5.2	Analisis Data Kualitatif.....	89
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN		90
4.1	Hasil Pengembangan Produk Awal.....	90
4.1.1	<i>Analysis</i> (Analisis)	90
4.1.2	<i>Design</i> (Desain).....	92
4.1.3	<i>Development</i> (Pengembangan)	106
4.1.4	<i>Implementation</i> (Implementasi).....	107
4.2	Hasil Penilaian/Validasi Pakar atau Praktisi	108
4.2.1	Hasil Validasi Ahli.....	108
4.2.2	Rekapitulasi Uji Ahli	122
4.2.3	Hasil Validasi Ahli Praktisi.....	122
4.3	Hasil Uji Coba Produk	125
4.3.1	Hasil Uji Coba Skala Kecil	125
4.3.2	Hasil Uji Coba Skala Lapangan	132
4.3.3	Uji Prasyarat Analisis Data	139
4.3.4	Uji Hipotesis	141
4.4	Diskusi/Kajian Produk Akhir.....	144
4.5	Keterbatasan Penelitian.....	147
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		149
5.1	Kesimpulan	149

5.2	Saran	151
DAFTAR RUJUKAN		153
LAMPIRAN – LAMPIRAN.....		159

DAFTAR TABEL

No.	Judul Tabel	Halaman
Tabel 2.1.	Indikator Literasi Budaya	16
Tabel 2.2.	Penelitian Yang Relevan	45
Tabel 2.3.	Tabel Rancangan Model	51
Tabel 3.1.	Rincian waktu, tempat penelitian dan pengembangan	61
Tabel 3.2.	Populasi SD se-kecamatan Trenggalek	62
Tabel 3.3.	Sampel Siswa kelas V Tahun Pelajaran 2024/2025	63
Tabel 3.4.	Kisi – Kisi Pedoman Wawancara Untuk Guru	65
Tabel 3.5.	Aspek Penilaian Angket Validasi Ahli Media	66
Tabel 3.6.	Aspek Penilaian Angket Validasi Ahli Materi	67
Tabel 3.7.	Aspek Penilaian Angket Validasi Ahli Bahasa	68
Tabel 3.8.	Aspek Penilaian Angket Validasi Ahli Praktisi	70
Tabel 3.9.	Aspek Penilaian Respon Siswa	70
Tabel 3.10.	Kisi – Kisi Penilaian Angket Respon Guru	71
Tabel 3.11.	Kisi – Kisi Kemampuan Literasi Budaya	72
Tabel 3.12.	Skor Penilaian Skala Likert Ahli Validasi	74
Tabel 3.13.	Kriteria Data Valid Pada Angket Ahli	75
Tabel 3.14.	Skor Penilaian Skala Likert Ahli Praktisi	76
Tabel 3.15.	Kriteria Penilaian Data Angket Praktisi	77
Tabel 3.16.	Skor Penilaian Skala Likert Respon Siswa	78
Tabel 3.17.	Kriteria Penilaian Data Angket Respon Siswa	79
Tabel 3.18.	Skor Penilaian Skala Likert Angket Respon Guru	80
Tabel 3.19.	Kriteria Penilaian Data Angket Respon Guru	81
Tabel 3.20.	Hasil Validasi Instrumen Tes	82

Tabel 3.21.	Hasil Reliabilitas Instrumen Literasi Budaya	84
Tabel 3.22.	Uji Tingkat Kesukaran	84
Tabel 3.23.	Interpretasi Tingkat Kesukaran Butir Tes	85
Tabel 3.24.	Hasil Uji Daya Beda	85
Tabel 3.25.	Interpretasi daya beda	86
Tabel 3.26.	Kriteria Penilaian Kemampuan Literasi Budaya	87
Tabel 3.27.	Kriteria Normalized Gain	89
Tabel 4.1.	Kerangka Website Google Site	93
Tabel 4.2.	Hasil Website Berbasis Google Site	98
Tabel 4.3.	Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran Website	109
Tabel 4.4.	Kritik dan Saran Perbaikan Ahli Media Pembelajaran	110
Tabel 4.5.	Analisis Data Ahli Media Pembelajaran	113
Tabel 4.6.	Hasil Penilaian Ahli Materi	115
Tabel 4.7.	Kritik dan Saran Perbaikan Ahli Media Pembelajaran	116
Tabel 4.8.	Analisis Data Ahli Materi	118
Tabel 4.9.	Hasil Penilaian Ahli Bahasa	119
Tabel 4.10.	Komentar dan Saran Perbaikan Ahli Bahasa	120
Tabel 4.11.	Analisis Data Ahli Bahasa	121
Tabel 4.12.	Rekapitulasi Uji Ahli	122
Tabel 4.13.	Hasil Penilaian Validasi Ahli Praktisi	123
Tabel 4.14.	Komentar dan Saran Perbaikan Ahli Praktisi	124
Tabel 4.15.	Analisis Data Ahli Praktisi	125
Tabel 4.16.	Rekapitulasi Hasil Pre Test dan Post Test Skala Kecil	126
Tabel 4.17.	Deskripsi Kemampuan Pre Test Literasi Budaya Siswa Uji Skala Kecil	127

Tabel 4.18.	Deskripsi Kemampuan Post Test Literasi Budaya Siswa Uji Skala Kecil	128
Tabel 4.19.	Kategori Kemampuan Literasi Budaya Siswa Skala Kecil	128
Tabel 4.20.	Hasil Angket Respon Siswa Uji Skala Kecil	129
Tabel 4.21.	Hasil Angket Respon Guru Uji Skala Kecil	131
Tabel 4.22.	Komentar dan Saran Perbaikan Guru Uji Skala Kecil	132
Tabel 4.23.	Rekapitulasi Hasil Pre Test dan Post Test Skala Lapangan	132
Tabel 4.24.	Deskripsi Kemampuan Pre Test Literasi Budaya Siswa Uji Skala Lapangan	134
Tabel 4.25.	Deskripsi Kemampuan Post Test Literasi Budaya Siswa Uji Skala Lapangan	135
Tabel 4.26.	Kategori Kemampuan Literasi Budaya Siswa Skala Lapangan	135
Tabel 4.27.	Hasil Angket Respon Siswa Uji Skala Lapangan	136
Tabel 4.28.	Hasil Angket Respon Guru Uji Skala Lapangan	138
Tabel 4.29.	Komentar dan Saran Perbaikan Guru Uji Skala Lapangan	139
Tabel 4.30.	Hasil Uji Normalitas	140
Tabel 4.31.	Hasil Uji Homogenitas	141
Tabel 4.32.	Hasil Uji Hipotesis	142
Tabel 4.33.	Hasil Uji Keefektifan	143

DAFTAR GAMBAR

No.	Judul Gambar	Halaman
Gambar 2.1	Kerangka Berpikir	49
Gambar 3.1	Flowchart Media Website	58
Gambar 4.1	Hasil Revisi Media dari ahli Media Pembelajaran	111
Gambar 4.2	Hasil Revisi Media dari ahli Materi	116
Gambar 4.3	Hasil Revisi Media dari Ahli Bahasa	120
Gambar 4.4	Kritik dan Saran Perbaikan Ahli Praktisi	124

DAFTAR LAMPIRAN

No.	Judul Lampiran
1	Lembar Persetujuan Judul
2	Instrumen Angket Pra Observasi SDN 1 Sukosari
3	Instrumen Angket Pra Observasi SDN 2 Karangsono
4	Instrumen Angket Pra Observasi SDN 3 Dawuhan
5	Instrumen Pre Test Siswa SDN 1 Sukosari
6	Instrumen Post Test Siswa SDN 1 Sukosari
7	Angket Respon Siswa SDN 1 Sukosari
8	Angket Respon Guru SDN 1 Sukosari
9	Instrumen Pre Test Siswa SDN 2 Karangsono
10	Instrumen Post Test Siswa SDN 2 Karangsono
11	Angket Respon Siswa SDN 2 Karangsono
12	Angket Respon Guru SDN 2 Karangsono
13	Instrumen Pre Tes Siswa SDN 3 Dawuhan
14	Instrumen Pos Tes Siswa SDN 3 Dawuhan
15	Angket Respon Siswa SDN 3 Dawuhan
16	Angket Respon Guru SDN 3 Dawuhan
17	Surat Izin Penelitian SDN 1 Sukosari
18	Surat Izin Penelitian SDN 2 Karangsono
19	Surat Izin Penelitian SDN 3 Dawuhan
20	Surat balasan SDN 1 Sukosari
21	Surat Balasan SDN 2 Karangsono
22	Surat Balasan SDN 3 Dawuhan
23	Uji Prasyarat
24	Uji Hipotesis
25	Instrumen Tes
26	Validasi Ahli Media
27	Validasi Ahli Materi
28	Validasi Ahli Bahasa
29	Validasi Ahli Praktisi
30	Modul Ajar
31	Riwayat Hidup Penulis
32	Wawancara Guru
33	Pelaksanaan Penelitian
34	Validasi Rujukan

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pembentukan generasi penerus yang cerdas, berbudaya dan kemampuan beradaptasi yang baik dalam perkembangan zaman perlu didukung dengan adanya pendidikan yang berkualitas. Dalam peraturan perundangan – undangan tentang sistem pendidikan No 20 Tahun 2003 mengatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan memiliki pengaruh besar terhadap kemampuan literasi seseorang. Pentingnya kemampuan literasi sangat berkaitan dengan kualitas pada diri individu, keluarga dan masyarakat (Fahrianur, dkk., 2023).

Menurut Saryono, dkk. (2017) Pemahaman terkait konsep literasi berkembang dari zaman ke zaman, Awalnya literasi dikenal dengan konsep melek aksara yang artinya tidak buta huruf, kemudian berkembang lagi menjadi suatu pemahaman terhadap informasi yang dituangkan kembali pada media tulis. Oleh karena itu, saat ini pemahaman terkait literasi erat kaitanya dengan suatu aktivitas membaca dan menulis. Pemahaman makna terkait literasi berkembang lagi menjadi sebuah kemampuan seseorang dalam menjalin komunikasi di lingkungan masyarakatnya. Kemampuan dalam menjalin tersebut berkaitan dengan hubungan sosial antar masyarakat yang menjadikan pemahaman konsep literasi menjadi luas

yang mengacu dalam berbagai aspek. Hal tersebut sejalan dengan pemikiran UNESCO dalam (Budhianto, 2018) yang mengemukakan bahwa Literasi juga bermakna pengimplementasian yang berhubungan dengan kehidupan sosial baik itu aspek pengetahuan, bahasa dan budaya.

Pemahaman terkait berbagai jenis literasi sangat penting salah satunya yaitu literasi budaya. Literasi budaya adalah kemampuan seseorang dalam memahami dan menyikapi sesuatu hal yang berkaitan dengan kebudayaan Indonesia yang menjadi identitas bangsa Indonesia (Iman, 2022). Literasi budaya dapat mulai ditanamkan pada pembelajaran disekolah dasar dengan mengenalkan siswa kearifan lokal yang ada di sekitarnya. Hal tersebut sejalan dengan pemikiran Desyandari (2018) yang mengatakan bahwa nilai – nilai yang terkandung dalam kearifan lokal dapat digunakan sebagai sarana literasi budaya siswa.

Menurut Pingge (2017) kearifan lokal adalah segala sesuatu yang menjadi ciri khas daerah baik itu makanan, tarian adat, ada istiadat maupun upacara adat. Literasi budaya kearifan lokal yang baik bagi siswa sekolah dasar berfokus pada pengenalan dan pemahaman terhadap nilai-nilai, tradisi, dan praktik yang ada di lingkungan mereka sendiri. Diskusi tentang pentingnya menjaga dan melestarikan kearifan lokal dapat membantu siswa memahami peran mereka terkait tanggung jawab untuk melestarikan budaya tersebut. Dengan pengenalan budaya yang dimulai dari lingkungan sekitar, siswa tidak hanya belajar tentang kearifan lokal, tetapi juga mengembangkan sikap menghargai dan menjaga keberagaman budaya di sekitar mereka.

Pemahaman literasi budaya kepada siswa sangat penting, hal tersebut karena negara Indonesia memiliki berbagai macam budaya yang tersebar di seluruh daerah nusantara. Kebudayaan - kebudayaan tersebut perlu dikenalkan sedini mungkin kepada anak. Hal tersebut karena anak merupakan generasi penerus bangsa yang akan melestarikan dan menjaga kebudayaan turun temurun dari nenek moyang tersebut. Jika siswa tidak dikenalkan sejak dini dan tidak mempelajari kebudayaan – kebudayaan tersebut maka kebudayaan – kebudayaan yang ada di Indonesia tersebut dikhawatirkan akan hilang seiring berkembangnya zaman dan perkembangan teknologi yang pesat pada saat ini. Pengaruh perkembangan teknologi saat ini membawa dampak yang luas biasa dengan masuknya budaya asing ke Negara Indonesia membuat perilaku masyarakat berubah seperti meniru cara berpakaian budaya luar yang tidak sesuai dengan tata berpakaian budaya Indonesia serta menyukai musik – musik luar negeri daripada musik negara sendiri (Rizkia, dkk., 2024).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN 2 Karangsoko terdapat permasalahan terkait literasi budaya siswa yang masih rendah. Pemahaman yang mereka ketahui tentang budaya di daerahnya yaitu kesenian jaranan turonggo yakso. kebudayaan lain yang bersifat kearifan lokal berupa tradisi hingga makanan siswa masih belum memahami, siswa lebih menyukai kebudayaan modern saat ini seperti DJ *sound system* yang sedang tren terjadi saat ini karena menurut mereka lebih mengasyikkan. Dalam mengajarkan materi ini guru menggunakan menggunakan LKS dan buku paket sebagai media pembelajaran sehingga kurang efektif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN 3 Dawuhan terdapat permasalahan terkait literasi budaya yakni literasi budaya masih rendah. Hal tersebut seperti siswa belum mengerti kebudayaan yang ada di kecamatan Trenggalek namun mengetahui kebudayaan daerah lain, siswa merasa bosan dengan materi yang terlalu banyak, siswa menyukai video dan gambar. Berdasarkan hasil wawancara guru menggunakan media LKS untuk kegiatan pembelajaran dan jarang membuat media pembelajaran karena memerlukan biaya yang cukup banyak sehingga perlu adanya inovasi media yang menarik untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kearifan lokal sehingga siswa dapat memahami dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN 1 Sukosari terdapat permasalahan terkait literasi yang masih rendah karena siswa masih belum mengetahui kearifan lokal yang ada di Kabupaten Trenggalek. Berdasarkan hasil wawancara guru masih belum mengembangkan media pembelajaran terkait kearifan lokal sehingga menggunakan materi di buku LKS. Kendala dalam pembuatan media pembelajaran disebabkan keterbatasan dana untuk pembuatannya.

Seiring perkembangan teknologi saat ini, banyak aplikasi yang menyediakan wadah untuk pembuatan media pembelajaran secara gratis. Ketersediaan aplikasi secara gratis tersebut dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang menarik untuk siswa. Peningkatan kualitas pembelajaran dapat dimulai dari media pembelajaran yang menarik sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Salah satu bentuk wujud pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan yaitu pengembangan *website* sebagai sarana media pembelajaran. Situs *web* atau *website* merupakan suatu kumpulan informasi yang didalamnya terdiri dari halaman – halaman *web* yang saling terhubung satu sama lain yang dapat disediakan disediakan individu, kelompok, maupun organisasi (Rochmawati, 2019). Penggunaan *website* untuk media pembelajaran pendidikan dapat menjadi daya tarik siswa untuk fokus dalam pembelajaran. *website* ini dapat dimodifikasi sesuai dengan kreativitas guru. *website* dapat menampilkan foto, video, suara, animasi dan *game* yang praktis dikemas dalam 1 link. Materi – materi tersebut dapat diakses dimanapun dan kapanpun sehingga siswa dapat mempelajari lagi materi yang diajarkan oleh guru di rumah.

Pada umumnya pembuatan *website* memerlukan hosting dengan harga yang cukup mahal menyebabkan tidak banyak individu yang tertarik untuk membuat *website*. *Google for education* menyediakan layanan *web* hosting secara gratis melalui platform *google sites* dengan *template design* yang dapat diubah dan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. *Google sites* yaitu produk yang dikeluarkan oleh Google sebagai tools pembuat situs, kemudahan yang ada di dalam *google sites* bisa mengkolaborasikan fitur dari google lainnya (Azis, 2019). Guru dapat menambahkan berbagai fitur dari jenis platform google lainnya dalam *google sites* seperti *google form*, *google drive*, *kalender*, serta dapat menambahkan tautan link youtube. Pengembangan media pembelajaran berbasis *google sites* ini dapat membantu guru dalam mengenalkan kearifan lokal siswa.

Merujuk pada referensi yang diperoleh peneliti, terdapat kajian – kajian yang terkait pemanfaatan *google sites* dan literasi budaya yang diteliti oleh peneliti sebelumnya yakni “Pengembangan Media *Google Sites* Berbasis *Ethno Sains* Pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan *google sites* memenuhi kriteria sangat layak sebagai media pada pembelajaran IPAS materi sains dengan dibuktikan hasil ketuntasan belajar siswa sebesar 85%. Pembeda dengan penelitian terdahulu terletak pada variabel Y yaitu Berbasis *Ethno Sains*. Selanjutnya penelitian “Pengembangan Media Video Animasi *Pop Up Book* Berbasis Budaya Lokal Papua Barat Untuk Meningkatkan Pengetahuan Umum Literasi Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa materi yang dirancang efektif dalam memberikan informasi terkait materi pembelajaran budaya lokal asli Papua barat daya. Pembeda dengan penelitian terdahulu terletak pada variabel X yaitu Penggunaan video animasi.

Mengacu dari berbagai kajian teori, penelitian terdahulu dan hasil observasi wawancara, dengan mengembangkan *web* media pembelajaran berbasis *google sites* , diharapkan adanya peningkatan literasi budaya siswa. Media *website* memberikan kemudahan kepada guru dan siswa dalam mengakses materi pembelajaran dimanapun dan kapanpun. Media *website* ini memberikan pengalaman lebih untuk siswa karena didalamnya tercantum berbagai fitur fitur yang lebih menarik minat siswa untuk memahami kebudayaan – kebudayaan yang ada dilingkungan sekitar dengan menyelaraskan media pembelajaran tersebut dengan mata pelajaran IPAS materi kearifan lokal siswa. Penggunaan *website* ini juga melatih skill kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran

berbasis teknologi secara gratis dan praktis.

Berdasarkan paparan diatas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran *website* berbasis *google sites* sehingga membantu guru dalam memberikan materi kearifan lokal untuk meningkatkan literasi budaya siswa sekolah dasar. Sehingga penelitian ini diberi judul **“Pengembangan Web Media Pembelajaran Berbasis Google Site Mata Pelajaran IPAS Materi Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Kecamatan Trenggalek”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada penjabaran latar belakang diatas, peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan sebagaimana berikut :

1. Siswa belum memahami materi kearifan lokal
2. Siswa lebih tertarik dengan kebudayaan *modern*
3. Guru masih menggunakan LKS sebagai media
4. Siswa menyukai video untuk media pembelajaran
5. Siswa merasa bosan dengan materi yang banyak
6. Guru belum pernah menggunakan media *website*

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah, diperoleh batasan masalah yang perlu peneliti batasi, yaitu diantaranya :

1. Siswa belum bisa membedakan kearifan lokal yang ada di kecamatan Trenggalek dengan daerah lainnya

2. Banyaknya materi membuat siswa merasa bosan dan kesulitan memahami materi
3. Guru masih menggunakan LKS sebagai media pembelajaran
4. Guru belum mencoba membuat media *website* dalam kegiatan pembelajaran

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana kemampuan literasi budaya siswa kelas IV sekolah dasar kecamatan Trenggalek ?
2. Bagaimana desain produk pengembangan *web* media pembelajaran berbasis *google sites* mata pelajaran IPAS materi kearifan lokal masyarakat di sekitarku untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV sekolah dasar kecamatan Trenggalek ?
3. Bagaimana kevalidan media *website* berbasis *google sites* materi keunikan masyarakat di sekitarku untuk siswa kelas IV sekolah dasar kecamatan Trenggalek ?
4. Bagaimana Implementasi media *website* berbasis *google sites* untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV sekolah dasar kecamatan Trenggalek ?
5. Bagaimana keefektifan pengembangan *web* media berbasis *google sites* untuk meningkatkan literasi budaya siswa sekolah dasar kelas IV sekolah dasar kecamatan Trenggalek?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan rumusan masalah, maka pengembangan yang dilakukan bertujuan untuk :

1. Mengetahui kemampuan literasi budaya siswa kelas IV sekolah dasar kecamatan Trenggalek
2. Menghasilkan desain produk *web* media pembelajaran berbasis *google sites* mata pelajaran IPAS materi kearifan lokal masyarakat di sekitarku untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV sekolah dasar kecamatan Trenggalek
3. Mengetahui kevalidan media *website* berbasis *google sites* materi keunikan masyarakat di sekitarku untuk siswa kelas IV sekolah dasar kecamatan Trenggalek
4. Mengetahui Implementasi media *website* berbasis *google sites* untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV sekolah dasar kecamatan trenggalek
5. Mengetahui keefektifan media *web* berbasis *google sites* efektif untuk meningkatkan literasi budaya siswa sekolah dasar kelas IV sekolah dasar kecamatan Trenggalek

1.6 Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari pengembangan media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya dan menambah wawasan pengetahuan bagi peneliti utamanya pada materi keunikan masyarakat di sekitarku

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Sebagai sumber belajar siswa khususnya pada materi kearifan lokal masyarakat di kecamatan Trenggalek sehingga siswa mampu mengenal dan memahami budaya yang ada disekitarnya dan kemampuan literasi budaya siswa dapat meningkat.

b. Bagi Guru

Sebagai wawasan guru dalam menciptakan dan mengembangkan suatu media pembelajaran yang praktis dan dapat menarik fokus siswa untuk memahami materi utamanya kearifan lokal di sekitar sebagai bentuk upaya peningkatan literasi budaya

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan untuk sekolah dalam memfasilitasi media pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran dapat terkelola dengan baik

d. Bagi Peneliti Lain

Sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran untuk kajian penelitian selanjutnya utamanya pada materi kearifan lokal di kecamatan Trenggalek

1.7 Cakupan dan Batasan Penelitian

Pada Penelitian ini, cakupan dan batasan penelitian dalam mengembangkan *web* media pembelajaran berbasis *google sites* , antara lain :

1. Pengembangan *web* media pembelajaran berbasis *google sites* untuk meningkatkan literasi budaya digunakan oleh siswa kelas IV SDN 2 Karangsoke, SDN 1 Sukosari, dan SDN 3 Dawuhan
2. Pengembangan *web* media pembelajaran berbasis *google sites* untuk meningkatkan literasi budaya siswa terkait kearifan lokal Trenggalek
3. Pengembangan *web* media pembelajaran berbasis *google sites* untuk meningkatkan literasi budaya menggunakan Mata Pelajaran IPAS Bab 6 Topik A Tentang Keunikan Masyarakat Di Sekitarku
4. Penelitian dilakukan sampai tahap keefektifan media *website* untuk meningkatkan literasi budaya siswa terkait kearifan lokal Trenggalek berbasis *google sites* untuk meningkatkan literasi budaya dilaksanakan pada semester genap

1.8 Spesifikasi Produk

Penelitian ini akan menghasilkan produk *web* media pembelajaran berbasis *google sites* untuk meningkatkan literasi budaya. Spesifikasi dari *website* ini yaitu:

1. Pembuatan *website* menggunakan *google sites*
2. Pengembangan *web* Media pembelajaran berbasis *google sites* mata pelajaran IPAS materi keunikan masyarakat di sekitarku berisi tradisi di Kabupaten Trenggalek Trenggalek berupa mbelik (sumbergedong), nyadran mbagong (Ngantru), Sinongkelan (Tugu), Larung Sembonyo (watulimo) dan Makanan

berupa Alen – Alen, Tempe Kripik, Nasi Tiwul, Nasi Gegok dll.

3. Media *website* berisi gambar makanan khas Trenggalek berupa Alen – Alen, Tempe Kripik, Nasi Tiwul dan video tradisi yang bersumber dari youtube, gambar makanan.
4. *Website* berisi Materi
5. *Website* berisi *Game Quiz* dengan menautkan media *Wordwall*
6. Capaian Pembelajaran Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini. Tujuan Pembelajaran
 - 1) Melalui Video kearifan lokal yang disajikan dalam *website*, Siswa dapat menyebutkan kearifan lokal di Trenggalek dengan benar
 - 2) Melalui Materi yang disajikan dalam *website*, Siswa dapat menjelaskan Kearifan lokal di Trenggalek dengan benar
 - 3) Melalui Penjelasan dari guru, Siswa dapat menjelaskan cara melestarikan kearifan lokal di Trenggalek dengan benar

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Literasi Budaya

2.1.1.1 Pengertian Literasi Budaya

Literasi budaya berasal dari dua kata yaitu literasi dan budaya. *Literaratus* dalam Bahasa latin yang berarti “Orang Yang Terpelajar”. Secara Etimologis literasi erat kaitannya dengan pembelajaran karena konteksnya pada kemampuan membaca dan menulis. Sedangkan Budaya berasal dari Bahasa sansekerta yaitu *buddhayah* yang artinya jamak sedangkan dalam bentuk tunggalnya *budhi* yang berarti budi atau akal. Dalam KBBI budi memiliki makna suatu kemampuan dalam menimbang baik dan buruk. Dalam Bahasa Inggris terdapat kosakata *culture* yang berarti budaya. Pengertian Literasi budaya mencakup kemampuan dalam memahami, mengapresiasi dan keterlibatan individu dalam aspek budaya yang ada dilingkungan sekitar di daerahnya (Iskandar, dkk., 2024)

Literasi budaya dapat didefinisikan sebagai aktivitas literasi yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dalam diri seseorang untuk mampu memahami, menghargai, menganalisis, dan menerapkan pengetahuan mengenai kebudayaan di (Haliza, dkk., 2023) .Literasi budaya menunjukkan kemampuan seseorang untuk dapat berinteraksi dengan budaya – budaya yang berbeda dengan melibatkan pengakuan terhadap keberagaman budaya yang terdapat dilingkungan sekitar. Pengenalan kebudayaan sangat penting bagi anak anak utamanya anak sekolah dasar karena pada tahap ini anak masih dalam tahap keingintahuan yang tinggi

dalam mengembangkan pemahaman awal anak dalam identitas budaya di lingkungan tersebut. Tingginya kebutuhan akan penguasaan budaya lokal, literasi budaya, dan kewargaan siswa menunjukkan perlunya pengembangan pembelajaran yang mengintegrasikan budaya lokal dengan materi yang diajarkan di sekolah dasar, agar dapat meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa. (Atmojo & Lukitoaji, 2020)

Pemahaman kemampuan literasi budaya Indonesia bermakna bahwa seseorang tersebut mengerti dan memiliki pandangan untuk menghargai, menerima dan melestarikan budaya yang ada di Indonesia. Kemampuan untuk memahami budaya sangat penting hal tersebut karena kemajuan teknologi yang semakin pesat dan membawa arus budaya dari luar ke dalam negeri. Ada potensi penggantian budaya nasional dengan budaya global karena tumbuhnya saling ketergantungan antara masyarakat di seluruh dunia terhadap penyebaran budaya yang seragam. (Iskandar, dkk., 2024 : 786).

Kearifan lokal adalah suatu kebenaran sifatnya ajeg dan dilakukan turun temurun dalam suatu daerah (Njatrijani, 2018). Upaya pelestarian kearifan lokal dapat dilakukan dari generasi ke generasi salah satunya pada aspek Pendidikan. Pengintegrasian budaya kearifan lokal dikaitkan dengan proses pembelajaran pada Mata Pelajaran IPAS Topik 6 Materi Keunikan Masyarakat Di Sekitarku. Tujuan materi ini mengenalkan siswa kebudayaan – kebudayaan yang ada pada lingkungan sekitarnya. Sehingga diharapkan siswa mampu untuk memahami, mencintai dan melestarikan kebudayaan yang ada pada lingkungan sekitarnya. Pengintegrasian kearifan lokal dalam pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran yang efektif

karena didalamnya tidak hanya tentang pengetahuan kearifan lokal saja melainkan juga tentang bagaimana sikap yang harus dimiliki oleh siswa agar kearifan lokal tersebut dapat lestari (Shufa, 2018).

Berdasarkan pendapat ahli di atas disimpulkan literasi budaya adalah kemampuan seseorang dalam memahami, menghargai, menganalisis dan mengimplementasikan pengetahuan terhadap budaya-budaya yang ada di lingkungan sekitar sehingga timbul adanya kemauan untuk mencintai dan melestarikan budaya – budaya tersebut sehingga budaya tersebut tidak tergerus dengan adanya kebudayaan-kebudayaan yang lain dan tetap bertahan hingga generasi selanjutnya.

2.1.1.2 Indikator Literasi Budaya

Menurut Arga & Wulandari (2021) menyebutkan terdapat 4 indikator dari literasi budaya dalam penelitiannya adalah: a) memberikan pemahaman dan kesadaran mengenai pentingnya literasi budaya; b) mengaplikasikan literasi budaya dalam proses pembelajaran; c) meningkatkan kreatifitas dan membuat media pembelajaran interaktif sebagai bentuk pengaplikasian dalam proses pembelajaran; dan d) menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya sendiri.

Sedangkan menurut Usman, dkk. (2022) Indikator pencapaian literasi budaya terbagi dalam 4 indikator yaitu : 1) Memahami kompleksitas budaya dan kewargaan ; 2) mengetahui budaya sendiri; 3) mengetahui kewajiban kewargaan; dan 4) kepedulian terhadap budaya

Tabel 2.1 Indikator Literasi Budaya

No	Indikator	Deskripsi
1.	Memahami kompleksitas budaya dan kewargaan	Mampu menyebutkan kebudayaan yang ada di Indonesia
2.	Mengetahui budaya sendiri	Mampu menyebutkan macam macam makanan khas, tradisi, dan kesenian di Kabupaten Trenggalek
3.	Mengetahui kewajiban kewargaan	Mengetahui sikap yang harus dilakukan menghargai keberagaman budaya yang ada dilingkungan sekitar
4.	Kepedulian terhadap budaya	Mampu menyelesaikan masalah untuk mempertahankan dan melestarikan budaya yang ada dilingkungan sekitar.

Sumber : Usman (2022) dengan modifikasi peneliti (2025)

Tabel di atas merupakan indikator literasi budaya dan kewargaan yang mencakup empat indikator capaian literasi budaya yang diharapkan dimiliki siswa setelah menggunakan Media *Web Google Site*. Pemilihan indikator ini dikarenakan kesesuaian dengan pemahaman anak yang masih belajar mengenal kearifan budaya yang ada disekitarnya sehingga indikator yang dipilih yang mudah dan sederhana. Peneliti akan mengetahui seberapa banyak siswa yang berhasil meningkatkan literasi budaya mereka sesuai dengan kemampuan yang ada. Siswa dianggap mengalami peningkatan literasi jika mereka dapat menerapkan keempat capaian literasi budaya tersebut selama proses pembelajaran.

2.1.2 Media Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Dari sudut pandang komunikasi media berasal dari kata “*medium*” berarti sesuatu yang berfungsi membantu menyampaikan informasi dari komunikator (pemberi pesan) kepada penerima pesan (komunikan). Menurut Luh (2021) Media

pembelajaran merupakan sarana yang dapat mendukung proses belajar mengajar, sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Keberadaan media pembelajaran bukan sebagai pengganti guru akan tetapi membantu mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan informasi agar lebih efektif dan efisien (Hasan, 2021)

Kegiatan pembelajaran dalam lingkungan sekolah lebih efektif dengan penggunaan media untuk menyampaikan materi kepada siswa. Media pembelajaran memiliki peran yang sangat strategis dalam kegiatan proses pembelajaran. Dalam menciptakan sebuah media pembelajaran guru harus memahami materi yang akan disampaikan dan mampu menentukan kecocokan antara media pembelajaran dengan materi tersebut. Pemilihan media sangat mempengaruhi ketercapaian tujuan pembelajaran, hal tersebut dikarenakan media sebagai jembatan komunikasi anatar guru dan siswa dalam pemahaman materi (Yuanta, 2019)

Seiring Perkembangan teknologi yang semakin canggih menjadikan fungsi media pembelajaran bukan hanya sekedar membantu pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik namun juga dapat dijadikan sebagai sumber belajar utama pembelajaran. Banyaknya materi yang perlu disampaikan tidak memungkinkan dihadirkan secara langsung didalam. Misalnya pada materi pengamatan pada benda semesta, keanekaragaman budaya, dan sejarah yang terlalu besar atau bahkan terlalu kecil misalnya mikroorganism, virus dan lainnya yang sejenis. sehingga diperlukan media pembelajaran agar memudahkan guru dalam menyampaikan informasi dan membuat siswa memahami materi yang disampaikan

guru (Pagarra, dkk., 2022). Perubahan hal yang abstrak ke dalam konkret dapat dengan cara memanfaatkan teknologi yang dikemas menjadi menarik dan interaktif berupa gambar, video, animasi, film dan lain sebagainya.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran dengan tujuan membuat siswa lebih mudah memahami materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

2.1.2.2 Jenis – Jenis Media Pembelajaran

Menurut zaman (dalam Nurfadillah, 2021) mengelompokkan jenis – jenis media pembelajaran menjadi tiga kelompok. Ketiga kelompok tersebut dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

1. Media Visual

Media visual adalah media yang penyampaian pesannya menggunakan indra penglihatan pemirsa atau media yang dapat dilihat. Jenis media ini sering digunakan untuk media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran ini cocok karena sesuai dengan karakteristik anak yang menghendaki pembelajaran secara konkret. Contoh media visual yaitu : Gambar, Bagan, PPT dll.

2. Media Audio

Media Audio adalah media yang cara penggunaanya menggunakan indra pendengar (dalam bentuk auditif). Penggunaan media pembelajaran ini dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian anak untuk mempelajari isi dari materi pembelajaran. Contoh media audio yaitu : radio dan kaset.

3. Media Audio Visual

Media audio visual adalah kombinasi antara media visual yang dapat dilihat dan audio yang dapat didengar. Penggunaan media audio visual menyajikan materi yang lengkap sehingga menumbuhkan semangat keinginan belajar yang tinggi. Selain itu media ini dapat menggantikan peran guru dalam kondisi tertentu.

Menurut Yaumi (2020) menjelaskan bahwa jenis – jenis media pembelajaran yaitu :

1. Media Cetak

Merupakan media sederhana yang praktis untuk didapatkan dimana saja dan kapan saja. Contoh dari media cetak yaitu buku, brosur, pamflet, modul ajar dll. Disamping kemudahannya didapatkan dimana saja media cetak juga memiliki kekurangan yaitu bagi siswa yang belum bisa membaca akan kesulitan dalam memahami materi dalam media cetak ini.

2. Media Pameran

Merupakan media yang cara penggunaannya dengan memajang dan memamerkan pada tempat tertentu seperti di ruang kelas atau di dekat papan tulis yang berfungsi untuk memudahkan menyampaikan informasi materi pembelajaran.

Contohnya yaitu diorama

3. Media Audio

Merupakan media pembelajaran yang cara penggunaannya dengan melibatkan indera penglihatan. Contoh dari media audio yaitu radio, alat perekam, dan piringan hitam.

4. Media Visual

Merupakan media pembelajaran yang tujuannya mengubah hal abstrak menjadi bentuk yang konkrit untuk memenuhi kebutuhan siswa. Contoh dari media visual adalah CD, LCD Proyektor dan DVD

5. Media Video

Merupakan media elektronik berupa video bergerak yang digunakan untuk menyampaikan informasi pada materi pembelajaran. Penggunaan media video ini dapat memberikan pengalaman yang lebih kepada siswa karena memperlihatkan peristiwa dan objek secara nyata.

6. Multimedia

Merupakan penggabungan penggunaan teks, gambar, animasi, foto dan video untuk menyampaikan informasi. Penggunaan multimedia memberikan pengalaman kreativitas siswa. Penggunaan media ini membutuhkan sarana dan fasilitas yang memadai.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa jenis – jenis media pembelajaran terbagi menjadi 6 yaitu media visual yang dapat digunakan melalui indra penglihatan, media audio yang dapat digunakan melalui indra penglihatan, media audio visual yang dapat digunakan dengan menggunakan 2 indra yaitu indra penglihat dan pendengar, media cetak yang dapat digunakan dengan mudah, media pameran yang digunakan dengan cara memajang media tersebut sehingga siswa dapat mengamati, media multimedia yaitu media yang kompleks dapat memberikan pengalaman kreativitas.

2.1.2.3 Tujuan Media Pembelajaran

Menurut Kemp & Dayton (dalam Pagarra, dkk, 2021) menjelaskan bahwa tujuan media pembelajaran yaitu :

1. Menyampaikan Informasi (to inform)

Media merupakan alat yang digunakan dalam proses komunikasi yakni menjembatani komunikasi dari pemberi pesan kepada penerima pesan. Dalam konteks pembelajaran, media bertujuan untuk menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran dari guru kepada siswa agar siswa lebih mudah memahami informasi – informasi yang disampaikan oleh guru. Pada awalnya media pada pembelajaran berupa media cetak (buku) seiring dengan perkembangan teknologi media berkembang menjadi media visual dan multimedia. Media visual adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dengan memanfaatkan indra penglihatan, misalnya berupa foto, ilustrasi, grafik maupun bagan. Sedangkan multimedia berasal dari kata “*multi*” yang berarti banyak dan “*media*” yang berarti alat atau sarana yang fungsinya menyampaikan. Multimedia adalah suatu media yang berisi kombinasi elemen – elemen berupa teks, grafik, gambar, animasi dan video.

Dengan berkembangnya teknologi penyampaian informasi akan lebih mudah dengan memanfaatkan media media yang akan menghadirkan informasi terkait materi pembelajaran menjadi lebih *variatif*. Beragamnya penggunaan media pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran. Misalnya terdapat anak yang memiliki kelemahan pada indra penglihatan maka

penggunaan media disesuaikan dengan menambahkan fitur suara sehingga anak dapat mendengarkan informasi yang disampaikan, dan sebaliknya jika terdapat anak yang memiliki kelemahan pada indra pendengaran maka perlu adanya penambahan gambar sehingga siswa dapat mengetahui informasi yang disampaikan. Dengan adanya variasi dalam penggunaan media, kelemahan indera yang dimiliki setiap peserta didik dalam menerima dan memproses informasi dapat diminimalkan, serta dapat memberikan rangsangan kepada berbagai indera siswa

2. Memotivasi (to motivate)

Salah satu tolak ukur yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran adalah motivasi. Motivasi sebagai pendorong siswa untuk bersemangat dalam aktivitas pembelajaran. Jika tidak ada motivasi siswa akan bermalasan – malasan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Motivasi dapat berupa dukungan dari pihak internal maupun eksternal. Internal berasal dari diri sendiri berupa keinginan belajar setiap hari karena siswa tersebut menyukai belajar sedangkan eksternal yaitu dari luar berupa adanya imbalan atau hadiah jika siswa mau belajar.

Media pembelajaran merupakan salah satu motivasi belajar siswa. Penggunaan media yang menarik dan sesuai dengan apa yang disukai siswa dapat menjadi strategi dorongan siswa untuk mau belajar. Utamanya anak sekolah dasar yang membutuhkan media yang konkrit. Melalui media tersebut siswa dapat melihat dan memaknai informasi yang disampaikan oleh guru dengan media audio visual.

Variasi media pembelajaran yang digunakan diharapkan dapat mengurangi kejenuhan dalam proses belajar, mempermudah pemahaman informasi, sehingga

siswa akan lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dan pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

3. Menciptakan aktivitas belajar (to learn)

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang efektif dalam menciptakan aktivitas belajar yang menarik dan interaktif. Dengan memilih media yang sesuai, guru dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang positif dan produktif

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari media pembelajaran ada 3 yaitu untuk menyampaikan informasi agar siswa lebih mudah memahami materi, untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan penggunaan media pembelajaran yang disukai siswa sehingga siswa lebih bersemangat untuk belajar, dapat menciptakan aktivitas belajar yang interaktif karena siswa dengan media tersebut siswa akan lebih fokus dalam pembelajaran.

Menurut Fadillah, dkk. (2023) tujuan media pembelajaran yaitu

1. Memperjelas penyajian supaya tidak terlalu verbalitas

Media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan pesan tidak hanya secara lisan maupun tertulis namun menggunakan media dan teknik sehingga siswa mudah memahami materi yang disampaikan guru.

2. Dapat mengganti keterbatasan ruang, waktu dan daya indera

Media pembelajaran sebagai pengganti objek sulit dijangkau seperti bentuknya yang sangat besar ataupun sangat kecil, lokasinya jauh, berada pada peristiwa masa lalu dll.

3. Media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa

Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dapat menarik daya minat dan motivasi untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal itu terjadi karena media sesuai dengan karakteristik siswa sehingga mereka termotivasi untuk belajar.

2.1.2.4 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat berperan penting dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut sejalan pemikiran Suwarna (dalam Fadillah, 2023) menjelaskan fungsi dari media pembelajaran yaitu :

1. Penyampaian Pesan pembelajaran dapat lebih terstandar

Penyampaian pesan pembelajaran yang terstandar merujuk pada penerapan metode dan media yang seragam dalam mengajarkan materi, sehingga setiap siswa mendapatkan informasi yang sama tanpa adanya perbedaan pemahaman. Ini sangat penting untuk menjamin bahwa semua siswa memiliki akses yang setara terhadap informasi dan dapat memahami materi dengan cara yang konsisten.

2. Penafsiran yang berbeda dapat dihindari

Penafsiran yang berbeda di antara guru dapat diminimalkan, sehingga mengurangi kesenjangan informasi di kalangan siswa dimanapun mereka berada. Ini berarti bahwa dengan menggunakan metode dan media pembelajaran yang terstandar, semua siswa akan menerima informasi yang konsisten dan jelas, tanpa adanya variasi dalam pemahaman yang dapat menyebabkan kebingungan. Dengan demikian, setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk memahami materi

yang diajarkan, terlepas dari siapa guru mereka. Hal ini penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang adil dan efektif, di mana semua siswa dapat berkembang dengan baik.

3. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Dengan menerapkan metode pembelajaran yang variatif, menggunakan media yang menarik, menyusun materi secara terstruktur, menciptakan suasana positif, serta mendorong partisipasi aktif siswa, proses pembelajaran tidak hanya menjadi lebih jelas tetapi juga lebih menarik. Ini akan membantu siswa tidak hanya memahami materi dengan baik tetapi juga menikmati pengalaman belajar mereka.

4. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Dengan menerapkan pendekatan pembelajaran yang interaktif, proses belajar mengajar menjadi lebih dinamis dan menarik. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran tetapi juga membangun keterampilan penting yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

5. Efisiensi dalam waktu dan tenaga

Efisiensi dalam waktu dan tenaga pembelajaran adalah kunci untuk menciptakan lingkungan belajar yang produktif dan efektif. Dengan menerapkan prinsip-prinsip efisiensi, baik guru maupun siswa dapat mencapai tujuan pendidikan dengan cara yang lebih optimal, menghasilkan pengalaman belajar yang lebih baik dan hasil akademis yang memuaskan.

6. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa

Media pembelajaran memiliki dampak signifikan terhadap kualitas hasil belajar siswa. Dengan membantu penyampaian materi secara efektif, meningkatkan

minat dan motivasi, mendorong keterlibatan aktif, serta memberikan pengalaman belajar yang menyeluruh, media pembelajaran menjadi alat penting dalam menciptakan lingkungan pendidikan yang menarik dan produktif. Penggunaan media yang tepat tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tetapi juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan dan potensi mereka secara keseluruhan.

7. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja

Media pembelajaran yang fleksibel memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar di mana saja dan kapan saja, meningkatkan aksesibilitas, interaktivitas, dan keterlibatan dalam proses belajar. Dengan memanfaatkan teknologi dan berbagai jenis media, pendidikan menjadi lebih adaptif terhadap kebutuhan individu siswa serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan efektif.

8. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar

Media pembelajaran memainkan peran krusial dalam menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar. Dengan meningkatkan ketertarikan, interaktivitas, dan pemahaman serta memberikan pengalaman belajar yang bervariasi, media pembelajaran membantu menciptakan lingkungan pendidikan yang mendukung perkembangan sikap positif siswa secara keseluruhan.

9. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif

Media pembelajaran berkontribusi signifikan dalam mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif. Dengan memfasilitasi interaksi, meningkatkan kualitas pengajaran, mendorong kreativitas, serta meningkatkan motivasi siswa, media pembelajaran membantu menciptakan lingkungan pendidikan yang lebih efektif dan menyenangkan bagi semua pihak yang terlibat.

Dari pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam media pembelajaran terdapat beberapa fungsi yaitu penyampaian pesan yang terstandar sehingga siswa mendapatkan informasi yang sama tanpa adanya perbedaan dalam pemahaman materi, materi yang disampaikan sama antar guru sehingga tidak ada kesenjangan informasi yang disampaikan guru, kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik karena sesuai dengan karakteristik siswa, proses pembelajaran menjadi interaktif, Efisiensi waktu dan tenaga karena media pembelajaran dapat merubah hal yang abstrak menjadi konkret, keaktifan siswa dalam kegiatan belajar memberikan pengalaman belajar sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat, penggunaan media pembelajaran dapat digunakan dimana saja, media pembelajaran memberikan dampak positif dalam kegiatan pembelajaran berupa pengalaman belajar yang sesuai dengan tujuan, menjadikan peran guru menjadi lebih produktif dalam mengemas materi pembelajaran.

2.1.2.5 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Terdapat beberapa kriteria umum yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran. Kriteria umum yang perlu diperhatikan untuk memastikan bahwa media yang dipilih efektif dan efisien dalam mendukung proses belajar

mengajar. Menurut Rohani (2020) Pengkajian media pembelajaran sebagai bagian dari integral proses Pendidikan dipengaruhi oleh beberapa kriteria umum yaitu :

1. Kesesuaian dengan tujuan (instructional goals)

Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran sangat penting untuk menunjang efektivitas kegiatan pembelajaran. Jika dalam suatu pembelajaran guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai maka siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga kompetensi yang diharapkan dapat tercapai dengan baik. Misalnya jika tujuan pembelajaran adalah untuk memahami macam macam kearifan lokal yang ada di trenggalek maka penggunaan media video kearifan lokal dapat membantu siswa melihat jenis jenis kearifan lokal yang ada di Trenggalek.

2. Kesesuaian dengan materi pembelajaran (instructional content)

Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan materi Pembelajaran sangat penting untuk mencapai keberhasilan proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa untuk merubah hal yang abstrak menjadi konkret sehingga siswa lebih mudah paham dengan materi yang diajarkan. Misalnya Praktik pembuatan batik khas trenggalek siswa diberikan media kebutuhan pembuatan batik sehingga anak akan lebih mudah memahami karena mereka menerapkan secara langsung.

3. Kesesuaian dengan karakteristik pembelajar atau siswa

Kesesuaian media pembelajaran dengan karakteristik siswa sangat penting untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Dengan memperhatikan karakteristik individu siswa, guru dapat memilih media yang tepat untuk

mendukung pemahaman, keterlibatan, dan motivasi siswa dalam belajar. Ini tidak hanya membantu mencapai tujuan pembelajaran tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih positif dan bermakna bagi siswa.

4. Kesesuaian dengan teori

Pemilihan media pembelajaran harus didasarkan pada teori yang relevan, bukan hanya pada preferensi pribadi atau popularitas media tertentu. Teori pendidikan memberikan panduan tentang bagaimana siswa belajar dan bagaimana media dapat digunakan untuk mendukung proses tersebut. Dengan mengikuti teori yang telah teruji, guru dapat memastikan bahwa media yang dipilih efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

5. Kesesuaian dengan gaya belajar siswa

Kesesuaian media pembelajaran dengan gaya belajar siswa sangat penting untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Dengan mempertimbangkan karakteristik individu siswa, guru dapat memilih media yang tepat untuk mendukung pemahaman, keterlibatan, dan motivasi siswa dalam belajar. Hal ini tidak hanya membantu mencapai tujuan pembelajaran tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih positif dan bermakna bagi siswa.

6. Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas, pendukung, dan waktu yang tersedia

Kesesuaian media dengan kondisi lingkungan dan fasilitas yang ada memastikan bahwa materi yang diajarkan relevan dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari siswa. Misalnya, penggunaan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran memungkinkan siswa untuk melihat langsung aplikasi dari

konsep yang dipelajari, sehingga meningkatkan pemahaman dan keterkaitan mereka terhadap materi.

Dengan mempertimbangkan fasilitas dan sumber daya yang tersedia, guru dapat memilih media yang paling efisien dan efektif. Misalnya, jika sekolah memiliki akses terbatas ke teknologi canggih, guru dapat menggunakan media sederhana seperti alat peraga atau bahan-bahan dari lingkungan sekitar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Ini membantu menghindari pemborosan sumber daya dan memastikan bahwa semua siswa dapat terlibat dalam proses belajar.

Kondisi lingkungan yang mendukung dan fasilitas yang memadai berkontribusi pada keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Media yang disesuaikan dengan lingkungan belajar dapat menciptakan suasana yang lebih menarik dan interaktif, mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Misalnya, kegiatan lapangan atau pengamatan langsung di lingkungan sekitar dapat meningkatkan motivasi siswa.

Waktu yang tersedia untuk pembelajaran juga menjadi faktor penting dalam pemilihan media. Media yang sesuai dengan waktu yang ada memungkinkan guru untuk menyampaikan materi secara efektif tanpa terburu-buru. Misalnya, penggunaan video atau materi online dapat diakses kapan saja, memberi siswa fleksibilitas untuk belajar sesuai dengan waktu mereka.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa kriteria pemilihan media pembelajaran yaitu kesesuaian materi dengan media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memahami materi dalam mencapai tujuan pembelajaran, kesesuaian materi dalam media dalam memudahkan siswa

mengubah hal abstrak menjadi konkret, kesesuaian dengan karakteristik siswa sehingga siswa menjadikan siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, kesesuaian teori dalam pemilihan media pembelajaran untuk memastikan media pembelajaran sesuai dengan materi yang digunakan, kesesuaian media pembelajaran dengan gaya belajar siswa, pemilihan media pembelajaran disesuaikan dengan kondisi, tempat dan waktu.

2.1.3 Website Google Site

2.1.3.1 Pengertian Website

Website adalah ragam Informasi digital berupa teks, gambar, video, animasi, audio yang tersaji dalam bentuk halaman yang dapat diakses dengan adanya koneksi internet (Rasapta, dkk., 2022). Situs *Web* adalah suatu media komunikasi jangkauan luas tanpa adanya batas ruang dan waktu sehingga siapapun dapat mudah mengaksesnya dimanapun dan kapanpun dengan terhubung ke internet (Fitriyansyah & Haris, 2019). Tampilan dalam situs *web* dapat didesain semenarik mungkin sesuai kebutuhan pengguna. *Website* digunakan sebagai suatu layanan sajian informasi yang dikemas dalam bentuk *hyperlink* untuk memudahkan seseorang dalam melakukan penelusuran di internet.

Informasi – informasi yang disajikan tidak hanya berbentuk teks namun berbentuk multimedia berupa gambar, audio, video, animasi dan lainnya. *website* adalah fasilitas yang disediakan internet yang mampu menghubungkan berbagai dokumen dan informasi baik dalam dalam lingkup lokal maupun jauh sehingga lebih memudahkan pengguna dalam melakukan pengiriman file atau dokumen dengan mudah dan cepat (Nafis, 2018). Dokumen dalam *website* dinamakan *web*

page yang berfungsi memudahkan pengguna untuk berpindah ke page satu ke page lainnya (*Hypertext*).

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa, *website* adalah Kumpulan berbagai informasi digital dalam bentuk halaman yang memuat teks, gambar, audio, animasi, video yang disediakan oleh perorangan, kelompok maupun organisasi yang dapat diakses dengan adanya koneksi internet.

2.1.3.2 Jenis – Jenis *Website*

Menurut Nurhayati & Ristanto (2017) jenis – jenis *website* berdasarkan sifatnya yaitu :

1. *Website* Dinamis

website Dinamis adalah suatu *website* yang memudahkan penggunanya untuk berinteraksi secara langsung dengan *websitenya* sehingga pengguna dapat memodifikasi, menambah atau mengubah konten konten yang ada dalam *website* tanpa harus mengubah struktur kode dari *web* tersebut. (Taryana) Sebuah *web* dinamis meningkatkan kreativitas penggunaannya karena pengguna dapat mengubah tampilan maupun desain yang disesuaikan dengan keinginan pengguna dengan memanfaatkan fitur fitur yang tersedia dalam *website* tersebut tanpa harus pengguna tersebut memahami Bahasa pemrograman coding. Namun dalam proses pembuatannya struktur codingnya *website* dinamis ini memerlukan programmer yang memiliki kemampuan pemrograman yang baik karena sebagai server utama jika adanya kendala dalam operasional *website* pengguna, maintenance, penambahan fitur dll.. Misalnya : Facebook, youtube, Netflix dll.

2. *Website* Statis

website Statis adalah suatu halaman *web* yang berisi keseluruhan konten yang ada pada *web* tersebut dan tampilannya sama. Sehingga saat pengunjung mengunjungi *website* tersebut maka tampilan informasinya akan sama. Jika ingin memperbarui konten pada *website*, pemilik *web* harus merombak koding untuk memperbarui isi konten tersebut. Misalnya *web* pribadi yang berisikan informasi personal yang tidak memerlukan update, company profile yang berisi informasi seputar Perusahaan.

Dari pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa jenis jenis *website* terbagi menjadi 2 yaitu *website* dinamis dan statis. *website* dinamis adalah suatu *website* yang memudahkan pengguna dalam memodifikasi konten dan tampilan dalam sebuah *website* sedangkan *website* statis adalah suatu *website* bersifat statis dan jarang diubah karena jika ingin merubah memerlukan perubahan dalam struktur kode *website* tersebut.

2.1.3.3 Kriteria *Web*

Menurut Suyanto (dalam Sa'ad, 2020) Adapun kriteria dalam pembuatan *website* terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan yaitu :

1. *Usability* (kemudahan penggunaan)

website memberikan pelayanan kemudahan pengguna dalam berinteraksi mencakup keefektifan, keefisienan dengan situs yang dikunjungi dan memberikan kepuasan pengalaman pengunjung dalam mencari informasi yang diinginkan.

2. Sistem Navigasi (struktur)

Navigasi adalah sistem yang berbentuk tautan untuk memudahkan pengguna dalam menemukan informasi yang dibutuhkan dengan mudah dan cepat. Dengan struktur navigasi yang baik dapat memberikan kepuasan pengguna untuk terus mengunjungi situs *web* tersebut. Sistem navigasi dapat ditampilkan berupa gambar, animasi dan teks.

3. *Graphic design* (desain visual)

Kepuasan visual pengguna dalam mengunjungi situs *website* memberikan daya tarik dengan melibatkan layout, kontras warna desain, bentuk dan tipografi yang menarik. Kesesuaian desain dalam *website* perlu diperhatikan sesuai kebutuhan mengingat semakin besar ukuran file maka akan mempengaruhi kecepatan akses dalam *website* tersebut.

4. *Content* (isi)

Konten yang baik dalam sebuah *website* yaitu kesesuaian dengan target pengunjung/audiens dapat menjadi daya tarik seperti gaya penulisan, font, gambar, video dan animasi yang disediakan dalam *website*. Jika terdapat link tautan konten untuk mengunjungi situs lain harus disesuaikan dengan konten *website* kita. Misalnya *web* tentang materi Pelajaran IPAS kearifan lokal di daerah Indonesia yang didalamnya terdapat tautan link video kearifan lokal di daerah Sumatra.

5. *Compatibility* (Kesesuaian Perangkat)

Pembuatan situs *web* perlu di setting untuk dapat diakses dalam perangkat Handphone ataupun PC Sehingga pengguna dapat lebih mudah dalam mengaksesnya.

6. *Loading time* (respon ketika diakses)

Akses yang cepat dalam sebuah *website* mempengaruhi daya tarik pengunjung, semakin cepat respon situs *website* maka semakin meningkat minat pengunjung sebaliknya semakin lambat respon maka akan semakin menurun minat pengunjung.

7. *Functionality* (aspek teknologi)

Situs *web* merupakan hasil dari kemajuan teknologi yang tidak terlepas dari peran programmer dengan script pemrogramannya. Misalnya Java script, PHP, HTML, Python dll.

8. *Accessibility* (kemudahan akses)

Kemudahan akses dalam *website* bagi semua kalangan baik anak – anak, remaja, dewasa, Tua hingga yang memiliki kebutuhan khusus. (disabilitas). Misalnya penggunaan kontras warna yang cukup sehingga dapat memudahkan pengguna dengan gangguan penglihatan, Penggunaan layar tanpa menggunakan keyboard, penggunaan atribut alt untuk gambar sehingga memudahkan penyandang disabilitas tunanetra dalam membaca layar tersebut.

9. *Interactivity* (timbang balik pengguna dengan *website*)

Merujuk pada kemampuan pengguna dalam berinteraksi secara aktif dalam *website* sehingga memberikan pengalaman yang menarik karena pengguna berpartisipasi dalam navigasi dan eksplorasi konten. Misalnya dengan memanfaatkan aplikasi quiziz, Kahoot, wordwooll ataupun yang lainnya sejenis.

Dari pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa kriteria dalam pembuatan *website* yaitu kemudahan pengguna dalam penggunaan

website, sistem navigasi yang memudahkan pengguna untuk mendapatkan informasi yang diinginkan, desain visual untuk meningkatkan daya tarik pengguna, konten yang disajikan disesuaikan dengan karakteristik pengguna, Kesesuaian perangkat sehingga memudahkan pengguna dalam mengakses di HP maupun di PC, pelayanan kepada pengguna terkait kecepatan akses, penggunaan coding yang sesuai dengan perkembangan, memuat pintasan untuk kemudahan akses bagi semua kalangan baik yang disabilitas maupun non disabilitas, *website* aplikasi menyediakan timbal balik untuk merikan pengalaman dalam eksplorasi konten.

2.1.3.4 Fungsi *Website*

Website merupakan platform multifungsi yang sudah menjadi bagian integral dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Tech (dalam Rochgiyanti, 2024) terdapat fungsi – fungsi *website* yaitu :

1. Sarana Komunikasi

Website dapat digunakan sebagai sarana komunikasi antara individu, masyarakat maupun bisnis. Secara Individu dapat melakukan komunikasi dua arah antara pemilik *website* dengan pengunjung dengan memanfaatkan fitur komentar, umpan balik, bertanya ataupun berdiskusi dengan pemilik *website*. *website* sebagai sarana komunikasi dalam Masyarakat digunakan pada event seperti penggalangan dana, menandatangani petisi, dan kegiatan kemasyarakatan lainnya. *website* sebagai sarana komunikasi dalam bisnis dengan memberikan informasi dan mempromosikan produk kepada pelanggan dan memberikan platform jika terdapat pelanggan yang ingin menghubungi layanan pelanggan dengan mudah.

2. Sarana Informasi

Website sebagai sarana mendapatkan informasi secara cepat dan efisien karena informasi didapatkan melalui gadget yang tersambung dengan internet sehingga kapanpun dan dimanapun dapat dengan mudah mengaksesnya. Informasi dapat diakses melalui situs berita, blog, portal informasi terpercaya dengan berbagai topik sehingga dapat mengedukasi penggunanya.

3. Sarana Hiburan

Website dapat juga berfungsi sebagai sarana hiburan dengan berbagai jenis konten yang dapat menghibur penggunaannya. Penyediaan hiburan dalam *website* ini beragam ada yang berbayar dan ada yang tidak. Sarana hiburan tersebut misalnya video streaming, netflix, viu, game dll.

4. Media Transaksi

Website dapat berfungsi sebagai sarana transaksi dalam penjualan dan pembelian. Aplikasi jual beli secara online sering disebut dengan *e-commerce*. Saat ini *e-commerce* banyak digemari masyarakat karena prosesnya yang cepat dan mudah dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun. Misalnya Aplikasi shopee, Tokopedia, Lazada dll.

Dari kesimpulan diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa fungsi dalam *website* yaitu sebagai sarana komunikasi antar individu, masyarakat dan kelompok, sebagai sarana informasi untuk mendapatkan informasi yang cepat Dimana saja dan kapan saja, sebagai sarana hiburan yang menyediakan konten untuk menghibur pengguna, sebagai media transaksi berupa platform berupa *e-commerce*.

2.1.3.5 Pengertian Google Site

Website menyediakan berbagai informasi bagi penggunanya dalam internet. Dalam pembuatan *website* biasanya beragam jenis ada yang gratis dan juga ada yang berbayar. Google site merupakan layanan platform dari google yang memudahkan pengguna dalam membuat *website* secara sederhana. Google site adalah suatu aplikasi yang terstruktur yang digunakan untuk pembuatan *website* baik itu keperluan pribadi maupun kelompok (Azhar, 2022). Sedangkan menurut Jubaidah & Zulkarnain (2020) *Google site* adalah salah satu produk google sebagai alat untuk membuat sebuah situs *web*.

Pembuatan *website* yang mudah dengan menggunakan *google sites* menjadikan *website google sites* dijadikan media pembelajaran yang menarik di sekolah. *Website* berbasis *Google site* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang disikan konten baik itu gambar, foto, video, dan materi, link aplikasi lain seperti *kahoot*, *quiziz*, *wordwall* (Purba, 2022). *Google site* memberikan fasilitas kepada guru untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif dengan adanya dukungan konten dan materi yang relevan dengan sumber pembelajaran.

Konten dalam *website* yang dibuat oleh guru disesuaikan dengan kebutuhannya misalnya modul pembelajaran, materi pembelajaran, Latihan soal, quiz interaktif, video materi pembelajaran. Guru dapat menautkan artikel dan informasi informasi yang lain yang berkaitan dengan materi pembelajaran sehingga memperluas wawasan siswa. *Google site* membantu guru untuk berkolaborasi, mengembangkan dan berbagi konten pembelajaran (Febrian, dkk., 2024).

Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa *google sites* adalah sebuah alat dari google berupa aplikasi terstruktur yang tujuannya memudahkan pengguna dalam membuat *website* tanpa harus memahami bahasa pemrograman sehingga orang yang awam dengan coding dapat membuat *website* dengan mudah.

2.1.3.6 Kelebihan *Google Site*

Menurut Arumingtyas (2021) kelebihan *google sites* sebagai media pembelajaran yaitu

1. Fitur lengkap yang tersedia dalam *google sites* yang memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran yaitu :
 - 1) Terdapat menu tautan link untuk mengaitkan materi pembelajaran dalam power point
 - 2) Menu untuk sisipkan gambar agar siswa dapat melihat secara langsung bentuk visual benda yang dijelaskan oleh guru
 - 3) Menu Penyisipan video agar siswa lebih memahami materi yang disampaikan guru
 - 4) Menu Sisipkan google form yang dapat digunakan sebagai presensi, LKPD dan evaluasi ataupun *game interaktif*
 - 5) Menu Sisipkan link *google meet* jika diperlukan untuk pertemuan secara online
 - 6) Menu Sisipkan kalender untuk menyematkan agenda dan materi pembelajaran
 - 7) Serta masih banyak menu yang dapat dikembangkan lainnya.

2. *Google Site* Mudah diakses dan digunakan dimanapun dan kapanpun.

Google site ini sangat membantu guru, siswa, orang tua siswa jika siswa belum memahami materi maka bisa diakses saat dirumah. Siswa dapat mempelajari dan orang tua dirumah juga bisa membantu siswa tersebut.

Menurut Jubaidah & Zulkarnain (2020) *google* memiliki kelebihan yaitu :

1) Gratis

Pembuatan *website* menggunakan *google site* tidak memerlukan biaya sehingga cocok digunakan membuat berbagai media *website* pembelajaran tanpa harus memikirkan biaya pembuatannya.

2) Mudah Dibuat

Pembuatan *website* menggunakan *google sites* sangat mudah karena tidak perlu membuat coding dalam pembuatannya. Pengguna hanya perlu menggunakan kreativitasnya untuk mendesain *website* semenarik mungkin.

3) Memungkinkan pengguna berkolaborasi dalam pemanfaatannya

Dalam pembuatan *website* pengguna bisa membuat sendiri atau juga bisa berkolaborasi dengan pengguna lain untuk mengelola *website* sehingga tampilan akan lebih menarik karena banyaknya ide dalam mendesain *website*

4) Menyediakan penyimpanan sebesar 100 Mb secara gratis

Google site menyediakan penyimpanan sebesar 100 Mb sehingga pengguna dapat memanfaatkannya dengan baik.

Dari penjelasan para ahli diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa kelebihan dari *google sites* yaitu fitur lengkap, mudah diakses dimanapun dan kapanpun, pembuatan *website* gratis, *website* mudah dibuat tanpa harus memahami Bahasa

pemrograman, admin dalam *website* dapat dilakukan lebih dari 1 orang dan *google sites* menyediakan penyimpanan sebesar 100 MB secara gratis.

2.1.3.7 Kekurangan *Google Site*

Menurut Dwi (2018) kekurangan *google sites* yaitu :

1. *Google Sites* Tidak menyediakan fitur drag-n-drop untuk mendesain halaman *web*.
2. Untuk mengubah setting harus dilakukan secara manual.
3. *Google Sites* tidak mendukung script dan *iframe* pada halamannya.
4. Pengguna harus mencari cara atau menggunakan gadget tertentu untuk menggunakan *iframe*.

Menurut prihatiningtyas, dkk. (2022) kekurangan *google sites* yaitu :

1. Perangkat harus tersambung dengan internet agar link yang ada di *google sites* dapat digunakan
2. Siswa masih membutuhkan bantuan dan bimbingan dalam mengoperasikan media *google sites*

Dari pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa kekurangan *google sites* yaitu *google sites* tidak menyediakan fitur drag & drop, perubahan setting dilakukan secara manual, *google sites* tidak mendukung script dan *inframe*, perangkat harus terhubung dengan internet, siswa membutuhkan bantuan dan bimbingan dalam mengoperasikan *google sites* .

2.1.3.8 Manfaat Google Site

Menurut Febrian, dkk. ((2024) manfaat *google sites* yaitu :

1. *Google site* dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbentuk *website* yang dapat mendukung pembelajaran dengan efektif.
2. Fitur yang ada pada *google sites* membantu penyampaian materi pembelajaran dalam format yang menarik
3. *Google site* dapat digunakan untuk sebagai alat komunikasi dan dokumentasi terkait progres pembelajaran kepada orang tua siswa

Menurut Rosiyana (2021) manfaat *google sites* yaitu :

1. *Google sites* membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa
2. *Google site* menyediakan fitur upload materi sehingga siswa dapat belajar dimanapun dan kapanpun
3. *Google site* memungkinkan penyajian materi dari awal sampai akhir pertemuan, memungkinkan siswa untuk mengakses kembali materi yang disampaikan oleh guru karena materi tidak hilang secara otomatis
4. Siswa dapat mengunggah tugas pada tempat yang sudah disediakan pada *google sites*
5. *Gogles site* membantu guru dalam menginformasikan atau memberikan pengumuman terkait tugas

Dari pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa manfaat dari *google sites* yaitu *website* dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan menarik, sebagai alat komunikasi dan dokumentasi kegiatan

pembelajaran yang dapat dipantau oleh orang tua, membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, memungkinkan siswa dapat mempelajari materi dari awal hingga akhir karena file tidak hilang.

2.1.4 Implementasi *Website Google Site*

Salah satu kecakapan hidup yang dimiliki oleh siswa abad 21 ini yakni kemampuan dalam menghadapi perkembangan IPTEKS (Ilmu pengetahuan, Teknologi dan seni) dan pengaruh arus globalisasi yang membawa budaya – budaya luar masuk ke dalam negeri. Hal tersebut lambat laun masyarakat akan mudah terseret arus globalisasi di segala bidang salah satunya budaya, pertukaran budaya merupakan salah satu hal yang mudah dilakukan oleh masyarakat (Pratiwi & Asyarotin, 2019). Seiring zaman budaya budaya yang masuk tersebut dapat menggerus budaya – budaya yang ada di Indonesia jika siswa tidak melekat dengan literasi budaya. Literasi budaya sangat penting untuk dikuasai oleh setiap orang pada abad 21 dengan tetap mencintai, melestarikan kebudayaan yang ada di Indonesia.

Pengenalan literasi budaya dapat diberikan pada Tingkat keluarga, sekolah dan masyarakat. Pengenalan literasi budaya di lingkungan sekolah sangat penting hal tersebut karena di dalam lingkungan Pendidikan itu terdapat kurikulum sebagai pedoman dalam kegiatan pembelajaran serta peserta didik lain yang berasal dari latar belakang yang berbeda sehingga siswa dapat mengenal ragam budaya dari situ rasa terbuka, saling menghargai, toleransi akan muncul karena mereka tahu bahwa di Indonesia terdapat keragaman budaya yang patut dilestarikan. Literasi budaya di sekolah dapat diintegrasikan dengan materi pelajaran yaitu IPAS Topik 6 Keunikan

Masyarakat Di Sekitarku. Materi ini mengajak siswa untuk mengenal budaya kearifan lokal apa saja yang ada disekitar mereka. Sebelum mereka mengenal budaya daerah lain, mereka terlebih dahulu mengenali dan memahami budaya yang ada di sekitarnya.

Dalam kegiatan proses pembelajaran guru memerlukan suatu media untuk membantu siswa memahami materi yang disampaikan. Keberhasilan penguasaan materi oleh siswa disesuaikan dengan media, materi dan karakteristik siswa. Karakteristik siswa yang berbeda – beda memungkinkan guru harus melakukan inovasi pengembangan media pembelajaran yang menarik. Media yang sesuai dengan karakteristik siswa dapat menarik siswa untuk fokus dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Media yang efektif akan mendorong siswa untuk aktif memberikan tanggapan dan umpan balik, serta mendorong mereka untuk melakukan praktik dengan tepat (Utami, 2017).

Media interaktif digunakan untuk menumbuhkan rasa kreativitas guru dalam mendesain kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran interaktif adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dari guru kepada siswa, di mana penggunaannya menciptakan interaksi antara siswa dan media. Interaksi ini terjadi melalui hubungan timbal balik, dimana siswa saling memberikan aksi dan reaksi satu sama lain (Kamilah, dkk., 2023). *Website* sebagai salah satu media interaktif didalamnya tidak hanya berupa slide materi saja melainkan terdapat berbagai konten yang berkaitan dengan materi yang dapat diakses di mana saja dan kapan saja.

Google site dapat menemukan fitur google lainnya dengan mudah untuk menambah konten baru ada *website* media pembelajaran tersebut. Sesuai dengan karakteristik dan materi keunikan masyarakat di sekitarku, *website* Media pembelajaran ini berisi tentang video kearifan lokal, materi, gambar, quiz dan game sehingga siswa wawasan siswa terkait budaya yang ada disekitarnya akan meningkat. *website* media pembelajaran ini didesain dan diisi konten dengan semenarik mungkin sehingga siswa tidak merasa bosan.

2.2 Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan sesuai dengan penelitian ini tercantum dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 2.2 Penelitian Yang Relevan

Nama Peneliti	Tahun	Judul	Hasil
1 Aurellia Faradita Putri 2 Ishmatun Naila 3 Kunti Dian Ayu Afani	2023	Pengembangan Media <i>Google Sites</i> Berbasis <i>Ethno Sains</i> Pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar	Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa uji verifikasi ini dilakukan oleh dua verifikator, verifikator pertama ahli media diperoleh rata-rata nilai persentase sebesar 96,6% yang tergolong sangat efektif, sedangkan nilai persentase rata-rata dari verifikator ahli materi sebesar 98% termasuk dalam kategori sangat efisien.. Hasil keefektifan setelah menggunakan media pembelajaran <i>Google Sites</i> menunjukkan hasil dan ketuntasan

Nama Peneliti	Tahun	Judul	Hasil
			belajar siswa sebesar 85% dalam kategori tuntas.
1. Nova Nugrahaeni 2. Yatim Riyanto 3. Hendratno	2023	Pengembangan Media Video Animasi <i>Pop Up Book</i> Berbasis Budaya Lokal Papua Barat Untuk Meningkatkan Pengetahuan Umum Literasi Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	Berdasarkan hasil penelitian uji dapat disimpulkan bahwa verifikator ahli media 92%, verifikator ahli materi 93% , verifikator ahli Bahasa 86%. Hasil keefektifan dikatakan berhasil karena terdapat minimal 85% siswa memperoleh minimal 70 pada kuis.
1. Fadillah Salsabila 2. Aslam	2022	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Web Google Sites</i> pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar	Berdasarkan uji ahli validasi media memperoleh rata rata 81% kategori sangat layak, validasi ahli materi memperoleh rata rata 79% dengan kategori sangat layak, respon siswa 92% dengan kategori sangat layak dan respon guru memperoleh 96% sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran
1. Sunarmi Ningsih 2. Murtadlo 3. Mohammad Imam Farisi	2023	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Web Google Sites</i> Untuk Meningkatkan	Berdasarkan hasil validasi media sebesar 93%, ahli bahasa 92,8% ahli desain pembelajaran 91,6%. Pelaksanaan pada kelas kontrol yaitu 51,6% dan

Nama Peneliti	Tahun	Judul	Hasil
		Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar	kelas eksperimen 81,13%.
1. Febri Anggraini 2. Asrin 3. Asri Fauzi 4. Muhammad Sobri	2024	Pengembangan Media Video Animasi Sasambo Berorientasi Pada Pemahaman Literasi Budaya Peserta Didik	Hasil coba evaluasi tingkat kevalidan produk diperoleh 86%, tingkat kevalidan materi 97,2% dan kepraktisan 91,79% dan hasil rata rata perolehan literasi budaya uji kelompok besar 78,17 dengan kategori tuntas.

Sumber : Olahan Peneliti (2025)

Perbedaan dengan penelitian terdahulu yaitu materi digunakan dalam penelitian yaitu materi kearifan lokal yang ada di Kabupaten Trenggalek. Kearifan lokal tersebut ada 3 upacara adat, makanan dan kesenian. Perbedaan lainnya yaitu terletak pada penggunaan permainan dalam media menggunakan *wordwall*.

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir penelitian ini berawal dari permasalahan yang peneliti temukan di sekolah yaitu rendahnya literasi budaya siswa. Pemahaman terkait budaya sangat penting bagi siswa sebagai generasi yang melestarikan budaya – budaya di Indonesia. Pengenalan literasi budaya dapat dikenalkan dengan budaya yang berada di lingkungan sekitar Siswa. Tujuannya agar siswa dapat memahami, mencintai dan melestarikan kebudayaan yang dilestarikan di daerahnya (kearifan lokal).

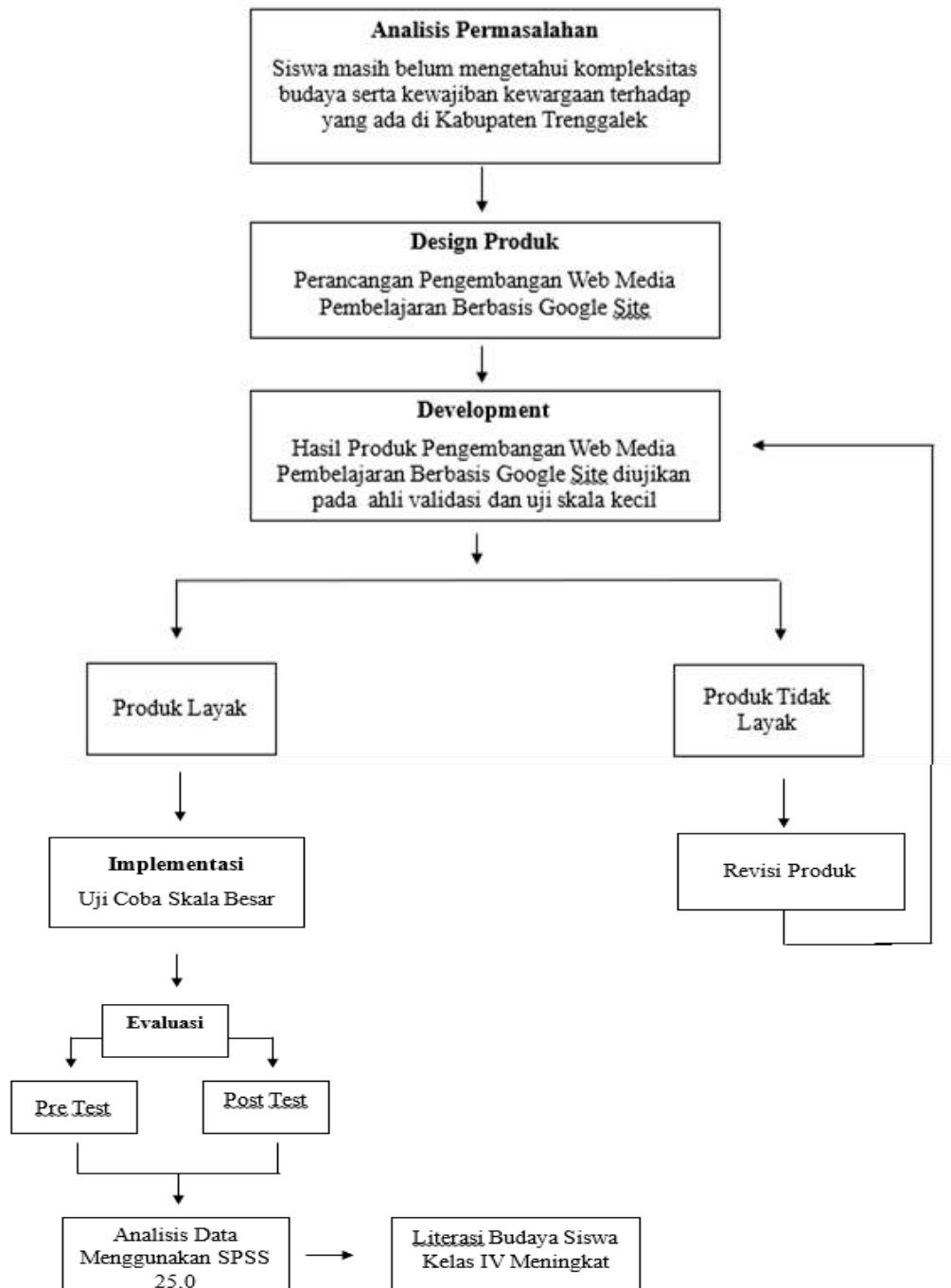
Kebudayaan kearifan lokal yang terintegrasi dengan mata Pelajaran IPAS Materi Keunikan Masyarakat di sekitarku yang berlangsung di SDN 1 Sukosari, SDN 2 Karangsoke dan SDN 3 Dawuhan belum tercapai dengan maksimal. Hal tersebut disebabkan karena sarana dan prasarana belum dimanfaatkan secara maksimal, Keterbatasan buku bacaan tentang budaya kearifan lokal sehingga pemahaman terkait budaya belum maksimal, Guru belum pernah membuat media pembelajaran terkait budaya, Guru jarang membuat Media pembelajaran karena memerlukan uang pribadi.

Media pembelajaran yang digunakan di 3 sekolah tersebut yaitu buku LKS yang didalamnya terdapat materi materi yang Panjang sehingga membuat siswa merasa bosan. Dalam pembelajaran guru sesekali juga memanfaatkan *youtube* untuk membantu siswa memahami materi yang disampaikan guru. Namun jika hanya video saja pembelajaran masih kurang interaktif karena siswa hanya melihat dan mendengar tanpa adanya umpan balik.

Dengan permasalahan tersebut Upaya yang diberikan peneliti untuk mengatasinya yaitu dengan perancangan dan pembuatan *website* sederhana dengan memanfaatkan *google sites*. Setelah *website* dikembangkan oleh peneliti, selanjutnya akan divalidasi oleh Verifikator Ahli dari PGSD STKIP PGRI Trenggalek. Selanjutnya hasil dari validasi tersebut akan didapatkan informasi terkait desain *website* memiliki kualitas dan kelayakan untuk diuji coba dalam pembelajaran.

Penerapan media *website* dalam proses pembelajaran diharapkan dapat menciptakan suatu pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik seperti menyenangkan, tidak membosankan, bermakna, dan utamanya dapat

meningkatkan literasi budaya siswa. Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti membuat skema kerangka berpikir dalam gambar sebagai berikut



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

Sumber : Olahan Peneliti (2025)

Berdasarkan kerangka berpikir diatas, dijelaskan bahwa pada kondisi awal guru belum pernah membuat media pembelajaran terkait budaya kearifan lokal hal tersebut menyebabkan Tingkat literasi budaya rendah. Sarana prasarana tersedia namun penggunaannya belum maksimal, Tindakan yang diambil peneliti yaitu mengembangkan *web* media pembelajaran berbasis *google sites* mata Pelajaran IPAS materi keunikan masyarakat di sekitarku kelas IV Sekolah dasar Kecamatan Trenggalek.

2.4 Rancangan Model

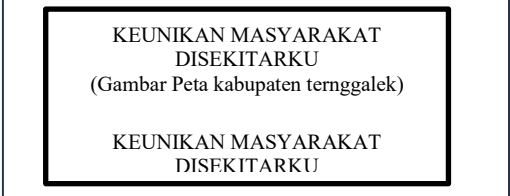
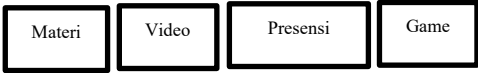
Berdasarkan hasil observasi peneliti diperoleh data bahwa perlu adanya media pembelajaran yang inovatif dan menarik sesuai dengan karakteristik siswa yang dapat meningkatkan wawasan tentang budaya kearifan lokal di lingkungan sekitarnya. Penelitian pada pengembangan ini akan menghasilkan produk sebagai berikut :


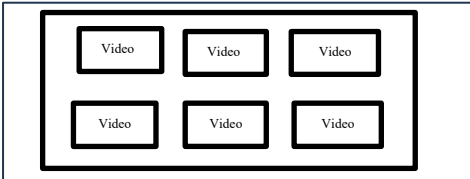
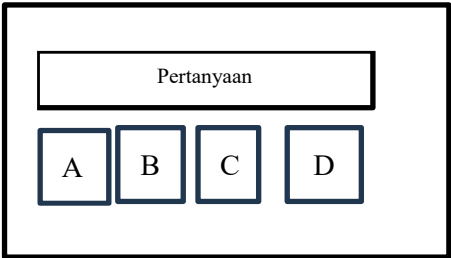
1. Media *website* literasi budaya digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa
2. Media *website* literasi budaya dibuat dalam bentuk *website* sederhana yang menarik sebagai media pembelajaran khususnya pada materi keunikan masyarakat sekitar
3. Media *website* literasi budaya dikembangkan dengan menggunakan aplikasi utama *google sites* , *canva* untuk mendesain *website* dan materi pembelajaran, link tautan youtube untuk mencantumkan video kearifan lokal dan Kahoot untuk mengetahui membuat soal menjadi game yang menarik siswa.

Langkah – Langkah pembuatan media *website* ini yaitu :

- 1) Membuat desain layout pada aplikasi *google sites* sebagai aplikasi *website* utama
- 2) Menggambar desain pada aplikasi *canva*
- 3) Mendesain materi kearifan lokal pada *canva*
- 4) Menambahkan materi, video youtube, gambar dan Kahoot pada *website*
- 5) Publish *website* yang sudah siap untuk dikunjungi
- 6) Subjek uji coba dalam penelitian ini terdiri atas ahli materi / isi, ahli media dan ahli bahasa. Setelah produk uji coba maka produk dievaluasi dengan cara melihat respon peserta didik, dan setelah subjek ini dievaluasi maka produk atau media direvisi berdasarkan dari masukan-masukan responden.

Tabel 2.3 Tabel Rancangan Model

No.	Tampilan Visual	Keterangan
1.	 <p>KEUNIKAN MASYARAKAT DISEKITARKU (Gambar Peta kabupaten ternggalek)</p> <p>KEUNIKAN MASYARAKAT DISEKITARKU</p>	<p>Halaman 1 : Halaman Pertama <i>website</i> berisikan judul materi pembelajaran IPAS</p>
2.	 <p>Materi Video Presensi Game</p>	<p>Halaman 2 : Berisi tentang menu menu dan fitur yang disediakan pada <i>google sites</i></p>

3.	 <p>The diagram shows a rectangular frame containing two rows. Each row consists of a box labeled 'Materi' on the left and a box labeled 'Gambar' on the right.</p>	Halaman 3 : Jika diklik pada fitur materi, maka akan muncul halaman materi berupa materi dan gambar dengan kesesuaian materi yang ada sehingga siswa dapat memvisualisasikan
4.	 <p>The diagram shows a rectangular frame containing two rows of three boxes. Each box is labeled 'Video'.</p>	Halaman 4: Jika di klik fitur video maka akan muncul halaman berisi Video kearifan lokal yang ada di kecamatan Trenggalek
5.	 <p>The diagram shows a rectangular frame containing a box labeled 'Pertanyaan' at the top. Below it are four boxes labeled 'A', 'B', 'C', and 'D' arranged horizontally.</p>	Halaman 5: Jika diklik fitur quiz maka akan muncul halaman berisi Quiz Games

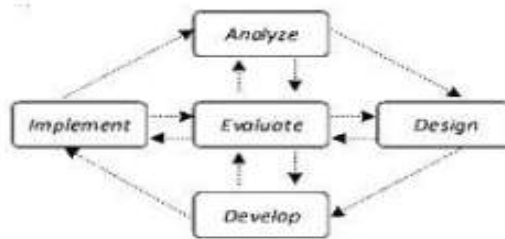
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini termasuk kategori penelitian *Research and Development* (R&D). RND merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk membuat suatu produk dan mampu menguji keefektifan dari produk tersebut (Rumetna, dkk., 2020). Dalam kegiatan pembelajaran, R&D digunakan untuk mengobservasi masalah yang terjadi dan membuat sebuah media pembelajaran untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran. R&D tidak hanya menciptakan sebuah produk baru tetapi juga untuk meningkatkan keefektifan dengan menguji kevalidan dari produk tersebut apakah layak untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pemikiran bertujuan untuk menemukan, mengembangkan dan memvalidasi dan kepraktisan suatu produk (Wynarti, 2018).

Pengembangan *web* media pembelajaran berbasis *google sites* mata pelajaran IPAS materi keunikan masyarakat di sekitarku meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV sekolah dasar menggunakan model ADDIE. Menurut Mulyatiningsih (2015) Model ADDIE pertama kali dikembangkan oleh Dick and Carey pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran. terdiri dari 5 fase yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan) dan *Evaluation* (Evaluasi). Model ADDIE adalah suatu model yang menggunakan uji tim ahli, subyek penelitian secara individu, skala terbatas, skala lapangan dan revisi untuk penyempurnaan produk melalui sehingga memenuhi kriteria sebagai produk baik (Cahyadi, 2019)



Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE

Sumber : Mulyasari (2023)

Berdasarkan Bagan diatas , langkah langkah model ADDIE dijelaskan sebagai berikut :

1. Tahap *Analyze* (Analisis)

Tahap analisis dalam penelitian meliputi kegiatan untuk mengidentifikasi masalah dan menganalisis kebutuhan. Tahap analisis merupakan suatu proses yang mendefinisikan apa yang akan dipelajari dan bagaimana ketersediaan media yang digunakan dalam kegiatan belajar. Pada tahap analisis kebutuhan ini peneliti menggali permasalahan yang muncul dalam pembelajaran.

2. Tahap *Design* (Desain)

Tahap ini merupakan tahap perancangan dari media pembelajaran. Kegiatan ini merupakan tahapan sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan media pembelajaran, merancang materi atau kegiatan belajar mengajar dan evaluasi dari pembelajaran. Rancangan ini bersifat konseptual untuk mendasari proses pengembangan berikutnya

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap development dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Pada tahap sebelumnya rancangan yang telah disusun direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Rancangan dan produk yang telah selesai direalisasi diimplementasikan pada situasi dan kelas yang nyata. Dari implementasi yang telah dilakukan akan didapatkan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan media pembelajaran tersebut.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan dalam dua tahap, yaitu formatif dan sumatif. Evaluation formatif dilaksanakan ketika setelah tatap muka sedangkan sumatif dilakukan setelah semua kegiatan pembelajaran berakhir. Evaluasi sumatif dilakukan untuk mengukur kompetensi akhir dari mata pelajaran pada pengembangan media pembelajaran. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna media pembelajaran

3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan dilaksanakan dengan tujuan suatu pelaksanaan penelitian dapat dilakukan secara terarah dengan bepedoman model penelitian yang digunakan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model ADDIE, sehingga prosedur yang digunakan dalam pengembangan *web* media pembelajaran berbasis *google sites* untuk meningkatkan literasi budaya siswa sekolah dasar Kecamatan Trenggalek sebagai berikut :

3.2.1 Tahap *Analyze* (Analisis)

Pada Tahap Analisis peneliti melakukan pengumpulan data informasi masalah – masalah yang terjadi pada sekolah tersebut utamanya pada kegiatan proses pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan angket pada guru dan siswa di kelas IV SDN 1 Sukosari, SDN 2 Karangsono dan SDN 3 Dawuhan. Berdasarkan hasil penyebaran angket tersebut diperoleh hasil Literasi Budaya siswa masih rendah disebabkan penggunaan Media pembelajaran yang digunakan berupa LKS sehingga media pembelajaran belum efektif.

Kegiatan analisis ini digunakan untuk mencari dan mendapatkan informasi terkait permasalahan tersebut dan sebagai acuan pengembangan produk yang disesuaikan dengan kebutuhan. Tahapan analisis yakni sebagai berikut :

1. Analisis Kondisi Awal Siswa

Analisis kondisi awal digunakan untuk melihat permasalahan siswa. Analisis kondisi awal dilakukan pada siswa kelas IV di SDN 1 Sukosari, SDN 2 Karangsono dan SDN 3 Dawuhan. Pada kondisi awal siswa berdasarkan angket yang diberikan kepada siswa ditemukan permasalahan kemampuan literasi budaya yang rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari pengetahuan terkait ragam kearifan lokal yang ada di Trenggalek mereka hanya tahu Jaranan Turonggo yakso sebagai kearifan lokal di Kabupaten Trenggalek.

2. Analisis Kebutuhan Siswa

Analisis kebutuhan siswa digunakan sebagai acuan pembuatan produk yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa hasil dari observasi dan wawancara. Peneliti melakukan observasi dan wawancara di SDN 1 Sukosari, SDN 2 Karangsono dan

SDN 3 Dawuhan. Hasil dari wawancara guru bahwa diperoleh informasi penggunaan media pembelajaran hanya menggunakan LKS saja serta pernah membuat media pembelajaran pada materi pembelajaran lain. Pembuatan media tersebut membutuhkan dana yang cukup besar sehingga dapat dikatakan kurang efisien karena menggunakan dana pribadi.

3. Analisis Materi

Dalam pembuatan produk peneliti berfokus pada materi IPAS Kelas IV Bab 6 Topik B Keunikan Masyarakat di sekitarku. Pada materi ini literasi budaya dapat dikaitkan dengan ragam kearifan lokal yang ada di kabupaten Trenggalek.

3.2.2 Tahap *Design*

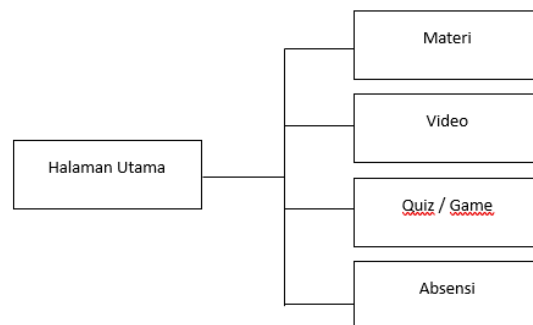
Setelah melakukan tahap analisis, Tahap selanjutnya yaitu tahap desain. Pada tahap ini peneliti menyusun rancangan pembuatan produk. Produk yang dirancang peneliti yaitu *website* yang dirancang dengan sederhana. *website* dapat efektif digunakan sebagai media pembelajaran karena *website* menyediakan ruang untuk guru membuat berbagi konten media sehingga tidak hanya satu media namun berbagai media dapat dimasukkan dalam *website* tersebut. Dalam pembuatan desain produk *website* ini terdapat tahap – tahap yang harus dilakukan yaitu :

1. Menentukan Materi Pokok dan Tujuan Pembelajaran

Dalam pembuatan materi pada *website* ini peneliti berpedoman pada kurikulum dan modul ajar materi IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka untuk menentukan materi dan tujuan pembelajaran.

2. Membuat *Flowchart*

Flowchart yang peneliti buat berbentuk alur dan materi yang akan disampaikan melalui *website* untuk meningkatkan literasi budaya siswa. Dalam pembuatan *Flowchart* ini berpedoman pada Buku siswa dan buku guru Mata pelajaran IPAS kelas IV bab 6 Topik B Keunikan Masyarakat Di Sekitarku. *Flowchart website* ditunjukkan pada gambar 3.2 sebagai berikut ini



Gambar 3.2 Flowchart Media Website

Sumber : Olahan Peneliti (2025)

3. Menyusun produk awal *website* untuk meningkatkan literasi budaya

Struktur pembuatan *website* telah ditentukan berdasarkan *flowchart*. Tujuan pembelajaran pada materi ini yaitu siswa dapat memahami kearifan lokal di sekitarnya dan siswa dapat memahami cara melestarikannya.

4. Mendesain *website* untuk meningkatkan literasi budaya

Pada tahap mendesain *website* untuk meningkatkan literasi budaya ini peneliti menggunakan *google sites* , *canva*, *wordwall*, dan *youtube*.

3.2.3 Tahap *Development*

Tahap selanjutnya yaitu pengembangan. Pada tahap ini peneliti melakukan pembuatan produk sesuai dengan apa yang telah direncanakan pada tahap design yaitu berupa *website*. Adapun tahap – tahap pembuatan produk ini yaitu :

1. Mengembangkan media sesuai dengan yang telah direncanakan dalam tahap design berupa produk *website*. Pengembangan produk *website* disesuaikan dengan kebutuhan kebutuhan dan karakteristik siswa sehingga media pembelajaran dapat digunakan secara efektif.
2. Mengembangkan instrumen penelitian sebagai alat bantu yang digunakan dalam memperoleh data informasi. Dalam penelitian ini instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar pengamatan, lembar angket dan tes.
3. Melakukan validasi media yang telah dibuat kepada ahli media, materi, bahasa dan praktisi. Tujuan dari validasi para ahli tersebut untuk mendapatkan penilaian, saran, masukan dan revisi dari produk yang telah dibuat oleh peneliti sebelum produk tersebut diuji coba lapangan. Berdasarkan hasil dari para ahli tersebut peneliti memperbaiki produk bagian yang perlu ditambahkan ataupun dikurangi sehingga produk tersebut menjadi lebih baik lagi. Kegiatan validasi ini dilakukan hingga produk dinyatakan benar – benar layak.
4. Melakukan uji skala kecil yang dilaksanakan di SDN 1 Sukosari dengan jumlah siswa sebanyak 12 siswa. Pemilihan SD ini dilihat dari kemampuan literasi budaya yang berbeda beda sehingga representatif digunakan uji coba, serta tempat dan fasilitas yang mendukung. Uji skala kecil digunakan untuk

mengetahui respon dan hasil setelah penggunaan *website* apakah dapat meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa atau tidak.

3.2.4 Tahap *Implementation* (Implementasi)

Pada tahapan ini peneliti melakukan uji skala lapangan. Uji Skala lapangan dilakukan di kelas IV sejumlah 30 siswa. SDN 2 Karangsoke sejumlah 18 siswa dan SDN 3 Dawuhan sejumlah 12 siswa. Tahap implementasi peneliti melakukan observasi skala lapangan. Tujuan dari adanya uji skala lapangan yaitu menguji keefektifan *website* dengan menggunakan lembar tes yang digunakan. Tahap uji lapangan disini peneliti memberikan angket respon serta tes untuk mengetahui apakah penggunaan media *website* efektif dan menarik saat kegiatan pembelajaran. Selain siswa, peneliti juga memberikan angket respon guru yang akan diberikan kepada guru kelas IV untuk mengevaluasi kepraktisan dalam penggunaan produk.

3.2.5 Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap ini peneliti melakukan uji keefektifan. Tujuan dari uji keefektifan ini yaitu melihat keefektifan produk yang dikembangkan peneliti pada saat proses pembelajaran. Dalam melakukan uji keefektifan penggunaan produk perlu dilakukan uji prasyarat sebagai langkah pertama yaitu uji normalitas dan homogenitas. Uji prasyarat dilakukan untuk mengetahui apakah data tersebut dapat dianalisis menggunakan metode parametrik atau harus menggunakan non – parametrik. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis dan uji keefektifan penggunaan uji hipotesis untuk melihat apakah terdapat pengaruh penggunaan *website* untuk meningkatkan literasi budaya siswa dengan melihat perbedaan rata – rata signifikansi.

3.3 Waktu, Tempat, Subjek Penelitian Pengembangan

3.3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Rincian waktu, tempat penelitian dan pengembangan dapat dilihat pada tabel 3.1 sebagai berikut

Tabel 3.1 Rincian waktu, tempat penelitian dan pengembangan

No.	KEGIATAN	Bulan																							
		Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Observasi	■																							
2	Pengajuan Judul		■																						
3	Penyusunan Proposal		■	■																					
4	Seminar Proposal			■																					
5	Perancangan Produk			■	■	■																			
6	Pengembangan Produk					■	■	■	■																
7	Validasi Produk									■	■														
8	Uji Skala Kecil											■	■												
9	Revisi Produk													■	■										
10	Uji Skala Lapangan															■	■								
11	Analisis Data																■	■	■	■					
12	Ujian Akhir																						■		
13	Revisi Akhir																						■	■	

Sumber : Olahan Peneliti (2025)

Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Sukosari, SDN 2 Karangsoke dan SDN 3 Dawuhan. Pada Tahap uji coba produk dilaksanakan pada siswa kelas IV yang dilaksanakan mulai tahap persiapan hingga selesai tahap pelaksanaan yaitu semester genap tahun 2024/2025

3.3.2 Subjek Penelitian dan Pengembangan

3.3.2.1 Populasi

Populasi yaitu jumlah keseluruhan siswa yang dijadikan objek suatu penelitian untuk menguji sebuah produk. Pada penelitian ini, Populasi yang ditetapkan peneliti adalah seluruh siswa se-kecamatan Trenggalek. Populasi

tersebut tercantum pada tabel sebagai berikut :

Tabel 3.2 Populasi SD se-kecamatan Trenggalek

No	Nama Sekolah	Jenis Kelamin	
		Laki – Laki	Perempuan
1.	SD MUHAMMADIYAH 1 TRENGGALEK	206	191
2.	SD NEGERI 3 TAMANAN	29	34
3.	SD NEGERI 1 NGANTRU	41	24
4.	SD NEGERI 2 SUMBERDADI	24	33
5.	SD NEGERI 2 PARAKAN	44	35
6.	SD NEGERI 1 SAMBIREJO	75	51
7.	SD NEGERI 2 TAMANAN	30	22
8.	SD NEGERI 2 SAMBIREJO	71	66
9.	SD NEGERI 3 DAWUHAN	39	28
10.	SD NEGERI 1 TAMANAN	38	34
11.	SD NEGERI 1 SUKOSARI	34	35
12.	SD NEGERI 2 SUMBERGEDONG	22	9
13.	SD NEGERI 1 SURODAKAN	123	136
14.	SD NEGERI 1 NGARES	51	47
15.	SD NEGERI 2 DAWUHAN	27	29
16.	SD NEGERI 2 SURODAKAN	250	265
17.	SD NEGERI 2 NGARES	23	19
18.	SD NEGERI 1 KARANGSOKO	86	75
19.	SD NEGERI 1 SUMBERDADI	35	33
20.	SD NEGERI 1 SUMBERGEDONG	95	77
21.	SD NEGERI 3 SUMBERDADI	34	31
22.	SD NEGERI 2 KARANGSOKO	36	47
23.	SD NEGERI 3 KARANGSOKO	54	33
24.	SD NEGERI 1 KELUTAN	84	91

No	Nama Sekolah	Jenis Kelamin	
		Laki – Laki	Perempuan
25.	SD NEGERI 2 SUKOSARI	33	29
26.	SDIT PERMATA UMMAT	207	216
27.	SD NEGERI REJOWINANGUN	29	21
28.	SD NEGERI 2 NGANTRU	193	166
29.	SD NEGERI 1 DAWUHAN	26	23
30.	SD INTEGRAL LUQMAN AL HAKIM	187	168
31.	SD NEGERI 2 KELUTAN	21	16
32.	SD NEGERI 1 PARAKAN	26	24
JUMLAH		2273	2108

Sumber : Portal Satu Data Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia Tahun 2025

3.3.2.2 Sampel

Sampel adalah sebagian kecil dari jumlah populasi yang akan diteliti. Teknik yang digunakan dalam pemilihan sampel yaitu Purposive Sampling berdasarkan kriteria tertentu yaitu kemampuan literasi budaya. Sampel yang digunakan yaitu semua peserta didik kelas IV di SDN 1 Sukosari sebagai sampel uji skala kecil sedangkan SDN 2 Karangsono dan SDN 3 Dawuhan sebagai uji skala lapangan. Adapun sampel yang digunakan tersebut tercantum dalam tabel berikut.

Tabel 3.3 Sampel Siswa kelas V Tahun Pelajaran 2024/2025

No	Nama Sekolah	Jumlah Peserta Didik	Keterangan
1.	SDN 1 Sukosari	12 Siswa	Uji Skala Kecil
2.	SDN 2 Karangsono	18 Siswa	Uji Skala Lapangan
3.	SDN 3 Dawuhan	12 siswa	
	Jumlah	42 siswa	

Sumber : Wali Kelas SDN 1 Sukosari, SDN 2 Karangsono dan SDN 3 Dawuhan
Tahun Pelajaran 2024/2025

3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

3.4.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan untuk peneliti untuk memperoleh data dalam suatu penelitian.

1. Wawancara

Kegiatan wawancara dilakukan untuk Guru untuk mendapatkan informasi terkait media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 1 Sukosari, SDN 2 Karangsono dan SDN 3 Dawuhan.

2. Observasi

Kegiatan observasi pada peserta didik untuk mendapatkan informasi pada saat proses pembelajaran sebagai pedoman untuk pembuatan media pembelajaran secara optimal.

3. Angket

Angket yang digunakan peneliti dalam penelitian pengembangan ini yaitu angket validasi ahli media pembelajaran, ahli materi, ahli bahasa, ahli praktisi, respon guru dan siswa.

4. Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes objektif. Tes Objektif merupakan tes yang didalamnya terdiri item item yang dapat dijawab dengan memilih salah satu jawaban tersedia atau mengisi jawaban benar. Adapun tes objektif yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jenis tes pilihan ganda jenis biasa

dengan model asosiasi dengan 5 pilihan jawaban yaitu A, B, C, D dan E dengan salah satu jawaban yang benar.

3.4.2 Instrumen Pengumpulan Data

1. Pedoman Wawancara

Dalam teknik pengumpulan data wawancara terdapat kisi – kisi pedoman wawancara untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti. Berikut adalah kisi – kisi wawancara yang dipaparkan pada tabel 3.4 sebagai berikut.

Tabel 3.4 Kisi – Kisi Pedoman Wawancara Untuk Guru

No	Aspek	Indikator
1.	Informasi Kelas	Jumlah Peserta Didik Kelas IV
		Karakteristik siswa kelas IV
2.	Informasi Terkait Literasi Budaya siswa	Informasi terkait kemampuan literasi budaya
		Faktor pendukung dan penghambat siswa terkait literasi budaya
3.	Informasi tentang Media Pembelajaran	Ketersediaan Fasilitas Media Pembelajaran
		Jenis Media Pembelajaran yang digunakan
		Kendala dalam penggunaan media pembelajaran
		Tanggapan pengembangan media pembelajaran berbasis <i>website</i>

Sumber : Olahan Peneliti (2025)

Berdasarkan pada tabel 3.3 instrumen wawancara pada guru digunakan untuk memperoleh informasi siswa kelas IV berupa informasi kelas, informasi terkait literasi budaya, dan informasi tentang media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

2. Angket

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan angket validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, angket praktisi, respon guru, angket respon siswa dan angket pemahaman kemampuan literasi budaya siswa. Berikut penjelasan dari angket yang digunakan oleh peneliti.

1) Angket Ahli Media

Angket ahli media digunakan untuk kriteria kevalidan suatu pembuatan produk yang diperoleh melalui pernyataan tertulis terkait media yang telah dibuat tersebut. Aspek pada penilaian angket ahli media ditunjukkan pada tabel 3.5 sebagai berikut ini :

Tabel 3. 5 Aspek Penilaian Angket Validasi Ahli Media

NO	ASPEK	PERNYATAAN
1.	Rekyasa Perangkat Lunak	Website sederhana dan mudah dioperasikan (usabilitas)
		Website dapat diakses dari berbagai software dan perangkat
		Website dapat diakses tanpa harus menginstal aplikasi khusus
		Media dapat diakses dimana saja dan kapan saja dalam jaringan internet
2.	Desain Media Website	Tampilan <i>website</i> menarik
		Navigasi pada <i>website</i> mudah dipahami
		Tata letak antara menu satu dan lainnya sesuai
		Pemilihan ukuran huruf sesuai
		Pemilihan jenis huruf sesuai

NO	ASPEK	PERNYATAAN
		Pemilihan warna selaras dengan background pada halaman <i>website</i>
		Icon gambar dalam <i>website</i> jelas dan mudah dipahami
		Website dilengkapi dengan gambar yang sesuai dengan materi
		Website dilengkapi dengan video yang sesuai dengan materi
		Website dilengkapi dengan game quiz yang sesuai dengan materi

Sumber : Olahan Peneliti (2025)

Berdasarkan tabel 3.5 diatas diketahui angket validasi ahli media berisi penyajian, kemenarikan media *website*, desain media *website*, penggunaan huruf yang menarik, ukuran dan tata letak dan tampilan keseluruhan.

2) Angket Ahli Materi

Angket Ahli materi bertujuan untuk menilai kevalidan suatu produk terhadap materi yang digunakan. Aspek penilaian angket validasi ditunjukkan pada tabel 3.6 sebagai berikut :

Tabel 3.6 Aspek Penilaian Angket Validasi Ahli Materi

Aspek	Pernyataan
Pengelompokan Materi	Kesesuaian judul dengan materi yang disampaikan
	Materi dan gambar yang digunakan jelas dan mudah dipahami
Kedalaman Materi dan Keluasan materi	Materi menjelaskan tentang kearifan lokal di trenggalek
	Materi mencakup kemampuan literasi budaya siswa
	Materi yang digunakan

Aspek	Pernyataan
Kemutakhiran materi	menggunakan kurikulum Merdeka
	Materi disajikan secara mendalam
	Materi disajikan menggunakan gambar dan ilustrasi yang akurat

Sumber : Olahan Peneliti (2025)

Berdasarkan tabel 3.6 diatas, diketahui bahwa indikator penilaian dalam angket validasi ahli materi berisi tentang pengelompokkan materi, kedalaman materi dan keluasan materi dan kemutakhiran materi.

3) Angket Ahli Bahasa

Angket ahli bahasa berisikan informasi tertulis dari respon ahli bahasa dalam menilai bahasa yang digunakan didalam produk yang dikembangkan. Aspek penilaian angket validasi oleh ahli bahasa ditunjukkan pada tabel 3.7 sebagai berikut :

Tabel 3.7 Aspek Penilaian Angket Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Pernyataan
Kelugasan	Kejelasan Makna kalimat
	Ketepatan Struktur pada kalimat
Komunikatif	Pesan dalam materi dapat dipahami
	Pemilihan kaidah Bahasa yang tepat
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami
	Kesesuaian pemilihan Bahasa dengan usia siswa
Ketepatan kaidah Bahasa/EBI	Pemilihan Tanda Baca yang tepat
	Penempatan tanda baca yang tepat
	Ejaan yang digunakan tepat

Sumber : Olahan Peneliti (2025)

Berdasarkan Tabel 3.7 dapat diketahui bahwa indikator penilaian yang digunakan dalam angket validasi ahli berisi tentang kelugasan, komunikatif dan ketepatan kaidah bahasa/KBBI.

4) Angket Praktisi

Angket praktisi digunakan untuk mengumpulkan pendapat dan saran yang dilakukan dari guru yang bertujuan untuk melakukan revisi apabila terjadi kesalahan dalam penelitian. Aspek Penilaian angket validasi oleh praktisi ditunjukkan pada tabel 3.8 sebagai berikut :

Tabel 3.8 Aspek Penilaian Angket Validasi Ahli Praktisi

Aspek	Pernyataan
Keefektifan	Tampilan <i>website</i> yang menarik
	Pemilihan jenis huruf dan ukuran yang digunakan sesuai
	Video dan gambar yang tersaji pada <i>website</i> menjadi alternatif penyampaian isi materi kearifan lokal
	Aktivitas siswa dapat di terkontrol dengan baik
	Alur kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan baik
	Membantu guru dalam kegiatan pembelajaran
	Media dapat diakses dirumah tanpa batas waktu (daring)
	Media berupa link sehingga tidak memerlukan ruang penyimpanan besar
Komunikatif	Media <i>website</i> mudah diimplementasikan
	Materi yang tersaji menggunakan kalimat yang sederhana sehingga

	mudah dipahami
	Media <i>website</i> memudahkan guru dalam pembelajaran
	Media <i>website</i> dapat membantu siswa belajar dirumah Bersama orang tuanya.

Sumber : Oalahan Peneliti (2025)

Berdasarkan tabel 3.8 diketahui indikator penilaian yang digunakan oleh peneliti dalam angket praktisi berisi terkait keefektifan dan kekomunikatifan dalam pengimplementasian media *website* berbasis *google sites*.

5) Angket Respon Siswa

Angket respon peserta siswa bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon siswa setelah pengimplementasian dari media pembelajaran sehingga peneliti dapat mengetahui bagaimana ketertarikan dengan media pembelajaran tersebut. Berikut adalah aspek aspek penilaian pada angket respon peserta didik yang ditunjukkan pada tabel 3.9 sebagai berikut :

Tabel 3.9 Aspek Penilaian Respon Siswa

No	Pernyataan	1	2	3	4
1.	Tampilan <i>website</i> yang menarik membuat saya mudah memahami materi				
2.	Saya merasa mudah memahami materi yang disajikan dalam <i>website</i>				
3.	Saya lebih focus belajar ketika diberikan materi melalui <i>website</i>				
4.	Quiz yang ada dalam <i>website</i> menjadikan saya semangat dalam belajar				
5.	Video yang disajikan dalam <i>website</i> membuat saya tertarik untuk belajar kearifan lokal Trenggalek				
6.	Saya ingin lebih banyak belajar tentang kearifan lokal di Trenggalek				
7.	Media <i>website</i> membuat saya tidak mudah bosan belajar				

8.	Gambar kearifan lokal di <i>website</i> membuat saya menjadi lebih mudah memahami				
9.	Melalui <i>website</i> ini saya jadi tahu keanekaragaman kearifan lokal di Trenggalek				
10.	Saya sangat antusias belajar ketika diberikan materi menggunakan <i>website</i>				

Sumber : Jamilah (2021) dan Modifikasi Peneliti (2025)

Berdasarkan Tabel 3.9 Data yang diperoleh hasil angket yang diberikan kepada siswa kemudian dianalisis untuk menguji respon siswa terhadap pengimplementasian *website* media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa.

6) Angket Respon Guru

Angket respon guru digunakan untuk mendapatkan informasi hasil pengimplementasian *website* media pembelajaran tersebut. Kisi – kisi penilaian angket respon guru ditunjukkan pada 3.10 berikut ini

Tabel 3. 10 Kisi – Kisi Penilaian Angket Respon Guru

Aspek	Deskripsi
Desain Visual	Tampilan yang Menarik
	Kejelasan penulisan teks
	Kualitas Gambar
	Mudah mengakses fitur fitur media
Penyajian Materi	Kesesuaian video dengan materi
	Kesesuaian gambar dengan materi
	Kesesuaian game dengan materi
	Kesesuaian soal dengan materi
Rekayasa Perangkat Lunak	Kemudahan dalam mengoperasikan aplikasi
Keterlaksanaan	Media menjadi Solusi alternatif dalam pembelajaran
	Media dapat membantu guru dalam

Aspek	Deskripsi
	menjelaskan materi
	Media tergolong praktis
	Penggunaan media dapat mendukung siswa untuk belajar mandiri.

Sumber : Jamilah (2021) dan Modifikasi Peneliti (2025)

Berdasarkan pada tabel 3.10 diatas penilaian terhadap angket respon guru terdapat beberapa aspek yaitu desain visual, penyajian materi, rekayasa perangkat lunak dan keterlaksanaan. Penilaian dari masing – masing aspek tersebut mengacu pada timbal balik guru setelah menggunakan *website*.

7) Soal Tes

Soal tes diberikan kepada siswa untuk mengetahui tingkat kemampuan literasi budaya. Peneliti menggunakan instrumen berupa tes untuk mengukur kemampuan literasi budaya siswa. Kisi – kisi penilaian tes kemampuan literasi budaya ditunjukkan pada tabel 3.11 sebagai berikut

Tabel 3.11 Kisi – Kisi Kemampuan Literasi Budaya

Indikator Literasi Budaya	Jenis Pertanyaan	Nomor Soal
Memahami Kompleksitas Budaya dan Kewargaan	Pilihan Ganda	1
	Pilihan Ganda	2
	Pilihan Ganda	3
	Pilihan Ganda	4
	Pilihan Ganda	5
Mengetahui Budaya Sendiri	Pilihan Ganda	6
	Pilihan Ganda	7
	Pilihan Ganda	8
	Pilihan Ganda	9
Mengetahui Kewajiban Kewargaan	Pilihan Ganda	10
	Pilihan Ganda	11
	Pilihan Ganda	12
	Pilihan Ganda	13

Indikator Literasi Budaya	Jenis Pertanyaan	Nomor Soal
Kepedulian Terhadap budaya	Pilihan Ganda	14
	Pilihan Ganda	15
	Pilihan Ganda	16
	Pilihan Ganda	17
	Pilihan Ganda	18
	Pilihan Ganda	19
	Pilihan Ganda	20

Sumber : Olahan Peneliti (2025)

3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian pengembangan ini menggunakan 2 teknik yaitu teknik analisis data kuantitatif dan teknik analisis data kualitatif. Teknik analisis data kuantitatif yaitu teknik analisis data yang disajikan menggunakan data angka sedangkan teknik analisis data kualitatif yaitu teknik analisis data yang disajikan menggunakan uraian kalimat.

3.5.1 Analisis Data Kuantitatif

3.5.1.1 Analisis Kevalidan Ahli

Hasil dari analisis data yang diperoleh dari validasi ahli media, materi dan bahasa terkait pengembangan produk media *website*, kemudian dianalisis menggunakan data kuantitatif dengan tujuan menentukan kelayakan dan keefektifan pembelajaran menggunakan media *website* yang dapat diukur dengan menggunakan skor penilaian skala likert. 3.12 :

Tabel 3.12 Skor Penilaian Skala Likert Ahli Validasi

No	Skor	Keterangan
1.	4	Sangat setuju/ sangat baik/ sangat positif/ sangat layak/ sangat bermanfaat/ sangat memotivasi/ sangat efektif/ sangat efisien

No	Skor	Keterangan
2.	3	Setuju/ baik/ sering/ positif/ sesuai/ layak/ bermanfaat/ memotivasi/ efektif/ efisien
3.	2	Ragu-ragu/ kadang-kadang/ netral/ cukup baik/ cukup sesuai/ cukup menarik/ cukup layak/ cukup bermanfaat
4.	1	Tidak setuju/ hampir tidak pernah/ negatif/ kurang setuju/ kurang baik/ kurang menarik/ kurang layak/ kurang efektif/ kurang efisien

Sumber : Sugiyono (dalam Ningsih dkk, 2023) dengan modifikasi Peneliti (2025)

Uji angket validasi ahli media, materi dan bahasa dilakukan dengan membandingkan jumlah skor responden (Σ) dengan jumlah skor ideal (N). Berikut rumus yang digunakan yaitu :

$$p = + \frac{\Sigma R}{N} \times 100\%$$

Sumber : Sugiyono (dalam Nurmala, 2021)

Keterangan :

P = Persentase Skor

ΣR = Jumlah Keseluruhan Skor yang diberikan tiap responden

N = Jumlah keseluruhan Skor Ideal dalam satu item

Tabel 3.13 Kriteria Data Valid Pada Angket Ahli

No	Interval	Kriteria	Keterangan
1.	81% - 100%	Sangat Valid	Sangat Layak/Tidak Perlu Revisi
2.	61% - 80%	Valid	Layak/Valid/Tidak revisi
3.	41% - 60%	Cukup Valid	Cukup Layak / Cukup Valid/ Tidak revisi
4.	21% - 40%	Kurang Valid	Kurang Layak / Kurang Valid / Perlu revisi

No	Interval	Kriteria	Keterangan
5.	0% - 20%	Tidak Valid	Sangat Tidak layak/Tidak Valid/Perlu Revisi

Sumber : Riduwan (dalam Atika dan MZ, 2016) dengan modifikasi peneliti (2025)

Ketentuan :

1. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria angka 81 - 100%, maka media, materi, dan bahasa tersebut tergolong sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran.
2. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria angka 61 - 80%, maka media, materi, dan bahasa tersebut tergolong valid untuk digunakan dalam pembelajaran.
3. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria angka 41 - 60%, maka media, materi, dan bahasa tersebut tergolong cukup valid untuk digunakan dalam pembelajaran.
4. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria angka 21 - 40%, maka media, materi, dan bahasa tersebut tergolong kurang valid untuk digunakan dalam pembelajaran.
5. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria $< 20\%$, maka media, materi, dan bahasa tersebut tergolong kurang valid untuk digunakan dalam pembelajaran.
6. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria $< 10\%$, maka media, materi, dan bahasa tersebut tergolong tidak valid untuk digunakan dalam pembelajaran

3.5.1.2 Analisis Angket Validasi Praktisi

Data yang diperoleh dari angket validasi praktisi kemudian dianalisis oleh peneliti menggunakan analisis data kuantitatif untuk menentukan keefektifan dari pengembangan media *website*. Penilaian angket validasi praktisi menggunakan

skala likert yang terdiri dari 4 skor. Skor penilaian skala likert dapat dilihat pada tabel 3.14 sebagai berikut :

Tabel 3.14 Skor Penilaian Skala Likert Ahli Praktisi

No	Skor	Keterangan
1.	4	Sangat setuju/ sangat baik/ sangat positif/ sangat layak/ sangat bermanfaat/ sangat memotivasi/ sangat efektif/ sangat efisien
2.	3	Setuju/ baik/ sering/ positif/ sesuai/ layak/ bermanfaat/ memotivasi/ efektif/ efisien
3.	2	Ragu-ragu/ kadang-kadang/ netral/ cukup baik/ cukup sesuai/ cukup menarik/ cukup layak/ cukup bermanfaat
4.	1	Tidak setuju/ hampir tidak pernah/ negatif/ kurang setuju/ kurang baik/ kurang menarik/ kurang layak/ kurang efektif/ kurang efisien

Sumber : Sugiyono (dalam Ningsih dkk, 2023) dengan modifikasi Peneliti (2025)

Uji angket validasi ahli media, materi dan bahasa dilakukan dengan membandingkan jumlah skor responden (Σ) dengan jumlah skor ideal (N). Berikut rumus yang digunakan yaitu :

$$p = + \frac{\Sigma R}{N} \times 100\%$$

Sumber : Sugiyono (dalam Nurmala, 2021)

Keterangan :

P = Persentase Skor

ΣR = Jumlah Keseluruhan Skor yang diberikan tiap responden

N = Jumlah keseluruhan Skor Ideal dalam satu item

Kriteria validasi yang digunakan peneliti dalam validitas penelitian praktisi disajikan pada tabel 3.15 berikut ini

Tabel 3.15 Kriteria Penilaian Data Angket Praktisi

No	Interval	Kriteria	Keterangan
1.	81% - 100%	Sangat Valid	Sangat Layak/Tidak Perlu Revisi
2.	61% - 80%	Valid	Layak/Valid/Tidak revisi
3.	41% - 60%	Cukup Valid	Cukup Layak / Cukup Valid/ Tidak revisi
4.	21% - 40%	Kurang Valid	Kurang Layak / Kurang Valid / Perlu revisi
5.	0% - 20%	Tidak Valid	Sangat Tidak layak/Tidak Valid/Perlu Revisi

Sumber : Riduwan (dalam Atika dan MZ (2016)) dengan modifikasi peneliti (2025)

Ketentuan :

1. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria angka 81 - 100%, maka media, materi, dan bahasa tersebut tergolong sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran.
2. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria angka 61 - 80%, maka media, materi, dan bahasa tersebut tergolong valid untuk digunakan dalam pembelajaran.
3. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria angka 41 - 60%, maka media, materi, dan bahasa tersebut tergolong cukup valid untuk digunakan dalam pembelajaran.
4. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria angka 21 - 40%, maka media, materi, dan bahasa tersebut tergolong kurang valid untuk digunakan dalam pembelajaran.
5. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria < 20%, maka media, materi, dan bahasa tersebut tergolong kurang valid untuk digunakan dalam pembelajaran.

3.5.1.3 Analisis Angket Respon Siswa

Data dari angket respon siswa selanjutnya dianalisis dengan menggunakan data kuantitatif untuk menguji respon siswa terhadap pengimplementasian media *website*. Analisis angket validasi respon siswa diukur dengan skala likert pada tabel 3.16 sebagai berikut

Tabel 3. 16 Skor Penilaian Skala Likert Respon Siswa

No	Skor	Keterangan
1.	4	Sangat setuju/ sangat baik/ sangat positif/ sangat layak/ sangat bermanfaat/ sangat memotivasi/ sangat efektif/ sangat efisien
2.	3	Setuju/ baik/ sering/ positif/ sesuai/ layak/ bermanfaat/ memotivasi/ efektif/ efisien
3.	2	Ragu-ragu/ kadang-kadang/ netral/ cukup baik/ cukup sesuai/ cukup menarik/ cukup layak/ cukup bermanfaat
4.	1	Tidak setuju/ hampir tidak pernah/ negatif/ kurang setuju/ kurang baik/ kurang menarik/ kurang layak/ kurang efektif/ kurang efisien

Sumber : Sugiyono (dalam Ningsih dkk, 2023) dengan modifikasi Peneliti (2025)

Uji angket respon siswa dengan membandingkan jumlah skor responden (Σ) dengan jumlah skor ideal (N). Berikut rumus yang digunakan yaitu :

$$p = + \frac{\Sigma R}{N} \times 100\%$$

Sumber : Sugiyono (dalam Nurmala, 2021)

Keterangan :

P = Persentase Skor

ΣR = Jumlah Keseluruhan Skor yang diberikan tiap responden

N = Jumlah keseluruhan Skor Ideal dalam satu item

Kriteria validasi yang digunakan peneliti dalam validitas penelitian Data Angket Respon Siswa disajikan pada tabel 3.17 berikut ini

Tabel 3. 17 Kriteria Penilaian Data Angket Respon Siswa

No	Interval	Kriteria	Keterangan
1	81% - 100%	Sangat Valid	Sangat Layak/Tidak Perlu Revisi
2	61% - 80%	Valid	Layak/Valid/Tidak revisi
3	41% - 60%	Cukup Valid	Cukup Layak / Cukup Valid/ Tidak revisi
4	21% - 40%	Kurang Valid	Kurang Layak / Kurang Valid / Perlu revisi
5	0% - 20%	Tidak Valid	Sangat Tidak layak/Tidak Valid/Perlu Revisi

Sumber Riduwan (dalam Atika dan MZ (2016)) dengan modifikasi peneliti (2025)

Ketentuan :

1. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria angka 81 - 100%, maka respon peserta didik terhadap media *website* tersebut tergolong sangat menarik
2. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria angka 61 - 80%, maka respon peserta didik terhadap media *website* tersebut tergolong menari menarik
3. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria angka 41 - 60%, maka respon peserta didik terhadap media *website* tersebut tergolong cukup menarik
4. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria angka 21 - 40%, maka respon peserta didik terhadap media *website* tersebut tergolong kurang menarik
5. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria < 20%, maka respon peserta didik terhadap media *website* tersebut tergolong Tidak menarik

3.5.1.4 Analisis Angket Respon Guru

Data hasil angket respon guru kemudian dianalisis oleh peneliti dengan menggunakan data kuantitatif untuk menguji respon guru terhadap media *website*. Analisis angket respon guru tersebut dianalisis menggunakan skala likert pada Tabel 3.18 sebagai berikut.

Tabel 3. 18 Skor Penilaian Skala Likert Angket Respon Guru

No	Skor	Keterangan
1.	4	Sangat setuju/ sangat baik/ sangat positif/ sangat layak/ sangat bermanfaat/ sangat memotivasi/ sangat efektif/ sangat efisien
2.	3	Setuju/ baik/ sering/ positif/ sesuai/ layak/ bermanfaat/ memotivasi/ efektif/ efisien
3.	2	Ragu-ragu/ kadang-kadang/ netral/ cukup baik/ cukup sesuai/ cukup menarik/ cukup layak/ cukup bermanfaat
4.	1	Tidak setuju/ hampir tidak pernah/ negatif/ kurang setuju/ kurang baik/ kurang menarik/ kurang layak/ kurang efektif/ kurang efisien

Sumber : Sugiyono (dalam Ningsih dkk, 2023) dengan modifikasi Peneliti (2025)

Uji angket respon guru dilakukan dengan membandingkan jumlah skor responden (Σ) dengan jumlah skor ideal (N). Berikut rumus yang digunakan yaitu :

$$p = + \frac{\Sigma R}{N} \times 100\%$$

Sumber : Sugiyono (dalam Nurmala, 2021)

Keterangan :

P = Persentase Skor

ΣR = Jumlah Keseluruhan Skor yang diberikan tiap responden

N = Jumlah keseluruhan Skor Ideal dalam satu item

Kriteria validasi yang digunakan peneliti dalam validitas penelitian Data Angket Respon Guru disajikan pada tabel 3.19 berikut ini

Tabel 3.19 Kriteria Penilaian Data Angket Respon Guru

No	Interval	Kriteria	Keterangan
1	81% - 100%	Sangat Valid	Sangat Layak/Tidak Perlu Revisi
2	61% - 80%	Valid	Layak/Valid/Tidak revisi
3	41% - 60%	Cukup Valid	Cukup Layak / Cukup Valid/Tidak revisi
4	21% - 40%	Kurang Valid	Kurang Layak / Kurang Valid / Perlu revisi
5	0% - 20%	Tidak Valid	Sangat Tidak layak/Tidak Valid/Perlu Revisi

Sumber Riduwan (dalam Atika dan MZ (2016)) dengan modifikasi peneliti (2025)

Ketentuan :

1. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria 81 – 100%, maka respon guru terhadap media *website* tersebut tergolong sangat menarik
2. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria 61 – 80%, maka respon guru terhadap media *website* tersebut tergolong menarik
3. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria 41 – 60%, maka respon guru terhadap media *website* tersebut tergolong cukup menarik
4. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria 21 – 40%, maka respon guru terhadap media *website* tersebut tergolong kurang menarik
5. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria <20%, maka respon guru terhadap media *website* tersebut tergolong tidak menarik

3.5.1.5 Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen digunakan untuk mengukur dan memberikan hasil yang konsisten dalam penelitian.

1) Uji Validitas

Uji Validitas digunakan untuk memastikan bahwa setiap soal yang diuji dalam instrumen yang valid dengan tujuan penelitian. Item dapat dikatakan valid $\text{sig. (2-tailed)} < 0,05$ sebaliknya jika $\text{sig. (2-tailed)} > 0,05$ maka instrumen dapat dikatakan tidak valid. Hasil validasi instrumen tes literasi budaya disajikan pada tabel 3.20 sebagai berikut ini

Tabel 3.20 Hasil Validasi Instrumen Tes

No. Soal	Pearson Corelation	Nilai Sig.	t-hitung	Kesimpulan
Soal 1	0,7360	0,000	0,3610	VALID
Soal 2	0,6050	0,000	0,3610	VALID
Soal 3	0,5050	0,004	0,3610	VALID
Soal 4	0,3980	0,029	0,3610	VALID
Soal 5	0,4470	0,013	0,3610	VALID
Soal 6	0,3690	0,045	0,3610	VALID
Soal 7	0,5110	0,004	0,3610	VALID
Soal 8	0,3880	0,034	0,3610	VALID
Soal 9	0,4190	0,021	0,3610	VALID
Soal 10	0,3690	0,045	0,3610	VALID
Soal 11	0,4010	0,028	0,3610	VALID
Soal 12	0,7110	0,000	0,3610	VALID
Soal 13	0,6810	0,000	0,3610	VALID
Soal 14	0,7940	0,000	0,3610	VALID

No. Soal	Pearson Corelation	Nilai Sig.	t-hitung	Kesimpulan
Soal 15	0,6730	0,000	0,3610	VALID
Soal 16	0,7330	0,000	0,3610	VALID
Soal 17	0,6030	0,000	0,3610	VALID
Soal 18	0,8270	0,000	0,3610	VALID
Soal 19	0,6350	0,000	0,3610	VALID
Soal 20	0,4690	0,009	0,3610	VALID

Sumber : Olahan Peneliti (2025)

Berdasarkan hasil uji hipotesis pada Tabel 4.16 diatas perolehan dari uji validitas instrumen soal bahwa sig. (2-tailed) < 0,05 menunjukkan kriteria valid. Dengan person corelation > t-hitung (0,3610) sehingga dapat dikatakan bahwa instrumen soal literasi budaya tergolong valid.

2) Uji Reliabilitas

Dalam penelitian diperlukan alat ukur yang dapat diandalkan untuk memberikan hasil yang serupa dengan situasi pengukuran yang berbeda. Kestabilan dan konsistensi jawaban dari instrumen dalam pengukuran yang berbeda tersebut menunjukkan bahwa instrumen tersebut dianggap reliabel dan akurat. Hasil reabilitas instrumen literasi budaya disajikan pada tabel 3.21 sebagai berikut ini

Tabel 3.21 Hasil Reliabilitas Instrumen Literasi Budaya

Cronbach's Alpha	N of Items
.887	20

Sumber : Olahan Peneliti (2025)

Berdasarkan tabel 3.21 diatas, kriteria suatu data dikatakan reliabel dengan menggunakan teknik ini bila nilai Cronbach's alpha(α) > 0,6. Tabel tersebut

menunjukkan nilai $0,887 > 0.6$ sehingga dapat dikatakan bahwa instrumen literasi budaya tersebut reliabel.

3) Uji Tingkat Kesukaran

Uji Kesukaran dalam penelitian digunakan untuk membantu menentukan apakah soal yang digunakan sudah sesuai atau belum untuk tes. Soal yang terlalu mudah dan terlalu sukar kurang efektif dalam melihat kemampuan siswa, sehingga diperlukan proporsi soal yang seimbang antara soal mudah, sedang dan sukar. Hasil uji tingkat kesukaran pada instrumen literasi budaya disajikan pada tabel 3.22 sebagai berikut ini

Tabel 3.22 Uji Tingkat Kesukaran

No. Soal	N		Mean	Keterangan
	Valid	Mising		
Soal 1	30	0	0,60	Sedang
Soal 2	30	0	0,57	Sedang
Soal 3	30	0	0,53	Sedang
Soal 4	30	0	0,40	Sedang
Soal 5	30	0	0,30	Sukar
Soal 6	30	0	0,37	Sedang
Soal 7	30	0	0,73	Mudah
Soal 8	30	0	0,70	Sedang
Soal 9	30	0	0,57	Sedang
Soal 10	30	0	0,37	Sedang
Soal 11	30	0	0,70	Sedang
Soal 12	30	0	0,30	Sukar
Soal 13	30	0	0,60	Sedang
Soal 14	30	0	0,67	Sedang
Soal 15	30	0	0,73	Mudah
Soal 16	30	0	0,63	Sedang
Soal 17	30	0	0,43	Sedang
Soal 18	30	0	0,53	Sedang
Soal 19	30	0	0,60	Sedang
Soal 20	30	0	0,70	Sedang

Sumber : Olahan Peneliti (2025)

Tabel 3.23 Interpretasi Tingkat Kesukaran Butir Tes

Interval	Interpretasi
0,00 – 0,30	Soal Sukar
0,31 – 0,70	Soal Sedang
0,71 – 1,00	Soal Mudah

Sumber : Magdalena (2021)

Berdasarkan hasil tabel 3.23 diatas diketahui bahwa hasil uji kesukaran instrumen tes sejumlah 10 % soal pada kategori “mudah”, 80% pada kategori “sedang” dan 10 % soal pada kategori “sukar”

4) Uji Daya Beda

Uji beda soal digunakan untuk menguji mengetahui sejauh mana suatu butir soal mampu membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dan siswa yang berkemampuan rendah. Hasil uji daya beda instrumen literasi budaya disajikan pada tabel 3.24 sebagai berikut

Tabel 3.24 Hasil Uji Daya Beda

No. Soal	Corrected item – Total Correlation	Keterangan
Soal 1	0,690	Baik
Soal 2	0,542	Baik
Soal 3	0,431	Baik
Soal 4	0,318	Cukup
Soal 5	0,375	Cukup
Soal 6	0,288	Cukup
Soal 7	0,447	Baik
Soal 8	0,312	Cukup
Soal 9	0,339	Cukup
Soal 10	0,288	Cukup
Soal 11	0,327	Cukup
Soal 12	0,661	Baik
Soal 13	0,630	Baik
Soal 14	0,756	Sangat Baik
Soal 15	0,584	Baik

No. Soal	Corrected item – Total Correlation	Keterangan
Soal 16	0,687	Baik
Soal 17	0,539	Baik
Soal 18	0,794	Sangat Baik
Soal 19	0,576	Baik
Soal 20	0,399	Cukup

Sumber : Olahan Peneliti (2025)

Tabel 3.25 Interpretasi daya beda

Interval	Interpretasi
0,70 – 1,00	Sangat Baik
0,40 – 0,69	Baik
0,20 – 0,39	Cukup
0,00 – 0,19	Kurang

Sumber : Magdalena (2021)

Berdasarkan hasil tabel 3.25 menunjukkan hasil interpretasi uji daya beda instrumen literasi budaya mencakup cukup sebanyak 40%, baik sebanyak 50%, dan sangat baik sebanyak 10%.

3.5.1.6 Analisis Hasil Tes Kemampuan Literasi Budaya

Penilaian angket kemampuan literasi budaya dilakukan dengan memberikan uji soal. Pedoman angket yang digunakan disesuaikan dengan kisi – kisi kemampuan literasi budaya. Tindakan ini dilakukan sebanyak 2 kali yaitu tindakan 1 (pretest) dan tindakan 2 (posttest). Selanjutnya hasil dari skor yang diperoleh dari siswa tersebut dihitung nilai rata – rata dengan menggunakan rumus sebagai berikut

$$X = \frac{\Sigma x}{N}$$

Sumber : Puspita (2022)

Keterangan :

Σx : Jumlah nilai siswa

N : Jumlah Siswa

Setelah diketahui hasil rata rata perolehan nilai siswa, Kemudian nilai nilai tersebut dikelompokkan dalam kriteria penilaian pemahaman kemampuan literasi budaya

Tabel 3.26 Kriteria Penilaian Kemampuan Literasi Budaya

Interval Persentase Tingkat Penguasaan	Keterangan
0 - 20	Sangat Rendah
21 - 40	Rendah
41 - 60	Sedang
60 - 80	Tinggi
81 - 100	Sangat Tinggi

Sumber: Olahan Peneliti (2025)

3.5.1.7 Uji Prasyarat

Uji prasyarat dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diteliti sudah layak untuk diolah menggunakan metode statistik tertentu atau tidak. Uji prasyarat yang dilakukan peneliti meliputi uji normalitas data dan uji homogenitas sebagai berikut :

1) Uji Normalitas data

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah sampel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data pada penelitian ini menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk*. Metode ini dipilih karena untuk sangat efektif untuk sampel kecil kurang dari 50 (Quraisy, 2022). Uji normalitas dihitung

menggunakan program SPSS 25.0 dengan bantuan kriteria pengujian apabila nilai $\text{sig} > 0.05$, maka data berdistribusi normal, begitupun sebaliknya jika nilai $\text{sig} < 0.05$, maka data tidak berdistribusi normal. Rumus Perhitungan Uji Shapiro Wilk

$$T_3 = \frac{1}{D} \left[\sum_{i=1}^k a_i (X_{n-i+1} - X_i) \right]^2$$

Keterangan :

- D = Coefficient test Shapiro
 X_{n-i+1} = Angka ke $n-1 + 1$ pada data
 X_i = Angka ke I pada data

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas berguna untuk mengetahui apakah kedua sampel memiliki varian yang homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan setelah data dinyatakan berdistribusi normal. Uji homogenitas data pada penelitian menggunakan uji *Levene* tujuan dari uji ini untuk melihat kesamaan antara dua atau lebih varian. Kriteria uji ini apabila nilai $\text{sig} > 0.05$, maka data bersifat homogen (sama), begitupun sebaliknya apabila nilai $\text{sig} < 0.05$ maka data tidak homogen (Tidak sama)

3.5.1.8 Uji Hipotesis

1) Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari pengembangan *web* media pembelajaran untuk meningkatkan literasi budaya siswa. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji *paired sample t* test tujuan dari uji ini untuk melihat apakah ada perbedaan rata-rata antara dua sampel yang saling berpasangan atau berhubungan. Jika nilai $\text{sig} \leq 0,05$, maka H_a diterima dan H_0

ditolak. Dan apabila nilai $\text{sig} \geq 0,05$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima

2) Uji Keefektifan

Uji keefektifan atau *N-gain* bertujuan memberikan gambaran apakah terdapat perubahan kemampuan literasi budaya dari sebelum dan sesudah penggunaan media *website*. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut

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

Sumber : Fahlevi dan Yuliani (2021)

Selanjutnya nilai *N-Gain* yang diperoleh dikonversikan dengan kategori sebagai berikut

Tabel 3.27 Kriteria Normalized Gain

Skor N-gain	Kategori
$g \geq 0,70$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber : Fahlevi dan Yuliani (2021)

3.5.2 Analisis Data Kualitatif

Tahap analisis data kualitatif yaitu analisis data deskripsi kualitatif tujuannya untuk mengolah data informasi yang didapatkan dari hasil angket berupa saran dan kritik dari ahli media, ahli bahasa, ahli materi, praktisi, guru dan siswa. Teknik ini digunakan untuk menggabungkan informasi data kualitatif berupa tanggapan, saran, perbaikan yang ada pada angket. Hasil dari analisis tersebut digunakan untuk memperbaiki media *website* yang dikembangkan sehingga produk lebih sempurna untuk digunakan.