

## PENGEMBANGAN *WEBSITE* PEMBELAJARAN BERBASIS *GOOGLE SITES* TOPIK *EXPLORE OUR WORLD* BERORIENTASI KECAKAPAN LITERASI DIGITAL UNTUK SISWA SMP

Syahilda Septiani <sup>\*1)</sup>, Mudmainah Vitasari <sup>2)</sup>, Annisa Novianti Taufik <sup>3)</sup>  
<sup>1,2,3)</sup> Prodi Pendidikan IPA, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Banten, Indonesia.

<sup>\*</sup>Corresponding author

e-mail: [2281200006@untirta.ac.id](mailto:2281200006@untirta.ac.id) <sup>\*1)</sup>, [mdvitasari@untirta.ac.id](mailto:mdvitasari@untirta.ac.id) <sup>2)</sup>, [annisa@untirta.ac.id](mailto:annisa@untirta.ac.id) <sup>3)</sup>

Article history:

Submitted: June 3<sup>rd</sup>, 2024; Revised: July 6<sup>th</sup>, 2024; Accepted: Aug. 8<sup>th</sup>, 2024; Published: Jan. 15<sup>th</sup>, 2025

### ABSTRAK

Penelitian ini berakar dari rendahnya kecakapan literasi digital yang dialami oleh siswa yang disebabkan oleh kurangnya interaktivitas media pembelajaran dan belum optimalnya pemanfaatan pembelajaran secara digital. Sebagai solusinya, dikembangkanlah *webite* pembelajaran berbasis *Google Sites* pada topik "*Explore Our World*" yang diorientasikan dengan kecakapan literasi digital untuk siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menguraikan tingkat validitas dan menganalisis tingkat keterbacaan, sehingga *website* pembelajaran ini dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) yang menggunakan model pengembangan ADDIE sampai 3 fase, yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), dan pengembangan (*develop*) untuk menguji tingkat kevalidan dan keterbacaan. Lembar validasi ahli maupun keterbacaan siswa sebagai instrumen pengumpulan data. Sesuai dengan temuan penelitian ini, terdapat kesimpulan bahwa nilai validitas yang diberikan para ahli dan praktisi keseluruhan mencapai 92,98%, yang dikategorikan sebagai "Sangat Valid". Selain itu, tingkat keterbacaan mencapai 90,66% dengan kategori "Sangat Baik". Hal ini menandakan bahwa *website* pembelajaran berbasis *Google Sites* dapat membantu dalam proses pembelajaran IPA.

**Kata Kunci** : media pembelajaran; *website*; *explore our world*; kecakapan literasi digital

### PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 bertujuan untuk mempersiapkan siswa menghadapi perkembangan teknologi dengan fokus pada literasi digital. Idealnya siswa di era digital harus menguasai berbagai konten dalam *platform* digital dan memiliki kemampuan menilai, mengenali, dan memfilter informasi yang mereka temui secara *online*. Siswa dengan literasi digital dapat mengeksplor informasi, menyelesaikan tugas, dan berinteraksi melalui alat komunikasi *online* (Langub & Lokey-Vega, 2017). Kecakapan literasi digital melibatkan kemampuan membaca petunjuk dalam bentuk digital, menggunakan perangkat digital, mengakses konten pengetahuan *online* untuk mendapatkan informasi terkini, menilai

kebenaran informasi tersebut, dan memiliki etika dalam penggunaan teknologi (Chetty et al., 2018). Kecakapan literasi digital dapat membantu siswa memperluas pengetahuan mereka dengan mengakses sumber daya digital yang mendukung pemahaman konsep secara lebih mendalam (Shopova, 2014).

Bersumber dari data yang dikumpulkan melalui proses wawancara dan observasi kepada guru dan siswa di dua SMP Negeri di Kota Serang, peneliti menemukan permasalahan terkait rendahnya kecakapan literasi digital siswa. Hal ini dibuktikan dengan siswa yang kesulitan dalam mengoperasikan perangkat pembelajaran digital dan memahami fitur-fitur yang tersedia, seperti ketika

menggunakan *Google Classroom*. Selain itu, siswa belum mampu menghimpun data maupun informasi yang valid dari internet, Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan oleh guru menyebabkan rendahnya literasi digital siswa karena kurangnya interaktivitas yang mendorong proses pembelajaran yang berfokus pada keterlibatan siswa.

Akibatnya, keterlibatan siswa dalam interaksi melalui konten digital masih tergolong kurang, sehingga siswa belum mampu untuk berkomunikasi dan berkolaborasi dalam *platform* digital. Penerapan media pembelajaran tidak memberi siswa kesempatan untuk mengeksplorasi informasi dan data dari sumber digital. Selain itu, kurangnya integrasi masalah nyata dalam media pembelajaran menyebabkan siswa kurang didorong untuk mengidentifikasi dan menyelesaikan isu-isu yang berkaitan erat dengan pengalaman dan realitas keseharian siswa.

Guna menuntaskan permasalahan tersebut, peneliti menciptakan sebuah media pembelajaran berbasis *website*. *Website* pembelajaran berpotensi untuk meningkatkan interaktivitas, sehingga dapat membantu siswa mengingat lebih banyak materi pelajaran. Salah satu *platform* yang dapat berkontribusi adalah melalui *Google Sites*. Dengan *website* pembelajaran berbasis *Google Sites*, siswa dapat terlibat langsung dan menggunakan dengan mudah, hanya dengan perangkat yang terhubung ke internet (Khasanah & Muflilah, 2021). *Website* pembelajaran ini mencakup kompetensi dalam kecakapan literasi digital, diantaranya operasi perangkat dan *software*, literasi informasi

dan pengolahan data, komunikasi dan kolaborasi, dan pemecahan masalah.

Penelitian relevan telah dilakukan oleh (Ernest & Putra M, 2023) dengan judul “*The Use of Google Sites-based Electronic Modules in Science Learning Against Digital Literacy of Junior High School Students*” yang diketahui bahwa kecakapan literasi digital dapat dimunculkan dengan berbantuan e-modul berbasis *Google Sites*. Penelitian ini mencatat perbedaan dengan studi sebelumnya, dimana hasil akhir penelitian berupa *website* pembelajaran menggunakan *Google Sites* dan mengakomodasi indikator literasi digital. Materi pembelajaran mengacu pada Kurikulum Merdeka dan beberapa prinsipnya. Menurut (Idris, 2023), penting untuk memperhatikan aspek kontekstualitas dan tanggap budaya.

Oleh karena itu, materi pembelajaran pada media *website* ini mengemas topik “*Explore Our World*” yang mencakup konsep-konsep seperti struktur lapisan bumi, bencana alam beserta upaya mitigasinya, getaran dan gelombang, serta unsur dan senyawa. Topik ini dirancang secara kontekstual, berdasarkan kearifan lokal, dan tanggap budaya agar memberi pemahaman kepada siswa tentang potensi bencana alam di Banten. Integrasi topik dengan kearifan lokal menciptakan strategi mitigasi yang komprehensif dengan budaya lokal (Ketut Suastika & Rahmawati, 2019). Sehingga, fokus pada penelitian ini dimaksudkan untuk menguraikan tingkat kevalidan dan menganalisis tingkat keterbacaan terhadap *website* berbasis *Google Sites* berorientasi kecakapan literasi digital.

## **METODE**

Metodologi yang diterapkan dalam penelitian ini merujuk pada model ADDIE yang diperkenalkan oleh (Branch, 2010) dengan lima tahapannya, seperti tahaanalisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Cakupan penelitian ini terbatas pada tahap pengembangan (*development*) saja, tidak mencakup seluruh rangkaian model.

### **Tahap Analisis (*Analyze*)**

Tahap analisis ini dimaksudkan untuk menetapkan serangkaian ketentuan guna memenuhi kebutuhan selama berlangsungnya proses pembelajaran serta mengumpulkan informasi mengenai seberapa besar pengembangan produk yang dibutuhkan (Arkadiantika et al., 2020). Tahap analisis melibatkan beberapa langkah, seperti analisis kinerja, analisis siswa, analisis konsep dan tujuan pembelajaran.

### **Tahap Perancangan (*Design*)**

Tahapan desain adalah proses dimana perencanaan dan rancangan detail dilakukan untuk membuat *website* pembelajaran berbasis *Google Sites*. Desain meliputi beberapa tahapan didalamnya yakni sebagai berikut.

### **Pemilihan Referensi**

*Website* ini dikembangkan menggunakan *Google Sites*, didalamnya menyematkan berbagai aplikasi bantuan dan *software* pendukung lainnya, seperti *Google Form*, *Google Drive*, *Canva*, *Discord*, *search engine Google*, dan *YouTube*. Unsur-unsur pendukung yang digunakan berupa teks, gambar, video, tautan, dan animasi. Hasil akhir berupa tautan pada format html yang dapat dioperasikan melalui berbagai jenis *device*, seperti *handphone* (IOS/Android), laptop, PC, maupun tablet.

### **Penyusunan *Storyboard***

Rancangan awal *website* pembelajaran berbasis *Google Sites* disesuaikan berdasarkan format dan komponen yang telah ditetapkan sebelumnya.

### **Tahap Pengembangan (*Develop*)**

Tahap pengembangan (*develop*) adalah langkah dalam pembuatan *website* pembelajaran berbasis *Google Sites*. Setelah produk dibuat, langkah selanjutnya adalah pengambilan data. Penelitian ini menggunakan lembar kuesioner validasi dan keterbacaan sebagai instrumen untuk mengumpulkan data. Subjek validitas terdiri dari 3 ahli materi, 3 ahli media, dan 3 praktisi yang dipilih berdasarkan kriteria akademik. Subjek uji keterbacaan terbatas dilakukan dengan menerapkan teknik *simple random sampling* sebanyak 30 siswa dari 5% populasi. Data berupa kualitatif dan kuantitatif merupakan bentuk perolehan hasil. Lembar angket validasi dinilai menggunakan skala *Likert* yang kemudian dikonversi sesuai dengan aturan pemberian skor.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Tingkat Validasi Produk**

Penilaian yang sudah diberikan oleh para ahli dan praktisi yang *qualified* terhadap *website* pembelajaran berbasis *Google Sites* dengan topik *Explore Our World* menghaikan persentase keseluruhan hasil validasi produk. Rata-rata hasil penelitian tersebut dapat diamati melalui Tabel 1.

**Tabel 1.** Persentase Hasil Validasi

Komponen	Persentase (%)	Kategori
Ahli Materi	89,39%	Valid
Ahli Media	96%	Sangat Valid
Praktisi	93,57%	Sangat Valid
<b>Total</b>	<b>92,98%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Tabel 1 diatas menunjukkan adanya variasi dalam penilaian persentase oleh validator. Ahli materi memberi penilaian sebesar 89,39%, sebagai "Valid". Ahli media memberikan penilaian "Sangat Valid" dengan persentase 96%. Sementara itu, praktisi yang dilibatkan memberikan bobot persentase sebesar 93,57% sebagai "Sangat Valid".

Perolehan kategori ini menunjukkan bahwa *website* pembelajaran berbasis *Google Sites* dengan topik *explore our world* dapat menjadi sumber yang efektif dalam kegiatan belajar mengajar IPA di tingkat SMP. Hal ini dikarenakan keseluruhan isi yang lengkap dan penyajian yang menarik mampu memfasilitasi berbagai gaya pembelajaran siswa. Selain itu, kegiatan pembelajaran yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis *website* sudah mencakup indikator kecakapan literasi digital siswa, sehingga dapat membantu siswa dalam mengasah kecakapan mereka dalam literasi digital melalui pembelajaran secara digitalisasi. Seperti yang dijelaskan oleh (Ernest & Putra M, 2023), penggunaan *website* berbasis *Google Sites* dapat memiliki dampak positif terhadap pembelajaran IPA dan literasi digital siswa.

### Validasi Ahli Materi

Fokus pada ahli adalah mengevaluasi pengkajian isi dan materi dalam *website* pembelajaran berbasis *Google Sites* berdasarkan berbagai aspek penilaian. Rincian mengenai persentase penilaian ke 3

ahli materi dapat ditemukan dalam Tabel 2 berikut.

**Tabel 2.** Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Persentase (%)	Kategori
Kelayakan isi/materi	93,05%	Sangat Valid
Kecakapan literasi digital	89,58%	Valid
Penyajian	88,33%	Valid
Bahasa	86,90%	Valid
<b>Total</b>	<b>89,39%</b>	<b>Valid</b>

Merujuk pada informasi yang tertera pada Tabel 2 sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa persentase keseluruhan hasil dari ketiga validator adalah 89,39% yang tergolong "Valid" dengan berlandaskan pada penilaian 4 aspek yang bervariasi. Aspek kelayakan isi/materi memperoleh hasil 93,05% yang bermakna "Sangat Valid", aspek kecakapan literasi digital mencapai 89,58% sebagai "Valid", aspek penyajian memperoleh persentase 88,33% yang termasuk "Valid", dan aspek bahasa mendapatkan persentase 86,90% yang tergolong "Valid".

*Website* pembelajaran berbasis *Google Sites* menyajikan materi pembelajaran dengan topik *explore our world* yang dibangun dengan menyesuaikan beberapa Capaian Pembelajaran (CP) IPA Fase D. Ketika materi pembelajaran dirancang dengan baik sehingga sejalan dengan CP, hal ini dapat mengakomodasi siswa mengkonstruksi pemahaman dengan komprehensif mengenai topik maupun konsep yang dialami (Indarta et al., 2022). Materi disusun sejalan dengan Tujuan Pembelajaran (TP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Sebagaimana argumen yang diungkapkan oleh (Budhiastuti et al., 2021), kesesuaian antara materi dengan TP dan Alur ATP dapat

membantu siswa mengikuti pembelajaran dengan lebih mudah.

Materi dikembangkan dengan menerapkan beberapa prinsip dari Kurikulum Merdeka yang fokus pada pemahaman konteks budaya. Konten disampaikan dengan mengikuti prinsip kontekstualisme.

Dampaknya, pembelajaran menjadi lebih selaras dengan realitas keseharian siswa, sebagaimana ditekankan dalam Kurikulum Merdeka (Idris, 2023). Tema yang disajikan dalam *website* pembelajaran berbasis *Google Sites* adalah *explore our world* yang menyangkut bencana alam di daerah Banten. Alasan pemilihan tema tersebut adalah karena relevan dengan situasi sekarang, sehingga diharapkan siswa dapat lebih menyadari potensi bencana yang bisa saja terjadi di lingkungan mereka (Mutmainah et al., 2023). Gagasan ini melibatkan penyediaan kegiatan pembelajaran yang berhubungan dengan kondisi faktual dinamika keseharian yang mampu diteliti siswa (Taufik et al., 2023).

Panduan yang disediakan memberikan instruksi tentang penggunaan situs *web* dan petunjuk pada setiap kegiatan pembelajaran, sehingga memudahkan pengguna dalam mengoperasikan dan mengaksesnya (Gowasa, 2023). Materi pembelajaran dan aktivitas dalam *website* pembelajaran memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi informasi menggunakan fitur pencarian yang tersedia guna memahami dan menggunakan informasi secara digital. Kegiatan pembelajaran "Ruang Diskusi" menjadi ruang khusus bagi siswa untuk melakukan komunikasi dan kolaborasi terkait pembelajaran. Adanya aktivitas yang mengarahkan siswa untuk memecahkan masalah terkait bencana alam, sehingga siswa dapat

menelusuri masalah melalui berita atau artikel, lalu berdiskusi terkait solusinya (Cynthia & Sihotang, 2023). Konsep pembelajaran dalam *website* pembelajaran disajikan secara sistematis, dimulai dari materi yang sederhana menuju kompleks. Penyajian materi secara sistematis memfasilitasi siswa dalam melihat hubungan antara konsep yang berbeda dan meningkatkan pemahaman mereka (Priscila Ritonga et al., 2022).

### Validasi Ahli Media

Fokus ahli media adalah guna mengevaluasi kualitas media *website* pembelajaran berbasis *Google Sites*. Persentase hasil penilaian ketiga validator ahli media dapat ditemukan dalam Tabel 3.

**Tabel 3.** Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Persentase (%)	Kategori
Navigasi	97,22%	Sangat Valid
Kecakapan literasi digital	93,75%	Sangat Valid
Kegrafikan	93,75%	Sangat Valid
Tampilan	98,33%	Sangat Valid
Kemudahan	98,33%	Sangat Valid
<b>Total</b>	<b>96%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Tabel 3 menunjukkan persentase keseluruhan dari penilaian ahli media yang mencapai sebesar 96% sebagai "Sangat Valid". Persentase ini diperoleh dari lima aspek penilaian. Aspek navigasi mencapai "Sangat Valid" dengan persentase 97,22%. aspek kecakapan literasi digital dan kegrafikan dengan persentase yang sama yakni 93,75% sebagai "Sangat Valid", aspek tampilan dan kemudahan memperoleh hasil 98,33% yang termasuk "Sangat valid".

Navigasi yang disediakan dalam *website* pembelajaran ini mudah dipahami karena struktural yang konsisten dan dapat berfungsi dengan baik. Hal ini memungkinkan pengguna untuk menavigasi halaman *website* dengan lancar. Kemudahan navigasi dalam *website* pembelajaran berdampak pada efisiensi penggunaan media dan memudahkan akses bagi pengguna (Zainal & Kasmawati, 2021). *Website* pembelajaran ini memberikan kemudahan kepada pengguna dalam mengoperasikan perangkat dengan adanya panduan yang jelas. Adanya *search engine* yang memfasilitasi pengguna dalam memperoleh informasi data dan literasi melalui konten digital yang tersedia di dalamnya. Menurut (Bernadedta et al., 2023) kemampuan literasi digital melibatkan keterampilan dalam menggunakan mesin pencarian untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Dengan media ini, siswa dapat berinteraksi dengan guru maupun sesama siswa melalui saluran suara dan teks menggunakan aplikasi pendukung untuk kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif.

Pemilihan jenis *font* yang tepat, ukuran *font* yang ideal antara menu dan sub-menu, serta pemilihan warna *font* yang kontras dengan tema memberikan dampak positif pada keterbacaan. Aspek keterbacaan seperti ukuran huruf yang ideal, pemilihan jenis huruf yang sederhana, dan warna huruf yang sesuai sangat ditekankan dalam tampilan desain. Ilustrasi, gambar, dan video yang disajikan dalam *website* pembelajaran dinilai sesuai relevan dengan konten yang diajarkan. Adanya penyesuaian serangkaian kombinasi komponen, mencakup teks, gambar, video, dan animasi membuat media pembelajaran efektif dalam

mengilustrasikan konsep-konsep konkret menjadi lebih abstrak (Diyana et al., 2020).

*Layout* yang digunakan dalam *website* pembelajaran berbasis *Google Sites* menggabungkan navigasi, konten, sub-konten, dan komponen pendukung dengan konsistensi dan sesuai dengan tampilan *website*. *Website* pembelajaran dinilai menarik dalam desain dan unsur-unsur lainnya yang mendukung daya tarik pengguna. Keberadaan media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat memberikan dorongan positif (Nurrita, 2018). Sistematis penyajian yang harmonis melibatkan pengaturan konten secara terstruktur dan logis, penyusunan informasi yang jelas, dan navigasi yang mudah dipahami oleh pengguna membantu dalam memahami dan menemukan informasi secara efektif (Adelila Sari & Safitri, 2017).

### Validasi Praktisi

Validasi praktisi menilai bagaimana kegunaan *website* pembelajaran berbasis *Google Sites* yang diorientasikan dengan kecakapan literasi digital. Berikut adalah persentase secara lebih spesifik.

**Tabel 4.** Hasil Validasi Praktisi

Aspek	Persentase (%)	Kategori
Kelayakan isi/materi	89,82%	Sangat Valid
Kecakapan literasi digital	95,83%	Sangat Valid
Bahasa	96,42%	Sangat Valid
Kegrafikan	92,85%	Sangat Valid
Kemudahan	100%	Sangat Valid
Kebermanfaatan	91,66%	Sangat Valid
<b>Total</b>	<b>93,57%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Dalam penilaian tersebut, semua aspek media pembelajaran menghasilkan persentase yang tinggi oleh ketiga praktisi. Berbagai aspek seperti kelayakan isi/materi, kecakapan literasi digital, bahasa, kegrafikan, kemudahan, dan kebermanfaatan mendapatkan persentase yang berbeda-beda. Total keseluruhan penilaian media pembelajaran adalah 93,57% yang juga masuk dalam kategori Sangat Valid.

Praktisi memberikan penilaian "Sangat Valid" terhadap *website* pembelajaran berbasis *Google Sites* dengan topik *explore our world*, menandakan bahwa media tersebut dapat digunakan efektif dalam pembelajaran IPA. Dengan kelengkapan kompetensi kecakapan literasi digital didalamnya dapat memudahkan guru maupun siswa untuk bersama-sama melakukan suatu hal yang berbeda dengan sebelumnya, karena semua komponen dapat ditemukan melalui *website* tersebut. Seperti yang dikemukakan oleh (Sari et al., 2024), media digital mampu menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan interaktif.

### Hasil Uji Keterbacaan

Berdasarkan hasil uji keterbacaan, diketahui bahwa penilaian yang diberikan berada pada kategori "Sangat Baik". Hasil penilaian siswa dapat ditemukan di Tabel 5.

**Tabel 5.** Hasil Uji Keterbacaan

Aspek	Persentase (%)	Kategori
Bahasa	91,33%	Sangat Baik
Tampilan Media	90,62%	Sangat Baik
Kualitas Teknis	90,13%	Sangat Baik
<b>Total</b>	<b>90,66%</b>	<b>Sangat Baik</b>

Bahasa dalam *website* pembelajaran ini dinilai efektif dan kompleks dengan pemilihan kata, ejaan, dan tanda baca yang sesuai kaidah kebahasaan Indonesia. Bahasa telah disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa SMP, memperhatikan kesederhanaan, dan menghindari ambiguitas. Bahasa yang kompleks atau ambigu memungkinkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi (Hairunnisah, 2021).

Penggunaan gambar, video, dan ilustrasi dalam *website* pembelajaran berbasis *Google Sites* menarik minat siswa. Kesesuaian dan kemenarikan ilustrasi dapat membantu siswa mempelajari isi media serta materi yang disajikan (Magdalena et al., 2021). Pemilihan *font* baik menurut jenis maupun ukuran dinilai tidak membuat siswa kesulitan untuk membacanya. Keselarasan antara jenis dan ukuran *font website* memudahkan siswa dalam membaca dan memahami isi media.

Tampilan media, termasuk *background* dan warna yang digunakan, sesuai dan menarik bagi siswa dalam menjelajahi media tersebut. Memilih warna atau *background* yang tepat sesuai dengan tema pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pengembangan media ajar (Fridayanti et al., 2022).

*Website* pembelajaran ini mudah diakses dan fleksibel, artinya siswa dapat membukanya kapan pun dan dimana pun dari berbagai perangkat seperti *handphone* (IOS atau Android), PC, dan komputer/laptop. Aksesibilitas media pembelajaran tanpa batasan ruang dan waktu memungkinkan siswa untuk menggunakan media tersebut secara mandiri (Wan Azli et al., 2018).

## Revisi Produk

Produk yang telah dilakukan validasi dan diuji keterbacaan menghasilkan beberapa catatan sebagai saran untuk perbaikan yang dituliskan oleh para ahli, praktisi, maupun siswa melalui lembar angket terbuka. Adapun beberapa saran perbaikan yang telah direvisi oleh peneliti adalah sebagai berikut.

- 1) Penambahan bukti nyata mengenai upaya mitigasi bencana berbasis kearifan lokal daerah Banten.

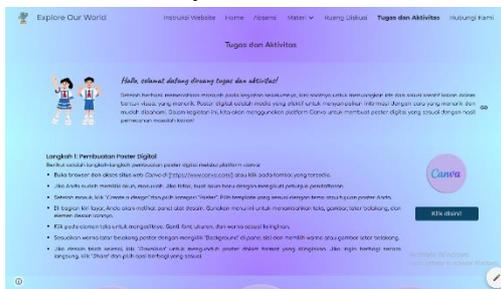


Gambar 1. Sebelum diperbaiki



Gambar 2. Sesudah diperbaiki

- 2) Pada instruksi penugasan membuat poster digital melalui Canva, dapat diberikan contoh yang telah peneliti buat sebelumnya.



Gambar 3. Sebelum diperbaiki

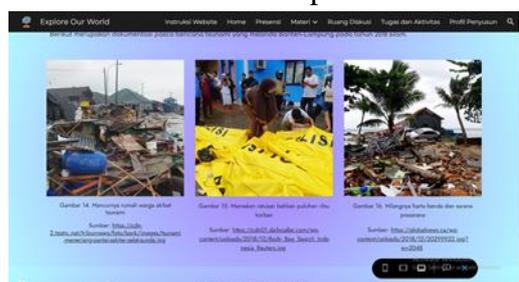


Gambar 4. Sesudah diperbaiki

- 3) Gambar yang digunakan didalam media website ini dapat dicantumkan sumber yang digunakan.

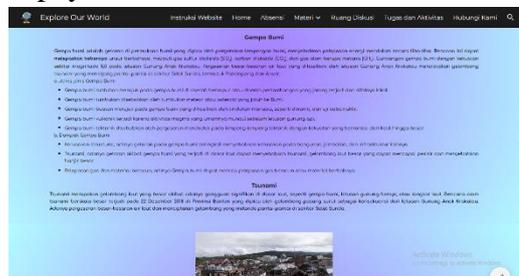


Gambar 5. Sebelum diperbaiki



Gambar 6. Sesudah diperbaiki

- 4) Pada setiap halaman menu, dapat diberikan lebih banyak animasi, gambar, maupun video pembelajaran supaya lebih menarik.



Gambar 7. Sebelum diperbaiki



Gambar 8. Sesudah diperbaiki

5) Search engine yang digunakan dapat dirubah menjadi Google saja, supaya lebih luas dalam mengeksplorasi informasi.



Gambar 9. Sebelum diperbaiki



Gambar 10. Sesudah diperbaiki

Hasil perbaikan dan final produk dapat dikunjungi melalui situs berikut: <https://sites.google.com/untirta.ac.id/explore-our-world?usp=sharing>

## KESIMPULAN

Mengacu pada hasil-hasil kajian empiris yang telah dilakukan sebelumnya, website pembelajaran berbasis Google Sites dengan topik *Explore Our World* dinilai “Sangat Valid” dengan persentase 92,28%. Persentase ini memuat rata-rata keseluruhan penilaian, dimana ahli materi mencapai 89,39% sebagai “Valid”, ahli media dengan persentase 96% berkategori

“Sangat Valid”, serta praktisi sebesar 93,57% yang termasuk “Sangat Valid”. Selain itu, tingkat keterbacaan mencapai persentase sebesar 90,66% dengan klasifikasi “Sangat Baik”. Maka daripada itu, kesimpulan yang didapat adalah website pembelajaran menggunakan Google Sites dengan topik *Explore Our World* dapat membantu dalam proses pembelajaran IPA di sekolah.

## REFERENSI

- Adelila Sari, S., & Safitri, R. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA POSTER PADA MATERI STRUKTUR ATOM DI SMA NEGERI 12 BANDA ACEH. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(1). <http://jurnal.unsyiah.ac.id/jpsi>
- Arkadiantika, I., Ramansyah, W., Effindi, M. A., & Dellia, P. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIRTUAL REALITY PADA MATERI PENGENALAN TERMINATION DAN SPLICING FIBER OPTIC. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1). <http://dx.doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2298>
- Branch, R. M. (2010). *Instructional design: The ADDIE approach*. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Chetty, K., Qigui, L., Gcora, N., Josie, J., Wenwei, L., & Fang, C. (2018). Bridging the digital divide: Measuring digital literacy. *Economics*, 12(1). <https://doi.org/10.5018/economics-ejournal.ja.2018-23>
- Cynthia, R. E., & Sihotang, H. (2023). Melangkah Bersama di Era Digital: Pentingnya Literasi Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kemampuan Pemecahan

- Masalah Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Tambusari*, 7(3), 71312-31723. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.12179>
- Diyana, T. N., Supriana, E., & Kusairi, S. (2020). Pengembangan multimedia interaktif topik prinsip Archimedes untuk mengoptimalkan student centered learning. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 171–182. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i2.27672>
- Bernadedta., Hermawan, A., & Koerniawati, T. (2023). PENGARUH LITERASI DIGITAL TERHADAP PERILAKU PENCARIAN INFORMASI MAHASISWA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI. *Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, 8(1). <http://dx.doi.org/10.30829/jipi.v8i1.15232>
- Budiastuti, P., Soenarto, S., & Wahyu Ramdani, H., P. (2021). Analisis Tujuan Pembelajaran dengan Kompetensi Dasar pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(1). <http://dx.doi.org/10.21831/jee.v5i1.37776>
- Ernest, I. Z., & Putra M, M. D. (2023). The Use of Google Sites-based Electronic Modules in Science Learning Against Digital Literacy of Junior High School Students. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 12(2), 293–304. <https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v12i2.56311>
- Fridayanti, Y., Irhasyurna, Y., Putri, R. F., Lambung, U., & Basri, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Pada Materi Hidrosfer Untuk Mengukur Hasil Belajar Peserta Didik SMP/MTS. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(3), 49-63.
- Hairunnisah, Y. (2021). IMPLEMENTASI MEDIA VIDEOSCRIBE DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA KETERAMPILAN MEMBACA DAN MENULIS. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 10(2). [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_bahasa.v10i2.679](https://doi.org/10.23887/jurnal_bahasa.v10i2.679)
- Idris, S. (2023). Mindset Kurikulum Merdeka. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 6(2), 482–492. <https://doi.org/10.32923/kjmp.v6i2.3993>
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(2), 3011–3024. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>
- Ketut Suastika, I., & Rahmawati, A. (2019). PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 4(2), 58. <http://dx.doi.org/10.26737/jpmi.v4i2.1230>
- Khasanah, R., & Muflihah, S. M. (2021). Online Learning Management Using Google Sites on Relations and Functions in Pandemic Conditions. *Journal of Education and Learning Mathematics Research (JELMaR)*, 2(1), 68–76. <https://doi.org/10.37303/jelmar.v2i1.49>
- Langub, L. W., & Lokey-Vega, A. (2017). Rethinking Instructional Technology to Improve Pedagogy for Digital Literacy: A Design Case in a Graduate Early Childhood Education Course. *TechTrends*, 61(4), 322–330. <https://doi.org/10.1007/s11528-017-0185-1>

- Magdalena, I., Fatakhatu Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SDN MERUYA SELATAN 06 PAGI. *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Mutmainah, I., Vitasari, M., & Biru, L. T. (2023). PENGEMBANGAN E-INSTRUMEN TWO-TIER MULTIPLE CHOICE BERBASIS HOTS TEMA AYO SIAGA BENCANA UNTUK MELATIH KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS VII. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran MIPA*, 8(2), 161–171.
- Nurrita, T. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal Misykat*, 3(1). <https://dx.doi.org/10.33511/misykat.v3i1.52>
- Prasetya, T. A., & Harjanto, C. T. (2020). PENGARUH MUTU PEMBELAJARAN ONLINE DAN TINGKAT KEPUASAN MAHASISWA TERHADAP HASIL BELAJAR SAAT PANDEMI COVID19. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(2).
- Priscila Ritonga, A., Putri Andini, N., & Iklimah, L. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, 1(3), 343–348.
- Sari, M., Nandita Elvira, D., Aprilia, N., Felicia Dwi, S. R., & Aurelita, N. M. (2024). MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA. *Jurnal Ilmiah Warta Dharmawangsa*, 18(1).
- Shopova, T. (2014). Digital literacy of students and its improvement at the university. *Journal on Efficiency and Responsibility in Education and Science*, 7(2), 26–32. <https://doi.org/10.7160/eriesj.2014.070201>
- Taufik, A. N., Kristina, H., Gibran, B. F., Sabililah, A., Septiani, S., Warraihanah, D. A., Nurmalia, L., Syofiarni, & Risalah, O. T. (2023). Pengembangan E-Book Kontekstual Berorientasi Kearifan Lokal Banten untuk Siswa SMP. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 13(4), 1095–1104. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i4.1251>
- Wan Azli, W. U. A., Shah, P. M., & Mohamad, M. (2018). Perception on the Usage of Mobile Assisted Language Learning (MALL) in English as a Second Language (ESL) Learning among Vocational College Students. *Creative Education*, 09(01), 84–98. <https://doi.org/10.4236/ce.2018.91008>
- Zainal, M., & Kasmawati, S. T. (2021). Optimalisasi Google Site sebagai Media Pembelajaran Berbasis Website pada Pembelajaran Jarak Jauh. *Seminar Nasional Pendidikan LPPM IKIP PGRI Bojonegoro: Strategi Membangun Budaya Literasi Di Era Digital*, 2(1), 42–51. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6508178>