



Submitted : *October, 25<sup>th</sup> 2025*  
Revised : *October, 29<sup>th</sup> 2025*  
Accepted : *October, 30<sup>th</sup> 2025*  
Published : *February, 17<sup>th</sup> 2026*

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA  
INGGRIS MENGGUNAKAN *WEB GOOGLE SITES*  
PADA SISWA KELAS IV SD**

Nadhea Putri Fatiha <sup>1</sup>

[220611100167@student.trunojoyo.ac.id](mailto:220611100167@student.trunojoyo.ac.id)

Humairah Fauziah <sup>2</sup>

[humairahfauziah@trunojoyo.ac.id](mailto:humairahfauziah@trunojoyo.ac.id)

Widya Trio Pangestu <sup>3</sup>

[widya.pangestu@trunojoyo.ac.id](mailto:widya.pangestu@trunojoyo.ac.id)

**Abstrak**

Bahasa Inggris menjadi kebutuhan utama untuk meningkatkan daya saing generasi muda di era globalisasi saat ini. Kemampuan Bahasa Inggris tetap menjadi aspek penting yang perlu dikembangkan sejak dini, walaupun kurikulum merdeka menetapkan Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran pilihan. Hasil wawancara pada SDN Tanjung Jati 2, Kabupaten Bangkalan, diperoleh informasi bahwa guru wali kelas IV sudah menggunakan media digital dengan sarana yang disediakan sekolah yaitu Chromebook,, tetapi guru masih menggunakan platform yang berbeda-beda YouTube, Google, dan aplikasi lainnya. Pemanfaatan platform digital yang berbeda menyebabkan kegiatan belajar tidak efisien dan berdampak pada minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan Web Google Sites untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris siswa kelas IV SDN Tanjung Jati 2. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate), pendekatan kualitatif dan kuantitatif melalui wawancara, validasi ahli, serta uji pretest-posttest. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa dengan uji signifikansi  $0,001 < 0,05$  yang menandakan adanya keefektivitasan yang signifikan dalam penggunaan media. Validasi ahli memperoleh nilai 95% (sangat valid), dan respon guru serta siswa mencapai 100% (sangat positif). Media ini terbukti valid, menarik, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa sekolah dasar.

**Kata Kunci** : Bahasa Inggris, Google Sites, Media Interaktif, Sekolah Dasar, 4D

---

<sup>1</sup> Universitas Trunojoyo Madura

<sup>2</sup> Universitas Trunojoyo Madura

<sup>3</sup> Universitas Trunojoyo Madura

**DEVELOPING INTERACTIVE ENGLISH LEARNING MEDIA USING GOOGLE WEBSITES FOR GRADE IV ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS****Abstract**

*English has become a primary need to enhance the competitiveness of the younger generation in today's era of globalization. English language proficiency remains an important aspect to be developed from an early age, even tho the independent curriculum designates English as an elective subject. The interview results from SDN Tanjung Jati 2, Bangkalan Regency, revealed that the fourth-grade homeroom teachers are already using digital media with the facilities provided by the school, namely Chromebooks. However, the teachers are still using different platforms such as YouTube, Google, and other applications. The use of different digital platforms makes learning activities inefficient and impacts students' interest in learning. This research aims to develop interactive learning media using Google Sites to improve the English language proficiency of fourth-grade students at SDN Tanjung Jati 2. The method used is Research and Development (R&D) with the 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate), a qualitative and quantitative approach thru interviews, expert validation, and pretest-posttest. The research results show an increase in students' average score from 62.14 to 83.78, with a significance test of  $0.001 < 0.05$ , indicating significant effectiveness in using the media. Expert validation obtained a score of 95% (very valid), and teacher and student responses reached 100% (very positive). This media has proven to be valid, engaging, and effective in improving the English learning outcomes of elementary school students.*

**Keywords :** *English, Google Sites, Interactive Media, Elementary School, 4D*

**A. PENDAHULUAN**

Indonesia selalu memperbarui kurikulum pendidikan secara berkala. Kurikulum yang diterapkan sebelum kurikulum saat ini adalah kurikulum 2013. Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang telah digantikan dan disempurnakan menjadi kurikulum merdeka karena kebijakan baru yang dikeluarkan oleh Menteri Pendidikan sejak tahun ajaran 2021/2022 (Oktavia et al., 2023). Kurikulum Merdeka dikembangkan sebagai kerangka kurikulum yang lebih fleksibel, berfokus pada materi esensial, pengembangan karakter, dan kompetensi peserta didik (Nugroho & Narawaty, 2022).

Kurikulum merdeka pada jenjang sekolah dasar menjadikan bahasa inggris sebagai mata pelajaran pilihan (April et al., 2023). Walaupun bahasa inggris adalah mata pelajaran pilihan, di era globalisasi saat ini bahasa inggris seakan bukan menjadi pelajaran lagi namun sebuah kebutuhan. Sebagaimana bahasa inggris merupakan bahasa internasional yang dipelajari di seluruh dunia, penguasaan bahasa inggris harus

dikembangkan. Bahasa Inggris dapat menghubungkan masyarakat dengan dunia dalam berbagai aspek termasuk aspek pendidikan (Rofi'i A., 2023). Adapun menurut Ichsan 2011 dalam (Annisa et al., 2022) tujuan dari mata pelajaran Bahasa Inggris di SD/MI ialah mengembangkan kompetensi berkomunikasi dalam bentuk lisan secara terbatas untuk mengiringi tindakan dalam konteks sekolah, memiliki kesadaran tentang hakikat dan pentingnya bahasa Inggris untuk meningkatkan daya saing bangsa dalam masyarakat global.

Materi *Be On Time* pada mata pelajaran bahasa Inggris di kelas 4 membahas mengenai waktu dalam bahasa Inggris. Pembelajaran tersebut dapat dikemas melalui media pembelajaran interaktif dalam satu web yang memuat materi, video pendukung, permainan edukatif, serta latihan soal, sehingga peserta didik dapat melihat dan memahami contoh konkret dari kegiatan pembelajaran tersebut. Namun banyak lembaga sekolah yang masih menggunakan web terpisah, contohnya ingin menampilkan video edukasi harus membuka YouTube terlebih dahulu, dan jika ingin menampilkan gambar ataupun penjelasan harus membuka Google terlebih dahulu. Sehingga hal tersebut berdampak pada minat belajar siswa, karena kegiatan belajar tidak efisien dan tidak menyenangkan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas kelas IV SDN Tanjung Jati 2 diperoleh informasi bahwa kelas IV sudah menggunakan media digital. Selain itu, siswa tidak merasa bosan dan tertarik terhadap proses pembelajaran ketika menggunakan media digital. Di SDN Tanjung Jati 2 siswa kelas IV masih minim kosakata dalam Bahasa Inggris. Di sekolah sebenarnya sudah tersedia *Chromebook*, namun guru masih menggunakan platform yang berbeda sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif. Akibatnya, kosakata bahasa Inggris yang diperoleh siswa menjadi terbatas. Seharusnya, pemanfaatan media digital tersebut dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa, karena mereka sudah merasa tertarik terhadap media digital. Oleh karena itu, dengan adanya pengembangan media pembelajaran digital menggunakan *Web Google Sites* diharapkan siswa mendapatkan pembelajaran yang efektif dan efisien dalam materi "*Be On Time*".

Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Web Google Sites* bukanlah sesuatu hal yang baru, karena pernah dilakukan sebelumnya oleh para peneliti terdahulu. Tetapi sebagian besar peneliti terdahulu mengangkat topik ini lebih banyak menerapkan pada mata pelajaran selain bahasa Inggris (Faiga Olifia Dg. Mangawe et al.,

2025), (Saputra et al., 2023), (Dwiqi et al., 2020), (Yaasmin & Subrata, 2024), (Purwita & Zuhdi, 2023), (Rahmatillah & Sutiah, 2023), (Hardianti & Alyani, 2023). Adapun diterapkan pada mata pelajaran bahasa inggris tetapi pada kelas tinggi (Adzkiya & Suryaman, 2021), (Lailiyah & El-Yunusi, 2024).

Tujuan penelitian dan pengembangan media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1) Untuk mengetahui validitas media pembelajaran interaktif bahasa inggris menggunakan *Web Google Sites*. 2) Untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran interaktif bahasa inggris menggunakan *Web Google Sites*. 3) Untuk mengetahui keefektivitasan media pembelajaran interaktif bahasa inggris menggunakan *Web Google Sites*.

## **B. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif Bahasa Inggris menggunakan *Web Google Sites* pada siswa kelas IV SD. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D. Model 4D memiliki empat tahapan utama: *Define, Design, Develop, dan Disseminate*.

Penelitian dan Pengembangan atau Research and Development (R&D) adalah metode yang bertujuan untuk menghasilkan dan menguji efektivitas suatu produk tertentu, baik berupa perangkat lunak, perangkat keras, media pembelajaran, kurikulum, maupun model instruksional. Research and Development (R&D) menekankan pada pengembangan berbasis data empiris yang teruji melalui serangkaian tahapan sistematis. Dalam dunia pendidikan, R&D berperan penting dalam merancang media pembelajaran, perangkat ajar, dan model pembelajaran yang kontekstual (Ade Rahayu, 2025).

Model 4D merupakan singkatan dari *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Model 4D diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia menjadi pendefinisian, perancangan, dan penyebaran (Bahosin Sihombing et al., 2024). Setiap tahapan model 4D relevan dengan aspek-aspek pengembangan inovasi di bidang pendidikan (Waruwu, 2024).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang pengalaman, pandangan, perspektif guru terkait pembelajaran menggunakan media pembelajaran digital dan untuk mengamati interaksi serta perilaku antara murid dan guru dalam

pembelajaran bahasa inggris. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengumpulkan data dari respon guru serta siswa melalui angket yang berisi pertanyaan mengenai media pembelajaran interaktif *Web Google Sites* dan untuk mengumpulkan hasil belajar siswa melalui instrumen tes berupa pre-test dan post-test (Bahosin Sihombing et al., 2024).

Tahap penelitian ini berdasarkan model 4D yang memiliki empat tahapan yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Tahapan pertama, *Define* memiliki lima tahapan, sebagai berikut:

1. *Front-end Analysis*, pada tahap ini dilakukan wawancara dengan guru wali kelas IV untuk memunculkan dan menetapkan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Dalam analisis *front-end* didapatkan guru telah menggunakan platform digital secara terpisah sehingga kurang efisien. Berdasarkan *front-end analysis*, perlu adanya pengembangan media pembelajaran interaktif yang dapat menggabungkan berbagai platform menjadi satu.
2. *Learner Analysis*, pada tahap ini dilakukan wawancara dengan guru wali kelas IV untuk mengetahui karakteristik siswa, meliputi kemampuan awal dan kebutuhan belajar Bahasa Inggris. Dalam analisis *learner*, didapatkan siswa sangat senang sekali ketika menggunakan media digital. Hal ini karena mayoritas dari mereka memiliki gaya belajar audiovisual, sehingga mereka lebih mudah memahami materi jika disajikan dalam bentuk gambar, video, dan suara. Media digital membuat suasana belajar menjadi lebih hidup, interaktif, dan menarik perhatian siswa dari awal sampai akhir pembelajaran.
3. *Task Analysis*, pada tahap ini dilakukan analisis kurikulum yang digunakan untuk menentukan capaian pembelajaran yang menjadi acuan kegiatan siswa. Dalam analisis *task*, didapatkan kegiatan pembelajaran menggunakan model *Students Teams Achievement Division (STAD)* yang sesuai dengan karakteristik siswa sebagai penunjang untuk memenuhi capaian pembelajaran yaitu “Siswa memahami kata-kata sehari-hari dengan bantuan gambar atau ilustrasi”.
4. *Concept Analysis*, pada tahap ini dilakukan analisis sumber ajar yang digunakan guru untuk menentukan materi yang akan diajarkan kepada siswa. Dalam analisis *concept*, didapatkan bab utama yaitu ‘*Be On Time*’ dan materi spesifiknya adalah *o’clock, half past, quarter to, dan quarter past*.

5. *Specifying Instructional Objective*, pada tahap ini dilakukan analisis sumber ajar dan modul ajar yang digunakan guru untuk menentukan tujuan pembelajaran yang akan dipenuhi siswa. Dalam tahap ini, didapatkan kata kerja operasional sebagai acuan untuk menilai perubahan perilaku siswa setelah penerapan media pembelajaran interaktif yaitu “Melalui *Web Google Sites*, siswa mampu mengidentifikasi waktu dengan jam analog dan digital dengan tepat; Melalui *Web Google Sites*, siswa mampu menjelaskan waktu dalam bentuk kalimat Bahasa Inggris dengan tepat”.

Tahapan kedua, *Design* memiliki empat tahapan, sebagai berikut:

1. *Constructing Criterion-Referenced Test*, pada tahap ini dilakukan penyusunan soal untuk *pre-test* dan *post-test*. Penyusunan tes didasari dari hasil analisa tujuan pembelajaran dan analisa siswa.
2. *Media Selection*, pada tahap ini dilakukan pemilihan media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran berdasarkan analisa materi yang akan diajarkan dan permasalahan yang telah ditemukan, yaitu media pembelajaran interaktif yang dapat menggabungkan berbagai platform. Media yang akan digunakan adalah *Web Google Sites*, berisi materi, video pembelajaran, *game* edukasi, soal evaluasi menggunakan quiziz, ruang diskusi menggunakan padlet, profil pengembang.
3. *Format Selection*, pada tahap ini dilakukan penyusunan perangkat ajar berupa modul ajar.
4. *Initial Design*, pada tahap ini dilakukan microteaching di kelas IV SDN Tanjung jati 2 dengan materi ‘*Be On Time*’ dan pembagian soal *pre-test*.

Tahapan ketiga, *Develop* memiliki dua tahapan, sebagai berikut:

1. Penilaian Ahli, pada tahap ini dilakukan validasi media pembelajaran kepada ahli bahasa dan materi, setelah itu melakukan revisi.
2. Uji Coba Produk, pada tahap ini dilakukan uji coba media pembelajaran interaktif menggunakan *Web Google Sites* pada sarana yang dimiliki SDN Tanjung Jati 2 yaitu *chromebook*, guna mengetahui sejauh mana media pembelajaran interaktif menggunakan *Web Google Sites* dapat digunakan secara lancar sebelum diimplementasikan kepada siswa.

Tahapan keempat, *Disseminate* memiliki dua tahapan, sebagai berikut:

1. *Validation testing*, pada tahap ini dilakukan implementasi media pembelajaran interaktif menggunakan *Web Google Sites* yang tervalidasi ahli bahasa dan materi,

pada siswa kelas IV SDN Tanjung Jati 2 disertai pembagian soal *post-test* dan pembagian angket respon guru dan siswa.

2. *Packaging, diffusion dan adoption*, pada tahap ini dilakukan penyebaran media pembelajaran interaktif menggunakan *Web Google Sites* kepada guru wali kelas IV dan peneliti juga mengurus hak kekayaan intelektual (HKI) untuk melindungi dan melegalkan karya yang dikembangkan (Waruwu, 2024).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Tanjung jati 2, Kecamatan Kamal, Kabupaten Bangkalan, pada siswa kelas IV dan wali kelas IV, di semester ganjil tahun ajaran 2025/2026, yaitu pada bulan September hingga Oktober 2025.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

Tahap pertama perhitungan setelah dilakukannya penelitian, peneliti melakukan perhitungan untuk mengetahui validitas dari media interaktif *Web Google Sites* yang diukur melalui angket validasi ahli bahasa dan materi sebagai berikut:

1. Validitas Media

Angket Ahli Bahasa Dan Materi:

*Tabel 1 Angket Ahli Bahasa Dan Materi*

No.	Pernyataan	Kriteria				
		1	2	3	4	5
<b>Aspek Bahasa</b>						
1.	Kata-kata dalam media mudah dipahami oleh peserta didik kelas IV.					✓
2.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan Tingkat perkembangan peserta didik kelas IV.					✓
3.	Penggunaan bahasa dalam media sesuai dengan kaidah Ejaan Bahasa Inggris dengan benar.				✓	
4.	Istilah dan kata-kata yang digunakan dalam media konsisten, terutama dalam <i>Web Google Sites</i> .					✓
5.	Instruksi dalam media jelas dan tidak membingungkan.				✓	
<b>Aspek Materi</b>						
6.	Materi dalam media sesuai dengan capaian pembelajaran kelas IV.					✓

7.	Materi dalam media sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas IV.					✓
8.	Materi membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan menyimak dan berbicara.				✓	
9.	Informasi dalam media valid dan dapat dipertanggung jawabkan sesuai dengan perkembangan bahasa anak.					✓
10.	Materi disajikan dengan menarik dan memotivasi peserta didik untuk belajar.					✓
<b>Kritik dan Saran</b>						
<b>JUMLAH</b>		<b>47</b>				
<b>JUMLAH KESELURUHAN SKOR</b>		<b>50</b>				

Angket Validasi Guru:

*Tabel 2 Angket Validasi Guru*

No.	Pernyataan	Kriteria				
		1	2	3	4	5
<b>Aspek Bahasa</b>						
1.	Kata-kata dalam media mudah dipahami oleh peserta didik kelas IV.					✓
2.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan Tingkat perkembangan peserta didik kelas IV.					✓
3.	Penggunaan bahasa dalam media sesuai dengan kaidah Ejaan Bahasa Inggris dengan benar.				✓	
4.	Istilah dan kata-kata yang digunakan dalam media konsisten, terutama dalam <i>Web Google Sites</i> .					✓
5.	Instruksi dalam media jelas dan tidak membingungkan.				✓	
<b>Aspek Materi</b>						
6.	Materi dalam media sesuai dengan capaian pembelajaran kelas IV.					✓
7.	Materi dalam media sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas IV.					✓
8.	Materi membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan menyimak dan berbicara.					✓
9.	Informasi dalam media valid dan dapat dipertanggung jawabkan sesuai dengan perkembangan bahasa anak.					✓
10.	Materi disajikan dengan menarik dan memotivasi peserta didik untuk belajar.					✓
<b>Kritik dan Saran</b>						

	<b>JUMLAH</b>	<b>48</b>
	<b>JUMLAH KESELURUHAN SKOR</b>	<b>50</b>

*Tabel 3 Hasil Uji Validasi*

Validasi	Hasil Perhitungan
Validasi Bahasa dan Materi Pembelajaran oleh Dosen.	$V_{ah} = \frac{T_{se}}{T_{sm}} \times 100\%$ $V_{ah} = \frac{47}{50} \times 100\%$ $V_{ah} = 94\%$
Validasi Bahasa dan Materi Pembelajaran oleh Guru kelas IV.	$V_{ah} = \frac{T_{se}}{T_{sm}} \times 100\%$ $V_{ah} = \frac{48}{50} \times 100\%$ $V_{ah} = 96\%$
Rata-rata	$V_r = \frac{V_{ah\ 1} + V_{ah\ 2}}{2}$ $V_r = \frac{94\% + 96\%}{2}$ $V_r = 95\%$

Dapat disimpulkan bahwa berdasarkan analisis kevalidan, hasil penilaian dari validator ahli bahasa dan materi pembelajaran yang dilakukan oleh dosen menunjukkan persentase sebesar 94% dengan kategori sangat valid. Penilaian validator ahli bahasa dan materi pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas IV menunjukkan persentase sebesar 96% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan rata-rata gabungan dari kedua validator tersebut, diperoleh persentase kevalidan sebesar 95% dengan kategori sangat valid.

## 2. Kemenarikan Media

Angket Respon Siswa Kelas IV:

*Tabel 4 Angket Respon Siswa Kelas IV*

No.	Pernyataan	Jawaban		Persentase
		1	0	
1.	Tampilan media <i>Web Google Sites</i> menarik dan berwarna.	1		100%
2.	Gambar jam sesuai dengan materi yang dipelajari.	1		100%
3.	Saya mudah memahami cara menggunakan media ini.	1		100%
4.	Tombol dan menu pada media <i>Web Google Sites</i> mudah ditemukan.	1		100%
5.	Saya merasa senang belajar dengan media <i>Web Google Sites</i> .	1		100%
6.	Materi dalam media sesuai dengan kehidupan sehari-hari (jam).	1		100%

7.	Latihan soal (quiz) membuat saya lebih paham materi.	1		100%
8.	Saya jadi lebih bersemangat belajar bahasa Inggris dengan media <i>Web Google Sites</i> .	1		100%
9.	Teks “quarter past, quarter to” dan “half past, o’clock” jelas dan mudah dibaca.	1		100%
10.	Saya ingin menggunakan media ini lagi di pembelajaran berikutnya.	1		100%
	<b>JUMLAH SKOR</b>	10		100%
	<b>JUMLAH KESELURUHAN SKOR</b>	10		100%

Hasil angket respon siswa memperoleh skor 10 dari skor maksimal 10. Skor yang diperoleh menggunakan rumus. Adapun hasil perhitungan angket respon adalah sebagai berikut:

$$Vrs = \frac{Tse}{Tsm} \times 100\%$$

$$Vrs = \frac{100}{100} \times 100\%$$

$$Vrs = 100\%$$

Dapat disimpulkan bahwa hasil respon siswa setelah dihitung menggunakan rumus memperoleh skor 100% dengan kategori menarik.

Angket Respon Guru:

*Tabel 5 Angket Respon Guru*

No.	Pernyataan	Jawaban		Persentase
		1	0	
1.	Tampilan media <i>Web Google Sites</i> menarik dan berwarna.	1		100%
2.	Gambar jam sesuai dengan materi yang dipelajari.	1		100%
3.	Saya mudah memahami cara menggunakan media ini.	1		100%
4.	Tombol dan menu pada media <i>Web Google Sites</i> mudah ditemukan.	1		100%
5.	Saya merasa senang belajar dengan media <i>Web Google Sites</i> .	1		100%
6.	Materi dalam media sesuai dengan kehidupan sehari-hari (jam).	1		100%

7.	Latihan soal (quiz) membuat saya lebih paham materi.	1		100%
8.	Saya jadi lebih bersemangat belajar bahasa Inggris dengan media <i>Web Google Sites</i> .	1		100%
9.	Teks “quarter past, quarter to” dan “half past, o’clock” jelas dan mudah dibaca.	1		100%
10.	Saya ingin menggunakan media ini lagi di pembelajaran berikutnya.	1		100%
	<b>JUMLAH SKOR</b>	10		100%
	<b>JUMLAH KESELURUHAN SKOR</b>	10		100%

Hasil angket respon guru memperoleh skor 10 dari skor maksimal 10. Skor yang diperoleh dari angket respon tersebut kemudian dianalisis menggunakan rumus. Adapun hasil perhitungan angket respon guru adalah sebagai berikut:

$$Vrg = \frac{Tse}{Tsm} \times 100\%$$

$$Vrg = \frac{100}{100} \times 100\%$$

$$Vrg = 100\%$$

Dapat disimpulkan bahwa hasil respon guru setelah dihitung menggunakan rumus memperoleh skor 100% dengan kategori menarik

### 3. Keefektivitasan Media

Setelah berlangsungnya penelitian yang menggunakan jenis penelitian Pre Experimental Design, dengan bentuk One-grup pretest-posttest Design yang telah diberikan kepada masing-masing siswa kelas IV, berikut hasil dari skoring Pretest dan Posttest menggunakan SPSS 27:

#### a. Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pre	.224	14	.056	.892	14	.088
post	.182	14	.200 <sup>*</sup>	.916	14	.193

*Gambar 1 Uji Normalitas*

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui perhitungan menggunakan kelompok *Shapiro-Wilk*. Data memiliki signifikansi > 0,05 hasil *pretest* memiliki sig 0,088 dan pada

nilai *posttest* memiliki sig sebesar 0,193. Sehingga dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

b. Uji Deskriptif Statistik

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
post	14	60.00	100.00	83.7857	9.34944
pre	14	30.00	80.00	62.1429	13.68805
Valid N (listwise)	14				

Gambar 2 Uji Deskriptif Statistik

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui jumlah data (N) adalah 14, yaitu jumlah siswa kelas IV. Rata-rata (mean) *pretest* adalah 83.7857 dan *posttest* 62.1429. Nilai minimum *pretest* adalah 30.00 dan *posttest* adalah 60.00. Nilai maximum *pretest* adalah 80.00 dan *posttest* adalah 100.00. Nilai *Shapiro-Wilk pretest* memiliki sig 0,088 dan pada nilai *posttest* memiliki sig sebesar 0,193.

Setelah uji normalitas dilakukan, maka dapat dilanjutkan untuk mengetahui keefektivitasan penerapan media pembelajaran interaktif bahasa inggris menggunakan *Web Google Sites*. Pengambilan keputusan: Nilai signifikan (2- tailed) > 0,05 menunjukkan adanya perbedaan signifikansi keefektivitasan penerapan media pembelajaran interaktif bahasa inggris menggunakan *Web Google Sites* pada siswa kelas IV SD. Jika nilai signifikan (2- tailed) > 0,05 menunjukkan tidak adanya perbedaan signifikansi keefektivitasan penerapan media pembelajaran interaktif bahasa inggris menggunakan *Web Google Sites* pada siswa kelas IV SD.

Analisis untuk mengetahui adanya pengaruh Uji dijelaskan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Menentukan taraf signifikansi

- a) Jika nilai signifikansi atau nilai probabilitas  $< \alpha = 0,05$  maka H1 Diterima dan Ho ditolak.
- b) Jika nilai signifikansi atau nilai probabilitas  $\geq \alpha = 0,05$  maka H1 ditolak dan Ho diterima.

c) Hasil analisis data

2) Rincian hipotesis

Ho ditolak jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  = Tidak ada keefektivitasan penerapan media pembelajaran interaktif bahasa inggris menggunakan *Web Google Sites*. H1 diterima jika

thitung > ttabel = ada keefektivitasan penerapan media pembelajaran interaktif bahasa inggris menggunakan *Web Google Sites*.

c. Uji Hipotesis

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pre	62.1429	14	13.68805	3.65828
	post	83.7857	14	9.34944	2.49874

Gambar 3 Uji Hipotesis Paired Samples Statistics

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa antara *pretest* dan *posttest* terdapat perbedaan. Dibuktikan dari mean *pretest* adalah 62.1429 dan *posttest* adalah 83.7857.

d. Uji Paired Samples Test

		Mean	Std. Deviation	Paired Differences		t	df	Sig. (2-tailed)	
				Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper				
Pair 1	pre - post	-21.64286	10.37458	2.77272	-27.63296	-15.65275	-7.806	13	<.001

Gambar 4 Uji Paired Samples Test

Dapat ditarik kesimpulan bahwa signifikansi sebesar 0,001 lebih kecil dari signifikansi 0,05 ( $0,001 < 0,05$ ), maka hipotesis H1 dalam penelitian ini diterima. Artinya terdapat keefektivitasan terhadap penerapan media pembelajaran interaktif bahasa inggris menggunakan *Web Google Sites* pada siswa kelas IV SD.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN Tanjung Jati 2 dapat disimpulkan bahwa keefektivitasan terhadap penerapan media pembelajaran interaktif bahasa inggris menggunakan *Web Google Sites* pada siswa kelas IV SD. Dapat dilihat dari hasil belajar siswa sebelum mendapatkan perlakuan pada nilai rata-rata (Mean) yaitu 62.1429 dan nilai setelah mendapatkan perlakuan sebesar 83.7857. Hal ini menunjukkan hasil belajar siswa lebih baik menggunakan media interaktif. Dapat dilihat pula dari perhitungan uji normalitas dengan menggunakan kelompok Shapiro- Wilk dapat disimpulkan bahwa rata-rata berdistribusi normal karena memiliki signifikansi > 0,05.

Dari hasil Pretest memiliki sig 0,088 dan pada nilai Posttest memiliki sig sebesar 0,193. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t dapat ditarik kesimpulan bahwa signifikansi 0,001 lebih kecil dari signifikansi 0,05 ( $0,001 < 0,05$ ). Maka hipotesis H1 dalam penelitian ini diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikansi penerapan media digital Articulate Storyline. Sesudah penerapan media digital siswa diberikan angket respon siswa untuk mengetahui keefektivitasan penerapan media digital. Berdasarkan hasil angket respon siswa sesudah penerapan media nilai rata-rata yaitu sebesar 100%.

Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh ( Lailiyah & El-Yunusi, 2024) secara keseluruhan, media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites terbukti valid, efektif, dan praktis dalam meningkatkan keaktifan serta hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berpengaruh terhadap terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran interaktif bahasa Inggris berbasis Web Google Sites terbukti memiliki kualitas yang sangat baik dari segi validitas, kemenarikan, dan keefektifan. Hasil validasi dari ahli menunjukkan persentase sebesar 95%, yang termasuk dalam kategori sangat valid, sehingga media ini layak digunakan dalam proses pembelajaran. Respon siswa dan guru terhadap media ini sangat positif, dengan rata-rata persentase 100%, menunjukkan bahwa media tergolong sangat menarik, mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Nilai signifikansi dari uji efektivitas sebesar 0,001 juga menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, media ini memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi secara interaktif, menarik, dan terstruktur.

#### **D. KESIMPULAN DAN SARAN**

##### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif Bahasa Inggris berbasis Web Google Sites memiliki kualitas yang sangat baik dari aspek validitas, kemenarikan, dan keefektifan. Hasil validasi ahli memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat valid, sehingga



media layak digunakan dalam proses pembelajaran. Respon guru dan siswa terhadap media juga sangat positif dengan rata-rata persentase 100%, menunjukkan bahwa media ini menarik, menyenangkan, dan mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa. Nilai signifikansi uji efektivitas sebesar  $0,001 < 0,05$  membuktikan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, media ini memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara interaktif, menarik, dan terstruktur, sehingga dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar.

## **SARAN**

Penelitian lanjutan disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis web Google Sites pada materi lain selain konsep waktu, serta pada jenjang kelas yang berbeda, agar penerapan media digital ini semakin luas dalam meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah dasar.

**Daftar Pustaka**

- Ade Rahayu. (2025). dan Tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Adzkiya, D. S., & Suryaman, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD. *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 20. <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>
- Akbar, M. R., Mulyadi, M., & Shandi, S. A. (2021). Kajian Literatur Media Pembelajaran Grafis dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(2), 46–56. <https://ejournal.tsb.ac.id/index.php/jpb/article/view/527>
- Akmalia, N. W., Muttaqien, N., & Latifah, N. (2022). Analisis Kesulitan Menulis Siswa Kelas III dalam Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SD Negeri Pondok Bahar 6 Kota Tangerang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 13636–13644. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/4608%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/4608/3885>
- Aldora Pratama, Kiky Aryaningrum, Arief Kuswidyanarko, Syahbani Reza, Mega Prasrihamni, Imelda Ratih Ayu, Sonia Anisah Utami, Henni Riyanti, & Faipri Selegi, S. (2025). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 8(1), 128–133. <https://doi.org/10.31851/wdk.v8i1.19451>
- Amar Salahuddin, M. Anggrayni, & Kenny Puspita Dewi. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Sdn 07 Sitiung. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 60–72. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1533>
- April, V. N., Sadli, M., & Saadati, B. A. (2023). Analisis Kesiapan Guru Dalam Menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar ( Studi Kasus di Sekolah Dasar Negeri 2 Batujai ) Sekolah Dasar Negeri 2 batujai . Secara geografis , sekolah ini terletak di Desa Batujai , Kec . deskriptif . Metode penelitian kualitatif . 9(2), 1333–1338. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.5087/http>
- Azzahra, S. (2023). Penggunaan Film Kartun Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris. *Karimah Tauhid*, 2(2), 467–472. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v2i2.7808>
- Bahosin Sihombing, Zamsiswaya, & Sawaluddin. (2024). Model Pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate) dalam Pembelajaran Pendidikan Islam. *Journal of Islamic Education El Madani*, 4(1), 11–19. <https://doi.org/10.55438/jiee.v4i1.135>
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>
- Edukasi, J. E., Rofi, A., & Majalengka, U. (2023). Kesulitan Berbicara Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. 6(4), 1895–1904. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.6851>

- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Faiga Olifia Dg. Mangawe, Masrid Pikoli, Erni Mohamad, Lukman A.R. Laliyo, & Erga Kurniawati. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual. *Pentagon : Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 3(1), 138–147. <https://doi.org/10.62383/pentagon.v3i1.423>
- Handayani Parinduri, S., Sukma Sitompul, M., & Khoirul Jannah, P. (2022). Manfaat Media Pembelajaran Edrawmind untuk Melatih Kreativitas Mahasiswa Fisika. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains Dan Terapan (INTERN )*, 1(2), 64–72. <https://doi.org/10.58466/intern.v1i2.1396>
- Hardianti, R., & Alyani, F. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Google Sites Pada Materi Rangka Manusia Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5596–5604. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8707>
- Jediut, M., Sennen, E., & Ameli, C. V. (2021). Manfaat Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sd Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 1–5. <https://doi.org/10.36928/jlpd.v2i2.2033>
- Kurniadi, W., Akramunisa, A., Taufiq, T., Fahrul, H., Naldo, P., & Jusriati, J. (2024). Pelatihan Pembuatan Website Menggunakan Google Sites pada SMKN 7 Luwu Utara. *Madaniya*, 5(2), 662–670. <https://doi.org/10.53696/27214834.814>
- Lailiyah, M., & El-Yunusi, M. Y. M. (2024). OPTIMALISASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SDN SIDOKARE 4 SIDOARJO DENGAN MEDIA INTERAKTIF GOOGLE SITES. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 5(1), 268-278.
- Muryaningsih, S. (2021). Media Pembelajaran Berbahan Loose Part Dalam Pembelajaran Eksak Di Mi Kedungwuluh Lor. *Khazanah Pendidikan*, 15(1), 84. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i1.10360>
- Novela, D., Ari Suriani, & Sahrin Nisa. (2024). Implementasi Pembelajaran Inovatif melalui Media Digital di Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(2), 100–105. <https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.283>
- Nugroho, T., & Narawaty, D. (2022). *KURIKULUM 2013 , KURIKULUM DARURAT ( 2020-2021 ) , DAN KURIKULUM PROTOTIPE ATAU KURIKULUM MERDEKA ( 2022 ) MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS : SUATU KAJIAN BANDINGAN. 1*, 373–382.
- Of, J., & Review, E. (2022). *ANALISIS KESALAHAN PELAFALAN BAHASA INGGRIS*. 5(1), 38–45.
- Oktapiani, N. L. P., & Sudirman, I. N. (2024). Pendampingan Belajar Bahasa Inggris Pada Peserta Didik Kelas III SDN 3 Cempaga. *Jompa Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(4), 118–123. <https://doi.org/10.57218/jompaabdi.v3i4.1236>



- Oktavia, D., Habibah, N., & Kurniawan, R. (2023). *KURIKULUM MERDEKA DAN PENGAJARAN BAHASA INGGRIS DI SEKOLAH DASAR : NEED ANSALISIS STUDY* E-ISSN 2621-0703 P-ISSN 2528-6250. 8(1), 257–265.
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Purwita, L. Y., & Zuhdi, U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Google Sites Materi Kondisi Geografis Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 259–270.
- Rahmatillah, S. A., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Pada Pembelajaran Sbdp Kelas Iv Di Sd 1 Dasan Geres. *Academy of Education Journal*, 14(2), 727–737. <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.1831>
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Saputra, R., Diandita, Y. N., & Zulfiati, H. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3327–3338. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.962>
- Sastafiana, F. D., Saputri, M. E., Luk, L., & Mufidah, N. (2024). *Klasifikasi dan Penggunaan Media Pembelajaran : Analisis dan Implementasi dalam Proses Pembelajaran*. 2(2), 20–29.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Yaasmin, L. S., & Subrata, H. (2024). Analisis Penggunaan Media Google Sites Berbasis Konstruktivisme dalam Pembelajaran Menulis Deskripsi di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 13(001), 425–434.
- Yuniarti, A., Titin, T., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 84–95. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2920>