

PENGEMBANGAN APLIKASI *GOOGLE SITES* SEBAGAI PENGUATAN LITERASI PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS IV SDN 3 KARANGANYAR

Wachid Pratomo, Nadziroh, Chairiyah

Prodi PGSD, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

Email: wachid.pratomo@ustjogja.ac.id; nadzre_nad@yahoo.com; rhiya_pasca@yahoo.com

Abstract

*This study aims to determine (1) the development of information systems using Google Sites in Civics learning in class IV SDN 3 Karanganyar. (2) To determine the feasibility materials & information developed using Google Sites in Civics learning in class IV SDN 3 Karanganyar. This research method is Research and Development (R&D) with the Borg & Gall development method with 5 steps of the procedure. The research was conducted at SDN 3 Karanganyar, when the research was conducted in the 2020/2021 academic year. The data collection instruments used were observation, interviews & questionnaires. Feasibility data analysis was carried out using qualitative & quantitative data analysis. The subject of the research is focusing on the fourth-grade students of SD N Dalem Yogyakarta. The product trial phase carried out is a limited field trial and a broad field trial. The sample used is random sampling. The results showed that (1) in developing a Website-based information system using the Google Sites application as a strengthening of thematic learning literacy, by preparing basic materials, learning tools, and reference sources obtained on the official website and educational videos. using the basic application of Google sites & Google.inc products and then integrating every step of the making and inputting it into the website product compiled by the researcher. Supporting applications from second and third parties are Corel Draw, Adobe Photoshop, Pixellab, Video Director, Freepik (2) the product "Website-based information system using the Google Sites application as a strengthening of thematic learning literacy of fourth grade students is **good/appropriate** to use with the highest percentage For each assessment, material experts have a score percentage of 93% with **very good criteria**, media experts with a score percentage of 76.7% with **good criteria**, teacher satisfaction with a percentage score of 80% with **good criteria**. In addition, the percentage of student responses after using the website is 93.75% with **very good criteria**.*

Keywords: Google Sites, Literacy, Development, PPKn.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) Untuk pengembangan *Google Sites* pada pembelajaran PPKn di kelas IV SDN 3 Karanganyar. (2) Untuk mengetahui kelayakan materi & informasi yang menggunakan *Google Sites* pada pembelajaran PPKn di kelas IV SDN 3 Karanganyar. Metode penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan metode pengembangan Borg & Gall yang disederhanakan menjadi 5 langkah prosedur. Penelitian dilakukan di IV SDN 3 Karanganyar, waktu penelitian dilakukan pada tahun pembelajaran 2020/2021. Instrument pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara & angket/kuisiner. Analisis data hasil kelayakan dilakukan dengan analisis data kualitatif & kuantitatif. Subjek penelitian yaitu fokus dengan siswa kelas IV SDN 3 Karanganyar. Tahap uji coba produk yang dilaksanakan yaitu uji coba lapangan secara terbatas dan uji coba lapangan secara luas. Sampel yang di gunakan menggunakan *random sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) dalam mengembangkan sistem informasi menggunakan aplikasi *Google Sites* sebagai penguatan literasi pembelajaran Tematik, dengan menyiapkan bahan dasar materi, perangkat pembelajaran, dan sumber referensi yang didapatkan di *website* resmi dan *video* edukatif menggunakan aplikasi dasar dari produk *Google sites* & fitur *Google.inc* lalu di integrasikan setiap langkah pembuatannya di *inputkan* kedalam produk *website* yang disusun oleh peneliti. Aplikasi pendukung dari pihak kedua dan ketiga yaitu *Corel Draw, Adobe Photoshop, Pixellab, Video Director, Freepik*. (2) produk aplikasi *Google Sites* sebagai penguatan literasi pembelajaran tematik siswa baik/layak digunakan dengan prosentase tertinggi setiap penilaiannya, ahli materi persentase nilai sebesar 93% dengan kriteria Sangat Baik, ahli media persentase nilai sebesar 76,7% dengan kriteria Baik, kepuasan guru persentase nilai sebesar 80 % dengan kriteria Baik. Selain itu persentase respon siswa setelah menggunakan prosuk *website* yakni 93,75% dengan kriteria Sangat Baik.

Kata Kunci: *Google Sites*, Literasi, Pengembangan, PPKn

A. Pendahuluan

Sistem Informasi merupakan komponen utama teknologi informasi dan komunikasi, sistem informasi dan komunikasi, sistem informasi ibarat nyawa bagi teknologi informasi dan komunikasi. Kehadiran sistem informasi *analogi* seperti sistem informasi bagi komputer. Sebuah sistem informasi mampu memberikan informasi kepada penggunanya, sistem informasi tersebut harus disusun oleh ketiga komponen, yaitu : (a) Perangkat keras (*Hardware*), (b) Perangkat lunak (*Software*), dan (c) Perangkat manusia (*Brainware*). (Ali Akbar, 2006 : 16). Menurut Ali Akbar (2006 : 53) *Website* merupakan sebuah alamat tertentu di *WWW* yang menyediakan informasi tertentu. Untuk membuka situs *web*, dapat menggunakan Peramban (*Browser*).

Menurut Ferismayanti (2012 : 1 -2) Menjelaskan bahwa *Google Sites* adalah salah satu media *website* yang bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. *Google Sites* adalah sebuah *website* yang digunakan untuk keperluan kelompok ataupun pribadi. *Google Sites* merupakan cara termudah dalam membuat informasi yang bisa diakses oleh orang yang membutuhkan secara cepat, dan orang-orang dapat bekerja sama dalam situs untuk menambahkan berkas file lampiran serta informasi dari aplikasi *google* lainnya

seperti *google docs, sheet, forms, calender, awesome table* dan lain sebagainya. Dengan fitur-fitur yang ditawarkan *google sites* dapat menunjang pembelajaran.

Pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema – tema tertentu. Dalam pembahasan tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran. Pembelajaran *tematik* menyediakan keluasan dan kedalaman implementasi *kurikulum*, menawarkan kesempatan yang sangat banyak pada peserta didik untuk memunculkan dinamika dalam proses pembelajaran. *Unit* yang *tematik* adalah *epitome* dari seluruh bahasa pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik untuk secara produktif menjawab pertanyaan yang dimunculkan sendiri dan memuaskan rasa ingin tahu dengan pengahayatan secara alamiah tentang dunia disekitar (Abdul Majid ,2017 : 87)

Secara sederhana, literasi dapat diartikan sebagai sebuah kemampuan membaca dan menulis (Jaka Warsihna ,2016 : 02),. Namun sekarang ini literasi memiliki arti luas. Ada bermacam-macam literasi, misalnya: literasi perpustakaan, literasi hukum, literasi komputer, literasi media, literasi teknologi, literasi ekonomi, literasi informasi, literasi *matematika*, bahkan ada literasi moral. Jadi, literasi dapat diartikan melek, yaitu melek hukum, melek teknologi, melek informasi, berpikir

kritis, peka terhadap lingkungan, bahkan juga peka terhadap politik. Inti literasi yaitu kegiatan membaca-berpikir-menulis.

Menurut Maulana Arafat Lubis (2020 : 22-23) *Pancasila* adalah sistem ajaran bangsa Indonesia dalam menjalani kehidupan bernegara dan bermasyarakat. Bangsa Indonesia menyakini kebenaran nilai – nilai yang terkandung dalam *Pancasila* sebagai pedoman berpikir dan bertindak. *Pancasila* sebagai *norma fundamental* berfungsi sebagai suatu cita – cita atau ide yang harus diwujudkan menjadi suatu kenyataan. Wujud Pancasila secara konkret ialah *Pancasila* dalam setiap perbuatan, tingkah laku, dan sikap hidup sehari-hari. *Pancasila* adalah etika dan moral bangsa Indonesia dalam arti merupakan inti bersama dari berbagai moral yang secara nyata terapat di Indonesia.

Pendidikan *Ketamansiswaan* yang perlu diberikan secara ilmiah dengan memperhatikan segi *Kognitif*, *Afektif*, maupun *Psikomotorik* juga diajarkan dalam ajaran ketamansiswaan yang dikenal dengan istilah *Tringa*, yaitu *Ngerti*, *Ngrasa*, dan *Nglakoni* Dalam mempelajari suatu ilmu pengetahuan yang pada tataran selanjutnya menjadi *Tri N* yaitu *Niteni*, *Nirokake*, *Nambahi*. dengan demikian menambahkan daya kreativitas anak didik sesuai dengan perkembangan zaman yang

mengenal dengan adanya teknologi informasi (Tim Dosen *Ketamansiswaan*, 2020 : 01)

Dalam observasi awal di SDN 3 Karanganyar, terdapat kendala- kendala yang dirasakan guru maupun siswa. Kendala tersebut masih menjadi tolak ukur sekolah dalam memperbaiki kinerja proses dalam pembelajaran maupun administrasi. Dengan permasalahan yang sedemikian tertulis maupun tersirat masih terjadi di SDN 3 Karanganyar, salah satunya adalah penggunaan teknologi dan perangkat pembelajaran yang masih menyesuaikan dengan perkembangan kurikulum yang masih belum merata disetiap lini dan masih menjadi menjadi bentuk perubahan awal yang perlu adanya inovasi dan kreasi yang merujuk ke perubahan sosial maupun budaya yang wajib di kulturkan dengan budaya asal dan literasi. Perlunya literasi yang harus di terapkan adalah literasi tentang budaya dan moral siswa yang melupakan dan meninggalkan secara garis besar perilaku dan dan tindakan yang tidak menciri khaskan budaya lokal dan terpengaruh oleh budaya baru yang salah satunya penggunaan teknologi, yang masih kurang benar dalam pemanfaatan teknologi yang berkembang. Sudah banyak penelitian yang mengkaji tentang pengembangan sistem informasi berbasis *website* penguatan literasi pembelajaran

tematik , namun masing masing peneliti memiliki karakteristik tersendiri terkait tema tersebut. Baik dari sebab akibat, latar belakang, penyusunan, perancangan, pembuatan, kolaborasi, aplikasi apa saja yang digunakan, tahapan yang dilalui saat kolaborasi, komitmen, dan hambatan yang di lalui. Selain itu fokus masalah yang dikaji terkait dengan pengembangan aplikasi *Google Sites* sebagai penguatan literasi pembelajaran tematik di muatan PPKn belum banyak dilakukan oleh peneliti terdahulu.

B. Metode

Dalam penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan “*Research and Development*” (*R&D*). Penelitian pengembangan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa penelitian *R&D* adalah metode penelitian berupa langkah-langkah untuk menghasilkan suatu produk yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah Sistem Informasi Berbasis *Website* menggunakan Aplikasi *Google Sites*. Model pengembangan yang dipilih mengikuti prosedur sederhana yang dikembangkan oleh *Borg & Gall* yang dikembangkan oleh Nyoman Arcana, dkk (2018 : 136)

yang terdiri dari 5 langkah. Langkah-langkah yang dimaksud disajikan pada tabel di bawah ini :

| Langkah – Langkah | | | | |
|---|--|---|---|---|
|  |  |  |  |  |
| Studi eksplorasi | Pengembangan produk awal | Validasi ahli dan revisi produk | Uji coba lapangan terbatas dan revisi produk | Uji coba lapangan utama dan produk akhir |

Tabel 1. Langkah – langkah Pengembangan

C. Pembahasan Dan Hasil

a. Studi Eksplorasi

Pada tahap ini dilakukan Studi eksplorasi perlunya pengembangan media dan materi baru berdasarkan masalah, solusi, dan produk yang tepat. Studi eksplorasi dilakukan terhadap berbagai hal yang berhubungan dengan perancangan dan pengembangan produk . Studi eksplorasi yang dilakukan berupa :

1. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan untuk mengkaji kurikulum yang dilaksanakan di sekolah. Kurikulum yang digunakan di SDN 3 Karanganyar adalah Kurikulum 2013 terevisi sesuai anjuran pemerintah. SDN 3 Karanganyar telah melaksanakan pembelajaran tematik dengan menggunakan buku tema dari pemerintah sebagai bahan ajar yang diajarkan di sekolah berupa buku guru dan buku siswa

2. Analisis Materi

Perangkat Pembelajaran yang di gunakan sebelum di kembangkan kedalam media pembelajaran dan *website*, perangkat pembelajaran yang di gunakan yaitu RPP yang dilengkapi dengan KI, KD, Indikator, tujuan pembelajaran, media pemkegiatan pembelajaran, assesmen, penilaian dan lampiran. Lampiran tersebut terdapat bahan ajar, LKPD/Soal Latihan, Media yang digunakan, sumber belajar yang digunakan.

Perangkat pembelajaran yang di digunakan oleh peneliti berfokus ke pembelajaran Tematik muatan PPKn dengan Tema 7: Indahnya Keragaman di Negeriku, Subtema 2: : Indahnya Keragaman Budaya Negeriku, dan pada pembelajaran 3, 4, dan 5. Didalam setiap pembelajaran tersebut berbeda materi tetapi 1 rangkaian dalam subtema yaitu mengenalkan adat adat budaya yang ada di indonesia meliputi Rumah adat, Pakaian adat, dan Tarian Adat.

KD yang digunakan yaitu KD 3.4 “Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku

bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan” dan 3.5 “Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan. Kemudian diturunkan ke setiap indikator yang disebutkan setiap pembelajaran dari tema 7, subtema 2 yaitu 1) pembelajaran 3 : membahas tentang rumah adat ; 2) pembelajaran 4 : membahas tentang pakaian adat; dan 3) pembelajaran 5 membahas tentang tarian adat.

3. Analisis siswa

Analisis siswa di lakukan untuk mengetahui permasalahan karakter, literasi dan pengembangan pengetahuan belajar siswa dalam pembelajaran tematik dengan fokus muatan PPKn. Peneliti melakukan observasi dengan menganalisis setiap permasalahan belajar siswa dalam kondisi daring maupun melalui wawancara kepada guru kelas sebagai dasar kebutuhan dan solusi agar dalam proses pembelajaran dapat di laksanakan dengan baik sesuai kebutuhan siswa.

4. Analisis Situasi Kondisi Sekolah

Analisis situasi kondisi sekolah dilakukan untuk mengetahui keadaan sekolah diantara situasi pembelajaran *daring* maupun *luring* dan bahan ajar yang digunakan sekolah SDN 3 Karanganyar telah melaksanakan pembelajaran secara *daring* dan *luring* sesuai dengan kebijakan sekolah.

5. Analisis Produk Website

Analisis produk *website* ini menentukan desain awal sebagai persiapan untuk mengkaji dari hasil temuan yang ada di SDN 3 Karanganyar kemudian di susun ke dalam rancangan desain produk. Rancangan desain produk ini yang akan dibuat dalam tahap pembuatan materi, media dan perangkat pembelajaran yang kemudian dimasukkan ke dalam setiap halaman yang ada di produk *website* tersebut. Berdasarkan kajian kajian yang sudah disusun kedalam desain produk, terdapat tanggapan dan di buktikan dengan wawancara dan observasi mengenai materi, media dan perangkat pembelajaran yang digunakan guru maupun fasilitas yang digunakan oleh guru.

b. Hasil Pengembangan Produk Awal

1. Tahap Penyusunan Perangkat Pembelajaran

Tahap penyusunan perangkat pembelajaran ini merupakan tahap yang penyusunannya meliputi dari : 1) RPP; 2) Media Pembelajaran; 3) Bahan Ajar/E-Modul , 4) Kisi-kisi soal, dan 5) Latihan soal/kuis yang kemudian diolah dan di susun menggunakan aplikasi *Microsoft Office*, *Google Docs*, *Corel Draw*, *Google Form*, *Quizizz* , *Google Presentation*, *microsoft Power Point*, dan *Articulate StoryLine online* dan *offline*. Susunan perangkat pembelajaran dapat di *outputkan* menjadi *file* dan dokumen sesuai dengan aplikasi yang digunakan kemudian di inputkan ke dalam *website* tersebut dan di simpan ke dalam *Google Drive* secara *online*

2. Tahap Penyusunan Desain Produk Website

Tahap penyusunan desain produk *website* merupakan tahap pembuatan *website* secara menyeluruh dengan menggunakan aplikasi *Google Sites* sebagai aplikasi utama untuk merancang dan menyusun setiap bahan, iten

maupun *file* yang akan di *inputkan* ke dalam *website* (*google sites*). Dalam tahap desain produk *website* ini harus menyiapkan beberapa aplikasi pendukung yaitu menggunakan *Google Chrome* sebagai *browser* utama, dan fitur fitur *google* meliputi *Google Classroom*, *Google Calender*, *Google Form*, *Google Speardsheet*, *Google Presentation*, *Youtube*, *Google Maps*, dan *tool* yang ada di di *Google Sites* tersebut. Aplikasi pihak ke 3 yang di gunakan meliputi *Freepik* , *Pixellab*, *Corel Draw*, *Adobe Ilustator*, *Zoom.us*, *Power Director*, *Adobe PhotoShop*. & *Dreamweaver*.

3. Tahap Kaitkan Materi, Media, Perangkat Pembelajaran dengan Desain Produk *Website*.

Didalam tahap mengkaitkan materi, media dan perangkat pembelajaran dengan produk *website* proses yang di gunakan untuk memasukan atau menginputkan rancangan dan susunan yang sudah di menjadi produk mental awal kemudian di *sinkronkan* dan *hyperlinkkan* ke dalam setiap halaman yang ada dalam susunan *storyboard website* tersebut. Tata cara yang dalam untuk *hyperlink* dan

sinkronisasi dokumen, *link*, data dan konten.

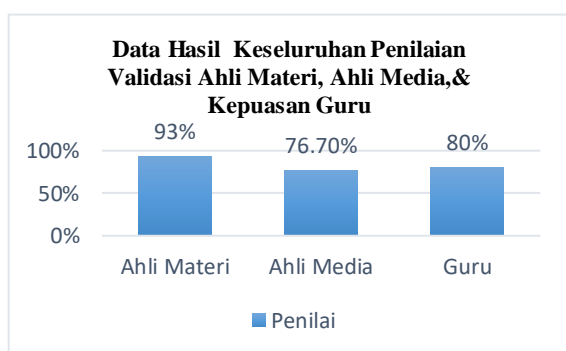
4. Tahap hasil penyusunan Materi, Media, Perangkat Pembelajaran dengan Desain Produk *Website*

Dalam tahap pembuatan materi, media, dan perangkat pembelajaran yang kemudian di *hyperlinkkan* ke dalam produk *website* dengan aplikasi *Google Sites* akan di *outputkan* menjadi produk *final* yang akan di uji cobakan secara sementara atau *trial* yang menggunakan *domain* dasar kemudian di *domain* tersebut diakses dengan menggunakan *Google Chrome*. Proses dalam akses laman domain yang sudah *default* (bawaan) dapat di ubah sesuai dengan keinginan. Cara mengakses laman tersebut dengan mengetikan *link website* yang berupa *URL* kemudian masukan ke *search engine* pada *Google Chrome*.

c. Hasil Validasi Ahli dan Revisi

Data hasil keseluruhan penilaian Validasi Ahli Materi, Ahli Media & Kepuasan Guru sistem informasi berbasis *website* menggunakan aplikasi *Google Sites* sebagai penguatan literasi siswa kelas IV pembelajaran tematik yang bermuatan PPKn.

| No | Penilai | Total Rerata Skor | Prosentase | Kategori |
|----|-------------|-------------------|------------|--------------------|
| 1. | Ahli Materi | 107 | 93% | Sangat Baik |
| 2. | Ahli Media | 46 | 76,7% | Baik |
| 3. | Guru | 64 | 80% | Baik |



Gambar 2. Data Hasil Keseluruhan penilaian Validasi Ahli Materi, Media dan Kepuasan Guru

Berdasarkan tabel dan diagram diatas diperoleh hasil penilaian sistem informasi berbasis *website* dengan aplikasi *Google Sites* sebagai penguatan literasi pembelajaran Tematik yang berfokus pada muatan PPKn siswa kelas IV SDN 3 Karanganyar oleh Validator Ahli Materi. Penilaian sistem informasi berbasis *website* dengan aplikasi *Google Sites* sebagai penguatan literasi siswa kelas IV oleh Validator Ahli Materi diperoleh dengan total rerata skor 107 dan dipersentasekan menjadi **93%**. Dengan demikian sistem informasi berbasis *website* dengan aplikasi *Google Sites* sebagai penguatan literasi pembelajaran Tematik yang berfokus pada muatan PPKn

siswa kelas IV SDN 3 Karanganyar oleh Validator Ahli Materi dapat dikategorikan dalam kategori **Sangat Baik**

Berdasarkan tabel dan diagram diatas diperoleh hasil penilaian sistem informasi berbasis *website* dengan aplikasi *Google Sites* sebagai penguatan literasi pembelajaran Tematik yang berfokus pada muatan PPKn siswa kelas IV SDN 3 Karanganyar oleh Validator Ahli Media. Penilaian sistem informasi berbasis *website* dengan aplikasi *Google Sites* sebagai penguatan literasi pembelajaran Tematik yang berfokus pada muatan PPKn siswa kelas IV SDN 3 Karanganyar oleh Validator Ahli Media diperoleh dengan total rerata skor 64 dan dipersentasekan menjadi **76,7%**. Dengan demikian sistem informasi berbasis *website* dengan aplikasi *Google Sites* sebagai penguatan literasi pembelajaran Tematik yang berfokus pada muatan PPKn siswa kelas IV SDN 3 Karanganyar oleh Validator Ahli Media dapat dikategorikan dalam kategori **Baik**

Berdasarkan tabel dan diagram diatas diperoleh hasil penilaian sistem informasi berbasis *website* dengan aplikasi *Google Sites* sebagai penguatan literasi pembelajaran Tematik yang berfokus pada muatan PPKn siswa kelas IV SDN 3 Karanganyar oleh Guru. Penilaian sistem informasi berbasis *website* dengan aplikasi *Google Sites* sebagai penguatan literasi

pembelajaran Tematik yang berfokus pada muatan PPKn siswa kelas IV SDN 3 Karanganyar oleh Guru diperoleh dengan total rerata skor 46 dan dipersentasekan menjadi **80%**. Dengan demikian sistem informasi berbasis *website* dengan aplikasi *Google Sites* sebagai penguatan literasi pembelajaran Tematik yang berfokus pada muatan PPKn siswa kelas IV SDN 3 Karanganyar oleh Guru dapat dikategorikan dalam kategori **Baik**.

d. Hasil Uji Coba Lapangan Terbatas dan Revisi Produk

1. Uji Coba Lapangan secara Terbatas

Setelah desain produk *website* di revisi sesuai dengan saran oleh ahli materi dan media, selanjutnya produk di uji cobakan. Uji coba selanjutnya adalah uji coba secara terbatas. Uji coba secara terbatas ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai kekurangan, kelemahan, ataupun kesalahan yang ada pada produk *website*.

2. Data Hasil Uji Coba secara Terbatas

Pengumpulan data pada uji coba secara terbatas ini dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa *kuisoner/angket*. *Kuisoner/angket* digunakan untuk mendapat

data berupa penilaian siswa tentang kualitas *website* yang dikembangkan. Pada uji coba secara terbatas yang menjadi objek uji coba adalah 10 orang siswa kelas IV SD N 3 Karanganyar. Sebelum mengisi *kuisoner/angket*, siswa belajar materi pada pembelajaran PPKn Tema 7 Subteme 2 Pembelajaran 3-5 menggunakan Produk *website* dengan aplikasi *Google Sites* (Ruang Belajar Online). Mereka memperhatikan, mencermati dan mengamati materi pembelajaran yang ada pada *Website* dengan aplikasi *Google Sites* (Ruang Belajar Online) dengan perangkat *gadget* masing masing secara *daring*.

3. Merevisi Uji Coba secara Terbatas

Berdasarkan uji coba secara terbatas ada revisi yang dilakukukan pada *website* yang diujikan, yaitu revisi pada tombol untuk kembali, ke halaman (*Beranda*), dan pada tombol mulai pada (*media pembelajaran interaktif*). Sebelumnya tidak ada tombol beranda di setiap halaman dan tombol mulai yang ada di media pembelajaran interkatif harus klik otomatis pada objeknya

media tersebut, setelah direvisi tombol kembali dan tombol mulai dapat di gunakan di halaman yang di tuju.

e. Hasil Uji Coba Lapangan Luas dan Revisi Produk

1. Uji Coba Lapangan secara Luas

Setelah melakukan perbaikan berdasarkan hasil uji coba lapangan secara terbatas, tahap uji coba berikutnya adalah uji coba secara lapangan secara luas. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai kekurangan, kelemahan, ataupun kesalahan yang ada pada produk *webiste*. Data uji coba ini dianalisis dan digunakan sebagai masukan untuk melakukan revisi sebelum produk akhir

2. Data Hasil Uji Coba secara Luas

Pengumpulan data uji coba lapangan secara luas dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa *kuisoner/angket*. *Kuisoner/angket* digunakan untuk mendapatkan data berupa penilaian responden tentang kualitas produk *website*.

Pada uji coba lapangan secara luas yang menjadi subjek uji coba sebanyak 20 orang siswa

kelas IV SDN 3 Karanganyar. Sebelum mengisi *kuisoner /angket*, siswa belajar materi pada pembelajaran PPKn Tema 7 Subteme 2 Pembelajaran 3-5 menggunakan Produk *Website* dengan aplikasi *Google Sites* (Ruang Belajar Online). Mereka memperhatikan, mencermati dan mengamati materi pembelajaran yang ada pada *Website* dengan aplikasi *Google Sites* (RUANG BELAJAR ONLINE) dengan perangkat *gadget* masing masing secara *daring*.

Tabel 3. Data hasil keseluruhan penilaian Uji Coba terbatas dan Uji Coba Luas

| Responden /Penilai | Aspek | | | | Rerata Persentase | Kategori |
|--------------------------|---------------------|-------------------|-------------------------------------|---------------------------------|-------------------|-------------|
| | Keingintahuan Siswa | Kesesuaian Materi | Kesesuaian dengan Syarat Konstruksi | Kesesuaian dengan Syarat Teknis | | |
| Uji Coba secara terbatas | 100% | 60% | 80% | 100% | 85% | Sangat Baik |
| Uji Coba secara Luas | 100% | 80% | 95% | 100% | 93,75% | Sangat Baik |

Proses penilaian produk sistem informasi berbasis *website* dengan aplikasi *Google Sites* sebagai penguatan literasi pembelajaran Tematik yang berfokus pada muatan PPKn siswa kelas IV SDN 3 Karanganyar setelah divalidasi oleh para ahli kemudian dilakukan uji coba secara terbatas . uji coba secara terbatas dilakukan pada siswa kelas IV SDN 3 Karanganyar pada tanggal 26 Juli 2021 dengan siswa yang berjumlah 10 orang. Tujuan uji coba secara terbatas ini mengumpulkan informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk memperbaiki produk dalam revisi selanjutnya. Berdasarkan tabel dan diagram diatas diperoleh hasil penilaian Uji coba secara terbatas dengan aplikasi *Google Sites* sebagai penguatan literasi pembelajaran Tematik yang berfokus pada muatan PPKn siswa kelas IV SDN 3 Karanganyar oleh responden. Penilaian Uji Coba secara terbatas dengan aplikasi *Google Sites* sebagai penguatan literasi pembelajaran Tematik yang berfokus pada muatan PPKn siswa kelas IV SDN 3 Karanganyar oleh responden diperoleh dengan total rerata persentase **85%**. Dengan demikian aplikasi *Google Sites* sebagai penguatan literasi pembelajaran Tematik yang berfokus pada muatan PPKn siswa kelas IV SDN 3 Karanganyar oleh

responden dapat dikategorikan dalam kategori ***Sangat Baik***

Proses penilaian produk aplikasi *Google Sites* sebagai penguatan literasi pembelajaran Tematik yang berfokus pada muatan PPKn siswa kelas IV SDN 3 Karanganyar setelah divalidasi oleh para ahli kemudian dilakukan uji coba secara luas. Uji coba secara luas dilakukan pada siswa kelas IV SDN 3 Karanganyar pada tanggal 29 Oktober 2021 dengan siswa yang berjumlah 20 orang. Tujuan uji coba secara terbatas ini mengumpulkan informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk memperbaiki produk dalam revisi selanjutnya. Berdasarkan tabel dan diagram diatas diperoleh hasil penilaian uji coba secara terbatas sistem dengan aplikasi *Google Sites* sebagai penguatan literasi pembelajaran Tematik yang berfokus pada muatan PPKn siswa kelas IV SDN 3 Karanganyar oleh responden. Penilaian Uji coba secara luas aplikasi *Google Sites* sebagai penguatan literasi pembelajaran Tematik yang berfokus pada muatan PPKn siswa kelas IV SDN 3 Karanganyar oleh responden diperoleh dengan total rerata persentase **93,75%**. Dengan demikian aplikasi *Google Sites* sebagai penguatan literasi pembelajaran Tematik yang berfokus pada muatan PPKn siswa kelas IV SDN 3 Karanganyar oleh responden dapat dikategorikan dalam kategori ***Sangat Baik***

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan aplikasi *google sites* sebagai penguatan literasi pembelajaran tematik siswa kelas IV SDN 3 Karanganyar yang dikembangkan berjalan dengan baik. Tahapan – tahapan yang dilalui dalam pengembangan sistem informasi menggunakan kerangka R&D (*Research and Development*) yang dikembangkan oleh *Borg and Gall* kemudian dikembangkan kembali oleh Nyoman Arcana yakni terdiri dari 5 langkah yaitu Studi Eksplorasi, Pengembangan Produk Awal, Validasi Ahli dan Revisi Produk, Uji Coba Lapangan Terbatas dan Revisi Produk, dan Uji Coba Lapangan Luas dan Produk Akhir.

Dalam mengembangkan sistem informasi berbasis *Website* menggunakan aplikasi *Google Sites* sebagai penguatan literasi pembelajaran *Tematik* Siswa Kelas IV SDN 3 Karanganyar, dengan menyiapkan bahan-bahan dasar materi, perangkat pembelajaran, dan sumber sumber referensi yang didapatkan di *website* resmi dan *video* edukatif menggunakan aplikasi dan fitur lalu diintegrasikan setiap langkah pembuatannya di *inputkan* kedalam produk *website* yang disusun oleh peneliti. Aplikasi dasar yang

digunakan menggunakan aplikasi *google sites* dan fitur *google.inc.* aplikasi pendukung yang digunakan untuk merancang atau menyusun materi, bahan ajar, e-modul, media pembelajaran, kuis interaktif dan perangkat pembelajaran menggunakan aplikasi pihak ke 2 dan ketiga salah satunya ada beberapa yang disimpulkan *Corel Draw, Adobe ilustrator, Adobe Dreamweaver, Adobe Photoshop, Pixellab, Video Director, Ms. Word, Ms. Excel. Ms. Power Point, Articulate Storyline, Zoom.us, Quizziz* dan *Freepik.*

Sistem informasi berbasis *website* menggunakan aplikasi *Google Sites* sebagai penguatan literasi pembelajaran tematik baik/layak digunakan dengan persentase tertinggi setiap penilaiannya, ahli materi prosentase nilai sebesar 93% dengan kriteria **Sangat Baik**, ahli media persentase nilai sebesar 76,7% dengan kriteria **Baik**, kepuasan guru persentase nilai sebesar 80 % dengan kriteria **Baik**. Selain itu persentase respon siswa setelah menggunakan produk *website* yakni 93,75% dengan kriteria **Sangat Baik**.

Daftar Pustaka

- Agustin, R. A., & Dkk. (2013). Pendidikan Kewarganegaraan. Pangkal Pinang: Universitas Bangka Belitung Press.
- Anggraini, Desty Sinta. (2019). “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Pada Tematik Muatan Pendidikan Pancasila Dan

- Kewarganegaraan Di Kelas IV SD Sokowaten Baru”. Jurnal TRIHAYU Pendidikan Ke SD an. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa. Volume 6, No. 1, Halaman 60. Jurnal diakses Pada tanggal 20 Januari 2021. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/trihayu/article/view/7871/pdf>
- Ferismayanti. (2012). “Mengoptimalkan Pemanfaatan Google Sites dalam Pembelajaran Jarak Jauh”. Jurnal Sosial Humaniora Terapan. Hal. 1-12 *Universitas Indonesia*. Halaman 23-24. Jurnal diakses pada tanggal 13 Januari 2021. http://lpmlampung.kemdikbud.go.id/po-content/uploads/Google_Sites_dalam_Pembelajaran_Jarak_Jauh-ferismayanti.pdf
- Firman Astria, Dkk. (2016). “Sistem Informasi Perpustakaan Online Berbasis Web”. E-journal Teknik Elektro dan Komputer. *Volume 5*. No.2. *Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik UNSRAT*. Halaman 14, 15. Jurnal diakses pada tanggal 25 Desember 2020. [Sistem Informasi Perpustakaan Online Berbasis Web | Firman | Jurnal Teknik Elektro dan Komputer \(unsrat.ac.id\)](http://sisteminformasi.perpustakaanonlineberbasisweb.firmanjournalteknikelektro.com)
- Irawan, W Dkk. (2017). “Pengembangan Media Modul Cetak Pada Mata Kuliah Bidang Keahlian Desain Grafis Materi *Corel Draw X7* Untuk *Prodistik* Di Kelas XI MAN Mojosari”. Jurnal Mahasiswa Pendidikan Teknologi. Volume 8, No1. *Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya*. Halaman 40. Jurnal Diakses pada tanggal 13 Januari 2021. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/download/19508/17825>
- Sudjana, N. (2010). *Penelitian & Penilaian Pendidikan*. Bandung: SINAR BARU ALGENSINDO.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: ALFABETA.
- Sunarso, & dkk. (2013). *Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: UNY Press. Halaman 56.
- Trisharsiwi, & Dkk. (2020). *Ketamansiswaan . Yogyakarta: Tim Dosen Ketamasiswaan UST Yogyakarta*.
- Winarni, E. W. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D* . Jakarta: Bumi Aksara.