

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Digital

a. Definisi Media Digital

Media digital adalah produk atau layanan digital (multimedia) yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Multimedia dapat mencakup teks, gambar bergerak atau animasi, video, audio, atau permainan edukatif. Media pembelajaran digital mencakup segala bentuk perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) yang berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan materi ajar ke sumber belajar dan diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, meningkatkan kemampuan eksplorasi, dan meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan oleh guru. Media ini memungkinkan interaksi dua arah, yaitu memberikan umpan balik kepada pengguna berdasarkan input atau respons yang diberikan. Ini membuat proses belajar lebih aktif dan menarik (Diana et al., 2022).

Media pembelajaran digital terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak, seperti komputer, tablet, dan perangkat seluler, serta berbagai aplikasi dan platform pembelajaran digital, yang meningkatkan dan meningkatkan proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran digital memungkinkan penyampaian materi yang

lebih menarik dan inovatif melalui pemanfaatan elemen multimedia interaktif seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi. Kombinasi elemen-elemen ini meningkatkan pemahaman, minat, dan retensi informasi siswa (Novela et al., 2024).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa *Google Sites* adalah salah satu platform Google yang tersedia secara gratis dan memiliki banyak fungsi yang dapat digunakan dalam kolaborasi dengan aplikasi Google lainnya. Guru juga dapat membuat website lebih mudah, praktis, dan menarik untuk digunakan sebagai alat pendukung untuk belajar.

b. Kelebihan Media Digital

Media digital memiliki beberapa kelebihan diantaranya :

1) Memicu Semangat dan Motivasi Siswa untuk Belajar

Penggunaan alat pembelajaran digital dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Siswa dapat meningkatkan antusiasme mereka selama proses pembelajaran dengan menggunakan berbagai jenis media, seperti video, audio, dan gambar (Irawan et al., 2023).

2) Mendukung Pembelajaran Audiovisual dan Visual

Media pembelajaran digital menyajikan informasi secara menarik dan mudah dipahami dengan menggunakan berbagai format multimedia, seperti gambar, video, animasi, dan grafik. Metode visual dan audiovisual ini meningkatkan daya ingat siswa dan

membantu mereka memahami konsep yang rumit (Maharani & Sari, 2023).

3) Memberikan Kebebasan untuk Belajar Sesuai Minat dan Keinginan

Selain itu, media pembelajaran digital memberi siswa kesempatan untuk belajar secara mandiri sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka. Fitur interaktif dan modul adaptif memungkinkan siswa mengakses materi sesuai dengan tingkat pemahaman mereka (Khoirunnisaa et al., 2025).

4) Memperluas Fleksibilitas dan Kemudahan Pembelajaran

Dengan menggunakan berbagai perangkat digital, seperti komputer, tablet, dan ponsel pintar, siswa dapat mengakses pelajaran kapan saja dan di mana saja. Ini adalah salah satu keunggulan utama media pembelajaran digital. Dengan kemudahan ini, siswa memiliki lebih banyak kesempatan untuk belajar tanpa terikat oleh batasan waktu atau geografis. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi lebih luas dan sesuai dengan kebutuhan siswa (Novela et al., 2024).

c. Kekurangan Media Digital

Terdapat beberapa kekurangan dari media digital dalam pembelajaran diantaranya :

1) Kesenjangan akses

Dikenal juga sebagai ketimpangan digital yaitu sebagian besar siswa tidak memiliki perangkat atau koneksi internet yang

memadai, yang dapat menyebabkan ketimpangan dalam pembelajaran.

2) Beban kerja guru dan literasi digital guru

Pengembangan materi digital membutuhkan waktu, keterampilan teknis, dan dukungan, dan guru yang kurang berpengalaman akan menghadapi tantangan tambahan (Maisarah et al., 2023).

d. Pemanfaatan Media Digital

Media digital sekarang banyak digunakan untuk penyampaian materi, pengayaan, dan penilaian formatif di sekolah dasar. Pengembangan dan penggunaan media pembelajaran digital, seperti platform berbasis web dan multimedia dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa pada jenjang sekolah dasar. Jenis media yang sering dipakai termasuk kuis dan gamifikasi seperti *Quizizz* dan *Kahoot*, modul interaktif berbasis SCORM atau HTML, video pembelajaran seperti *micro learning* atau animasi, web interaktif seperti *Google Sites*, dan teknologi imersif seperti *Augmented Reality* (Sijabat et al., 2024).

Penggunaan platform dan aplikasi digital, termasuk modul interaktif, video pembelajaran, dan platform LMS, membantu guru mengatur aktivitas yang lebih terorganisir dan memudahkan penyebaran materi kepada siswa baik di kelas maupun jarak jauh. Media digital dapat digunakan sebagai bagian dari penggunaan metode pembelajaran inovatif di sekolah dasar. Penggunaan media

digital dapat meningkatkan motivasi siswa, keaktifan, dan retensi pengetahuan, terutama dalam kasus di mana media tersebut dirancang secara interaktif dan pedagogis. Hubungan positif antara pemakaian video atau media interaktif dan peningkatan keinginan untuk belajar siswa juga dapat meningkat dengan penggunaan media digital. Media digital juga digunakan untuk meningkatkan literasi informasi dan kemampuan untuk mencari sumber ilmiah pada jenjang tertentu (Mukhti, 2020).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media ini juga memberikan fleksibilitas bagi peserta didik untuk belajar. Selain meningkatkan aksesibilitas, *Google Sites* dapat mendorong kemandirian belajar, meningkatkan motivasi, serta memfasilitasi pembelajaran kolaboratif sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

2. Google Sites

a. Definisi *Google Sites*

Google Sites adalah aplikasi online yang digunakan oleh Google untuk membuat berbagai jenis situs web, termasuk yang ditujukan untuk institusi pendidikan. Platform ini memungkinkan pengguna mengumpulkan dan membagikan berbagai informasi dalam satu tempat. *Google Sites* mudah digunakan oleh guru untuk menyajikan bahan pelajaran dan memberi siswa akses ke konten pelajaran. Kemudahan ini menjadikan *Google Sites* sebagai alternatif media

pembelajaran digital yang efektif dan berguna untuk mendukung proses pendidikan. *Google Sites* memungkinkan orang untuk menggabungkan dan membagikan berbagai informasi, seperti teks, gambar, video, dan tautan, ke dalam satu lokasi. Selain itu, *Google Sites* dapat digunakan oleh siapa pun yang memiliki keterampilan dasar komputer atau internet karena tidak memerlukan pengetahuan pemrograman khusus (Prayudi & Anggriani, 2022).

Google Sites menjadi salah satu media digital yang efektif untuk mendukung pembelajaran di era teknologi saat ini karena kemudahan dan fleksibilitasnya. *Google Sites* memiliki banyak manfaat bagi pengguna internet, salah satunya adalah sebagai alat yang membantu dalam pembelajaran. Aplikasi ini membantu guru menggunakan teknologi digital untuk mengajar. *Google Sites* memungkinkan guru menyediakan berbagai jenis materi pembelajaran, termasuk teks, video pembelajaran, dan latihan soal, semuanya dalam satu platform yang terintegrasi. Hal ini memudahkan siswa untuk mempelajari materi secara sistematis dan mandiri. Kemampuannya untuk menyajikan berbagai materi pembelajaran secara menyeluruh, mulai dari pertemuan awal hingga akhir, adalah keunggulan lain dari penggunaan *Google Sites* (Irawan et al., 2023). Siswa memiliki kesempatan untuk menyelesaikan tugas secara online kapan pun mereka membutuhkannya, dan mereka juga dapat mengulang kembali pelajaran yang telah diberikan oleh instruktur kapan pun diperlukan.

Berdasarkan uraian di atas, *Google Sites* adalah salah satu platform gratis yang ditawarkan oleh Google. Dengan berbagai fitur yang terintegrasi dengan aplikasi Google lainnya, platform ini memungkinkan pengguna membuat situs web dengan cara yang mudah, praktis, dan menarik. Oleh karena itu, *Google Sites* dapat digunakan sebagai media yang membantu pembelajaran, terutama untuk membuat pembelajaran digital yang interaktif dan berhasil.

b. Kelebihan *Google Sites*

Menurut (Napitu et al., 2023) Ada beberapa kelebihan dari *Google Sites* antara lain :

- 1) *Google Sites*, yang gratis dan mudah diakses, dapat diakses oleh siswa dan guru kapan saja melalui browser web. Ini membuat distribusi materi lebih mudah (Alimah & Sumardi, 2023).
- 2) Mendukung konten multimedia (video, audio, dokumen, dan gambar). Anda dapat memasang video YouTube, file PDF, gambar, atau audio langsung ke halaman, sehingga materi menjadi lebih menarik dan variatif (Febrian & Nasution, 2024).
- 3) Terintegrasi dengan Google Workspace dan kemudahan kolaborasi karena merupakan bagian dari ekosistem Google, *Google Sites* mudah dipasangkan dengan Google Drive, Google Docs, Forms, dan item lainnya. Ini memungkinkan guru dan siswa untuk berkolaborasi dengan lancar, seperti mengunggah tugas, berbagi bahan (Istiqomah et al., 2024).

- 4) Ketika digunakan dengan model pembelajaran yang tepat, penggunaan *Google Sites* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan semangat, insentif, dan pemahaman konsep siswa (Eka Pratiwi et al., 2024).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media *Google Sites* memiliki berbagai kelebihan yang menjadikan media ini efektif sebagai media pembelajaran di SDN Bendo 1.

c. Kekurangan *Google Sites*

Selain kelebihan, *Google Sites* juga memiliki kekurangan antara lain :

- 1) *Google Sites* berbasis web tidak bekerja offline, jadi konten dan tautan di situs hanya dapat diakses dengan koneksi internet. Ini sulit bagi guru dan siswa dengan jaringan terbatas (Felindasari et al., 2024).
- 2) Fitur interaksi dan penilaian terbatas. Meskipun *Google Sites* dapat dirancang seperti platform LMS standar, mereka tidak memiliki fitur lengkap seperti manajemen tugas otomatis, kuis terintegrasi yang canggih, atau forum diskusi yang sebanding dengan platform LMS komersial (Subnarulloh et al., 2024).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa berbagai kekurangan tersebut tidak mengurangi kelayakan *Google Sites* sebagai media pembelajaran karena tetap mampu menyajikan materi secara terstruktur, mudah diakses melalui berbagai

perangkat, serta mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan berpusat pada siswa.

d. Pemanfaatan *Google Sites*

Media *Google Sites* dapat digunakan untuk menyimpan dan membagikan materi pembelajaran, seperti halaman mata pelajaran, slide, video, dan tautan tugas. Guru dapat membuat situs web di mana siswa dapat selalu menemukan bahan belajar dan tugas. Hal ini membantu pembelajaran jarak jauh. Media *Google Sites* juga mendukung kerja kelompok dan proyek. Guru dapat menugaskan proyek ke halaman bersama atau meminta tiap kelompok membuat sub halaman dengan hasil kerja mereka, yang dapat termasuk teks, foto, dan video. Metode ini membantu mengajarkan kolaborasi, dokumentasi proses, dan penilaian produk. Media *Google Sites* ini juga berguna untuk pembelajaran berbasis proyek dan kelompok (Taaraaungan et al., 2025).

Google Sites dapat digunakan sebagai e-modul interaktif karena mudah diintegrasikan dengan alat lain, seperti Google Forms, Google Drive, kuis interaktif, dan video pembelajaran. Ini memungkinkan guru membuat materi yang terdiri dari teks, soal online, dan media pendukung dalam satu halaman yang terstruktur. *Google Sites* merupakan media yang dapat digunakan oleh institusi pendidikan untuk menggunakannya sebagai portofolio digital untuk siswa atau jurnal membaca. Portofolio digital ini memungkinkan siswa

menyimpan karya, refleksi, atau catatan membaca mereka di halaman pribadi yang dapat dilihat oleh guru dan membantu menilai kemajuan keterampilan mereka. Selain itu, portofolio digital ini memudahkan dokumentasi capaian siswa sepanjang tahun.

Google Sites tidak hanya bermanfaat untuk tujuan pendidikan tetapi juga berfungsi sebagai alat untuk berinteraksi antara sekolah dan masyarakat sekitarnya dengan berbagai fitur, termasuk kalender kegiatan, pengumuman, dan contoh tugas siswa. Dengan adanya satu situs web resmi, informasi sekolah lebih mudah diakses dan lebih transparan, meningkatkan keterlibatan orangtua dalam pendidikan anak mereka (Suryani, 2025).

Berdasarkan uraian di atas, *Google Sites* adalah salah satu platform gratis yang ditawarkan oleh Google. Dengan berbagai fitur yang terintegrasi dengan aplikasi Google lainnya, memungkinkan pengguna membuat situs web dengan cara yang mudah, praktis, dan menarik. Oleh sebab itu, *Google Sites* dapat digunakan sebagai alat yang membantu pendidikan, terutama dalam membuat pembelajaran digital menjadi interaktif dan efektif.

3. Kemampuan Menulis

a. Definisi Menulis

Menulis adalah upaya atau tindakan yang dilakukan oleh seorang penulis untuk mengungkapkan fakta-fakta, perasaan, sikap, dan isi pikirannya secara jelas dan efektif kepada para pembaca.

Menulis merupakan proses penuangan ide atau gagasan dalam bentuk paparan bahasa tulis yang terdiri dari kumpulan huruf dan simbol bahasa. Menulis didefinisikan sebagai kemampuan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung melalui media tulis dan lambang bahasa. Menulis juga dapat diartikan sebagai cara untuk menyampaikan pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai media atau alat (Misra, 2018).

Tujuan utama menulis adalah untuk memberikan informasi tentang berbagai hal, termasuk fakta, data, dan peristiwa, serta pendapat dan perspektif penulis tentang hal-hal tersebut. Diharapkan bahwa pembaca akan memperoleh pengetahuan dan pemahaman baru tentang berbagai hal yang terjadi. Seseorang hanya dapat dianggap menulis dengan baik jika ia dapat mengungkapkan maksudnya dengan jelas sehingga pembaca dapat memahami apa yang disampaikannya. Tidak banyak orang yang senang menulis, yang disebabkan oleh beberapa hal yaitu ketidaktahuan tujuan menulis, keyakinan bahwa dirinya tidak cocok untuk menulis, dan ketidaktahuan tentang cara menulis dengan baik.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa Penulis harus memiliki keterampilan bahasa dan organisasi ide untuk menulis dengan jelas dan mudah dimengerti. Mereka harus memiliki kemampuan untuk menyusun paragraf yang runtut, menguasai kosakata, tata kalimat, dan ejaan, serta memiliki kemampuan untuk

memilih kata yang tepat dan menghubungkan kalimat sehingga pembaca tidak bingung. Metode pengajaran yang tepat dapat membantu siswa menulis lebih baik. Kemampuan menulis memerlukan latihan, model pembelajaran yang sesuai, dan penggunaan media (seperti video, gambar, atau pendekatan terstruktur) dapat secara sistematis meningkatkan kemampuan menulis siswa sekolah dasar.

b. Tujuan Menulis

Ada beberapa tujuan menulis antara lain :

1) Membantu pembaca memahami konsep, informasi, atau instruksi dengan cepat dan tanpa kebingungan.

2) Meningkatkan efektivitas komunikasi pendidikan

Bahasa sederhana membantu guru, siswa, dan publik secara lebih efisien menerima materi pembelajaran dan temuan penelitian.

3) Memperluas jangkauan pembaca (aksesibilitas)

Tulisan yang sederhana dan mudah dipahami dapat diakses oleh pembaca dari berbagai latar belakang usia dan pendidikan.

4) Meningkatkan literasi digital dan partisipasi di web karena konten berbahasa sederhana lebih mudah dipahami, dipinda, dan dibagikan di platform digital.

5) Mengurangi kemungkinan salah tafsir dan mis informasi

Dengan memilih kata yang jelas dan tidak banyak kata-kata yang sulit dipahami, pembaca akan lebih mudah memahami pesan.

6) Mendukung inklusi layanan (seperti literasi kesehatan dan layanan publik)

Penggunaan bahasa yang mudah dipahami meningkatkan kepatuhan dan hasil ketika informasi diberikan kepada masyarakat luas (Pramudyo, 2023).

c. Indikator Menulis

Berbagai faktor dapat menyebabkan keterampilan membaca dan menulis siswa menjadi lebih buruk. Salah satunya adalah bahwa banyak siswa masih melakukan kesalahan dalam menulis, mengeja, atau membedakan huruf. Tidak ada dorongan dari orang tua atau bimbingan belajar yang cukup juga merupakan faktor yang memengaruhi. Kondisi tersebut menghambat pembelajaran, mengurangi hasil belajar siswa. Setelah mencapai tingkat pencapaian yang ditetapkan, siswa dapat dianggap memiliki kemampuan membaca dan menulis (Roestiyah, 2019).

Terdapat beberapa media pembelajaran yang dapat diterapkan terhadap kemampuan menulis siswa sekolah dasar, salah satunya yaitu media *Google Sites*. Tujuan dari pengajaran menulis kalimat langsung dan tidak langsung kepada siswa kelas VI SDN Bendo I adalah agar mereka mampu memahami perbedaan antara kalimat langsung dan kalimat tidak langsung, serta dapat menulis dan mengubah kalimat langsung menjadi kalimat tidak langsung dengan tepat sesuai kaidah bahasa Indonesia.

Tabel 2. 1 Indikator Menulis Teks Cerpen

Indikator	Aspek Menulis Teks Cerpen
Kejelasan Huruf	Mampu menulis huruf dengan bentuk yang tepat, mudah dibaca, dan konsisten sesuai bentuk huruf baku
Ketepatan Penggunaan Ejaan	Mampu menggunakan kaidah penulisan sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia
Keterpaduan Antarkalimat	Mampu menulis setiap kalimat saling berhubungan secara logis dan runtut
Kesesuaian dengan Objek	Mampu menjelaskan atau menguraikan isi tulisan sesuai dengan objek yang menjadi fokus utama
Ketepatan Penggunaan Kata	Mampu memilih kata yang paling sesuai dengan makna, konteks, dan tujuan tulisan
Kerapian	Mampu menulis dengan tulisan terlihat rapi, mudah dibaca, dan terstruktur

Sumber : (Syahfitri & Amir, 2023)

4. Model Pembelajaran *Numbered Head Together*

a. Definisi Model Pembelajaran *Numbered Head Together*

Model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk meminta siswa bekerja dalam kelompok kecil dan memberi setiap anggota nomor, sehingga semua siswa siap berpartisipasi ketika guru memanggil nomor secara acak. Model ini bertujuan untuk meningkatkan pola interaksi siswa di kelas. Dengan cara ini, NHT mendorong siswa untuk berpikir kritis, berbicara, dan bertanggung jawab atas pekerjaan kelompok mereka (Bahtiar et al., 2016).

Proses pelaksanaan *Numbered Head Together* biasanya terdiri dari empat tahap: penomoran (numbering), pengajuan pertanyaan (questioning), berpikir bersama (thinking together), dan menjawab (answering). Tahap-tahap ini menunjukkan bahwa model *Numbered Head Together* ini menekankan proses berpikir bersama sebelum siswa memberikan jawaban secara individual. Siswa belajar saling membantu, saling menguatkan, dan memastikan bahwa setiap anggota kelompok memahami materi (Waruwu & Adhi, 2019).

Model *Numbered Head Together* dianggap cocok untuk pembelajaran di sekolah dasar karena memungkinkan suasana kelas yang lebih hidup tanpa tergantung pada guru atau siswa tertentu. Model ini sering digunakan untuk mendukung pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan bermakna karena model ini memungkinkan semua anggota kelompok untuk berpartisipasi, memberikan tanggung jawab individual untuk kerja kelompok, dan meningkatkan keberanian siswa saat menjawab pertanyaan. Model ini menempatkan siswa di pusat aktivitas belajar melalui penomoran anggota, diskusi bersama, kerja kelompok, dan pemanggilan jawaban secara acak. Model ini membantu siswa memahami lebih baik materi karena setiap anggota kelompok harus siap, aktif, dan bertanggung jawab atas apa yang mereka pelajari dalam kelompok mereka (Astutik & Wulandari, 2020).

b. Kelebihan dan Kekurangan Model *Numbered Head Together*

Kelebihan Model Pembelajaran *Numbered Head Together* :

- 1) Meningkatkan hasil belajar siswa, karena penerapan model NHT berpengaruh positif terhadap capaian belajar siswa (Astutik & Wulandari, 2020).
- 2) Memperdalam pemahaman materi, sebab siswa berdiskusi dulu dalam kelompok sehingga konsep teks cerpen lebih mudah dipahami secara utuh (Bahtiar et al., 2016)
- 3) Melatih kemampuan komunikasi siswa, karena NHT memberi kesempatan siswa untuk mencari jawaban dan menjelaskan ide di depan kelompok yang lain.
- 4) Meningkatkan kerja sama dan kolaborasi antar siswa, karena model ini menuntut anggota kelompok saling membantu, berbagi ide, dan menyatukan jawaban satu sama lain (Saptono, 2024).

Kekurangan Model Pembelajaran *Numbered Head Together* :

- 1) Membutuhkan waktu pembelajaran yang lebih lama, karena diskusi kelompok dan pemanggilan nomor memerlukan alokasi waktu yang cukup lama (Waruwu & Adhi, 2019).
- 2) Dapat membuat siswa panik atau tegang, karena mereka harus selalu siap sewaktu-waktu ditunjuk untuk menjawab pertanyaan (Siregar & Wandini, 2023).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa model NHT layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran karena dapat

menciptakan proses belajar yang aktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa sehingga mendukung peningkatan hasil belajar, termasuk kemampuan menulis cerpen.

c. Sintaks Model Pembelajaran *Numbered Head Together*

Tabel 2. 2 Sintaks Model *Numbered Head Together*

Fase	Kegiatan Pembelajaran
Fase 1 Penomoran (<i>Numbering</i>)	Guru harus membagi siswa ke dalam kelompok yang terdiri dari empat hingga enam orang, dan setiap kelompok harus dipilih secara heterogen atau merata sesuai dengan kemampuan pemahaman siswa. Setelah itu, setiap kelompok akan diberi nomor.
Fase 2 Mengajukan pernyataan (<i>Questioning</i>)	Masing-masing kelompok menerima pertanyaan dari guru, yang dapat menghasilkan berbagai macam pertanyaan.
Fase 3 Berfikir bersama (<i>Heads Together</i>)	Siswa mulai diskusi, menyatukan pendapat terhadap jawaban pertanyaan yang diberikan oleh guru, dan mengecek bahwa setiap siswa memahami jawaban tim. Guru bertanggung jawab untuk mengawasi perkembangan diskusi siswa.
Fase 4 Menjawab (<i>Answering</i>)	Guru kemudian memanggil salah satu nomor. Siswa yang ditunjuk kemudian harus menjawab pertanyaan guru.

Sumber : (Astutik & Wulandari, 2020)

5. Teks Cerpen

a. Definisi Teks Cerpen

Teks cerpen (cerita pendek) adalah jenis karya sastra yang termasuk dalam kategori prosa fiksi dan dibangun oleh unsur cerita, tokoh, dan peristiwa. Sehingga, cerpen tidak sekadar kumpulan kalimat tetapi sebuah cerita yang memiliki penuh makna. Karena

bentuknya yang lebih ringkas dibandingkan novel, cerpen biasanya terdiri dari beberapa kata dan tidak lebih dari 5000 kata Rohmahwati et al., (2022). Cerpen memiliki struktur yang jelas dan saling berhubungan sebagai teks sastra. Pembuatan cerita bermakna, unsur-unsur teks meliputi tema, penokohan, alur, latar, dan bahasa. Karena itu, tidak hanya isi cerpen yang dinilai, tetapi juga bagaimana unsur-unsurnya disusun. Inti cerita terdiri dari peristiwa dan tokoh utama, serta tema, pesan, amanat, kritik, dan nilai kemanusiaan yang ingin disampaikan pengarang.

Cerpen sering digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia karena bentuknya yang singkat, padat, dan mudah dipahami. Salah satu genre sastra yang penting untuk dipelajari untuk meningkatkan pembelajaran sastra di sekolah karena dapat digunakan sebagai bahan ajar yang relevan dan menarik. Cerpen dapat diambil dari pengalaman sehari-hari siswa. Cerpen ini sering ditulis berdasarkan pengalaman sehari-hari siswa, yang membuatnya lebih mudah dipahami dan dijadikan bahan menulis. Cerpen juga memiliki nilai pendidikan yang kuat. Teks cerita pendek dalam buku pelajaran tidak hanya berfungsi sebagai bahan ajar kebahasaan, tetapi juga sebagai media pendidikan karakter yang menumbuhkan kepekaan moral, estetis, dan kemanusiaan peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran cerpen pada siswa kelas VI penting karena dapat

mengembangkan kemampuan membaca, menulis, berpikir kreatif, serta mengekspresikan gagasan melalui bahasa yang sederhana dan runtut.

b. Ciri-ciri Teks Cerpen

Salah satu ciri penting cerpen adalah bersifat fiktif atau imajinatif. Cerpen merupakan karya sastra prosa yang bersifat fiksi dan ditulis secara kreatif. Cerpen umumnya memiliki alur yang sederhana dan tidak berbelit-belit. Alur cerita dalam cerpen hanya berfokus pada satu rangkaian kejadian, sehingga pembaca lebih mudah mengikuti perkembangan cerita dari awal hingga akhir. Cerpen memiliki alur yang lebih sederhana daripada karya sastra lain, dan sering kali hanya mengusung satu konflik utama (Syahfitri & Amir, 2023).

Tujuan utama cerpen adalah untuk memfokuskan perhatian pembaca pada peristiwa utama, sehingga latarnya lebih ringkas dan tidak meluas ke banyak tempat atau waktu. Tema cerpen biasanya sederhana dan berpusat pada satu persoalan pokok. Karena temanya tidak terlalu luas, nilai yang disampaikan juga lebih spesifik. Akibatnya, cerpen sering menampilkan satu peristiwa penting yang signifikan bagi pembaca (Rahmatullah et al., 2018).

Bahasa cerpen biasanya sederhana dan langsung ke inti cerita. Penggunaan kata yang sederhana membuat pembaca cepat memahami isi cerita, yang sesuai dengan cerpen yang singkat. Selain itu, cerpen

sering mengandung pesan moral yang ingin disampaikan oleh penulis kepada pembacanya. Tokoh, peristiwa, dan konflik yang ditampilkan dalam cerita dapat menjadi sumber nilai moral ini. Selain memberikan hiburan, cerpen juga menanamkan moralitas, kepedulian, moralitas, dan pesan kehidupan. Cerpen dianggap sebagai karya sastra yang ringkas tetapi tetap utuh dari segi struktur dan makna karena cerpen harus memiliki bagian-bagian yang membangun cerita sehingga pembaca dapat memahaminya (Syahfitri & Amir, 2023).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa cerpen menjadi bacaan yang menarik sekaligus membantu siswa mengembangkan kemampuan membaca, memahami isi cerita, dan menulis cerita pendek sesuai dengan pengalaman maupun imajinasi mereka.

c. Struktur Teks Cerpen

Teks cerpen tersusun atas unsur-unsur intrinsik yang saling berkaitan sehingga membentuk suatu cerita yang utuh. Unsur intrinsik cerpen meliputi tema, alur, penokohan, latar, sudut pandang, gaya bahasa, dan amanat. Pemahaman terhadap unsur-unsur ini menjadi dasar penting dalam membaca maupun menulis cerpen. Tema adalah gagasan utama atau pokok persoalan yang menjadi pusat cerita dalam cerpen. Tema selalu menjadi unsur pertama yang ditemukan karena menentukan jalan cerita dan memberi makna pada semua peristiwa yang ditampilkan. Tema yang kuat akan membuat cerpen lebih jelas

dan lebih mudah dipahami pembaca. Alur adalah kumpulan peristiwa yang dimulai dari awal, tengah, dan akhir cerita. Alur cerpen dapat berupa alur maju, alur campuran, atau alur yang mencakup langkah-langkah seperti pengenalan, konflik, klimaks, dan penyelesaian. Penokohan tokoh dan karakter sangat penting selain alur karena membantu pembaca memahami konflik dan perkembangan cerita (Aprilyana & Sulistyono, 2022).

Latar berfungsi untuk memberi tempat, waktu, dan suasana di mana peristiwa terjadi dalam teks cerpen. Latar tidak hanya menjelaskan lokasi cerita, tetapi juga membangun suasana dan membuat peristiwa yang dialami tokoh lebih jelas bagi pembaca. Sudut pandang menggambarkan bagaimana pengarang menyampaikan cerita. Gaya bahasa juga penting karena berfungsi untuk memperindah cerita dan membuat pesan yang disampaikan lebih menarik. Amanat adalah pesan atau nilai yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca melalui cerpen. Hal ini sering terjadi karena pesan moral berasal dari tema, alur, tokoh, dan peristiwa dalam cerpen. Dengan memahami amanat, pembaca tidak hanya dapat menikmati cerita, tetapi mereka juga dapat mengambil pelajaran hidup darinya (Gunawan, 2022).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pemahaman tentang struktur cerpen sangat penting bagi siswa karena

dapat mengembangkan kemampuan membaca, memahami isi cerita, dan membantu siswa menyusun cerita yang menarik dan teratur.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Setianingsih et al., (2024) meneliti bagaimana membuat media digital berbasis *Google Sites* untuk meningkatkan literasi digital siswa kelas V sekolah dasar. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa masih kekurangan sumber belajar dan kurangnya literasi digital di era digitalisasi saat ini. Akibatnya, produk tersebut dikembangkan. Selain itu, kondisi ini menghalangi guru untuk menjadi lebih inovatif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Penelitian Setianingsih et al., (2024) menggunakan model pengembangan ADDIE untuk mengembangkan media digital berbasis *Google Sites*. Ada perbedaan di tampilan media, fitur yang digunakan, materi pembelajaran, dan tujuan pengembangan. Dalam penelitian ini, media *Google Sites* digunakan untuk meningkatkan literasi siswa kelas V di sekolah dasar.
2. Penelitian Kamilah et al., (2023) berfokus pada pengembangan media *Google Sites* untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah menengah atas tentang materi ekosistem. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran tidak efektif, terutama dalam pembelajaran IPAS, di mana siswa hanya mencatat dan mendengarkan penjelasan guru. Media pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan temuan ini. Kondisi ini menyebabkan siswa tidak memahami materi ekosistem. Penelitian Kamilah et al., (2023) dan penelitian yang

akan dilakukan sama-sama menggunakan model pengembangan ADDIE untuk pengembangan media digital berbasis *Google Sites*. Namun, materi dan tujuan pengembangan produk yang berbeda. Penelitian Kamilah et al., (2023) menggunakan materi ekosistem dengan tujuan meningkatkan pemahaman konsep siswa SMA, Oleh karena itu, Produk yang dibuat harus disesuaikan agar memenuhi kebutuhan dan karakteristik siswa sekolah dasar.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Said et al., (2023) berfokus pada pembuatan media pembelajaran berbasis *Google Sites* untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar PPKn. Media ini dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa, karena kurangnya pemanfaatan media berbasis teknologi, pembelajaran PPKn masih kurang menarik. Penelitian yang akan dilakukan memiliki kemiripan dengan Said et al., (2023) dalam hal pengembangan media *Google Sites* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Adapun perbedaannya terdapat pada mata pelajaran yang digunakan, di mana penelitian Said et al., (2023) menggunakan mata pelajaran Ppkn, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, terdapat perbedaan pada tampilan media, fitur yang digunakan, serta tujuan pengembangan media. Penelitian Said et al., (2023) berfokus pada peningkatan motivasi peserta didik.

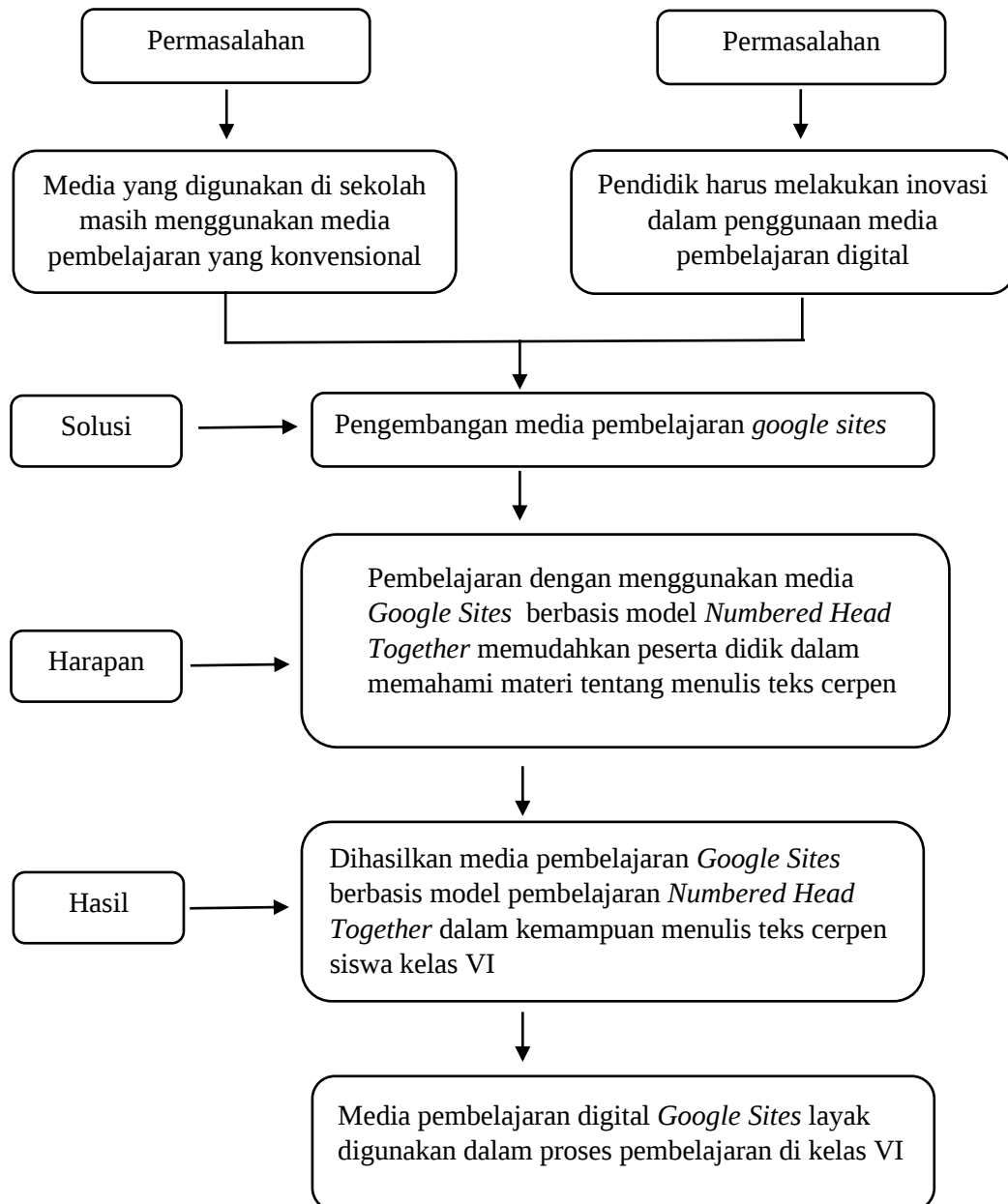
4. Penelitian Purwita & Zuhdi, (2023) berkonsentrasi pada pembuatan media pembelajaran digital berbasis *Google Sites* yang menggabungkan konten tentang kondisi geografis Indonesia untuk siswa kelas V sekolah dasar. Produk tersebut dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa guru jarang menggunakan media pembelajaran, terutama untuk materi kondisi geografis. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa tidak tertarik untuk belajar karena mereka tidak menggunakan media tersebut. Penelitian Purwita & Zuhdi, (2023) dan penelitian yang akan dilakukan terkait dengan pembuatan media pembelajaran digital yang berbasis *Google Sites* yang membantu siswa belajar. Adapun perbedaannya terdapat pada materi yang digunakan, di mana penelitian Purwita & Zuhdi, (2023) menggunakan materi kondisi geografis Indonesia, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan materi menulis teks cerpen.
5. Penelitian Husniyah et al., (2022) melakukan penelitian yang berfokus pada pengembangan media *Google Sites* untuk meningkatkan kemampuan siswa SMP untuk menguasai konsep tentang materi produksi tumbuhan dan hewan. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran tidak efektif, terutama dalam pembelajaran IPAS, di mana siswa hanya mencatat dan mendengarkan penjelasan guru. Media pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan temuan ini. Kondisi ini menyebabkan kurangnya pemahaman materi produksi pada tumbuhan dan hewan pada siswa. Persamaan penelitian

Husniyah et al., (2022) dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada pengembangan media digital berbasis *Google Sites* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Adapun perbedaannya terdapat pada materi dan tujuan pengembangan produk. Penelitian Husniyah et al., (2020) menggunakan materi produksi pada tumbuhan dan hewan dengan tujuan meningkatkan pemahaman konsep siswa SMP, Oleh karena itu, perlu dilakukan penyesuaian ulang agar produk yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa sekolah dasar.

C. Kerangka Berpikir

Metode penelitian dan pengembangan (R&D) model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi, digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur kemampuan menulis kalimat teks cerpen dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VI sekolah dasar. sebagai indikator pengembangan media digital berbasis *Google Sites*. Analisis adalah tahap pertama, yang mencakup penentuan tujuan instruksional dan analisis karakteristik peserta didik (penonton). Desain adalah tahap kedua, yang mencakup perumusan tujuan pembelajaran, strategi instruksional, dan strategi pengujian. Penciptaan adalah tahap ketiga, yang mencakup proses pembuatan bahan ajar (bahan ajar), uji validasi ahli, dan uji coba awal. Tahap keempat, Implementasi, dilakukan setelah media *Google Sites* dinyatakan valid, dengan melibatkan persiapan pengujian di sekolah dasar serta partisipasi responden. Tahap

terakhir, Evaluasi, terdiri dari uji formatif dan uji sumatif yang digunakan sebagai dasar untuk mengevaluasi dan menyempurnakan produk yang dikembangkan.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, hipotesis penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Berdasarkan model pengembangan ADDIE, pengembangan media pembelajaran *Google Sites* yang berbasis pada model pembelajaran *Numbered Head Together* untuk membantu siswa kelas VI SD dalam menulis teks cerpen dapat berhasil.
2. Media pembelajaran *Google Sites* berbasis model pembelajaran *Numbered Head Together* mendapat kelayakan digunakan sebagai media pembelajaran di kelas VI.
3. Media pembelajaran *Google Sites* berbasis model pembelajaran *Numbered Head Together* mendapatkan respon positif dari siswa dan guru, sehingga media ini dapat dikatakan praktis dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran.