

Pengembangan Perpustakaan Digital Berbantuan *Google Sites* Di SD Negeri Tumpakoyot 02 Kabupaten Blitar

Puput Adistya Ningrum^{1*}, Nugrananda Janattaka²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bhinneka PGRI

Email: puputadistya6@gmail.com^{1*}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan mengetahui efektivitas pengembangan perpustakaan digital berbantuan *Google Sites* dalam meningkatkan layanan literasi di sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian melibatkan 51 siswa dan 8 guru di SD Negeri Tumpakoyot 02 Kabupaten Blitar. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, angket, dan dokumentasi. Produk yang dikembangkan berupa situs perpustakaan digital dengan menu interaktif seperti halaman muka, daftar kunjungan, dan koleksi e-book. Hasil validasi dari dua ahli desain memperoleh skor rata-rata 82,5% dan dua ahli materi memperoleh skor rata-rata 83,75% yang keduanya termasuk dalam kategori sangat valid. Uji keterterapan melalui angket kepada peserta didik dan guru menunjukkan skor rata-rata 87,77% dengan kategori sangat layak. Hasil dokumentasi menunjukkan adanya partisipasi aktif peserta didik dalam mengakses laman digital selama uji coba. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perpustakaan digital berbantuan *Google Sites* sangat layak digunakan dan efektif dalam meningkatkan akses literasi digital di sekolah dasar.

Keywords: *Google sites, Literasi digital, Perpustakaan digital*

PENDAHULUAN

Revolusi Industri 4.0 dan era Society 5.0 telah mendorong transformasi besar dalam dunia pendidikan. Penggunaan teknologi digital seperti kecerdasan buatan (AI), Internet of Things (IoT), dan big data telah terintegrasi dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan dasar. Hal ini menciptakan tantangan baru bagi lembaga pendidikan untuk mengembangkan sistem pembelajaran yang mampu meningkatkan literasi serta keterampilan digital peserta didik (Amalah & Windasari, 2022). Literasi bukan lagi sekadar kemampuan membaca dan menulis, melainkan juga mencakup pemahaman, evaluasi, dan pemanfaatan informasi berbasis teknologi secara efektif (Ridwana et al., 2022). Namun, tingkat literasi Indonesia masih rendah. Hasil

survei PISA 2018 menempatkan Indonesia pada peringkat 72 dari 79 negara dalam kemampuan membaca, dengan skor rata-rata 371 poin, jauh di bawah rata-rata OECD sebesar 489 poin (Fahmy et al., 2021).

Kondisi tersebut mencerminkan pentingnya penguatan literasi di satuan pendidikan dasar, terutama melalui penyediaan sumber belajar yang memadai. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa banyak sekolah dasar khususnya di daerah masih mengalami keterbatasan akses terhadap layanan perpustakaan yang layak. SD Negeri Tumpakoyot 02 Kabupaten Blitar merupakan salah satu contoh sekolah yang menghadapi tantangan serupa. Berdasarkan hasil observasi, perpustakaan sekolah ini memiliki jumlah koleksi yang terbatas, ruang

baca yang sempit, serta jam operasional yang belum fleksibel. Keterbatasan ini berdampak pada rendahnya minat baca peserta didik karena kurangnya variasi bahan bacaan yang menarik dan relevan dengan kebutuhan mereka.

Dalam menjawab tantangan tersebut, berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa perpustakaan digital dapat menjadi solusi efektif. (Isnaini et al., 2024) menjelaskan bahwa perpustakaan digital merupakan transformasi modern dari perpustakaan tradisional yang menyediakan akses ke sumber belajar dalam format digital seperti e-book, audio book, dan video pembelajaran. Penelitian lain oleh (Damayanti et al., 2023) menambahkan bahwa perpustakaan digital memungkinkan penyebaran informasi yang lebih cepat, fleksibel, dan tidak terbatas ruang serta waktu. (Amalia, 2024) juga menekankan bahwa perpustakaan digital dapat menjadi pusat distribusi pengetahuan berbasis teknologi yang mendukung pembelajaran mandiri peserta didik.

Salah satu platform yang mendukung pengembangan perpustakaan digital secara efektif adalah *Google Sites*. *Google Sites* merupakan layanan web gratis dari Google yang memungkinkan pengguna membuat situs dengan mudah tanpa keahlian pemrograman. Platform ini mendukung integrasi berbagai jenis konten multimedia serta dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti komputer dan smartphone tanpa perlu mengunduh aplikasi tambahan (Febriadi et al., 2024). Selain itu, *Google Sites* bersifat fleksibel, hemat biaya, dan dapat disesuaikan dengan

kebutuhan pendidikan di tingkat sekolah dasar.

Berbagai studi sebelumnya turut memperkuat efektivitas penggunaan *Google Sites* dalam konteks pendidikan. Penelitian oleh (Amalah & Windasari, 2022) menunjukkan bahwa website perpustakaan digital berbasis *Google Sites* berhasil dikembangkan sesuai kebutuhan pengguna dan mendapatkan umpan balik positif dari guru serta siswa. Penelitian (Karomah, 2023) juga menyatakan bahwa platform ini mudah digunakan dan memberikan pengalaman belajar yang menarik serta fleksibel. Hal ini menunjukkan potensi *Google Sites* sebagai solusi pengembangan perpustakaan digital yang aplikatif dan efisien di sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan perpustakaan digital berbantuan *Google Sites* sebagai alternatif layanan literasi digital yang dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik di SD Negeri Tumpakoyot 02 Kabupaten Blitar. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan keterterapan produk perpustakaan digital yang dikembangkan dalam mendukung peningkatan layanan literasi di lingkungan sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran (*mixed method*) yaitu perpaduan antara pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian tidak hanya menghasilkan produk, tetapi juga mengukur tingkat kevalidan dan keterterapan

produk tersebut dengan data numerik dan deskriptif. Metode yang digunakan adalah metode pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap utama: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ini dikembangkan oleh Branch dan banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran karena bersifat sistematis dan fleksibel (Fitrichyra & Miranda, 2024).



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE (Rarastika, 2022)

Rancangan kegiatan dalam penelitian ini mengacu pada tahapan model ADDIE. Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan dan kendala dalam layanan perpustakaan di SD Negeri Tumpakoyot 02 Kabupaten Blitar. Tahap desain dilakukan dengan menyusun struktur situs, alur navigasi, dan konten digital yang akan ditampilkan. Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat produk perpustakaan digital menggunakan platform *Google Sites*. Tahap implementasi mencakup uji coba produk kepada peserta didik dan guru untuk mengetahui tingkat keterterapan dan respons pengguna. Tahap akhir adalah evaluasi, yang meliputi validasi ahli desain dan ahli materi serta refleksi dari hasil uji coba produk.

Ruang lingkup penelitian ini mencakup pengembangan media digital berbasis web dalam bentuk perpustakaan digital yang dapat diakses oleh peserta didik dan guru di sekolah dasar. Objek utama dari penelitian ini adalah produk perpustakaan digital berbantuan *Google Sites* dan data validitas serta keterterapan produk yang diperoleh dari hasil angket dan observasi.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Tumpakoyot 02 Kabupaten Blitar, dengan subjek penelitian terdiri dari 51 peserta didik dan 8 guru. Bahan dan alat utama yang digunakan meliputi perangkat keras (laptop dan ponsel pintar) serta perangkat lunak (*Google Sites*, *Google Forms*, dan *Canva*). Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data meliputi lembar wawancara, lembar validasi ahli desain dan ahli materi, serta angket respon peserta didik dan guru.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahap. Pertama, wawancara dilakukan kepada kepala sekolah untuk memperoleh informasi awal mengenai kondisi perpustakaan. Kedua, validasi dilakukan oleh dua ahli desain dan dua ahli materi dengan menggunakan instrumen validasi. Ketiga, angket uji keterterapan dibagikan kepada peserta didik dan guru setelah mereka menggunakan situs. Keempat, dokumentasi dilakukan selama proses implementasi melalui foto, tangkapan layar, dan pengamatan aktivitas peserta didik saat mengakses situs perpustakaan digital.

Teknik analisis data dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis, yaitu kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dari wawancara

dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif. Sementara itu, data kuantitatif dari hasil angket validasi dan keterterapan dianalisis menggunakan rumus persentase (Hariawan, 2019). Penelitian ini menggunakan skala *Likert* sebagai teknik untuk menganalisis data. Data yang diperoleh melalui hasil pengisian kuesioner diubah menjadi nilai berdasarkan skala *Likert* genap dengan 4 poin yaitu empat, tiga, dua, dan satu. Penggunaan skala *Likert* 4 poin diterapkan karena mampu menghasilkan data penelitian yang lebih akurat.

1. Menghitung Skor Rata-Rata Validasi Ahli

Tabel 1. Kriteria Penskoran

Kategori	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber: (Susanto & Ana, 2024)

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 2. Tingkat Kevalidan

Skor	Keterangan
< 26%	Sangat Tidak Valid
26% - 50%	Tidak Valid
51% - 75%	Valid
76% - 100%	Sangat Valid

Sumber: (Susanto & Ana, 2024)

2. Menghitung Rata-Rata Skor Respon Peserta Didik dan Guru

Tabel 3. Kriteria Penskoran

Kategori	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber: (Hariawan, 2019)

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 4. Tingkat Kelayakan

Skor	Keterangan
< 26%	Sangat Tidak Valid
26% - 50%	Tidak Valid
51% - 75%	Valid
76% - 100%	Sangat Valid

Sumber: (Hariawan, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengolahan data melalui validasi ahli dan uji keterterapan oleh guru serta peserta didik, diperoleh informasi mengenai tingkat kevalidan serta kelayakan perpustakaan digital berbantuan *Google Sites* yang dikembangkan. Penelitian ini melalui tahapan pengembangan model ADDIE dan data dikumpulkan melalui wawancara, angket validasi, angket keterterapan, serta dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan menghitung persentase skor dan menafsirkannya menggunakan klasifikasi kelayakan yang telah ditetapkan. Hasil penelitian disajikan secara sistematis, meliputi hasil validasi oleh ahli desain, validasi oleh ahli materi, hasil uji keterterapan oleh peserta didik dan guru, serta pembahasan yang mengaitkan temuan penelitian dengan teori dan hasil penelitian terdahulu.

Tabel 4. Hasil Penilaian Ahli Design

No	Pernyataan	Skor Penilaian	
		Ahli Design 1	Ahli Design 2
1	Desain perpustakaan digital menarik secara visual	3	3
2	Elemen visual seperti warna dan tata letak terlihat rapi dan estetik	3	3
3	Desain perpustakaan digital sesuai dengan tema perpustakaan	3	4
4	Elemen desain mencerminkan karakter perpustakaan	3	3
5	Navigasi perpustakaan digital mudah digunakan	4	3
6	Fitur dan menu mudah diakses oleh pengguna	3	4
7	Semua tautan dalam perpustakaan digital berfungsi dengan baik	3	3
8	Perpustakaan digital mendukung pembelajaran di dalam kelas	4	3
9	Perpustakaan digital juga mendukung pembelajaran di luar kelas	4	3
10	Perpustakaan digital mudah diakses dari berbagai perangkat	3	4
Jumlah		33	33

Berdasarkan hasil penilaian kuantitatif, diperoleh skor sebesar 33 dari total skor

maksimal 40 untuk masing-masing validator. Rata-rata skor tersebut dikonversi menjadi 82,5%, yang tergolong dalam kategori “Sangat Valid”. Penilaian ini mencerminkan bahwa desain situs dianggap menarik secara visual, memiliki tata letak yang estetik, serta mendukung aksesibilitas bagi pengguna.

Secara kualitatif, para validator memberikan beberapa masukan, antara lain terkait konsistensi penggunaan warna, serta kejelasan panduan penggunaan situs. Peneliti menindaklanjuti saran tersebut dengan merevisi tampilan visual agar lebih responsif dan menambahkan elemen bantu seperti ikon petunjuk. Hal ini membuktikan bahwa proses pengembangan media digital berbasis ADDIE bersifat iteratif dan berorientasi pada perbaikan berkelanjutan.

Tabel 5. Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Pernyataan	Skor Penilaian	
		Ahli Materi 1	Ahli Materi 2
1	Materi sesuai dengan kebutuhan pengguna	4	3
2	Materi yang disediakan relevan untuk mendukung pembelajaran	3	3
3	Perpustakaan digital menyediakan sumber materi yang beragam	4	3
4	Materi yang disediakan mencakup berbagai jenis referensi yang dibutuhkan	3	4
5	Materi yang tersedia mendukung keberagaman kebutuhan pembelajaran pengguna	3	3
6	Materi disajikan dengan urutan yang jelas	4	3
7	Penyajian materi memudahkan pengguna dalam memahami isi perpustakaan digital	4	4
8	Produk perpustakaan digital layak digunakan sebagai kebutuhan pembelajaran	4	3
9	Fitur dan konten dalam perpustakaan digital sesuai dengan kebutuhan pengguna	3	3
10	Perpustakaan digital secara keseluruhan relevan dengan kebutuhan pembelajaran	3	3
Jumlah		35	32

Berdasarkan hasil penilaian kuantitatif, validator memberikan skor total 35 dan 32 dari total 40, yang dikonversi menjadi 87,5%

dan 80%, dengan rata-rata 83,75%. Nilai ini termasuk dalam kategori “Sangat Valid”, yang menunjukkan bahwa isi perpustakaan digital telah memenuhi standar kelayakan isi.

Tabel 6. Hasil Angket Respon Peserta Didik dan Guru

Responden	Jumlah	Presentase Rata-rata	Kategori
Peserta Didik	51	86,47%	Sangat Layak
Guru	8	89,06%	Sangat Layak
Rata-rata Total		87,77%	Sangat Layak

Setelah melewati tahap validasi, peneliti melaksanakan uji keterterapan kepada guru dan peserta didik. Hasil dari peserta didik menunjukkan skor rata-rata sebesar 86,47%, sementara hasil dari guru menunjukkan skor sebesar 89,06%. Rata-rata total dari kedua kelompok responden adalah 87,77%, yang dikategorikan ke dalam tingkat “Sangat Layak”. Peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam menggunakan situs, dengan kemampuan menjelajahi berbagai menu seperti daftar kunjungan, koleksi e-book, referensi, dan video pembelajaran. Guru memberikan respon positif terhadap produk yang dikembangkan, dengan menyatakan bahwa situs ini sangat membantu dalam menunjang kegiatan literasi sekolah serta mempermudah peserta didik dalam mengakses bahan bacaan kapan saja.

Temuan yang diperoleh dari penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Amalah & Windasari, 2022), yang menyatakan bahwa penggunaan Google Sites dalam pengembangan perpustakaan digital mampu meningkatkan minat baca peserta didik dan mendukung pembelajaran yang fleksibel. Selain itu, hasil penelitian ini juga didukung oleh (Yusuf Nungky Diandita, Ria Saputra,

2023), yang menyebutkan bahwa media pembelajaran berbasis web seperti *Google Sites* sangat efektif dalam menyediakan sumber belajar yang mudah diakses dan digunakan oleh guru maupun siswa. Secara teoritis, perpustakaan digital ini juga mendukung pendekatan pembelajaran konstruktivistik karena peserta didik dapat membangun pengetahuannya secara mandiri melalui eksplorasi konten yang tersedia di dalam situs.

Berdasarkan keseluruhan hasil validasi, uji keterterapan, dan interpretasi dari respon pengguna, dapat disimpulkan bahwa produk perpustakaan digital berbantuan *Google Sites* yang dikembangkan dalam penelitian ini sangat layak dan dapat diterapkan sebagai alternatif media literasi di sekolah dasar. Produk ini mampu menjawab tantangan keterbatasan perpustakaan konvensional serta memberikan kemudahan akses terhadap bahan bacaan yang bervariasi, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan perpustakaan digital berbantuan *Google Sites* di SD Negeri Tumpakoyot 02 Kabupaten Blitar berhasil dilaksanakan melalui tahapan model ADDIE. Produk yang dikembangkan dinyatakan sangat valid berdasarkan hasil validasi ahli desain (82,5%) dan ahli materi (83,75%). Uji keterterapan juga menunjukkan hasil sangat layak dengan skor rata-rata 87,77% dari

peserta didik dan guru. Perpustakaan digital ini dinilai efektif dalam mendukung literasi, memberikan akses bahan bacaan secara fleksibel, serta mendorong pembelajaran mandiri. Dengan demikian, perpustakaan digital berbasis *Google Sites* sangat layak diterapkan sebagai media literasi alternatif di sekolah dasar yang memiliki keterbatasan fasilitas perpustakaan konvensional.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kepada semua dosen pembimbing, validator ahli, guru dan pihak sekolah serta semua yang turut andil membantu dalam terlaksananya penelitian dan penulisan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalah, V. A., & Windasari, &. (2022). Pengembangan Website Perpustakaan Digital Di Sdn Kendangsari I/276 Surabaya. *Journal Edu Learning*, 1(2), 149–157.
<https://perpuskita.id/index.php/20533576>.
- Amalia, R. (2024). Jurnal komprehensif. *Jurnal Komprehensif*, 2(1), 1–10.
- Damayanti, D. L., Hidayati, D., & Mandasari, O. (2023). Jurnal Pendidikan dan Konseling Digital Library: Upaya Mewujudkan Perpustakaan Sekolah Berbasis Teknologi. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(1), 4487–4496.
- Fahmy, Z., Utomo, A. P. Y., Nugroho, Y. E., Maharani, A. T., Liana, N. I., Alfatimi, N. A., Wuryani, T., & Kesuma, R. G. (2021). Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sastra Indonesia*, 10(2), 121–126.
<https://doi.org/10.15294/jsi.v10i2.48469>
- Febriadi, D., Tarbiyah, F., Keguruan, D. A. N., Negeri, U. I., & Lampung, R. I. (2024). *Pengembangan Perpustakaan Digital Untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Kelas IV SD / MI*.

- Fitrichyra, Y., & Miranda, D. (2024). *Pengembangan Permainan Engklek Tematik Dengan Model ADDIE Sebagai Media Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini*. 2(3), 10–12.
- Hariawan, A. (2019). Pengembangan dan Analisis Kelayakan media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Professional CS6 Pada kelas Multimedia Mata Pelajaran Teknik Pengambilan Gambar Produksi di SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro. 49–57.
- Isnaini, R., Kurniawan, A., Marjito, M., & Pratiwi, V. U. (2024). Perpustakaan Digital Meningkatkan Literasi Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 33(2), 525–536.
<https://doi.org/10.32585/jp.v33i2.4955>
- Karomah, S. (2023). Tingkatkan Minat Baca Dengan Perpustakaan Digital. *Primary: Media Komunikasi Civitas Akademika Prodi Magister Pendas UMP*, 2(2), 81–91.
- Rarastika, N. (2022). Penggunaan Teknologi QR Code dalam Pembelajaran Tematik: Penelitian Pengembangan Bahan Ajar. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 94–104.
<https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.176>
- Ridwana, R., Nafisyah, V. A., Yani, A., Setiawan, I., Waluya, B., Mulyadi, A., & Rosyana, M. (2022). Pengembangan media digital untuk meningkatkan minat siswa dan kualitas pembelajaran Geografi di sekolah. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 18(2), 268–286.
<https://doi.org/10.20414/transformasi.v18i2.5501>
- Susanto, S. P., & Ana, R. F. R. (2024). Pengembangan Media Komik Digital Flipbook Berbantuan Canva pada Materi Proses Fotosintesis Kelas IV SDN 1 Moyoketen. *Jurnal Simki Postgraduate*, 3(2), 130–137.
- Yusuf Nungky Diandita, Ria Saputra, H. M. Z. (2023). *Yusuf Nungky Diandita1, Ria Saputra2, Heri Maria Zulfiati*. 9(20), 409–416.