



Pengembangan Media Berbasis *Google Sites* Berbantuan Dadu Bercerita Untuk Pembelajaran Menulis Teks Cerpen Kelas V SD

Rahmania Hanifah¹, Dadan Djuanda², Diah Gusrayani³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Kampus Daerah Sumedang,
Universitas Pendidikan Indonesia

Surel: rahmaniaha.22@upi.edu¹, dadandjuanda@upi.edu², gusrayanidiah@upi.edu³

Abstract

This research was motivated by the difficulties faced by fifth-grade students in finding and developing ideas when writing short story texts. In addition, there is a need to improve the learning media used by teachers to be more engaging and interactive. This research aims to develop *Google Sites*-based media assisted by storytelling dice in learning to write short stories in fifth-grade elementary schools. The research method applied is Research and Development (R&D) with the ADDIE model. The subjects of this study included 1 media expert, 2 material experts, 1 teacher, and 20 students. Data collection was taken through interviews and Likert and Guttman scale questionnaires. The results showed that the media received validation from media experts and material experts of 93% each with a very appropriate value. The teacher response was 96% and the student response was 95% which was classified as very appropriate. Thus, *Google Sites*-based media assisted by storytelling dice proved to be very appropriate for use in learning to write short stories in fifth-grade elementary schools.

Keyword: *Google Sites*, Storytelling Dice, Writing Skills, Short Story Text, Elementary School.

Abstrak

Penelitian ini dimotivasi oleh kesulitan yang dihadapi peserta didik kelas V dalam menemukan dan mengembangkan ide saat menulis teks cerita pendek. Selain itu, terdapat kebutuhan untuk meningkatkan media pembelajaran yang digunakan guru agar lebih menarik perhatian dan interaktif. Penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan media berbasis *Google Sites* berbantuan dadu bercerita dalam pembelajaran menulis teks cerpen di kelas V SD. Metode penelitian yang diterapkan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Subjek penelitian ini mencakup 1 ahli media, 2 ahli materi, 1 guru, dan 20 peserta didik. Pengumpulan data diambil melalui wawancara serta angket skala Likert dan Guttman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media menerima validasi ahli media dan ahli materi masing-masing sebesar 93% dengan nilai sangat layak. Respons guru sebesar 96% dan respons peserta didik sebesar 95% yang tergolong sangat layak. Dengan demikian, media berbasis *Google Sites* berbantuan dadu bercerita terbukti sangat layak digunakan dalam pembelajaran menulis cerpen di kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci: *Google Sites*, Dadu Bercerita, Keterampilan Menulis, Teks Cerpen, Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar, peserta didik diharapkan mempelajari berbagai keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Empat keterampilan ini saling terkait dan berkontribusi signifikan terhadap kompetensi berbahasa peserta didik secara keseluruhan. Menulis sering dianggap sebagai tantangan terbesar, karena peserta didik harus mengungkapkan ide, pikiran, pengalaman, dan emosi mereka dalam bentuk tulis dengan gaya yang dapat dimengerti oleh orang lain (Aufa et al., 2025). Oleh karena itu, keterampilan menulis harus dikembangkan secara bertahap dan berkelanjutan sejak sekolah dasar.

Salah satu materi yang dipelajari dalam pengajaran bahasa Indonesia adalah cerpen. Cerpen adalah karya sastra dalam bentuk prosa fiksi yang secara ringkas menggambarkan suatu peristiwa dengan jumlah tokoh dan konflik yang terbatas (Laelasari & Nurlaila, dalam Rosani et al., 2024). Menurut Putri et al., (2025), menulis cerpen menumbuhkan kemampuan peserta didik untuk mengembangkan cerita berdasarkan imajinasi atau pengalaman pribadi mereka dan menguraikannya menjadi rangkaian peristiwa. Dalam praktiknya, mereka harus mengembangkan cerita, menyusun plot secara koheren, dan menguraikan unsur-unsur yang membentuk cerpen agar menarik dan mudah dipahami. Selain itu, menulis cerpen juga dapat meningkatkan kreativitas, imajinasi, dan ekspresivitas peserta didik. Oleh sebab itu, keterampilan menulis cerpen menjadi salah satu kemampuan penting yang

harus dipelajari oleh peserta didik sekolah dasar, khususnya di kelas V.

Wawancara dengan wali kelas V menunjukkan bahwa peserta didik menghadapi berbagai tantangan saat menulis cerita pendek. Beberapa kesulitan menemukan ide cerita dan mengembangkan alur yang koheren. Kebiasaan membaca yang buruk juga menghambat kemampuan mereka untuk menyusun cerita sesuai dengan struktur cerita pendek. Akibatnya, banyak peserta didik merasa tidak percaya diri saat menulis, yang menyebabkan cerita mereka tidak lengkap dan tidak terstruktur.

Masalah ini diperparah oleh kondisi pembelajaran yang tidak memanfaatkan media digital secara optimal. Pembelajaran yang terus dipengaruhi oleh metode konvensional membuat peserta didik kurang aktif dan cepat kehilangan minat dalam proses pembelajaran. Konsekuensi dari situasi ini terlihat jelas pada hasil belajar yang suboptimal. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Maulina (dalam Davalenne et al., 2025), yang menyatakan bahwa hanya 7 dari 33 peserta didik yang mencapai nilai "baik" dalam penulisan cerita pendek. Data ini menyoroti kebutuhan akan media pembelajaran inovatif yang mendukung peserta didik dalam menghasilkan ide dan mengembangkan cerita dengan fokus yang lebih besar.

Dalam proses menulis cerita pendek, peserta didik sekolah dasar tidak hanya dituntut untuk menulis kalimat secara runtut, tetapi juga harus mengonstruksi unsur intrinsik cerita seperti tokoh, latar, dan alur secara bersamaan dari ruang imajinasi yang masih terbatas. Kondisi ini menyebabkan aktivitas menulis cerpen menjadi proses kognitif yang kompleks karena

melibatkan memori kerja (*working memory*) yang cukup tinggi (Chen et al., 2023). Pada tahap ini, peserta didik sering mengalami kesulitan dalam memulai tulisan atau yang dikenal sebagai *writer's block*, yaitu kondisi ketika peserta didik tidak mampu mengakses ide awal untuk dituangkan ke dalam bentuk cerita.

Secara psikolinguistik, keterbatasan memori kerja pada anak usia sekolah dasar menyebabkan mereka sulit mempertahankan dan mengorganisasi banyak informasi secara simultan dalam proses menulis (Nooijen et al., 2024). Oleh karena itu, diperlukan adanya stimulus eksternal yang dapat membantu mengurangi beban kognitif tersebut dengan cara menyederhanakan proses pengambilan ide. Dalam konteks ini, media berbasis permainan seperti dadu bercerita digital berfungsi sebagai *cognitive scaffold* yang memberikan struktur awal bagi peserta didik dalam membangun ide cerita secara lebih terarah. Acakan pada dadu tidak hanya berfungsi sebagai permainan, tetapi juga sebagai pemicu (*prompt*) yang mengunci fokus ide awal sehingga peserta didik tidak memulai dari ruang kosong imajinasi. Dengan demikian, diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu memberikan bantuan kognitif yang membantu peserta didik mengembangkan ide cerita secara lebih terarah.

Berbagai penelitian terdahulu telah memperlihatkan bahwa penggunaan media digital dapat menjadi solusi alternatif. (Amin & Nurhidayah, 2024) menemukan bahwa *Google Sites* memiliki validitas yang sangat tinggi dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Lebih lanjut, penelitian oleh Irawan et al., (2023) menunjukkan bahwa

Google Sites memfasilitasi akses mandiri peserta didik terhadap materi pembelajaran, sehingga meningkatkan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa *Google Sites* berpotensi digunakan sebagai alat pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah diakses.

Selain menggunakan *Google Sites*, media diperlukan untuk mendukung peserta didik dalam menghasilkan ide untuk cerita pendek. Kusumawardani et al., (2024) menyebutkan bahwa dadu bergambar dapat merangsang kreativitas dan mendorong pengembangan cerita. Berdasarkan temuan ini, konsep dadu bercerita didigitalisasi dan diintegrasikan ke dalam *Google Sites*. Dadu bercerita digital berfungsi sebagai generator ide dan membantu peserta didik mengidentifikasi elemen cerita mereka untuk memfokuskan proses penulisan. Media ini diharapkan dapat memudahkan peserta didik untuk menemukan ide, mengembangkan kreativitas mereka, dan menyusun cerita mereka secara koheren.

Meskipun beberapa studi telah mengkaji tentang *Google Sites* dan dadu bercerita, penelitian yang secara khusus mengintegrasikan kedua media tersebut dalam pengajaran cerita pendek di sekolah dasar masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan pendekatan baru yaitu media berbasis *Google Sites* yang dikombinasikan dengan dadu bercerita digital. Integrasi kedua media ini bertujuan untuk membantu peserta didik mengembangkan ide cerita, menyusun alur cerita secara lebih sistematis, dan meningkatkan motivasi serta keterlibatan mereka dalam menulis.

Dengan demikian, penelitian ini penting karena menawarkan media

pembelajaran digital alternatif yang tidak hanya menarik dan mudah diakses, tetapi juga mendorong proses berpikir kreatif peserta didik saat menulis cerita pendek. Pengembangan media berbasis *Google Sites* berbantuan dadu bercerita dapat menjadi solusi yang relevan untuk kebutuhan pembelajaran di era digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis *Google Sites* berbantuan dadu bercerita dalam pengajaran menulis teks cerpen di kelas V sekolah dasar. Menurut Seals dan Richey (dalam Slamet, 2022), R&D merupakan proses sistematis dalam merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi produk berdasarkan hasil temuan agar layak digunakan dalam pembelajaran.

Model pengembangan yang diterapkan adalah ADDIE yang mencakup analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Reiser, dalam Zamsiswaya et al., 2024). Model ini digunakan karena memberikan langkah pengembangan yang sistematis mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk.

Penelitian dilaksanakan di SDN Sindang II Kabupaten Sumedang dengan subjek penelitian meliputi ahli media, ahli materi, guru kelas V, serta peserta didik kelas V sebanyak 20 orang. Ahli media dan ahli materi berperan sebagai validator, sedangkan guru dan peserta didik memberikan respons terhadap penggunaan media.

Teknik pengumpulan data dikumpulkan dengan cara wawancara dan angket. Wawancara digunakan pada tahap analisis kebutuhan, sedangkan

angket digunakan untuk validasi ahli serta respons pengguna terhadap media yang dikembangkan.

Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif dan secara kuantitatif menggunakan skala Likert 1-4 pada angket validasi ahli media, ahli materi, dan guru, dengan nilai 4 (sangat layak), nilai 3 (layak), nilai 2 (kurang layak), dan nilai 1 (tidak layak) (Rahmawati et al., 2022). Skala Likert digunakan untuk menilai kelayakan media dari aspek tampilan, kegunaan, kesesuaian materi, kepraktisan, dan kebermanfaatannya. Sementara itu, angket respon peserta didik dianalisis menggunakan skala Guttman dengan nilai 1 “ya” dan 0 “tidak” (Putriani et al., 2025). Skala Guttman digunakan untuk mengetahui respons peserta didik terhadap tampilan media, kemudahan penggunaan, serta fitur menulis bertahap yang terdapat dalam media.

Data kuantitatif berupa hasil validasi ahli dan respons pengguna dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Sumber: Muslim et al. (2026)

Hasil persentase yang diperoleh selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan media yang disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Produk

Persentase (%)	Kategori
81 – 100	Sangat Layak
61 – 80	Layak
41 – 60	Cukup Layak
21 – 40	Kurang Layak
0 – 20	Tidak Layak

Sumber: Rantung et al. (2023)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pembelajaran menulis teks cerpen di kelas V SD Negeri Sindang II masih menghadapi beberapa kendala, terutama pada aspek pengembangan ide dan penyusunan alur cerita secara runtut. Berdasarkan wawancara dengan guru, media yang digunakan saat ini berupa gambar bercerita dan komik sudah membantu dalam mengenalkan unsur cerita, namun belum sepenuhnya mampu mendorong peserta didik untuk mengembangkan ide secara mandiri dan sistematis.

Secara ilmiah, kondisi ini menunjukkan bahwa proses menulis cerpen membutuhkan stimulasi kognitif yang kuat untuk membantu peserta didik membangun skema cerita. Tanpa adanya stimulus yang tepat, peserta didik cenderung mengalami kesulitan dalam tahap *generating ideas*, yang berdampak pada hasil tulisan yang kurang terstruktur.

Selain itu, peserta didik juga masih mengalami kesulitan dalam menemukan ide dan mengembangkan cerita secara utuh. Rendahnya literasi membaca turut memengaruhi minimnya kosakata dan referensi ide cerita. Secara pedagogis, hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menulis membutuhkan media yang tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga memberikan stimulus visual dan interaktif untuk memantik imajinasi peserta didik.

Dari sisi potensi sekolah, ketersediaan perangkat *chromebook* serta kemampuan dasar peserta didik dalam menggunakan teknologi menunjukkan bahwa integrasi media digital sangat memungkinkan untuk diterapkan. Kondisi ini mendukung penerapan

pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada literasi digital dan pembelajaran aktif.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, dikembangkan media berbasis *Google Sites* yang diintegrasikan dengan dadu bercerita sebagai pemantik ide.

Pada tahap perancangan, disusun desain media yang didasarkan pada analisis kebutuhan sebelumnya mencakup pemilihan *background*, ikon menu, materi, latihan menulis, serta profil pengembang. Dalam proses perancangan, desain media dibuat menggunakan Canva.

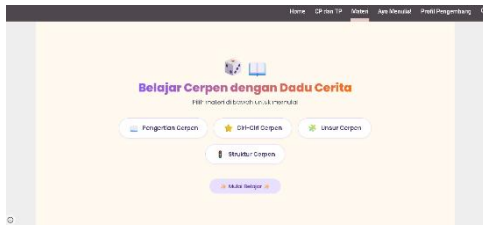
Pada tahap pengembangan, desain media yang telah dibuat kemudian direalisasikan menjadi sebuah produk. Pengembangan dilakukan dengan mengintegrasikan menu, materi, CP dan TP, latihan yang dilengkapi dadu bercerita, dan profil pengembang ke dalam *Google Sites*.



Gambar 1. Halaman Awal Google Sites



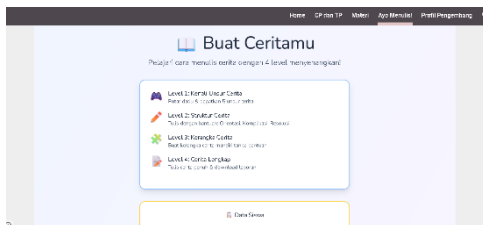
Gambar 2. Halaman CP dan TP



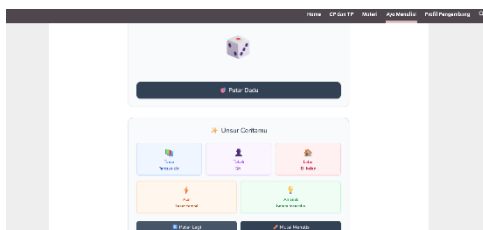
Gambar 3. Halaman Materi



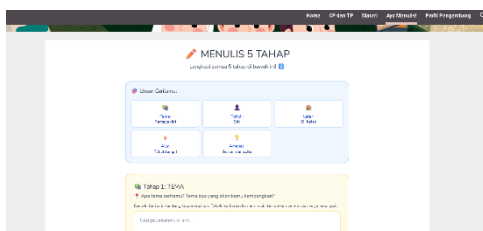
Gambar 4. Halaman Submateri



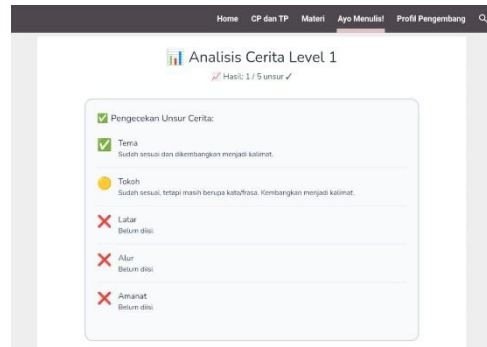
Gambar 5. Halaman Ayo Menulis!



Gambar 6. Tampilan Dadu Ber cerita



Gambar 7. Tampilan Awal Level



Gambar 8. Tampilan Umpan Balik

Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan proses validasi oleh ahli guna menilai seberapa layak media tersebut sebelum diterapkan dalam proses pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Persentase (%)	Kriteria
Tampilan	91	Sangat Layak
Kegunaan	95	Sangat Layak
Rata-rata	93	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi ahli media, aspek kegunaan memperoleh persentase lebih tinggi dibandingkan aspek tampilan. Hal ini menunjukkan bahwa media dinilai mudah digunakan, memiliki navigasi yang jelas, serta mendukung kemandirian belajar peserta didik. Secara keseluruhan, media dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran menulis teks cerpen di kelas V SD.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Persentase	Kriteria
Kesesuaian Materi	95	Sangat Layak
Dadu Ber cerita	100	Sangat Layak
Menulis Bertahap	88	Sangat Layak
Umpan Balik	86	Sangat Layak

Ketepatan Bahasa	100	Sangat Layak
Rata-rata	93	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, aspek dadu bercerita dan ketepatan bahasa memperoleh persentase tertinggi, sedangkan aspek umpan balik memperoleh persentase paling rendah meskipun masih dalam kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang dikembangkan sudah sesuai dengan capaian pembelajaran, mendukung proses menulis bertahap, serta menggunakan bahasa yang komunikatif. Dengan demikian, media dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran menulis teks cerpen.

Hasil respons guru menunjukkan persentase 96% dengan kategori sangat layak. Guru menilai bahwa media praktis digunakan, mudah diakses, serta efektif dalam membantu peserta didik menemukan ide dan mengembangkan cerita.

Sementara itu, respons peserta didik memperoleh hasil 95% yang tergolong sangat layak. Peserta didik menyatakan bahwa media bagus, mudah dipakai, dan membantu mereka dalam memahami serta mengembangkan ide cerita.

Pembahasan

Hasil temuan menunjukkan bahwa guru dan peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, serta mampu memfasilitasi proses menulis teks cerpen secara bertahap. Kebutuhan ini tidak hanya berkaitan dengan ketersediaan media, tetapi juga pada bagaimana media dapat membantu peserta didik dalam mengorganisasi ide dan memulai proses menulis yang sering dianggap sulit. Hal

ini menguatkan penelitian Saleh et al., (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan bagian penting dalam lingkungan belajar yang berperan dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal, bukan sekadar alat bantu.

Kesulitan peserta didik dalam menemukan ide dan mengembangkan cerita menunjukkan adanya hambatan pada tahap awal proses menulis, terutama dalam memunculkan ide awal dan menyusun alur cerita. Kondisi ini mengindikasikan perlunya stimulus pembelajaran yang mampu mengurangi hambatan tersebut melalui bantuan visual dan aktivitas yang terstruktur. Hal ini sejalan dengan Maulidya et al., (2025) yang menemukan bahwa dadu bercerita dapat membantu peserta didik memunculkan ide awal serta mengembangkan alur cerita secara lebih terarah melalui stimulus visual yang sederhana dan kontekstual.

Dalam pengembangan media ini, integrasi *Google Sites* dengan dadu bercerita dirancang untuk menjawab kebutuhan tersebut melalui pendekatan pembelajaran bertahap (*scaffolding*). Struktur media yang terdiri atas Level 1 hingga Level 4 mulai dari mengenali unsur cerpen, menyusun struktur, membuat kerangka, hingga mengembangkan teks utuh, memberikan alur belajar yang sistematis. Tahapan ini membantu peserta didik mengurangi beban kognitif karena proses menulis tidak langsung dituntut menghasilkan teks penuh, melainkan dibimbing secara bertahap dari konsep sederhana menuju kompleks menjadi lebih mudah dikelola. Hal ini sejalan dengan *Cognitive Load Theory* dari Sweller (dalam Syagif, 2024) yang menekankan pentingnya pengelolaan beban kognitif agar proses belajar menjadi lebih efektif.

Selain itu, penggunaan dadu bercerita dalam media ini berfungsi sebagai elemen gamifikasi yang berperan sebagai pemantik ide. Unsur acak pada dadu menciptakan variasi stimulus yang membantu peserta didik keluar dari kebingungan saat memulai tulisan. Dengan adanya petunjuk berupa tokoh, latar, atau peristiwa yang muncul dari hasil acakan, peserta didik tidak lagi memulai proses menulis dari kondisi tanpa ide. Kondisi ini membantu mengurangi kecemasan dan keraguan pada tahap awal menulis sehingga peserta didik dapat lebih fokus mengembangkan cerita. Selain berfungsi sebagai pemantik ide, tampilan visual pada dadu juga membantu peserta didik memproses informasi secara lebih mudah melalui representasi gambar yang konkret. Temuan ini sejalan dengan teori *Multimedia Learning* Mayer (dalam Suprihatien et al., 2024) yang menyatakan bahwa kombinasi antara stimulus visual dan aktivitas interaktif dapat meningkatkan keterlibatan serta pemrosesan informasi peserta didik secara lebih efektif.

Integrasi *Google Sites* juga mendukung fleksibilitas pembelajaran karena dapat diakses secara mandiri oleh peserta didik. Karakteristik ini memungkinkan pembelajaran tidak hanya berlangsung di dalam kelas, tetapi juga secara mandiri sesuai kebutuhan peserta didik. Hal ini memperkuat pendapat Amalina et al., (2025) bahwa *Google Sites* merupakan platform yang sederhana, mudah digunakan, dan tidak memerlukan keterampilan teknis tinggi sehingga sesuai untuk pembelajaran di sekolah dasar. Temuan ini menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya belajar menulis cerpen, tetapi juga berlatih memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana belajar.

Kelayakan media menunjukkan bahwa desain yang dikembangkan telah sesuai dengan prinsip pembelajaran digital yang mendukung proses berpikir peserta didik. Kelayakan pada aspek tampilan menunjukkan bahwa prinsip desain visual sederhana telah membantu mengurangi distraksi kognitif, sedangkan kelayakan pada aspek kegunaan menunjukkan bahwa navigasi yang jelas mendukung kemandirian belajar.

Pada aspek materi, kesesuaian dengan capaian pembelajaran menunjukkan bahwa media telah dirancang sesuai kebutuhan Kurikulum Merdeka. Materi yang disajikan mencakup pengertian cerpen, ciri-ciri cerpen, unsur, dan struktur cerpen yang relevan dengan tujuan pembelajaran kelas V sekolah dasar. Penyajian materi tersebut menjadi dasar bagi peserta didik untuk memahami konsep cerpen sebelum melanjutkan pada kegiatan menulis. Hal ini penting karena media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai fasilitator pencapaian kompetensi secara bertahap. Sebagaimana dinyatakan Fadilah et al., (2023), media pembelajaran yang baik harus mampu memberikan pengalaman belajar yang sistematis dan bermakna.

Respons guru dan peserta didik juga menunjukkan penerimaan yang sangat baik terhadap media yang dikembangkan. Guru menilai bahwa media ini praktis dan membantu proses pembelajaran menulis cerpen menjadi lebih terarah. Sementara itu, peserta didik menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi dalam proses menulis, terutama karena adanya unsur permainan dan visual yang menarik. Tingginya keterlibatan peserta didik menunjukkan bahwa integrasi gamifikasi dan media digital mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dibandingkan

pembelajaran menulis secara konvensional. Hal ini sejalan dengan Kemp dan Dayton (dalam Daniyati et al., 2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan efektivitas pembelajaran.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa *Google Sites* berbantuan dadu bercerita tidak hanya layak secara teknis dan isi, tetapi juga efektif secara pedagogis dalam membantu peserta didik mengatasi kesulitan awal dalam menulis cerpen. Integrasi antara *scaffolding*, pengurangan beban kognitif, serta gamifikasi menjadikan media ini sebagai inovasi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan literasi digital abad ke-21 di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites* berbantuan dadu bercerita sangat layak digunakan dalam pengajaran menulis teks cerpen di kelas V sekolah dasar. Media yang dikembangkan mampu mendorong peserta didik dalam menemukan ide cerita, mengembangkan alur, serta menulis teks cerpen secara lebih runtut melalui tahapan menulis bertingkat dan bantuan dadu bercerita sebagai pemantik ide. Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu uji coba produk masih dilakukan pada skala terbatas di satu sekolah. Selain itu, penggunaan media juga bergantung pada ketersediaan perangkat digital dan stabilitas akses internet di lingkungan sekolah. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan pada skala yang lebih luas serta pada kondisi sarana dan

prasarana yang memadai untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR RUJUKAN

- Amalina, R., Gusrayani, D., & Djuanda, D. (2025). Pengembangan Media Learn Anime! Berbasis Pendekatan Scaffolding untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Unit Animals di Kelas III Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 610–624.
<https://doi.org/10.23969/pendas.v10i4.12871>
- Amin, M. A., & Nurhidayah, P. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Kebudayaan Islam Berbantuan *Google Sites* dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *REFLEKSI: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 263–278.
<https://doi.org/10.36312/refleksi.v13i2.146>
- Aufa, F. W., Djuanda, D., & Iswara, P. D. (2025). Pengembangan Aplikasi Web “MENTARI” (Menulis Terampil Imajinatif) Untuk Keterampilan Menulis Dongeng Siswa Kelas IV. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 246–256.
<https://doi.org/10.23969/pendas.v10i3.12513>
- Chen, O., Paas, F., & Sweller, J. (2023). A Cognitive Load Theory Approach to Defining and Measuring Task Complexity Through Element Interactivity. *Educational Psychology Review*, 35(2), 1–18.

<https://doi.org/10.1007/s10648-023-09782-w>

- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Davalenne, V. R., Haerudin, D., & Nugraha, H. S. (2025). Efektivitas Media Dadu Cerita dalam Menulis Cerita Pendek Bahasa Sunda. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 11(3), 2976–2989. <https://doi.org/10.30605/onoma.v11i3.6149>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, 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. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Irawan, D., Suhendra, R. N., Ferwani, S., Lumbantoruan, D. Y. R., Putri, M., Salma, K. S., & Febriani, Y. N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Google Sites Fiksi dan Nonfiksi Bahasa Indonesia Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Tanjungpinang. *Journal of Education Research*, 4(3), 1275–1283. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i3.339>
- Kusumawardani, L., Virgianti, U., Khoirunnisa, N. S., & Setiawaty, R. (2024). Pemanfaatan Media Dadu Bergambar Dalam Pembelajaran Menulis Karangan Teks Deskripsi Pada Siswa Kelas IV SDN Mlatiharjo 2. *Jurnal Lensa Pendas*, 9(2), 191–202. <https://doi.org/10.33222/jlp.v9i2.3832>
- Maulidya, A. N., Syamsul, G., Susanto, U. R., & Kasiyun, S. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dadu Bercerita Terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Narasi Siswa Kelas V SD Zainuddin. *Humanis*, 17(2), 147–159. <https://doi.org/10.52166/humanis.v17i2.9736>
- Muslim, S. A. K., Ismail, A., & Sunaengasih, C. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “FUNCERNA” Berbasis Story-Based Learning Pada Materi Sistem Pencernaan Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Guru Kita*, 10(3), 115–128. <https://doi.org/10.24114/jgk.v10i3.73971>
- Nooijen, C. C. A. van, Koning, B. B. de, Bramer, W. M., Isahakyan, A., Asoodar, M., Kok, E., Merrienboer, J. J. G. van, & Paas, F. (2024). A Cognitive Load Theory Approach to Understanding Expert Scaffolding of Visual Problem-Solving Tasks: A Scoping Review. *Educational Psychology Review*, 36(12), 1–25. <https://doi.org/10.1007/s10648-024-09848-3>
- Putri, S. C., Nainggolan, N. A., Syahroini, & Syahrial. (2025). Kajian Literatur: Efektivitas

- Cerpen dalam Menumbuhkan Kreativitas Menulis Siswa Kelas IV SD. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 3(2), 242–248. <https://doi.org/10.61132/semantik.v3i2.1696>
- Putriani, P., Djuanda, D., & Gusrayani, D. (2025). Pengembangan Aplikasi Fundoo (Fun And Education) Untuk Pembelajaran Membaca Pola Kombinasi Huruf di Kelas III SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(3), 1533–1550. <https://doi.org/10.35931/am.v9i3.5093>
- Rahmawati, T. I. N., Fajriyah, K., & Ysh, A. S. (2022). Pengembangan Media Flipbook Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Jepara Theme 8 Subtheme 3 Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 647–658. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i1.337>
- Rantung, D. A., Mulyanto, A., Kadim, A. A., & Ashari, S. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Pengelolaan E-Book Kelas X Tkj Di Smk Negeri 1 Bulango Selatan. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, 3(2), 153–166. <https://doi.org/10.37905/inverted.v3i2.20296>
- Rosani, Alifa, H., Kamilah, D. P., Wulandari, D., Zahra, D. A. P., Zulfa, A., Ramadanti, A. Z., Prasasti, A., Ainni, P. N., Gunarsih, L., & Ragil, Y. A. (2024). Penguatan Literasi Menulis Siswa Melalui Kegiatan Menulis Cerita Pendek Kelas V di SD Negeri Pondok Cabe Udik 02. *IJoEd: Indonesian Journal on Education*, 1(2), 174–180. <https://doi.org/10.70437/ijoed.v1i2.63>
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran* (1st ed.). Eureka Media Aksara. <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)* (R. Ridianoro, Ed.). Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Suprihatien, Utami, A. S., Ardani, V. N., Y, E. M., & Burdam, S. (2024). Penggunaan Cerita Bergambar Sebagai Alat Bantu dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(6), 4654–4661. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i6.9109>
- Syagif, A. (2024). Teori Beban Kognitif John Sweller dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa Arab pada Jenjang Pendidikan Dasar. *Fashluna*, 5(2), 93–105. <https://doi.org/10.47625/fashluna.v5i2.883>
- Zamsiswaya, Syawaluddin, & Syahrizul. (2024). Pengembangan Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 46363–46369.



Vol. 10 No. 3 Juni 2026, hlm 1305-1316

p-ISSN : 2548-883X ||e-ISSN : 2549-1288

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jgkp/article/view/75079>

 : <https://doi.org/10.24114/jgk.v10i3.75079>

<https://doi.org/10.31004/jptam.v8i3.18432>