



Kelayakan Instrumen Interaktif Berbasis *Teaching At The Right Level* (Tarl) Menggunakan *Google Site* Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Dasar Peserta Didik Kelas 3 SD

Reza Aprianto^{1*}, Sri Lastuti², dan Surya Ningsyih³

^{1,2,3} STKIP Taman Siswa Bima

Correspondence E-mail: rezaaprianto09@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to test the feasibility of an interactive instrument based on Google Sites designed to improve the basic literacy skills of 3rd-grade elementary school students. The identified problem is the low literacy level in about 30% of students, caused by a lack of engaging teaching materials and environmental influences, such as the dominance of outdoor activities in the agricultural area of Simpasai. To address this issue, the research integrates the Teaching at the Right Level (TaRL) approach, which focuses on learning according to individual ability levels, with the use of Google Sites as an interactive media platform. The method used is the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) research model, with data collection through a Likert scale and validation from subject matter and media expert validators. The data were analyzed quantitatively using a feasibility percentage formula. The validation results show that the instrument meets the criterion of "Very Feasible" for use. Validation from subject matter experts received a percentage of 91,00%, while media experts obtained 91,67%. These results indicate that the instrument is effective in terms of content, language, visual display, and technical stability, and is able to attract students' interest in learning. Revisions made based on validator feedback, such as changing the title to "TaRL Traditional Games" and adding questions to the stories, further strengthen its feasibility. This research concludes that the interactive instrument based on Google Sites is a highly feasible solution for improving basic literacy and can be applied in other schools facing similar challenges.

© 2025 Kantor Jurnal dan Publikasi UPI

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received 10 Jun 2025

First Revised 15 Jul 2025

Accepted 13 Aug 2025

First Available online 30 Aug 2025

Publication Date 01 Nov 2025

Keyword:

Feasibility, Interactive instrument, Basic literacy, Teaching at the Right Level (TaRL), Google Site.

1. PENDAHULUAN

Teaching at the Right Level (TaRL) merupakan pendekatan inovatif yang dirancang untuk mengatasi kesenjangan literasi dasar, khususnya di tingkat Sekolah Dasar (SD). Pendekatan ini berfokus pada pengajaran yang disesuaikan dengan level pemahaman siswa, bukan hanya berdasarkan tingkatan kelas. Untuk mendukung implementasi TaRL, pemanfaatan instrumen interaktif dan platform digital menjadi krusial. Salah satu platform yang dapat digunakan adalah *Google Sites*, yang memungkinkan guru untuk membuat media pembelajaran yang mudah diakses dan menarik. Penggunaan *Google Sites* sebagai instrumen interaktif dapat memungkinkan guru mengintegrasikan video *YouTube*, formulir kuis (*Google Forms*), dan dokumen interaktif (*Google Docs*) dalam satu halaman web yang menarik. Pentingnya literasi dasar Menurut Nurhayati dan Hasan (2022), Kemampuan literasi dasar yang kuat menjadi prasyarat mutlak bagi siswa untuk dapat mengikuti proses pembelajaran di semua mata pelajaran. Tanpa literasi dasar yang memadai, akses terhadap informasi dan pengetahuan akan sangat terbatas. Penelitian lain oleh Widayawati dan Rahman (2024) mengemukakan bahwa, rendahnya literasi dasar seringkali menjadi akar masalah kesenjangan belajar yang persisten. Oleh karena itu, investasi pada program peningkatan literasi dasar harus menjadi prioritas utama untuk mewujudkan pendidikan yang merata dan berkualitas. Hal ini menegaskan bahwa investasi pada pengembangan literasi di tingkat SD bukan hanya untuk tujuan akademik, tetapi juga untuk membentuk individu yang cakap dalam menghadapi tantangan di masa depan.

Penerapan kombinasi antara TaRL, instrumen interaktif, dan *Google Sites* sangat relevan dan mendesak untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Pendekatan ini menawarkan solusi konkret terhadap masalah rendahnya literasi dasar yang masih menjadi tantangan signifikan. Menurut penelitian Puspitasari, et al. (2023) ditemukan bahwa, Adopsi teknologi digital dalam pembelajaran literasi, seperti penggunaan platform interaktif, menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan membaca dan pemahaman siswa dibandingkan metode konvensional. Senada dengan hal tersebut, studi oleh Handayani dan Saputra (2021) menyatakan, Pengajaran yang disesuaikan dengan level kompetensi siswa, sebagaimana prinsip TaRL, terbukti mampu menutup kesenjangan literasi secara efektif dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Temuan ini menggarisbawahi pentingnya pergeseran dari metode pengajaran tradisional menuju pendekatan yang lebih fleksibel dan berteknologi (Muharom, dkk., 2024; Fauziyyah, dkk., 2025). Dengan demikian, investasi pada implementasi inovasi ini bukan hanya untuk mengejar ketertinggalan, tetapi juga untuk menciptakan ekosistem pendidikan yang lebih inklusif dan responsif terhadap kebutuhan belajar siswa di era digital.

Namun, realitas di lapangan tidak sejalan seperti yang diharapkan. Dari hasil observasi sebelumnya ditemukan sekitar 30% dari sejumlah peserta didik kelas 3 mengalami keterlambatan belajar yang mengakibatkan tingkat literasi beberapa pesera didik berada pada tingkat yang sama dengan peserta didik kelas 2. Fenomena ini disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama kurangnya ketersediaan bahan ajar menarik di akibatkan oleh proses renovasi disekolah yang merusak sebagian dari bahan ajar dan media pembelajaran. Selain itu keadaan guru belum sepenuhnya paham dalam mendesain bahan ajar yang lebih optimal. Terlebih lagi, tantangan terbesar datang dari faktor lingkungan, Simpasai merupakan daerah dengan mayoritas pekerjaan sebagai petani. Daya tarik aktivitas luar kelas, seperti bermain di sawah, seringkali lebih kuat dibandingkan dengan kegiatan di dalam kelas. Keterbatasan bahan ajar

yang menarik tidak mampu bersaing dengan daya tarik aktivitas luar kelas, seperti bermain di sawah, yang merupakan bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari mereka.

Penggunaan *Teaching at the Right Level* (TaRL) dan pemanfaatan *Google Sites* dalam mengatasi keterlambatan belajar, penting untuk mengintegrasikan literasi dasar ke dalam kurikulum, yang mencakup literasi baca tulis, numerasi, dan literasi digital. Literasi dasar merupakan fondasi penting untuk semua pembelajaran, dan tanpa kemampuan ini, siswa akan kesulitan menyerap materi apa pun. Literasi baca tulis dapat diperkuat melalui *Google Sites* dengan menyajikan teks-teks interaktif yang relevan dengan kehidupan siswa, misalnya tentang pertanian, yang mendorong mereka untuk membaca dan memahami informasi (Widyawati & Nurdianto, 2022). Sementara itu, literasi numerasi dapat diintegrasikan melalui aktivitas hitung-hitungan sederhana yang dikemas dalam kuis atau permainan menarik di *Google Sites*, yang membantu siswa mengaplikasikan konsep matematika dalam konteks nyata (Afandi et al., 2023). Terakhir, penggunaan *Google Sites* itu sendiri secara langsung meningkatkan literasi digital siswa, membekali mereka dengan kemampuan untuk mencari, mengevaluasi, dan membuat informasi secara daring, yang juga meningkatkan keterampilan belajar mandiri (Suherman & Hidayat, 2021). Dengan demikian, gabungan TaRL, *Google Sites*, dan fokus pada literasi dasar menciptakan solusi holistik yang tidak hanya mengatasi masalah keterlambatan, tetapi juga membekali siswa dengan keterampilan penting untuk masa depan mereka.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan literasi dasar siswa dapat dicapai melalui berbagai pendekatan inovatif. Salah satu pendekatan yang relevan adalah *Teaching at the Right Level* (TaRL), yang terbukti berkorelasi positif dengan peningkatan hasil literasi dasar siswa karena kemampuannya dalam menyesuaikan pembelajaran dengan tingkat kemampuan individual peserta didik (Pratama & Fathurohman, 2024). Implementasi TaRL juga telah menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas awal melalui intervensi yang target dan adaptif (Ahyar, dkk, 2022).

Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga menjadi kunci. Pengembangan media interaktif secara umum memiliki peran krusial dalam meningkatkan keterampilan literasi dengan menyajikan materi secara menarik dan memfasilitasi partisipasi aktif siswa (Prasetyo & Hidayat, 2024). Secara spesifik, website berbasis *Google Sites* telah diidentifikasi sebagai media pembelajaran yang interaktif dan mudah diakses (Lestari & Jufri, 2023), serta memiliki potensi besar untuk menciptakan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif (Mulyono & Asri, 2023). Hal ini menegaskan bahwa penggunaan teknologi dapat menjadi strategi efektif dalam mendesain bahan ajar yang bertujuan meningkatkan literasi dasar baik dalam segi pemahaman dan kemampuan evaluasi peserta didik sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Berdasarkan uraian di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi kelayakan *Google Sites* sebagai instrumen interaktif dalam membantu guru merancang media pembelajaran. Media ini dirancang dengan pendekatan *Teaching at the Right Level* (TaRL) dan berfokus pada indikator memahami dan mengevaluasi konteks dalam membantu guru merancang media yang mendukung pembelajaran literasi yang kreatif dan mendalam sehingga dapat menjadi upaya mengatasi keterlambatan belajar peserta didik di daerah pedesaan

2. METODOLOGI PENELITIAN

Model penelitian yang digunakan oleh sang peneliti adalah ADDIE yang memiliki 5 tahap yaitu: (1) tahap analisis (*Analysis*), (2) tahap desain (*Design*), (3) tahap pengembangan (*Development*), (4) tahap implementasi (*Implementation*) and (5) tahap evaluasi (*Evolution*). Model ADDIE memberikan tahapan yang terstruktur dan sistematis, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi, sehingga sangat membantu dalam pengembangan produk pembelajaran yang efektif dan sesuai target (Purbasari & Wulansari, 2022). Dalam pengumpulan data dilakukan secara tertutup menggunakan skala likert. Proses menguji kelayakan di lakukan dengan melakukan uji coba produk dan validasi dari beberapa validator ahli dalam bidang masing-masing. Ahli materi dipilih berdasarkan kopetensinya dalam bidang literasi dasar dan ahli media dipilih dikarenakan kopetensinya dalam bidang Teknologi dan Informasi.

Teknik analisis data dilakukan atas analisis lembar validasi ahli media dan ahli materi. Data yang bersifat kualitatif akan dianalisis dan akan dipertimbangkan sebagai bahan revisi terhadap media. Untuk menghitung tingkat kelayakan instrumen, digunakan rumus persentase kelayakan. Penggunaan rumus persentase ini bertujuan untuk mengukur tingkat kelayakan suatu produk, yang dapat dianalisis berdasarkan hasil validasi para ahli (Fitriani, 2022). Berikut rumus yang digunakan:

$$P = \frac{\sum S}{\sum S_{max}} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

- P : Persentase kelayakan
 $\sum S$: Jumlah total skor yang diperoleh dari seluruh validator
 $\sum S_{maks}$: Jumlah skor maksimal yang mungkin diperoleh

Berdasarkan rumus tersebut, hasil perhitungan persentase kemudian dikonversikan ke dalam kategori kriteria kelayakan untuk mendapatkan interpretasi yang objektif. Hal ini sejalan dengan pendapat Fauzan dan Muslih (2022) yang menyatakan bahwa analisis kuantitatif melalui persentase validasi dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai tingkat kelayakan suatu produk yang dikembangkan. Mereka menambahkan, "Penggunaan persentase validasi merupakan cara efektif untuk mengukur kelayakan media pembelajaran, di mana hasilnya dapat dikategorikan menjadi sangat layak, layak, cukup, kurang, dan tidak layak" (Fauzan & Muslih, 2022).

Jika persentase kelayakan mencapai kategori "Sangat Layak" atau "Layak", maka instrumen dapat digunakan untuk tahap uji coba selanjutnya. Selain itu, analisis data kualitatif juga dilakukan untuk meninjau saran dan masukan dari validator yang bertujuan untuk merevisi dan menyempurnakan instrumen yang dikembangkan. Dengan demikian, instrumen yang dihasilkan tidak hanya layak secara kuantitatif, tetapi juga telah disempurnakan berdasarkan masukan ahli. Setelah mendapatkan persentase, hasilnya perlu dikategorikan untuk memudahkan interpretasi.

Berikut adalah kriteria presentase kelayakan yang digunakan:

Table 1 kategori kelayakan media

Presentase Kelayakan	Kategori
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Kurang Layak
0%-20%	Tidak Layak

Sumber : Akbar (2017)

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kelayakan instrumen interaktif berbasis Google Site yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan literasi dasar siswa kelas III SD. Berbagai studi menunjukkan bahwa pendekatan TaRL terbukti signifikan dalam meningkatkan keterampilan literasi dan motivasi belajar (Hadiawati, 2024). Penggunaan platform digital seperti *Google Sites* juga selaras dengan fleksibilitas yang dibutuhkan dalam TaRL, yang memberi kebebasan bagi guru untuk merancang aktivitas pembelajaran menggunakan beragam perangkat ajar (Koroh, 2023). Oleh karena itu, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam mengatasi tantangan literasi di sekolah dasar melalui strategi yang lebih personal, interaktif, dan relevan dengan perkembangan teknologi.

Dalam penelitian ini, literasi dasar dipahami sebagai fondasi penting yang mencakup tiga tahap perkembangan. Tahap pertama adalah Pengenalan Huruf, yang menurut Sari, dkk. (2022) menjadi pondasi awal dalam pembelajaran literasi. Setelah itu, siswa beralih ke tahap Membaca Kata, yang merupakan jembatan utama menuju pemahaman makna dan berkontribusi pada peningkatan kosakata (Wulandari & Susanto, 2023). Tahap terakhir adalah Memahami, menganalisa dan mengevaluasi Kalimat/Paragraf, kemampuan inti yang menjadi kunci untuk memahami instruksi dan materi yang lebih kompleks (Astuti, 2021). Penelitian ini berfokus pada pengembangan dan evaluasi instrumen interaktif inovatif untuk meningkatkan literasi dasar siswa. Instrumen ini dirancang menggunakan *Google Sites* sebagai platform utama dalam meningkatkan literasi dasar, yang memungkinkan terciptanya media pembelajaran yang mudah diakses dan menarik. Sebagai landasan metodologi, penelitian ini mengadopsi pendekatan Teaching at the Right Level (TaRL), yang menyesuaikan materi pembelajaran dengan tingkat kemampuan literasi dasar setiap siswa.

Instrumen interaktif ini dikemas dalam bentuk situs web yang dibuat menggunakan *Google Sites*. Situs ini memiliki fitur bahan ajar (video dan buku) untuk asesmen awal dan kuis dari Wordwall yang disesuaikan dengan tingkat literasi siswa (huruf, kata, kalimat, dan paragraf). Konten pembelajaran secara spesifik didasarkan pada materi "Permainan Tradisional TaRL", yang disusun untuk mendukung pendekatan TaRL dengan mengelompokkan siswa berdasarkan tingkat literasi mereka.

Proses pengembangan instrumen ini juga melalui serangkaian revisi cermat berdasarkan masukan dari dua validator, yaitu ahli materi dan ahli media. Ahli materi merekomendasikan beberapa perbaikan, seperti tampilan materi yang lebih menarik,

perubahan judul menjadi "Permainan Tradisional TaRL" untuk menegaskan integrasi dengan pendekatan TaRL, dan penambahan soal baru untuk menguji pemahaman siswa lebih mendalam. Saran dari para ahli ini mengarahkan materi agar dapat disesuaikan dengan setiap tingkat kemampuan siswa, sebuah prinsip utama dalam pendekatan TaRL.

Untuk memastikan bahwa materi dan media pembelajaran yang dikembangkan ini efektif dan sesuai dengan tujuan, maka dilakukanlah validasi kelayakan. Validasi ini adalah proses penting yang melibatkan penilaian dari ahli materi dan media untuk mengukur sejauh mana materi dan media ini memenuhi standar kualitas dan relevansi. Angket akan menjadi instrument utama dalam mengumpulkn data untuk mendapatkan hasil yang akan di olah. Hasil dari validasi ini akan menjadi dasar untuk menentukan apakah materi dan media ini layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, kualitas pembelajaran dapat terjaga dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Untuk lebih jelasnya, hasil validasi kelayakan materi akan disajikan dalam bentuk tabel berikut, yang menunjukkan skor dan deskripsi kelayakannya.

Tabel di bawah ini akan menyajikan hasil dari angket validasi yang telah diisi oleh para validator. Tabel ini akan menampilkan aspek yang dinilai, presentase kelayakan, dan kriteria kelayakan yang akan menunjukkan apakah materi yang dirancang sudah layak, sangat layak, atau membutuhkan revisi.




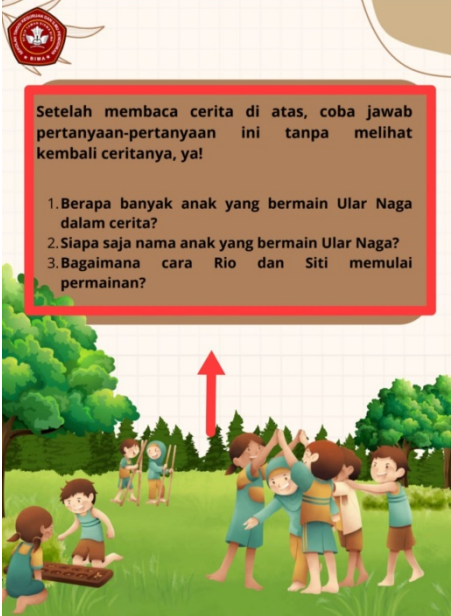
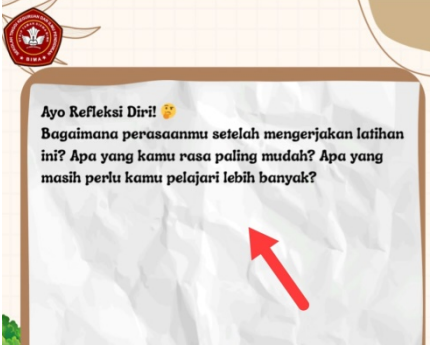
Table 2 Hasil kelayakan Materi

NO	Aspek Penilaian	% Kelayakan	Kriteria penelitian
1	Kelayakan materi isi	92,00%	Sangat Layak
2	Penyajian bahasa	90,00%	Sangat Layak
	Rata-rata	91,00%	Sangat Layak

Hasil validasi ahli materi menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Aspek materi mendapatkan hasil uji kelayakan 92%. Sementara itu, aspek bahasa memperoleh hasil uji kelayakan 90% . Secara keseluruhan, rata-rata hasil uji kelayakan instrumen dari ahli materi mencapai 91%, sehingga dikategorikan Sangat Layak. Beberapa indikator yang dinilai sangat baik adalah kesesuaian tujuan pembelajaran dengan kompetensi dasar, relevansi materi dengan kebutuhan siswa, dan penyajian materi yang dilengkapi dengan visualisasi yang menarik dan informatif. Hasil dapat di lihat pada **table 2**

Secara keseluruhan, saran dari para ahli mengarahkan materi agar dapat disesuaikan dengan setiap tingkat kemampuan siswa, sebuah prinsip utama dalam pendekatan TaRL. Langkah revisi ini merupakan bagian krusial dari model pengembangan ADDIE yang memastikan produk akhir memiliki kelayakan yang tinggi, baik dari segi konten materi maupun tampilan visual. Hasil dari validasi ahli ini menunjukkan bahwa setelah direvisi, instrumen ini memenuhi kriteria "Sangat Layak" dan hasil revisi dapat di lihat pada **Table 3**

Table 3 Revisi Materi

No	Komentar dan Saran Validator	Materi (sebelum revisi)	Materi (sesudah revisi)
1.	Tampilan dan judul kurang menarik. Di sarankan mengubah judul menjadi "Permainan Tradisional TaRL"		
2.	Tidak memiliki soal pada cerita yang di sediakan. Berikan soal yang dapat menjadi tolak ukur kemampuan peserta didik.		
3.	Penyesuaian tingkat kemampuan siswa. Disarankan untuk menamabahkan bagian untuk siswa merefleksikan diri.	Sebelumnya tidak ada	

Berdasarkan hasil validasi dan saran dari validator, materi pembelajaran ini memerlukan beberapa revisi penting untuk meningkatkan kualitas dari materi yang akan kemudian bisa di akses di *Google sites*. Pertama, dari segi tampilan dan judul, disarankan untuk mengubah judul dari *game* tradisional menjadi "Permainan Tradisional TaRL" agar lebih menarik dan relevan dengan konten TaRL yang disajikan. Perubahan ini diharapkan dapat memotivasi peserta didik untuk lebih antusias dalam menggunakan media ini. Kedua, media ini belum memiliki soal atau evaluasi yang terintegrasi di dalam cerita yang disediakan. Untuk itu, perlu ditambahkan soal-soal yang dapat berfungsi sebagai tolak ukur untuk mengukur kemampuan peserta didik setelah mereka mempelajari materi. Hal ini penting agar guru dapat memantau sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan dan merancang pembelajaran berikutnya untuk disesuaikan pada tingkat kemampuan peserta didik. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Kurniawan (2022), "Evaluasi yang terintegrasi dalam media pembelajaran sangat krusial untuk mengukur tingkat pemahaman siswa secara langsung, sehingga guru dapat melakukan adaptasi pengajaran yang sesuai dengan kebutuhan individu peserta didik." Dengan adanya soal evaluasi, media ini tidak hanya menjadi sumber informasi, tetapi juga alat diagnostik yang membantu guru dalam menyusun strategi pembelajaran yang lebih personal dan efektif. Ketiga, untuk penyesuaian dengan tingkat kemampuan siswa, perlu ditambahkan bagian refleksi diri. Bagian ini akan memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengevaluasi sendiri pemahaman dan pengalaman mereka selama menggunakan media ini. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada pengembangan kemampuan metakognitif siswa. Semua revisi ini bertujuan untuk menjadikan media pembelajaran ini lebih komprehensif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Materi dibuat sedemikian rupa dengan menganut pendekatan TaRL (*Teaching at The Right Level*). TaRL sendiri memiliki indikator yang harus di perhatikan yang pertama asesmen awal, pengelompokan, pembelajaran berdiferensiasi dan evaluasi. Dalam materi memuat pelajaran bahas Indonesia yang mengenalkan permainan tradisional dengan asesmen awal berupa cerita "kisah seru bermain ular tangga" yang akan menunjukkan tingkat kemampuan memahami dan evaluasi peserta didik dalam membaca. Dengan memilah peserta didik dan mengelompokan tingkat kemampuan peserta didik yang berbeda akan dilakukan pembelajaran berdiferensiasi dengan melakukan kegiatan kelompok membuat ular tangga menggunakan barang bekas. Dan evaluasi akan dilakukan pada setiap akhir pembelajaran dan peserta didik dapat menyelesaikan soal pada materi dan soal pada bagian kuis pada website. Dengan demikian materi dapat di katakan memiliki semua indikator yang harus dimiliki oleh pendekatan TaRL. Sehingga materi ini bisa memecahkan masalah yang di hadapi peserta didik kelas 3 yang mengalami keterlambatan belajar. Pendekatan ini sangat relevan dengan kondisi pendidikan di Indonesia. Menurut Saputro, Rakhmawati, & Sunarso (2024) dalam penelitian mereka, penelitian ini menguatkan argumen bahwa dengan menyesuaikan materi dan metode pengajaran berdasarkan level kemampuan siswa, proses belajar menjadi lebih efektif dan siswa menjadi lebih termotivasi.

Di sisi lain, hasil validasi ahli media juga menunjukkan kategori Sangat Layak. Aspek rekayasa perangkat (pemrograman) mendapatkan hasil uji kelayakan 93,33%. Sementara aspek tampilan visual mencapai hasil uji kelayakan 90,00%. Rata-rata hasil uji kelayakan instrumen secara keseluruhan dari ahli media adalah 91,67% yang dapat di artikan sangat


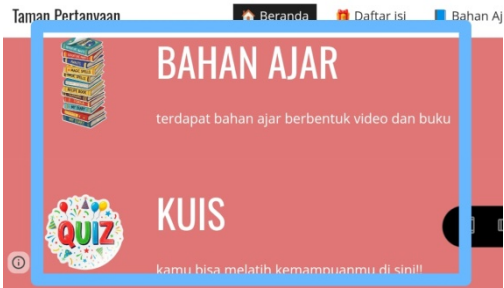
layak. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen ini dapat dijalankan tanpa gangguan di berbagai perangkat, memiliki waktu respons yang cepat, serta desain antarmuka dan visual yang menarik dan mudah digunakan oleh siswa. Hasil dapat dilihat **table 4**

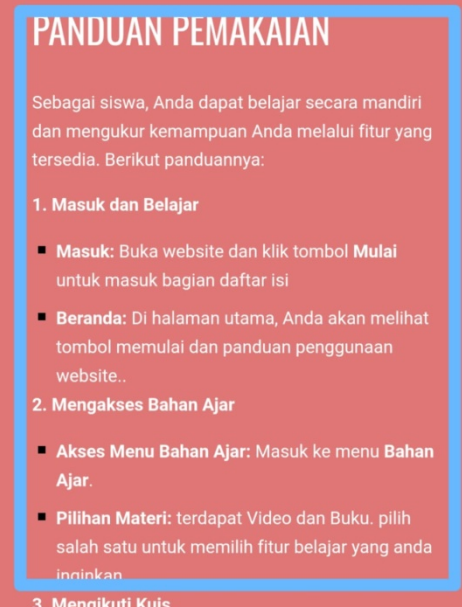
Table 4 Hasil kelayakan Media

NO	Aspek Penilaian	% Kelayakan	Kriteria penelitian
1.	Tampilan Visual	90,00%	Sangat Layak
2.	Pemrograman	93,33%	Sangat Layak
	Rata-rata	91,67%	Sangat Layak

Untuk memenuhi saran, beberapa penyesuaian dilakukan untuk memenuhi rancangan yang diharapkan. Website dibuat menggunakan *Google Site* dengan berbagai fitur yang disediakan berupa bahan ajar yang berisi materi berbentuk video (*YouTube*) dan berbentuk bahan bacaan (*Google Doc*), dan kuis yang di implementasikan menggunakan *Wordwall* yang di rancang sesuai TaRL yang dimana soal telah dipilah sesuai tingkat kemampuan peserta didik (huruf, kata, kalimat dan paragraf) dan memiliki indikator literasi yaitu memahami dan mengevaluasi konteks. Dalam pengembangan terdapat beberapa perubahan sesuai saran dari validator yang dapat dilihat pada **table 5**

Table 5 Revisi pada media

No	Komentar dan Saran Validator	(sebelum revisi)	(sesudah revisi)
1.	Memperindah penampihan menu. Buat menu dalam bentuk horizontal		

2.	Tanpa petunjuk penggunaan peserta didik akan kesulitan menggunakannya. Buat panduan pemakaian pada halaman beranda.	Sebelumnya tidak memiliki panduan	 <p>PANDUAN PEMAKAIAN</p> <p>Sebagai siswa, Anda dapat belajar secara mandiri dan mengukur kemampuan Anda melalui fitur yang tersedia. Berikut panduannya:</p> <p>1. Masuk dan Belajar</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Masuk: Buka website dan klik tombol Mulai untuk masuk bagian daftar isi ▪ Beranda: Di halaman utama, Anda akan melihat tombol memulai dan panduan penggunaan website.. <p>2. Mengakses Bahan Ajar</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Akses Menu Bahan Ajar: Masuk ke menu Bahan Ajar. ▪ Pilihan Materi: terdapat Video dan Buku. pilih salah satu untuk memilih fitur belajar yang anda inginkan <p>3. Mengikuti Kuis</p>
----	---	-----------------------------------	---

Berdasarkan masukan dari validator media, beberapa penyesuaian akan dilakukan pada antarmuka website untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Pertama, untuk mempermudah navigasi, tampilan beranda akan diubah menjadi format horizontal. Perubahan ini bertujuan agar seluruh fitur dan beranda lebih mudah diakses dan terlihat secara langsung oleh peserta didik. Kedua, untuk memastikan peserta didik dapat menggunakan media ini secara mandiri, petunjuk penggunaan akan ditambahkan. Panduan ini akan diletakkan di halaman beranda agar peserta didik dapat langsung melihatnya saat pertama kali mengakses website, sehingga mereka tidak akan kesulitan dalam menjelajahi seluruh konten yang tersedia. Dengan penyesuaian ini, website akan menjadi lebih ramah pengguna dan efektif sebagai alat pembelajaran. Penyesuaian ini sejalan dengan temuan penelitian yang menekankan pentingnya desain antarmuka yang intuitif. Menurut Hidayat dan Sari (2023), Oleh karena itu, perubahan pada tata letak menu dan penambahan petunjuk penggunaan merupakan langkah krusial untuk menciptakan media yang tidak hanya informatif, tetapi juga mudah dioperasikan oleh peserta didik dari berbagai tingkat kemampuan.

Media ini dirancang menggunakan *Google Site* dengan kemampuannya yang dapat mengintegrasikan video (YouTube), dokumen (Google Doc), dalam kasus media ini Wordwall sebagai dasar pembuatan soal-soal yang membuat website ini menjadi instrument interaktif dan kapasitasnya yang fleksibel sehingga dapat diakses oleh siapapun. Secara spesifik, penggunaan *Google Sites* telah diidentifikasi sebagai media pembelajaran yang interaktif dan mudah diakses (Syah & Hidayatullah, 2024). Dalam pengembangan media ini menggunakan pendekatan TaRL (Teaching at The Right Level) sehingga proses perancangan di fokuskan menjadi dua bagian; pertama, bahan ajar dalam bentuk video (youtube) dan bahan bacaan berjudul permainan tradisional TaRL (Google Doc) dan kedua, bagian kuis di buat menggunakan fitur embed link sehingga dapat memasukan Wordwall sebagai dasar instrument interaktif dalam bagian kuis. Dalam bagian kuis telah dipecah sesuai tingkat kemampuan literasi siswa (huruf, kata, kalimat dan paragraph). Dengan demikian pengembangan media ini dapat mengatasi kendala ketersediaan media yang sering rusak di

lapangan dan menambah daya tarik kegiatan belajar di kelas lebih menarik dibanding daya tarik aktivitas di luar kelas.

Hasil uji kelayakan secara komprehensif menunjukkan bahwa instrumen interaktif berbasis Google Site ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Tingkat kelayakan yang mencapai kriteria Sangat Layak membuktikan bahwa instrumen ini tidak hanya relevan dan akurat dari segi konten, tetapi juga stabil dan efektif dari segi teknis. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dapat menjadi strategi efektif dalam mendesain bahan ajar yang menarik sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital (Prasetyo & Patmisari, 2024;).

Secara keseluruhan, penelitian ini tidak hanya memberikan bukti empiris tentang kelayakan instrumen yang dikembangkan, tetapi juga menyajikan sebuah model praktis yang dapat direplikasi. Temuan ini menunjukkan bahwa dengan memanfaatkan platform gratis dan mudah diakses seperti *Google Sites*, pendidik dapat merancang media pembelajaran berkualitas tinggi untuk mengatasi masalah literasi dasar (Fitriani, 2022). Model ini sangat relevan dan dapat diterapkan di sekolah lain, terutama yang memiliki tantangan serupa dalam hal keterbatasan bahan ajar dan rendahnya minat belajar siswa, sekaligus mendukung program peningkatan literasi dasar yang diprioritaskan oleh pemerintah.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dari validasi ahli materi dan ahli media, instrumen interaktif berbasis *Google Site* yang dikembangkan terbukti sangat layak digunakan dalam meningkatkan kemampuan literasi dasar siswa kelas III SD. Hal ini didukung oleh temuan kuantitatif, di mana hasil validasi dari ahli materi menunjukkan hasil uji kelayakan 91%, sementara validasi dari ahli media memperoleh hasil uji kelayakan 91,67%. Kedua hasil tersebut menempatkan instrumen pada kategori "Sangat Layak", yang mengonfirmasi bahwa media *Google site* yang menganut pendekatan TaRL (*Teaching at The Right Level*) dapat menjadi media yang sangat layak untuk meningkatkan kemampuan literasi dasar peserta didik di sekolah.

5. REFERENSI

- Afandi, A., Suwarma, S., & Rosyana, T. A. (2023). Peningkatan Kemampuan Numerasi Peserta Didik Melalui Pendekatan Kontekstual. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 10(2), 121-130.
- Ahyar, A., Nurhidayah, N., & Saputra, A. (2022). Implementasi Model Pembelajaran TaRL dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Dasar Membaca Peserta Didik di Sekolah Dasar Kelas Awal. *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(11), 5241–5246.
- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya
- Fauzan, A. & Muslih, M. (2022). Penggunaan persentase validasi merupakan cara efektif untuk mengukur kelayakan media pembelajaran
- Fauziyyah, A., Fitriani, A. D., & Giwangsa, S. F. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Kirana Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Keberagaman Budaya Pada Siswa Kelas IV SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 230-245.

- Fitriani, S. N. (2022). *Analisis Peningkatan Kemampuan Literasi Siswa Dengan Metode ADABTA Melalui Pendekatan TARL*. BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 4(1), 180-189
- Hadiawati, N. M. (2024). *Pembelajaran Teaching at the Right Level sebagai Implementasi Kurikulum Merdeka*. Pubmedia Journal Series (Education), 1(4), 95.
- Handayani, S., & Saputra, R. (2021). Penerapan Pendekatan Teaching at the Right Level (TaRL) untuk Mengatasi Kesenjangan Literasi Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(3), 201-215.
- Kurniawan, D. (2022). Peran Evaluasi dalam Adaptasi Pembelajaran Berbasis Media. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 7(1), 12-25.
- Koroh, M. (2023). *Teaching at the Right Level (TaRL): Cara Mengajar Fleksibel dalam Kurikulum Merdeka*. Diakses dari <https://gurukreator.id/teaching-at-the-right-level-tarl-cara-mengajar-fleksibel-dalam-kurikulum-merdeka/>.
- Lestari, D., & Jufri, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites sebagai Solusi Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 50-65.
- Lestari, Y., & Safitri, S. (2023). Development of Google Sites Website-Based Learning Media for Local History Material in Class XI SMA N 1 Tanjung Raja. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(3), 548–559.
- Muharom, S., Yulianti, R., Aeni, A. N., & Giwangsa, S. F. (2024). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 228-242.
- Mulyono, A., & Asri, E. (2023). Pemanfaatan Website Berbasis Google Sites untuk Pembelajaran yang Melibatkan Siswa Secara Aktif. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 1(2), 88-102.
- Mulyono, S. & Asri, S. (2023). *Jurnal Teknodik*, 51–62.
- Nurhayati, A., & Hasan, B. (2022). Peran Penting Literasi Dasar sebagai Prasyarat Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(1), 30-45.
- Prasetyo, A. D., & Patmisari, P. (2024). Pengenalan Media Pembelajaran Berbasis Media Teknologi untuk Meningkatkan Literasi Digital bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 4(2), 137–146.
- Prasetyo, A., & Hidayat, T. (2024). Peran Media Interaktif dalam Meningkatkan Keterampilan Literasi Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 12(1), 60-75.
- Pratama, B., & Fathurohman, H. (2024). Korelasi Pendekatan Teaching at the Right Level (TaRL) dengan Peningkatan Hasil Literasi Dasar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 14(1), 112-125.
- Purbasari, L. & Wulansari, E. (2022). Implementasi Addie Model Dalam Pengembangan E-Module Berbasis Case Method. *Sisfo: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 6(2).
- Puspitasari, R., et al. (2023). Efektivitas Program Literasi Berbasis Teknologi di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 85-99.
- Suherman, A., & Hidayat, A. (2021). Peran Literasi Digital dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(1), 45-56.

- Suherman, Y., & Hidayat, A. (2021). Peningkatan Literasi Digital dan Keterampilan Belajar Mandiri melalui Pemanfaatan Platform Daring. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 5(2), 150-165
- Saputro, E. W., Rakhmawati, A., & Sunarso, R. (2024). Implementasi Pendekatan *Teaching at The Right Level* (TaRL) Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Surakarta. *BLAZE: Jurnal Bahasa dan Sastra dalam Pendidikan Linguistik dan Pengembangan*, 2(1), 179–192.
- Syah, R., & Hidayatullah, A. (2024). Pemanfaatan Google Sites sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Lingkungan Pertanian. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 12-23.
- Syah, Y. A., & Hidayatullah, R. S. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF GOOGLE SITES UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMK. *Journal of Vocational and Technical Education (JVTE)*, 6(1), 56–65
- Widyawati, R., & Nurdianto, E. (2022). Pemanfaatan Teks Interaktif untuk Penguatan Literasi Baca Tulis pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(3), 250-265.
- Widyawati, S., & Nurdianto, E. (2022). Penguatan Literasi Dasar pada Siswa Sekolah Dasar sebagai Kunci Keberhasilan Akademis. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 8(3), 211-220.
- Widyawati, S., & Rahman, A. (2024). Rendahnya Literasi Dasar sebagai Akar Masalah Kesenjangan Belajar Persisten di Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 16(1), 25-40.
- Widyawati & Rahman. (2024). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Kurangnya Literasi Membaca Buku di Sd Yayasan Duta Harapan Bukit Sion Medan. *Pragmatik : Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa dan Pendidikan*, 2(3), 149–162.
- Wulandari et al. (2019). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. *Jurnal Ilmiah Universitas Trunojoyo Madura*