

BAB I

PENDAHULUAN

Untuk memberikan pemahaman yang menyeluruh mengenai dasar dan arah pengembangan, bab ini menyusun uraian yang terstruktur mengenai aspek-aspek utama yang menjadi pijakan awal dalam proses pengembangan produk. Pada bab ini dibahas perihal beberapa hal, yakni (1) latar belakang permasalahan, (2) pengidentifikasi persoalan, (3) batasan permasalahan, (4) perumusan permasalahan, (5) target pengembangan, (6) spesifikasi produk yang diinginkan, (7) asumsi juga terbatasnya pengembangan, serta (8) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang

Bahasa Indonesia ialah bahasa resmi Negara Indonesia. Bahasa Indonesia disebut bahasa persatuan. Hal ini dikarenakan meskipun setiap daerah di Indonesia memiliki bahasa, suku, dan adat istiadat daerahnya masing-masing, namun bahasa Indonesia dijadikan guna bahasa nasional yang dapat menyatukan keberagaman semua daerah tersebut (Antari, 2019). Sebagai bahasa nasional, selain digunakan sebagai sarana utama dalam berkomunikasi, Bahasa Indonesia juga digunakan sebagai identitas dan karakter Bangsa Indonesia. Di tengah pesatnya globalisasi yang sangat berpengaruh dalam kehidupan masyarakat, bahasa Indonesia berperan penting dalam menjaga jati diri bangsa (Hrp et al., 2024). Karenanya, Bahasa Indonesia sangat penting untuk dimasukkan ke dalam kurikulum pendidikan di Indonesia. Melalui belajar Bahasa Indonesia yang terencana juga sistematis, siswa

dikehendaki dapat memahami serta menggunakan penggunaan Bahasa Indonesia yang tepat di keseharian. Pemberian pelajaran bahasa Indonesia pada siswa dapat membantu dalam pembentukan karakter dan bagaimana cara mereka berkomunikasi secara lisan maupun tertulis (Anjelina & Tarmini, 2022). Pelajaran Bahasa Indonesia perlu dikuasai agar dapat berkomunikasi dengan orang lain, mulai dari teman hingga masyarakat.

Bahasa Indonesia menempati posisi yang sangat penting pada kurikulum pendidikan di Indonesia. Sebagai bahasa nasional, Bahasa Indonesia di bidang pendidikan menjadi mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh siswa di semua lapisan pendidikan, mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik dituntut untuk menguasai empat unsur kemahiran berbahasa, yang mencakup keahlian berbicara (*speaking skills*), keahlian menyimak (*listening skills*), kemahiran menulis (*writing skills*), juga keahlian membaca (*reading skills*) (Massitoh, 2021). Keempat keterampilan tersebut satu-kesatuan yang saling terkait, hingga siswa perlu untuk menguasainya secara menyeluruh agar dapat mengembangkan kemampuan berbahasa mereka (Widiastuti et al., 2022). Guna mata pelajaran dasar, Bahasa Indonesia menempati posisi yang begitu utama di kurikulum pendidikan nasional. Mata pelajaran Bahasa Indonesia tidak semata-mata berorientasi pada pemahaman, namun juga bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa siswa, yang meliputi berbicara, menyimak, menulis, dan membaca (Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, 2024). Pada kemahiran membaca dan menulis, pelajaran bahasa Indonesia dapat mempermudah siswa dalam menaikkan berpikir kritisnya (Berjamai & Davidi, 2020). Penguatan kedudukan pelajaran Bahasa Indonesia yakni hal yang begitu

utama guna membuat generasi penerus bangsa yang berkarakter dan cinta pada tanah air. Pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya fokus pada cara mentransfer wawasan materi pembelajaran dari guru ke siswa, namun menekankan pada apa yang telah dipelajari siswa sebagai wawasan dasar untuk memudahkan komunikasi dalam kehidupan sehari-hari (Alfin, 2018).

Namun pemberian pelajaran bahasa Indonesia di sekolah mengalami cukup banyak mengalami permasalahan, dimana persoalan tersebut tentunya dapat memengaruhi perolehan belajar siswa. Mata pelajaran Bahasa Indonesia seringkali dianggap mudah oleh sebagian siswa, karena Bahasa Indonesia sudah biasa mereka gunakan dalam berkomunikasi sehari-hari (Masturoh et al., 2023). Hal inilah yang membuat siswa kurang serius saat mempelajari teknis-teknis dalam Bahasa Indonesia itu sendiri, seperti ejaan, tata bahasa, hingga kemampuan menulis kalimat yang lebih formal. Walaupun peran mata pelajaran Bahasa Indonesia sangat penting, masih ada siswa yang memiliki tingkat literasi yang rendah. Budaya literasi sangat penting karena merupakan kemampuan abad 21 yang harus dikembangkan (Widiastuti & Lasmawan, 2022). Perolehan survei *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022 yang dijalankan Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD) menjabarkan jika kemahiran literasi membaca siswa Indonesia merosot. Jika dibanding di 2018, skor literasi membaca turun sebanyak 12 poin. Tak hanya itu, skor Indonesia juga berada sekitar 117 poin di bawah rerata skor literasi global. Lebih memprihatinkan lagi, hanya sekitar 25,46% siswa di Indonesia yang mampu mencapai batas minimum kompetensi dalam membaca berdasarkan standar yang ditetapkan oleh PISA (OECD, 2023).

Selain itu, ada pengkajian yang dijalankan orang lain yang mengemukakan persoalan dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pengkajian yang dijalankan Wahyudi (2023), Salsabila et al (2024), dan Annisa & Heryanto (2023) menyatakan mengenai persoalan pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, terlihat bahwa masih banyak persoalan yang harus diselesaikan. Persoalan yang ditemukan berkaitan dengan belum optimalnya penyelenggaraan pembelajaran yang ditandai dengan sedikitnya jenjang keterlibatan juga partisipasi aktif siswa sepanjang belajar. Guru berperan aktif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dan mendukung proses belajar (Berliningrum et al., 2025). Salah satu persoalan utama yang ditemukan yaitu bahan ajar yang masih terbatas pada media cetak yang dianggap kurang menarik serta lebih sulit untuk dipahami oleh siswa. Di samping itu, Para guru terus menggunakan strategi pembelajaran yang berpusat pada guru, yang memiliki tingkat keterlibatan siswa yang rendah. Minat dan antusiasme siswa dalam berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia dapat menurun akibat kurangnya variasi strategi pengajaran ini. Kemampuan berbahasa siswa juga terpengaruh oleh kondisi ini, terutama di bidang berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis. Beberapa siswa kesulitan membaca dengan lancar, memahami gagasan kalimat langsung dan tidak langsung, serta menganalisis komponen kalimat dengan benar karena kurangnya latihan yang terorganisir dan berkelanjutan sepanjang belajar.

Selain sebab dari dalam diri siswa tersebut, kondisi eksternal juga memengaruhi proses pembelajaran. Misalnya, suasana kelas yang kurang mendukung serta minimnya perhatian dan dukungan belajar di rumah membuat

siswa semakin sulit untuk berkembang (Siregar et al., 2024). Di sisi lain, guru juga menghadapi tantangan dalam menyampaikan materi pelajaran secara menarik dan variative, yang membuat kegiatan pembelajaran menjadi kurang optimal. Berbagai persoalan ini memperkuat perlunya pengembangan bahan ajar digital yang mampu mengatasi kebutuhan pembelajaran saat ini. Guna membuat tahap belajar yang bermutu, media belajar elektronik sebaiknya disusun agar memiliki desain yang interaktif, menarik secara visual, juga tidak sulit dibuka kapanpun diperlukan oleh guru atau siswa (Puspitasari, 2019). Konten yang disajikan sebaiknya dalam format multimedia yang dapat mendukung penguasaan empat kemahiran berbahasa juga menyokong keterkaitan siswa saat belajar.

Proses pembelajaran pada kurikulum merdeka yang disertai dengan perkembangan teknologi membuat munculnya berbagai upaya pembaruan dalam proses pembelajaran (Laksana et al., 2022). Pendidikan yang dulunya hanya menggunakan media cetak sebagai media dalam pembelajaran, saat ini telah banyak memanfaatkan teknologi sebagai penunjang proses pembelajaran. Perkembangan teknologi ini membawa perubahan pada kurikulum hingga perubahan pedagogi yang menyebabkan munculnya banyak proses pembelajaran yang menggunakan teknologi digital (Purnasari & Sadewo, 2020). Dengan adanya perkembangan teknologi ini, guru dituntut harus dapat menyesuaikan kemampuan dirinya untuk mampu menggunakan perangkat teknologi digital yang membantu dalam proses pembelajaran. Guru haruslah mampu mengajar secara lebih kreatif dengan menggunakan berbagai metode atau model pembelajaran dan teknologi digital (Sitompul, 2022). Pesatnya perkembangan teknologi telah mengubah proses pembelajaran menjadi lebih berorientasi pada siswa . Maka dari itu, guru dituntut

untuk dapat merancang berbagai ide, strategi, dan metode pembelajaran yang inovatif untuk mendukung partisipasi aktif siswa saat belajar (Hulwani et al., 2021). Guru tidak lagi dipandang hanya sebagai pusat wawasan dan keterampilan (Trisna et al., 2023). Maksudnya, guru tidak hanya menggunakan metode konvensional dan materi pembelajaran yang diunduh pada beberapa aplikasi edukasi, melainkan mengembangkan sendiri bahan dan media ajar yang lebih efektif, menarik, serta sejalan pada cara belajar siswa, hingga mereka menjadi lebih tertarik juga berpartisipasi aktif saat belajar (Wulandari et al., 2025).

Dengan perkembangan teknologi ini, guru berperan menumbuhkan pengalaman belajar yang menarik, santai namun tetap serius hingga siswa akan memiliki motivasi untuk belajar (Penelitian et al., 2022). Saat menumbuhkan tahap belajar yang menarik, guru harus menggunakan cara juga media belajar yang dicocokkan pada sifat-sifat materi yang diajarkan (Anitasari & Utami, 2022). Guru perlu memanfaatkan media pembelajaran yang dapat mendukung adanya komunikasi antar guru dan siswa, sekaligus mempermudah siswa saat memahami materi yang diajarkan saat belajar (Kurniawan et al., 2021). Media belajar tersebut dapat memanfaatkan teknologi digital seperti website atau aplikasi edukasi.

Observasi awal dilaksanakan dengan mewawancarai guru kelas V di SD Negeri 4 Kampung Baru di hari Kamis tanggal 20 Maret tahun 2025 pukul 08.00 Wita. Dari perolehan wawancara tersebut, diketahui bahwa di sekolah tersebut guru sudah menggunakan media digital berupa Power Point, *Chromebook*, ataupun video pembelajaran. Selain itu, sudah tersedia sarana prasarana yang dapat mendukung adanya media digital tersebut, seperti LCD Proyektor, laptop, hingga *speaker*. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia, guru tersebut menampilkan Power Point dan video

pembelajaran dengan menggunakan laptop dan LCD Proyektor. Namun siswa masih mengalami kendala pada topik “Kalimat Langsung dan Tidak Langsung”, dimana siswa masih mengalami kesulitan dalam membedakan kalimat langsung juga tidak langsung. Terdapat beberapa siswa yang punya perolehan belajar yang cukup kecil, secara umum sudah cukup baik, namun masih tergolong rendah jika perolehan Penelitian Formatif yang menyatakan bahwa masih ada sekitar 8 siswa dari 23 siswa yang belum mencukupi KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang sudah diatur. Data perolehan belajar siswa yang belum mencukupi KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) ada di tabel yakni.

Tabel 1. 1
Perolehan Belajar Siswa sebelum Implementasi Media

No	Nama	Nilai
1	Siswa 1	65
2	Siswa 2	60
3	Siswa 3	65
4	Siswa 4	70
5	Siswa 5	80
6	Siswa 6	60
7	Siswa 7	60
8	Siswa 8	75
9	Siswa 9	70
10	Siswa 10	60
11	Siswa 11	65
12	Siswa 12	60
13	Siswa 13	75
14	Siswa 14	70
15	Siswa 15	85
16	Siswa 16	70
17	Siswa 17	80
18	Siswa 18	60
19	Siswa 19	65
20	Siswa 20	60
21	Siswa 21	70
22	Siswa 22	65
23	Siswa 23	60

Guru sudah berupaya, namun masih terbatas pada video-video yang sudah ada pada Youtube, hingga relevansinya masih belum terlalu tinggi dengan kondisi siswa. Guru umumnya menggunakan *Chromebook* yang dapat dibuka online. Siswa akan kehilangan minat dan kurang termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran jika guru konsisten menggunakan materi pengajaran yang sama tanpa inovasi. Karena siswa seringkali hanya mendengarkan dan mencatat, partisipasi siswa saat belajar masih cukup rendah. Akibatnya, perlu diciptakan materi pendidikan yang memungkinkan siswa untuk memperoleh informasi, memahami materi pelajaran, dan secara aktif terlibat saat belajar.

Media pembelajaran menjadi media yang dipakai guru guna mendukung tahap belajar mengajar. Media belajar tersebut dapat memanfaatkan website atau aplikasi digital melalui laptop, misalnya website Google Sites. Google Sites yakni fitur pembuatan website yang disediakan oleh Google juga dipakai guna membantu membuat konten tertentu secara kolaboratif (Nugroho & Hendrastomo, 2021). Pada banyak fitur yang dimilikinya, Google Sites ini pun dapat dipakai guna alat penunjang yang dapat membantu proses pembelajaran. Pada Google Sites ini, guru dapat menambahkan materi pembelajaran yang dilengkapi dengan gambar maupun animasi-animasi menarik terkait topik pembelajaran untuk menaikkan motivasi belajar siswa (Arina & Parmiti, 2021). Guru juga dapat menambahkan kuis atau *game* edukasi dengan menggunakan website Wordwall yang memiliki cukup banyak pilihan model kuis atau *game*, guru juga dapat mengatur materi dan tata letak *game* tersebut.

Penggunaan Google Sites ini diinginkan dapat memudahkan siswa dalam memahami perbedaan kalimat langsung juga tidak langsung. Serta, siswa pun lebih

aktif berpartisipasi saat belajar, sekaligus mengamati, menemukan perbedaan, dan menuliskan kalimat langsung dan tidak langsung. Kegiatan tersebut dapat membantu mengembangkan kecerdasan linguistik siswa, yaitu kemampuan dalam memahami, menggunakan, dan mengolah bahasa secara efektif melalui aktivitas menyimak, membaca, berbicara, dan menulis dengan baik (Widiastuti et al., 2024).

Google Sites ini dirancang menggunakan warna, gambar, maupun ilustrasi yang menarik. Dengan pemakaian Google Sites berbantuan Wordwall ini, siswa akan belajar dengan lebih menyenangkan dengan menjawab pertanyaan sambil bermain. Hal ini elaras pada temuan pengkajian yang dijalankan (Fitriyani et al., 2024) perihal “Implementasi Model Problem Based Learning Berbantuan Multimedia Untuk Menaikkan Minat Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar” pun menjabarkan jika penerapan PBL berbantuan media Google sites dan berkombinasi kuis Wordwall efektif untuk menaikkan minat belajar Pendidikan pancasila siswa di kelas III, ketikaperolehan belajar pendidikan Pancasila siswa hanya 57,70% siswa yang menggapai ketuntasan belajar (di atas KKM), serta 84,62% siswa tidak lulus KKM. Meskipun minat belajar meningkat pada siklus I dengan penerapan PBL, perolehannya masih belum memadai. Sebanyak 23,12% siswa masih belum memenuhi Kriteria Kompetensi Minimum (KKM), sementara hanya 76,93% siswa yang menyelesaikan tugas kuliah mereka. Setelah penerapan PBL pada siklus II, minat belajar meningkat secara relevan. Hanya 15,39% siswa yang masih berada di bawah Kriteria Kompetensi Minimum (KKM), sedangkan 84,62% siswa menyelesaikan tugas kuliah mereka. Pengkajian yang dijalankan (Islanda & Darmawan, 2023) perihal “Pengembangan Google Sites sebagai Media Pembelajaran untuk Menaikkan Prestasi Belajar Siswa” yang menjabarkan jika

perolehan Google Sites layak guna dipakai media belajar, dari perolehan uji validitas oleh tim ahli yakni 88,5% pada syarat “sangat layak”, temuan uji efisiensi oleh berlandaskan tanggapan guru yakni 92,03% pada syarat “sangat efisien”, juga temuan uji efektivitas yakni 86% pada syarat “sangat efektif”. Maksudnya, pengoptimalan media Google Sites berbantuan Wordwall sebagai media belajar memberi dampak relevan pada perolehan belajar siswa.

Mengacu pada pemaparan ini, dapat dituliskan jika seorang guru membutuhkan media yang dapat membantu menunjang tahap belajar. Media belajar tersebut berupa website edukatif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, Pengembangan media belajar Google Sites interaktif berbantuan Wordwall pada topik kalimat langsung dan tidak langsung yang sejalan pada keperluan siswa. Serta, website Google Sites ini dapat dibuka dengan *smartphone*, tablet, laptop, maupun komputer dimanapun. Sejalan dengan hal ini, maka peneliti akan melaksanakan sebuah penelitian pengembangan perihal Pengembangan Media Pembelajaran Google Sites interaktif berbantuan Wordwall untuk Menaikkan Perolehan Belajar Siswa di Kelas V SD.

1.2 Identifikasi Masalah

Dengan mempertimbangkan konteks dan persoalan yang sudah dijabarkan, terdapat beberapa identifikasi persoalan di pengkajian ini, yakni :

- 1) Siswa masih kesulitan dalam memahami dan membedakan kalimat langsung dan tidak langsung. Hal ini dapat dilihat dari perolehan belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia topik kalimat langsung dan tidak langsung yang umumnya cukup baik, tetapi masih tergolong rendah

jika tampak dari perolehan Penilaian Formatif yang menjabarkan jika masih ada 8 orang siswa yang belum mencukupi KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang telah ditentukan sebelumnya.

- 2) Kurangnya media belajar yang lebih inovatif guna mempermudah siswa mengkaji secara komprehensif mengenai kalimat langsung dan tidak langsung dengan efektif.
- 3) Belum dikembangkannya media pembelajaran Google Sites interaktif berbantuan Wordwall di mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 4 Kampung Baru.

1.3 Pembatasan Masalah

Dari beberapa persoalan yang telah diuraikan di pengkajian ini, dibutuhkan batasan persoalan supaya persoalan utama dapat diselesaikan dengan optimal. Karenanya, pengkajian ini terfokus di pengoptimalan Google Sites interaktif berbantuan Wordwall khusus guna siswa kelas V Sekolah Dasar, pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terutama pada topik pembelajaran “Kalimat Langsung dan Tidak Langsung” sejalan pada keperluan juga sifat-sifat siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berlandaskan latar belakang yang dituliskan, ada perumusan persoalan pengkajian, yakni.

- 1) Bagaimana rancang bangun media pembelajaran Google Sites interaktif berbantuan Wordwall pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 4 Kampung Baru?
- 2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran website Google Sites interaktif berbantuan Wordwall pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ditinjau dari penelitian para ahli, uji perorangan, dan uji kelompok kecil di kelas V SD Negeri 4 Kampung Baru?
- 3) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran website Google Sites interaktif berbantuan Wordwall pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 4 Kampung Baru?
- 4) Bagaimana efektivitas media pembelajaran website Google Sites interaktif berbantuan Wordwall pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ditinjau dari penelitian para ahli, uji perorangan, dan uji kelompok kecil di kelas V SD Negeri 4 Kampung Baru?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan pada rumusan persoalan yang telah ditetapkan, pengkajian ini punya beberapa tujuan yang hendak digapai, yakni.

- 1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran website Google Sites interaktif berbantuan Wordwall pada topik kalimat langsung dan tidak langsung di kelas V SD Negeri 4 Kampung Baru.
- 2) Untuk mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran website Google Sites interaktif berbantuan Wordwall pada topik kalimat langsung dan tidak langsung ditinjau dari penelitian para ahli, uji perorangan, dan uji

kelompok kecil di kelas V SD Negeri 4 Kampung Baru.

- 3) Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran website Google Sites interaktif berbantuan Wordwall pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 4 Kampung Baru.
- 4) Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran website Google Sites interaktif berbantuan Wordwall pada topik kalimat langsung dan tidak langsung ditinjau dari penelitian para ahli, uji perorangan, dan uji kelompok kecil di kelas V SD Negeri 4 Kampung Baru.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diperoleh di pengkajian ini yakni media belajar Google Sites interaktif berbantuan Wordwall pada topik kalimat langsung juga tidak langsung di kelas V SD Negeri 4 Kampung Baru. Pada pengkajian ini, produk yang didapat dikehendaki dapat mencukupi beberapa spesifikasi yang sudah diatur, yakni.

- 1) Produk yang dimaksimalkan yakni media belajar website Google Sites interaktif berbantuan Wordwall yang dipakai guna memudahkan siswa memahami topik kalimat langsung dan tidak langsung.
- 2) Produk yang dirancang yakni media belajar website Google Sites interaktif untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di topik kalimat langsung juga tidak langsung.
- 3) Pengembangan produk media belajar website Google Sites interaktif yang disajikan dengan menarik, hingga dapat memudahkan siswa dalam memahami topik pembelajaran.

- 4) Media belajar website Google Sites interaktif berbantuan Wordwall pada topik kalimat langsung juga tidak langsung ini dilengkapi dengan gambar, ilustrasi, juga *game* edukasi, juga dapat dibuka menggunakan *smartphone* dimanapun.
- 5) Media pembelajaran website Google Sites interaktif berbantuan Wordwall pada topik kalimat langsung dan tidak langsung dikembangkan dengan menggunakan website Google Sites, aplikasi Canva, dan website Wordwall. Aplikasi Canva digunakan untuk mendesain materi tentang kalimat langsung dan tidak langsung, kemudian desain tersebut dimasukkan ke dalam website Google Sites. Sedangkan website Wordwall digunakan untuk memberikan kuis atau *game* edukatif kepada siswa.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengkajian yang mengoptimalkan media pembelajaran website Google Sites interaktif berbantuan Wordwall pada topik kalimat langsung juga tidak langsung ini memiliki beberapa asumsi dan keterbatasan, yakni.

1.7.1 Asumsi Pengembangan

Pengoptimalan media belajar website Google Sites interaktif berbantuan Wordwall pada topik kalimat langsung dan tidak langsung ini didasarkan pada beberapa asumsi yakni.

- 1) Pemakaian media belajar Google Sites interaktif berbantuan Wordwall pada topik kalimat langsung dan tidak langsung memberikan pengalaman baru bagi siswa karena mereka terbiasa menggunakan

Power Point dan video pembelajaran, serta belum pernah menggunakan website Google Sites.

- 2) Media belajar website Google Sites interaktif berbantuan Wordwall pada topik kalimat langsung dan tidak langsung dapat menarik perhatian siswa karena dilengkapi dengan gambar, animasi, dan kuis atau *game* edukatif yang memudahkan mereka dalam memahami topik tersebut.
- 3) Media pembelajaran website Google Sites interaktif berbantuan Wordwall pada topik kalimat langsung dan tidak langsung dapat diakses oleh siswa melalui tautan yang diberikan oleh guru menggunakan *smatphone*. Siswa juga dapat mengerjakan kuis atau *game* edukatif yang sudah diatur oleh guru dan skornya dapat langsung terlihat.

1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

Pengoptimalan media belajar website Google Sites interaktif berbantuan Wordwall pada topik kalimat langsung dan tidak langsung ini juga memiliki beberapa keterbatasan, ialah.

- 1) Pengoptimalan media belajar website Google Sites interaktif berbantuan Wordwall ini hanya fokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia topik kalimat langsung juga tidak langsung.
- 2) Pengkajian pengembangan ini hanya mendapat media belajar ialah website Google Sites interaktif berbantuan Wordwall sebagai penunjang tahap belajar di sekolah dasar.

- 3) Pengembangan media belajar website Google Sites interaktif berbantuan Wordwall dikembangkan berdasarkan kebutuhan siswa kelas V di SD Negeri 4 Kampung Baru.

1.8 Definisi Istilah

Demi meminimalisir kesalahpahaman pengasumsian atau makna istilah yang ada di pengkajian ini, terdapat beberapa istilah dan artinya yang digunakan ialah.

- 1) Google Sites interaktif ialah media belajar digital yang dilengkapi dengan kuis atau *game* edukatif. website Google Sites interaktif ini dapat mempermudah siswa saat memahami topik belajar juga dapat dibuka menggunakan laptop, komputer, tablet, *notebook*, *smartphone*, dan lain sebagainya.
- 2) Wordwall merupakan website yang dapat digunakan untuk merancang berbagai aktivitas belajar digital, yakni kuis, teka-teki silang, mencocokkan pasangan, juga beragam lagi yang dapat dimanfaatkan oleh guru saat menyelenggarakan tahap belajar yang lebih interaktif juga menyenangkan.
- 3) Bahasa Indonesia ialah mata pelajaran yang diberikan pada siswa guna menaikkan kemahiran berbahasa Indonesia yang baik juga benar sejalan pada target juga kegunaannya.
- 4) Kalimat langsung ialah kalimat yang disampaikan oleh satu orang ke orang lainnya secara langsung dan tidak disertai kata ganti orang.

- 5) Kalimat tidak langsung ialah kalimat yang disampaikan oleh satu orang ke orang lainnya melalui perantara orang lain dan disertai kata ganti orang.

