

## KEVALIDAN DAN KEPRAKTISAN MEDIA PEMBELAJARAN GALERI PUISI BERBANTUAN *GOOGLE SITES* PADA MATERI TEKS PUISI SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 4 TANJUNGPINANG

**Juliana Francisca Br Hutasoit, Legi Elfitra, Fabio Testy Ariance Loren,  
Rona Elfiza, Asri Lolita, Harry Andheska, Ahada Wahyusari, Dody Irawan**  
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Maritim Raja Ali Haji,  
Kepulauan Riau, Indonesia  
E-mail: [jfranciscahrhutasoit@gmail.com](mailto:jfranciscahrhutasoit@gmail.com)

### Abstract

*This study aims to develop an instructional medium in the form of a Poetry Gallery utilizing the Google Sites platform for teaching poetry texts to eighth-grade students at SMP Negeri 4 Tanjungpinang. The primary focus of this development is to assess the validity and practicality of the designed media. The development model employed is based on the 4D model, which was modified into three stages: define, design, and develop. The learning media developed is an interactive digital platform consisting of four main components: learning outcomes, learning objectives, material content, and quizzes. The validation process was conducted by two experts, namely a media expert and a content expert. To evaluate the practicality of the media, trials were conducted with two groups of students: a small group of 8 students and a large group of 40 students. Data were collected using two approaches: qualitative descriptive methods to analyze feedback, suggestions, and comments on the media, and quantitative descriptive methods to assess the scores related to the media's validity and practicality. The validation results indicated that the media achieved a validity score of 88%, categorized as "valid and practical," while the material validation reached 82%, categorized as "highly valid and highly practical." The practicality tests conducted with students showed a score of 84% in the small group and 83% in the large group, which are classified as "highly practical and valid" and "practical and valid," respectively.*

**Keywords:** *Galeri Puisi, Learning Media, Poetry Text, Google Sites*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbentuk Galeri Puisi yang memanfaatkan platform Google Sites dalam pembelajaran teks puisi bagi siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Tanjungpinang. Fokus utama dari pengembangan ini adalah menilai tingkat validitas dan kepraktisan dari media yang dirancang. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada

model 4D, namun dimodifikasi menjadi tiga tahap, yaitu tahap define (pendefinisian), design (perancangan), dan develop (pengembangan). Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan media digital interaktif yang terdiri dari empat komponen utama: capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, dan kuis. Proses validasi dilakukan oleh dua ahli, yakni ahli media dan ahli materi. Untuk menguji kepraktisan media, dilakukan uji coba kepada dua kelompok siswa, yaitu kelompok kecil sebanyak 8 orang dan kelompok besar sebanyak 40 orang. Data dikumpulkan menggunakan dua pendekatan, yakni deskriptif kualitatif untuk mengevaluasi komentar, saran, dan masukan, serta deskriptif kuantitatif untuk menganalisis skor penilaian terhadap validitas dan kepraktisan media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memiliki tingkat validitas sebesar 88% dengan kategori "valid dan praktis", sedangkan validasi materi mencapai 82% dengan kategori "sangat valid dan sangat praktis". Uji kepraktisan oleh siswa menunjukkan persentase sebesar 84% pada kelompok kecil dan 83% pada kelompok besar, yang masing-masing masuk dalam kategori "sangat praktis dan valid" serta "praktis dan valid".

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Teks Puisi, *Google Sites*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Menengah Pertama memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berbahasa dan bersastra siswa. Salah satu topik esensial dalam mata pelajaran ini yaitu teks puisi, yang menuntut siswa untuk mampu memahami, menafsirkan, dan mengapresiasi karya sastra yang sarat makna tersirat dan simbolisme. Meski demikian, proses pembelajaran puisi masih menghadapi sejumlah kendala, seperti rendahnya minat membaca siswa, kesulitan dalam memahami struktur dan makna puisi, serta keterbatasan media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif.

Hasil observasi serta wawancara yang dilaksanakan peneliti di SMP Negeri 4 Tanjungpinang memperlihatkan jika dalam pembelajaran puisi, guru cenderung menggunakan metode ceramah dan media konvensional seperti LKS dan buku cetak. Guru belum secara optimal memanfaatkan teknologi digital sebagai media pendukung pembelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa dan terbatasnya ruang eksplorasi dalam memahami isi puisi. Padahal, kurikulum merdeka yang diterapkan di sekolah tersebut menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, diferensiasi, serta pemanfaatan teknologi sebagai sarana pembelajaran mandiri dan kontekstual.

Menurut Nurdyansyah (2019), media pembelajaran adalah komponen

penting dalam proses belajar yang berperan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran serta memperkuat interaksi antara guru dan siswa. Selain itu, Kustandi (2020) mencatat bahwa pemanfaatan media yang tepat dapat mendorong pembelajaran yang menarik, imajinatif, dan menyenangkan. Menurut Pagarra (2022), media pembelajaran adalah instrumen yang mentransmisikan pengetahuan melalui teks, gambar, audio, dan video. Antusiasme siswa untuk belajar dan pemahaman terhadap materi pelajaran dapat ditingkatkan melalui media pendidikan. Sementara itu, Hasan Muhammad (2021) menyebutkan bahwa media memiliki peran menstimulasi pikiran, perasaan, dan perhatian siswa sehingga keterlibatan emosional mereka dalam pembelajaran meningkat.

Dalam pembelajaran puisi, dibutuhkan media yang mampu menyampaikan unsur keindahan dan makna simbolik puisi secara kontekstual. Salah satu alternatif solusi yang ditawarkan adalah pengembangan media pembelajaran digital *Galeri Puisi* dengan memanfaatkan platform Google Sites. Platform ini memberikan fleksibilitas bagi pendidik untuk merancang dan menyajikan materi ajar secara terstruktur, interaktif, serta bisa diakses secara fleksibel, baik dari segi waktu ataupun lokasi.

Menurut Gunawan (2019), penggunaan media berbasis multimedia terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa menyerap informasi karena menggabungkan elemen teks, gambar, audio, dan video. Pendapat ini didukung oleh Shoffa (2021), yang menyatakan bahwa media digital

interaktif bisa meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif serta membantu memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran.

Salah satu media yang bisa dikenakan yaitu Google Sites, yang memungkinkan penyusunan materi ajar secara visual, terstruktur, dan interaktif. Dengan memanfaatkan platform ini, guru dapat menyajikan pembelajaran melalui teks, gambar, suara, video, serta kuis interaktif yang bisa diakses kapan saja serta dari mana saja. Berdasarkan potensi tersebut, peneliti merancang sebuah media pembelajaran bernama *Galeri Puisi*, yang memuat komponen capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pokok, latihan soal, serta kuis dalam satu halaman digital terpadu.

*Galeri Puisi* dikembangkan sebagai media pembelajaran yang mencakup capaian pembelajaran, tujuan, materi ajar, soal evaluasi, dan kuis interaktif yang dikemas dalam tampilan visual yang menarik. Media ini tidak hanya menampilkan puisi dalam bentuk teks, tetapi juga menyediakan tautan audio, ilustrasi visual, dan kuis otomatis untuk memperkuat pemahaman siswa. Pengembangan dilakukan dengan model 4D (*define, design, develop, disseminate*) yang dimodifikasi hingga tahap *develop*, dengan validasi oleh ahli dan uji kepraktisan oleh siswa kelas VIII. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran digital yang valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran teks puisi sesuai dengan tuntutan kurikulum merdeka.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran *Galeri Puisi* berbasis Google Sites yang valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran teks

puisi siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Tanjungpinang. Pengembangan media ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa, memperkuat pemahaman terhadap struktur dan makna puisi, serta mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka secara maksimal di kelas.

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran Galeri Puisi bukan hanya sebagai inovasi teknologi, tetapi juga sebagai respon atas tantangan nyata dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi puisi. Media ini diharapkan menjadi alternatif yang relevan dan efektif dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan bermakna bagi siswa SMP di era digital saat ini.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2019:753), metode R&D yaitu prosedur metodis yang dirancang guna menciptakan sebuah produk sekaligus mengevaluasi efektivitasnya. Google Sites digunakan untuk membuat media pembelajaran Galeri Puisi digital yang merupakan hasil penelitian ini. Tujuan utama pengembangan ini adalah menggunakan materi pembelajaran yang interaktif, menarik, dan mudah diakses untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar dan mendorong pemahaman yang lebih mendalam tentang teks puisi.

Model pengembangan yang dikenakan yaitu model 4D, meliputi 4 tahap utama, yakni

*Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), serta *Disseminate* (penyebaran). Tetapi, dalam penelitian ini, pengembangan dibatasi hingga tahap *Develop*, yakni cuma sampai pada proses uji kevalidan dan kepraktisan media. Pada tahap *Define*, dilaksanakan serangkaian analisis awal, meliputi analisis kebutuhan pembelajaran, identifikasi karakteristik siswa, analisis konsep, tugas, serta perumusan tujuan pembelajaran. Tahap *Design* difokuskan pada perencanaan desain awal media, termasuk penyusunan instrumen evaluasi, penentuan format dan fitur media, serta pembuatan desain antarmuka awal dari *Galeri Puisi*.

Selanjutnya, pada tahap *Develop*, media mulai dibangun berdasarkan desain yang telah disusun dan disesuaikan dengan arahan pembimbing. Dalam tahap ini, dilaksanakan proses validasi oleh ahli materi serta ahli media, disertai uji kepraktisan melalui keterlibatan langsung siswa sebagai pengguna akhir. Setelah melalui proses validasi, media direvisi berdasarkan masukan serta rekomendasi dari para ahli. Uji kepraktisan media dilakukan melalui dua tahapan, yakni uji coba kelompok kecil serta kelompok besar, bertujuan untuk menguji sejauh mana media *Galeri Puisi* dapat digunakan secara praktis dalam pembelajaran di kelas.

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 4 Tanjungpinang, dengan subjek uji coba terdiri atas dua kelompok siswa. Kelompok kecil melibatkan delapan orang siswa dari berbagai kelas VIII yang dipilih secara acak, sementara

kelompok besar terdiri dari empat puluh siswa dari kelas VIII.6.

Teknik pengumpulan data dikenakan dalam penelitian ini mencakup wawancara, angket validasi materi, angket validasi media, serta angket kepraktisan penggunaan media. Data yang diperoleh terdiri dari data kualitatif, yang berasal dari wawancara serta komentar serta saran dari para ahli dan siswa, serta data kuantitatif yang dikumpulkan melalui hasil angket validasi dan angket kepraktisan.

Teknik analisis data dilakukan mengenakan pendekatan deskriptif kualitatif serta deskriptif kuantitatif untuk memperoleh gambaran tentang tingkat kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran Galeri Puisi. Analisis kuantitatif dilakukan dengan mengacu pada skala Likert terhadap hasil angket validasi dari para ahli serta tanggapan siswa mengenai kepraktisan media yang telah dikembangkan.

**Tabel 1**  
**Validasi Media dan Materi**

| Kriteria    | Skor |
|-------------|------|
| Sangat Baik | 5    |
| Baik        | 4    |
| Cukup       | 3    |
| Kurang      | 2    |
| Sangat Baik | 1    |

Sumber: Sugiyono (2019:169)

Berikut anget kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan.

**Tabel 2**  
**Kepraktisan Media**

| Kriteria      | Skor |
|---------------|------|
| Sangat setuju | 5    |
| Setuju        | 4    |
| Cukup setuju  | 3    |

|                     |   |
|---------------------|---|
| Tidak setuju        | 2 |
| Sangat tidak Setuju | 1 |

Sumber: Sugiyono (2022:16)

Untuk memperoleh nilai akhir dari proses validasi dan kepraktisan media, digunakan rumus perhitungan dalam bentuk persentase, yaitu:  $P = \frac{(F/N)}{100} \times 100$ , di mana  $P$  adalah persentase,  $F$  ialah jumlah skor yang didapat, serta  $N$  adalah jumlah skor maksimal yang mungkin dicapai.

Hasil persentase yang diperoleh kemudian dianalisis dan diinterpretasikan berdasarkan tabel kategori penilaian tertentu, guna menentukan tingkat kevalidan atau kepraktisan media pembelajaran yang sudah dikembangkan.

**Tabel 3**  
**Kriteria Penilaian**

| Rentang Skor | Kriteria                        |
|--------------|---------------------------------|
| 81%-100%     | Sangat Valid dan Sangat Praktis |
| 61%-80%      | Valid dan Parktis               |
| 41%-60%      | Cukup Valid                     |
| 21%-40%      | Tidak Valid                     |
| 0-20%        | Sangat Tidak Valid              |

Sumber: Sugiyono (2019)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran digital bernama *Galeri Puisi*, yang dirancang khusus untuk mendukung proses pembelajaran materi teks puisi bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Tanjungpinang. Media ini dikembangkan menggunakan platform Google Sites dengan tujuan untuk mempermudah pendidik dalam

menyampaikan materi secara lebih interaktif, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Tujuan utama pengembangan media ini yaitu guna menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan meningkatkan motivasi belajar siswa, beserta membantu mereka memahami struktur dan makna teks puisi sesuai dengan capaian pembelajaran.

Pengembangan media *Galeri Puisi* mengikuti model pengembangan 4D yang meliputi tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), serta penyebaran (*disseminate*). Namun, penelitian ini hanya dilaksanakan hingga pada 3 tahap awal, yakni pendefinisian, perancangan, serta pengembangan. Hasil dari setiap tahap tersebut dipaparkan secara sistematis pada bagian hasil penelitian.

#### **Tahap Pendefinisian**

Tahap pendefinisian ialah langkah awal dalam pelaksanaan model penelitian ini. Pada tahap ini terdapat tiga bagian utama, yaitu analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, serta analisis tugas. Berikut hasil yang diperoleh dari pelaksanaan tahap pendefinisian tersebut.

**Analisis Ujung Depan:**  
Melalui wawancara dengan guru Bahasa Indonesia ditemukan jika pembelajaran puisi masih mengenakan media konvensional seperti LKPD dan presentasi sederhana, sementara pemanfaatan teknologi masih terbatas. Guru menyatakan perlunya media

pembelajaran digital yang mendorong keterlibatan aktif siswa.

**Analisis Peserta Didik:**  
Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa siswa kelas VIII, yang berusia antara 12 hingga 15 tahun, cenderung lebih mudah memahami materi pembelajaran melalui pendekatan yang bersifat visual, interaktif, dan aplikatif. Mereka mengalami kesulitan dalam memahami teks puisi karena banyak mengandung makna tersirat, sehingga dibutuhkan media yang mendukung visualisasi serta menyediakan kuis interaktif untuk membantu proses pemahaman.  
**Analisis Tugas dan Tujuan Pembelajaran:**

Mengacu pada Kurikulum Merdeka, capaian pembelajaran dalam materi puisi menekankan pada kemampuan memahami makna baik yang tersurat maupun tersirat dalam teks. Tujuan pembelajaran ditujukan agar siswa dapat mengenali berbagai unsur dalam puisi serta mampu menganalisis isi puisi secara menyeluruh dan mendalam.

**Analisis konsep:** Materi pokok yang dikembangkan dalam media ini mencakup definisi puisi, karakteristik, unsur-unsur pembentuk puisi, serta latihan dalam menganalisis makna puisi. Media disusun menjadi dua bagian utama berupa galeri soal tematik yang dirancang melalui platform Google Sites, lengkap dengan fitur kuis dan konten interaktif lainnya guna meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

**Rumusan Tujuan Pengembangan:**  
Pengembangan media *Galeri Puisi* bertujuan untuk mendorong kreativitas siswa serta mempermudah pemahaman terhadap materi puisi melalui pendekatan digital yang menyenangkan, menarik, dan mudah

diakses kapan pun dan di mana pun.

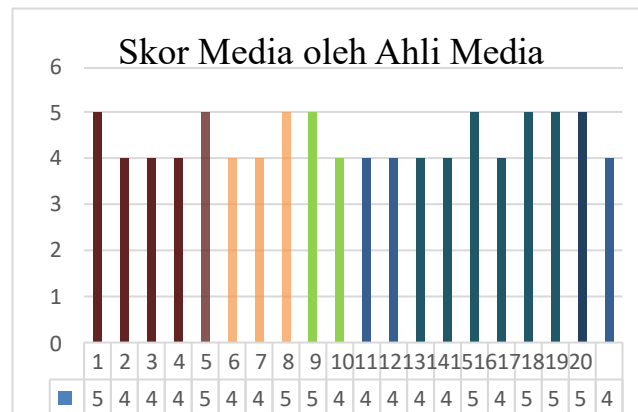
### Tahap Perancangan

Pada tahap ini, peneliti mulai merancang media pembelajaran *Galeri Puisi* berdasarkan hasil analisis pada tahap define. Perancangan dimulai dengan menyusun struktur konten media yang mencakup materi teori puisi, contoh puisi, video pembelajaran, serta latihan interaktif dalam bentuk kuis. Seluruh konten ini disusun agar selaras dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Peneliti kemudian membuat *storyboard* dan *wireframe* sebagai rancangan awal tata letak halaman situs untuk memastikan media memiliki alur navigasi yang sistematis dan antarmuka yang ramah pengguna (*user-friendly*). Format media ditentukan dalam bentuk halaman-halaman berbasis Google Sites yang dilengkapi dengan elemen visual, audio, serta tautan interaktif seperti video pembelajaran dari YouTube dan kuis berbasis digital. Untuk mendukung proses evaluasi media, peneliti juga menyusun instrumen validasi yang ditujukan kepada ahli materi dan ahli media, serta angket untuk mengukur respon guru dan siswa terkait kepraktisan penggunaan media.

### Tahap Pengembangan

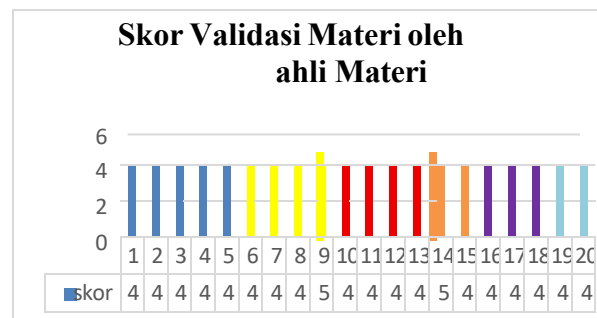
Tahap ini peneliti sudah melaksanakan pengembangan media *galeri puisi*. Selanjutnya *galeri puisi* divalidasi oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran. Hasil yang diperoleh pada tahap pengembangan ini ada tiga yaitu, hasil validasi oleh ahli materi, validasi oleh ahli media dan hasil praktikalitas media. Adapun hasil yang diperoleh pada tahap

pengembangan antara lain sebagai berikut.



**Gambar 1. Hasil Penilaian Validasi**

Selanjutnya, validasi materi oleh ahli materi dilakukan pada tanggal 16 Juni 2025. Berikut diagram hasil validasi media oleh ahli materi sesuai aspek penilaiannya sebagai berikut.

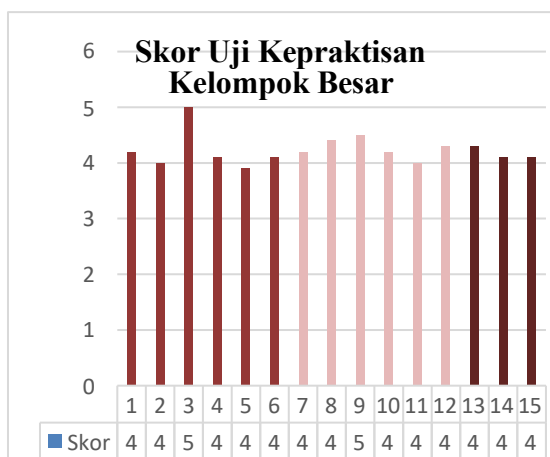


**Gambar 2. Hasil Penilaian Validasi**

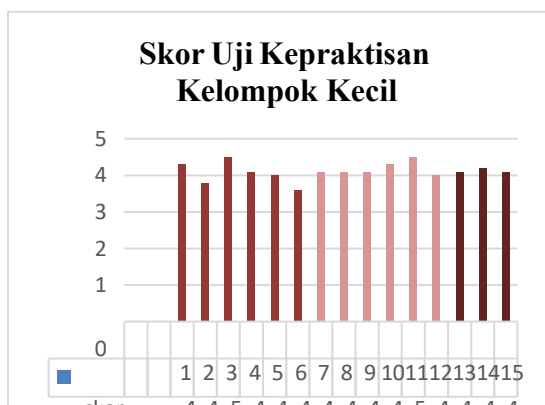
Setelah proses validasi media oleh ahli materi dan ahli media selesai dilaksanakan, peneliti melanjutkan tahap uji kepraktisan dengan menerapkan media pembelajaran pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Tanjungpinang. Uji coba ini dilakukan dalam dua skala, yaitu kelompok kecil yang terdiri dari delapan siswa dan kelompok besar yang melibatkan empat puluh siswa. Selanjutnya, berikut disajikan rata-rata hasil angket kepraktisan media berdasarkan respon dari kelompok kecil.

**Gambar 3. Hasil skor uji kepraktisan kelompok kecil**

Selanjutnya, peneliti melakukan uji coba pada tahap kelompok besar yang melibatkan seluruh siswa kelas VIII.6 SMP Negeri 4 Tanjungpinang, dengan jumlah partisipan sebanyak 40 siswa. Diagram di bawah ini menyajikan rata-rata hasil angket kepraktisan media berdasarkan respon yang diberikan oleh kelompok besar tersebut.



**Gambar 4. Hasil skor uji kepraktisan kelompok besar**



### Pembahasan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*) yang bertujuan untuk merancang serta menghasilkan

sebuah media pembelajaran digital bernama *Galeri Puisi*. Media ini dikembangkan untuk memfasilitasi proses pembelajaran materi teks puisi bagi siswa kelas VIII SMP, khususnya sebagai upaya peningkatan pemahaman dan ketertarikan siswa terhadap puisi. Untuk mencapai tujuan tersebut, peneliti mengadopsi model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, meliputi tahapan *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Namun, dalam pelaksanaan penelitian ini, model tersebut dimodifikasi dan dibatasi pada tiga tahapan utama, yaitu pendefinisian, perancangan, dan pengembangan produk.

Tahap awal dalam proses ini adalah tahap *define* (pendefinisian), yang berfokus pada identifikasi kebutuhan dasar serta perumusan elemen-elemen utama yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan secara langsung di lapangan dengan melibatkan wawancara mendalam bersama guru Bahasa Indonesia serta sejumlah siswa di SMP Negeri 4 Tanjungpinang.

Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran teks puisi masih menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam hal keterlibatan aktif siswa dan pemahaman terhadap makna yang terkandung dalam puisi. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti mulai merancang konsep awal pengembangan media pembelajaran digital yang dirancang untuk menyajikan materi puisi secara lebih atraktif dan interaktif. Gagasan ini sejalan dengan pernyataan Fadilah (2023:10) yang mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat mendorong peningkatan motivasi serta partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Selain itu, dilakukan pula analisis terhadap tugas pembelajaran guna memastikan bahwa materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan dalam Kurikulum Merdeka. Peneliti kemudian melanjutkan dengan analisis konsep, yakni proses pemilihan dan penentuan materi pokok yang akan disajikan melalui media. Materi tersebut mencakup teori puisi, ciri-ciri dan unsur puisi, serta latihan soal yang disusun secara tematik. Terakhir, dilakukan perumusan tujuan pembelajaran yang menjadi dasar pengembangan media agar selaras dengan capaian pembelajaran yang diharapkan.

Tahap kedua dalam proses ini adalah tahap *design* (perancangan), yang difokuskan pada penyusunan instrumen evaluasi serta perancangan awal media pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti menyusun instrumen tes berupa soal pilihan ganda yang bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi puisi. Selanjutnya, peneliti merancang prototipe media *Galeri Puisi* menggunakan platform Google Sites, yang memungkinkan penggabungan berbagai elemen seperti teks, gambar, video, dan kuis interaktif dalam satu media digital. Rancangan awal ini dikembangkan dalam bentuk prototipe sebagai versi awal produk, yang kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing guna memperoleh masukan dan evaluasi sebelum dilanjutkan ke tahap pengembangan berikutnya.

Tahap ketiga adalah tahap *develop* (pengembangan), yang merupakan fase implementasi dari media pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti menyelesaikan proses pengembangan secara keseluruhan

dan melaksanakan validasi oleh dua ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Tujuan dari validasi ini adalah untuk menilai kelayakan media dari segi isi, tampilan visual, dan fungsi secara keseluruhan.

Setelah dinyatakan layak, peneliti melanjutkan ke tahap uji kepraktisan dengan melibatkan siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Tanjungpinang dalam skala terbatas. Uji kepraktisan dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba kelompok kecil yang terdiri atas enam siswa dan uji coba kelompok besar yang melibatkan empat puluh siswa. Uji coba ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana media mudah digunakan serta seberapa efektif media tersebut dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Hasil dari uji kepraktisan ini dimanfaatkan sebagai bahan evaluasi untuk menyempurnakan media sebelum diterapkan lebih luas di lingkungan sekolah.

Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan skor rata-rata sebesar 82%, yang termasuk dalam kategori sangat valid dan praktis dengan skor 81-100%. Penilaian dilakukan berdasarkan enam aspek yaitu, kelayakan bahasa, kelayakan isi, kesesuaian materi, kelayakan penyajian, Keakuratan materi, kelayakan keterlibatan. Kelayakan isi dilihat dari Materi dalam media pembelajaran *Galeri Puisi* telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum tingkat SMP kelas VIII. Sesuai dengan pendapat Amir (2025:16) prinsip dalam merancang kurikulum memiliki peranan penting guna memastikan keberhasilan pelaksanaannya di lapangan. Di antara prinsip-prinsip tersebut adalah relevansi, fleksibilitas, integrasi, dan kesinambungan. Relevansi berarti kurikulum harus mencerminkan kebutuhan serta harapan masyarakat,

sementara fleksibilitas memberikan ruang bagi penyesuaian kurikulum terhadap situasi dan karakteristik unik tiap satuan pendidikan. Menurut pendapat Redhana (2024:29).

Kompetensi ini tidak hanya mencakup penguasaan materi pelajaran, tetapi juga keterampilan dan wawasan yang mendukung terciptanya proses pembelajaran yang dapat diakses oleh semua siswa, termasuk siswa dengan kebutuhan khusus. Sejalan dengan pendapat Suhartawa (2022:70) bahwa isi media pembelajaran sesuai dengan kurikulum atau materi pembelajaran yang ditargetkan.

Validasi yang dilakukan oleh ahli media menghasilkan skor sebesar 88%, yang dikategorikan sebagai “sangat valid”. Penilaian tersebut meliputi beberapa aspek, antara lain kelayakan isi, penyajian, dan penggunaan bahasa. Fadilah (2023:10) menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi serta semangat belajar siswa, sehingga mereka menjadi lebih tertarik serta aktif dalam proses pembelajaran. Sementara itu, menurut Febrita (2019:186), penggunaan media dalam kegiatan belajar memiliki berbagai manfaat, salah satunya adalah kemampuannya untuk menarik perhatian siswa dan mendorong peningkatan motivasi belajar.

Setelah media selesai divalidasi oleh para ahli, tahap berikutnya yaitu pengujian kepraktisan oleh siswa yang dilaksanakan dalam dua sesi, yakni uji coba kelompok kecil serta kelompok besar. Uji coba kelompok kecil melibatkan delapan siswa dari kelas VIII.1 hingga VIII.9 yang dipilih secara acak, sedangkan kelompok besar melibatkan empat

puluh siswa dari kelas VIII.6. Berdasarkan hasil uji kepraktisan, kelompok kecil memperoleh rata-rata skor kepraktisan sebesar 84%, sedangkan kelompok besar mencatatkan skor sebesar 83%, keduanya termasuk dalam kategori “sangat praktis”.

Aspek kepraktisan media pembelajaran dinilai melalui tiga indikator utama, yaitu kelayakan isi, penggunaan bahasa, dan penyajian materi. Dari segi isi, media *Galeri Puisi* berbasis Google Sites dinilai memberikan informasi yang mudah dipahami oleh siswa, sehingga mendukung pemahaman mereka terhadap materi ajar. Media yang dikembangkan juga tergolong mudah digunakan dan dipahami oleh peserta didik secara keseluruhan.

Shoffa (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran berperan sebagai alat bantu dalam proses pendidikan yang mencakup berbagai jenis sarana yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik selama kegiatan pembelajaran berlangsung, dengan tujuan utama untuk mempermudah siswa dalam menyerap materi yang disampaikan.

Aspek bahasa menunjukkan bahwa media pembelajaran galeri puisi, media ini mempermudah siswa dalam menjawab pertanyaan Junaidi (Wulandari,2023:2) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung proses belajar mengajar. Secara umum, guru menggunakan media pendidikan untuk membuat materi lebih mudah diserap siswa. Selain itu, penggunaan media di kelas dapat meningkatkan motivasi belajar, membangkitkan minat dan keinginan baru, serta meningkatkan dampak psikologis dari proses pembelajaran. Dilihat dari aspek kelayakan penyajian media pembelajaran *Galeri Puisi* berbantuan *google sites*

merangsang minat belajar Menurut Setiawan (2021:48-49) melalui penggunaan media pembelajaran, guru diharapkan mampu membangkitkan minat dan

menentukan media yang tepat, guru perlu mempertimbangkan beberapa hal penting, seperti kemampuan media tersebut dalam memenuhi kebutuhan belajar siswa, meningkatkan motivasi serta hasil belajar, dan kesesuaian media dengan materi yang disampaikan. Semua itu harus tetap selaras dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Secara sederhana, dasar pemilihan media pembelajaran adalah apakah media tersebut mampu membantu mencapai tujuan yang telah ditetapkan atau tidak. Selanjutnya menurut Nurhayati (2025:40) meningkatkan rasa ingin tahu dan minat belajar penggunaan media yang menarik dan beragam dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan keinginan siswa untuk belajar. Media interaktif dan multimedia, seperti video atau aplikasi pembelajaran, membuat proses belajar menyenangkan dan tidak membosankan.

Salah satu keunggulan dari media pembelajaran *Galeri Puisi* yang dikembangkan melalui Google Sites adalah kemudahan akses serta fleksibilitas dalam penggunaannya. Media ini memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri kapan pun dan di mana pun selama tersedia koneksi internet. Tampilan antarmuka yang menarik dan interaktif juga mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, terutama dalam memahami unsur-unsur puisi. Selain itu, penggabungan berbagai elemen multimedia—seperti audio, video, dan gambar—dalam satu platform membuat materi terasa lebih nyata dan relevan secara konteks, sehingga dapat memperkuat pemahaman serta menumbuhkan minat belajar siswa terhadap puisi.

Meski demikian, terdapat beberapa kekurangan yang perlu

mendorong semangat belajar siswa, khususnya bagi mereka yang kurang tertarik pada materi pelajaran. Dalam

diperhatikan. Salah satu kendala utama adalah ketergantungan pada koneksi internet yang stabil. Ketika jaringan internet tidak memadai, siswa mungkin mengalami hambatan dalam mengakses konten dengan optimal. Selain itu, belum semua siswa memiliki perangkat digital pribadi, yang dapat menjadi tantangan dalam menciptakan akses pembelajaran yang merata. Penggunaan media berbasis web juga membutuhkan kemampuan literasi digital yang memadai dari guru dan siswa, agar proses penggunaan berjalan lancar dan tidak menimbulkan kebingungan dalam navigasi maupun pemahaman isi media.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Galeri Puisi* berbantuan Google Sites terbukti valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran teks puisi di kelas VIII SMP Negeri 4 Tanjungpinang. Validitas media yang mencapai 88% dan validitas materi sebesar 82% menunjukkan bahwa konten dan tampilan media sesuai dengan standar pengembangan pembelajaran. Selain itu, kepraktisan media yang diuji pada kelompok kecil dan besar menunjukkan hasil yang tinggi, yaitu masing-masing sebesar 84% dan 83%, yang masuk dalam kategori “sangat praktis” dan “praktis”. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media ini mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, serta pemahaman siswa terhadap materi teks puisi. Media ini juga memberikan kemudahan akses dan interaktivitas yang lebih baik dibandingkan media konvensional, sesuai dengan tuntutan pembelajaran era digital saat ini.

### Saran

Saran yang dapat diberikan adalah agar pengembangan media pembelajaran seperti *Galeri Puisi* terus ditingkatkan, baik dari segi konten, desain visual, maupun integrasi teknologi digital lainnya agar lebih adaptif dengan kebutuhan siswa dan perkembangan teknologi. Guru disarankan untuk mengombinasikan media ini dengan metode pembelajaran aktif lainnya agar tercipta proses belajar yang lebih variatif dan menyenangkan. Pihak sekolah juga diharapkan dapat mendukung penggunaan media berbasis digital secara lebih luas, termasuk dalam hal penyediaan perangkat dan akses internet yang memadai. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan media serupa pada materi lain dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia atau pelajaran lain dengan pendekatan yang berbeda, serta melibatkan lebih banyak aspek penilaian untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

### DAFTAR RUJUKAN

- Amir, M. T. (2009). *Inovasi Pendidikan melalui Problem Based Learning*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Fadillah, M. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Febrita, R. (2018). *Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Gunawan, H. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Kustandi, C. & Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nurdiansyah, H., & Andriani, D. (2020). *Desain Pembelajaran Inovatif dan Karakter*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Nurhayati, D. (2019). *Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Teks pada Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Deepublish.
- Pagarra, S. (2017). *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Redhana, I. W. (2019). "Model Pembelajaran STEAM untuk Meningkatkan Kreativitas dan Inovasi Siswa". *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 21(2), 1-12.
- Setiawan, A. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Digital untuk SMP*. Malang: UMM Press.
- Shoffa, N. A. (2021). *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Web dalam Pembelajaran Bahasa*. Surabaya: UNESA Press.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhartawa, W. (2011). *Evaluasi Pembelajaran Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wulandari, S. (2020). *Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Web Interaktif*. Jakarta: Prenadamedia Group.