

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sistem pendidikan di Indonesia, khususnya pada tingkat sekolah dasar, mencerminkan kompleksitas tantangan dan upaya dalam memberikan pendidikan berkualitas bagi anak-anak. Di Indonesia, pendidikan dasar terdiri dari tingkat Sekolah Dasar (SD) yang berlangsung selama enam tahun, mulai dari Kelas I hingga Kelas VI. Ini adalah tahap awal yang penting dalam pembentukan dasar pendidikan siswa sebelum mereka melanjutkan ke tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Pada dasarnya, kurikulum sekolah dasar di Indonesia mencakup berbagai mata pelajaran esensial seperti “Matematika, Bahasa Indonesia, IPA (Ilmu Pengetahuan Alam), IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial), serta seni dan olahraga”. Selain itu, pendidikan karakter dan agama juga menjadi bagian integral dari kurikulum untuk membentuk nilai-nilai moral dan spiritual pada siswa (Azarial, 2023).

Pemerintah telah melakukan upaya untuk meningkatkan akses dan kualitas pendidikan di tingkat SD, tantangan tetap ada. Faktor seperti ketidaksetaraan akses, kualitas guru, serta infrastruktur pendidikan yang beragam antar daerah masih menjadi fokus perbaikan. Peningkatan kurikulum untuk lebih memasukkan pendekatan pembelajaran yang kontekstual dan berbasis keterampilan juga sedang diupayakan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat dan pasar kerja yang berkembang. Implementasi Kurikulum 2013 menjadi langkah signifikan dalam merespon dinamika pendidikan global dan menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (Amarulloh, 2022). Selain itu, tantangan dalam penerapan pembelajaran daring dan integrasi teknologi dalam pembelajaran juga

menjadi aspek krusial yang tengah dihadapi, terutama di era ini di mana teknologi informasi berkembang pesat.

Berbagai tantangan, optimisme untuk meningkatkan kualitas dan akses pendidikan dasar di Indonesia terus tumbuh. Program-program pemerintah, inisiatif dari lembaga pendidikan, serta dukungan dari berbagai pihak terus berperan dalam mengatasi kendala dan meningkatkan sistem pendidikan di tingkat sekolah dasar untuk memberikan landasan pendidikan yang kokoh bagi anak-anak Indonesia. Secara statistik, pemahaman kemampuan membaca siswa kelas II menjadi suatu fokus penting dalam mengukur keberhasilan sistem pendidikan di Indonesia. Menurut data terkini, terdapat variasi tingkat kemampuan membaca di antara siswa-siswa kelas II di berbagai daerah di Indonesia. Survei nasional menunjukkan bahwa sebagian siswa menunjukkan kemampuan membaca di atas rata-rata, sementara sebagian lainnya masih mengalami kesulitan (Habibah, 2022).

Menurut penelitian (Hasnaa & Sahronih, 2022), ditemukan bahwa tantangan utama dalam kemampuan membaca siswa kelas II terletak pada pemahaman bacaan yang mendalam. Secara khusus, kemampuan memahami cerita atau teks naratif sering kali menjadi fokus perhatian, dan beberapa siswa mungkin memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih mendalam untuk meningkatkan keterampilan membaca mereka. Selain itu, statistik menunjukkan adanya kesenjangan dalam kemampuan membaca antarwilayah, dengan beberapa daerah mencapai tingkat kemampuan membaca yang lebih tinggi daripada yang lain. Hal ini dapat dipengaruhi oleh faktor lingkungan, aksesibilitas sumber daya pendidikan, dan kualitas guru di setiap wilayah.

Data-data tersebut menjadi dasar untuk perumusan kebijakan dan strategi pembelajaran yang lebih terfokus guna meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II. Perhatian khusus diberikan pada penyediaan bahan bacaan yang menarik dan mendukung kurikulum, pelatihan guru dalam mengimplementasikan metode pembelajaran yang efektif, serta pengembangan program literasi yang dapat diakses secara luas di seluruh tingkat sekolah dasar. Ini semua merupakan upaya konkret untuk meningkatkan statistik dan memberikan pemahaman bacaan yang lebih baik kepada siswa kelas II di Indonesia (Nungki Yusuf, 2023). Membaca cerita bukan sekadar rangkaian kata-kata, melainkan jendela yang membuka dunia imajinasi dan pengetahuan bagi anak-anak. Salah satu aspek penting dari membaca cerita adalah peningkatan kemampuan literasi, yang mencakup keterampilan membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara.

Cerita-cerita memberikan anak-anak pengalaman mendalam dalam memahami struktur bahasa dan kosakata. Dalam konteks membaca cerita, anak-anak diperkenalkan pada ragam kata, kalimat, dan ungkapan yang memperkaya pemahaman mereka terhadap bahasa. Menurut (Violinzky et al., 2023) Ini membentuk dasar penting dalam pengembangan keterampilan membaca dan menulis, memungkinkan mereka untuk menyusun dan memahami teks dengan lebih baik. Selain itu, membaca cerita juga membantu memperluas wawasan anak terhadap dunia. Melalui cerita, anak-anak dapat menjelajahi berbagai tema, budaya, dan pengalaman hidup yang mungkin tidak mereka alami secara langsung.

Cerita juga berperan penting dalam membangun keterampilan mendengarkan anak-anak. Mereka belajar untuk fokus, mengikuti alur cerita, dan memproses

informasi dengan teliti. Keterampilan mendengarkan ini tidak hanya berguna dalam konteks literasi, tetapi juga memberikan dasar untuk kemampuan komunikasi yang efektif. Selain manfaat langsung dalam literasi, membaca cerita juga merangsang daya imajinasi dan kreativitas anak-anak. Mereka dapat membayangkan dunia yang baru, karakter yang menarik, dan petualangan yang menegangkan (Pratomo et al., 2022). Ini membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, yang merupakan aspek penting dari perkembangan literasi anak secara menyeluruh. Hubungan antara membaca cerita dan pengembangan keterampilan berbahasa serta pemahaman bacaan sangat erat. Membaca cerita bukan sekadar aktifitas hiburan, melainkan merupakan proses membentuk keterampilan berbahasa anak dan kemampuan memahami bacaan.

Membaca cerita membantu anak mengasah keterampilan berbahasa mereka melalui paparan langsung terhadap struktur kalimat, kosakata yang bervariasi, dan penggunaan ungkapan yang kreatif. Anak-anak belajar menyusun kata-kata untuk membentuk kalimat yang koheren dan memahami bagaimana bahasa digunakan untuk menyampaikan ide dan perasaan. Proses ini memberikan pondasi yang kuat untuk pengembangan kemampuan berbicara dan menulis mereka (Hasnaa & Sahronih, 2022). Selain itu, membaca cerita juga mendukung pengembangan pemahaman bacaan anak. Melalui membaca cerita, anak-anak terpapar pada berbagai konteks dan situasi yang membantu mereka memahami hubungan sebab-akibat, urutan waktu, dan pengembangan karakter.

Hasil observasi di SDN Kalipucang II Tuter pada tanggal 1 November 2023 menyatakan bahwa siswa kelas II menghadapi sejumlah permasalahan dalam membaca cerita, yang dapat mempengaruhi kemampuan literasi mereka. Salah

satu permasalahan utama adalah kesulitan pemahaman bacaan. Beberapa siswa mungkin mengalami kesulitan dalam merinci detail, menangkap konsep abstrak, atau memahami hubungan sebab-akibat dalam cerita. Kesulitan yang dialami siswa tersebut diperkirakan karena kurangnya variasi atau pengembangan media pembelajaran oleh guru. Hal ini dapat mempengaruhi kemampuan mereka untuk memahami pesan dan tujuan yang ingin disampaikan oleh penulis (Riska, 2023). Selain itu, keterbatasan kosakata juga bisa menjadi hambatan. Keterbatasan kosakata ini dapat menghambat pemahaman keseluruhan cerita dan merugikan kemampuan siswa untuk mengaitkan konsep-konsep yang kompleks sehingga mereka kesulitan dalam mengidentifikasi makna kata-kata yang tidak familiar.

Kesulitan dalam memahami struktur kalimat dan penggunaan tanda baca juga merupakan permasalahan yang dihadapi siswa kelas II. Penggunaan tanda baca yang tidak dipahami dengan baik juga dapat membingungkan pemahaman makna suatu kalimat. Faktor motivasi dan minat terhadap membaca juga bisa menjadi permasalahan. Jika siswa tidak merasa tertarik atau termotivasi untuk membaca cerita. Hal ini dapat berdampak pada kemampuan mereka untuk memahami cerita secara menyeluruh (Riski Hardianti, 2023).

Mengatasi perbedaan individu dalam tingkat kemampuan membaca menjadi tantangan yang signifikan dalam konteks pembelajaran. Siswa kelas II memiliki beragam tingkat kemampuan membaca, dari yang sangat terampil hingga yang menghadapi kesulitan. Salah satu tantangan utama adalah menciptakan lingkungan pembelajaran yang memperhitungkan keberagaman ini tanpa meninggalkan siswa yang berada di ujung spektrum keterampilan membaca. Menurut (Sunarto, 2013) Beberapa siswa lebih responsif terhadap pembelajaran

visual, sementara yang lain lebih nyaman dengan pendekatan auditori. Menghadapi beragam preferensi belajar ini memerlukan kreativitas dalam penyusunan materi pembelajaran, sehingga setiap siswa dapat menemukan metode yang sesuai dengan gaya belajar mereka.

Teknologi memainkan peran krusial dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di era modern ini. Penggunaan teknologi dalam konteks pendidikan tidak hanya melibatkan integrasi perangkat keras seperti komputer dan perangkat mobile, tetapi juga berbagai aplikasi dan platform online yang dirancang khusus untuk mendukung proses pembelajaran. Menurut (Mardhotillah & Rakimahwati, 2021) Peran teknologi bukan hanya sekedar menambahkan dimensi baru pada pendidikan, melainkan juga memberikan solusi untuk memecahkan tantangan dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam beberapa tahun terakhir, tren penggunaan teknologi di bidang pendidikan mengalami perkembangan yang pesat. Guru dan siswa dapat mengakses sumber daya pendidikan dari seluruh dunia, berkolaborasi secara daring, dan menggunakan berbagai alat digital untuk meningkatkan interaksi dan pemahaman materi pelajaran. Penggunaan teknologi juga membuka akses pendidikan bagi mereka yang berada di lokasi terpencil atau memiliki keterbatasan fisik.

Pentingnya mengikuti perkembangan tren teknologi di bidang pendidikan tidak dapat diabaikan. Kecepatan inovasi teknologi memungkinkan adopsi metode pembelajaran yang lebih interaktif, responsif, dan adaptif. Guru yang mengikuti perkembangan teknologi dapat mengintegrasikan alat pembelajaran terkini, memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, dan meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, penggunaan teknologi dapat memfasilitasi penilaian

formatif, memberikan umpan balik secara instan dan memberikan data yang dapat digunakan untuk mempersonalisasi pendekatan pembelajaran (Winarti & Suryana, 2020). Dengan begitu, guru yang aktif dalam mengadopsi teknologi dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan relevan dengan tuntutan zaman. Siswa dapat memanfaatkan sumber daya daring untuk mengembangkan keterampilan digital, berkolaborasi dengan teman sejawat, dan merasakan pembelajaran yang lebih adaptif sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar masing-masing. Oleh karena itu, kesadaran dan keterlibatan dalam tren penggunaan teknologi di pendidikan menjadi kunci untuk memaksimalkan potensi pembelajaran dalam menghadapi perubahan dinamis di abad ke-21 (Novitasari, 2016).

Multimedia interaktif merupakan gabungan antara elemen-elemen visual dan audio yang dirancang untuk meningkatkan pengalaman pengguna dengan memungkinkan keterlibatan aktif. Menurut (Suryana & Yuanita, 2022) Dalam konteks pembelajaran membaca, multimedia interaktif dapat mencakup “gambar, audio, video, animasi, dan elemen-elemen interaktif lainnya” dirancang untuk membantu siswa memahami dan meresapi materi pembelajaran. Penerapan konsep ini dalam pembelajaran membaca bertujuan untuk menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik, memotivasi, dan efektif. Cara penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran membaca dapat dilakukan melalui penggunaan aplikasi edukatif, situs web interaktif, atau platform pembelajaran daring (Arman Berkat Cristian Waruwu & Debora Sitinjak, 2022). Misalnya, penggunaan gambar atau animasi yang bergerak dapat membantu menjelaskan konsep-konsep sulit atau menggambarkan situasi dalam cerita dengan lebih jelas.

Audio juga dapat digunakan untuk memperkaya pengalaman membaca dengan menambahkan aspek pendengaran, seperti mendengarkan dialog atau efek suara yang mendukung narasi.

Keberhasilan penggunaan multimedia interaktif dalam pendidikan dapat ditemukan dalam berbagai platform pembelajaran daring. Sebagai contoh, sebuah aplikasi edukatif dapat menyajikan cerita interaktif dengan gambar yang dapat dijelajahi oleh siswa. Menurut (Kumalasani, 2018) Di samping itu, situs web pembelajaran membaca mungkin menawarkan permainan interaktif yang melibatkan siswa dalam pengambilan keputusan terkait dengan pemahaman bacaan. Pengalaman ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga memberikan umpan balik instan, mendukung retensi informasi, dan merangsang partisipasi aktif siswa. Keberhasilan penggunaan multimedia interaktif dapat diukur dari peningkatan keterlibatan siswa, peningkatan pemahaman bacaan, dan kesempatan untuk mempersonalisasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan individu (Diu et al., 2020). Sedangkan, penggunaan media pembelajaran yang belum optimal dapat membuat penyampaian materi dari guru ke siswa belum memberikan hasil yang maksimal, sehingga membuat siswa kurang aktif, kurang mandiri, dan tidak dapat menyerap yang dipelajari.

Google Sites adalah platform pembelajaran online yang sangat intuitif dan mudah digunakan, dimana pengguna dapat membuat dan mengelola situs web tanpa memerlukan keterampilan pemrograman atau desain web yang kompleks. Dengan antarmuka yang ramah pengguna, *Google Sites* membuat konten pembelajaran yang interaktif, mudah diakses, dan dapat dibagikan dengan mudah kepada siswa. Salah satu keunggulan *Google Sites* adalah integrasinya yang erat

dengan ekosistem *Google*, seperti *Google Drive*, *Google Docs*, dan *Google Calendar* (Mukaromah, 2023). *Google Sites* dapat terintegrasi dengan *Google Classroom*, platform pembelajaran daring yang populer (Silalahi, 2022). Integrasi ini, guru dapat mengatur materi pembelajaran langsung dari *Google Classroom* ke dalam situs web, menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih terpadu dan efisien bagi siswa. Hal ini memudahkan pengguna untuk menyematkan dokumen, presentasi, dan formulir langsung ke dalam situs web pembelajaran. Siswa dan guru dapat dengan mudah berkolaborasi secara daring, berbagi informasi, dan memberikan umpan balik melalui platform ini.

Google Sites menyediakan berbagai fitur yang mendukung pembelajaran online, seperti kemampuan untuk menyusun konten secara hierarkis, menanamkan video, menyematkan formulir, dan membuat tautan ke sumber daya luar. Fleksibilitas ini berperan untuk menyusun materi pembelajaran dengan cara yang paling sesuai dengan gaya pengajaran mereka dan kebutuhan siswa. Keamanan dan kontrol akses adalah aspek penting dari *Google Sites* (Rosita & Hardini, 2022). Pengaturan keamanan yang dapat dikonfigurasi memungkinkan guru untuk mengontrol siapa yang dapat mengakses situs web dan berpartisipasi dalam konten atau diskusi. Hal ini memastikan bahwa informasi sensitif hanya diakses oleh orang-orang yang memiliki izin yang sesuai. Selain itu, *Google Sites* memberikan kemudahan dalam hal responsivitas, artinya “situs web yang dibuat dengan *Google Sites* dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat, termasuk komputer desktop, tablet, dan ponsel pintar”.

Hal tersebut seperti penelitian yang dilakukan oleh Adzkiya & Suryaman (2021) yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran *Google Site* dalam

Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD”. Menurut penelitian tersebut, Google Sites memiliki dampak terhadap pembelajaran online, mudah digunakan oleh siswa kelas V SD, dan meningkatkan minat siswa terhadap media yang praktis. Terdapat juga korelasi antara minat siswa dalam mempelajari mata pelajaran bahasa Inggris dengan Google Sites, yang dibuktikan dengan fakta bahwa siswa merasa lebih nyaman menggunakan platform tersebut, yang dapat menampilkan konten dalam bentuk teks berwarna, gambar, dan video. Relevansi penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu dalam konteks penggunaan Google Sites sebagai alat pembelajaran digital di tingkat pendidikan dasar. Keduanya menggarap platform ini untuk memberikan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif. Perbedaannya terletak pada fokus dan tujuan. Penelitian terdahulu mengeksplorasi “penggunaan Google Sites sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris di kelas V SD, menyoroti aspek pembelajaran bahasa asing”. Sebaliknya, penelitian ini lebih spesifik, berupaya mengembangkan multimedia interaktif untuk membantu siswa kelas II SD dalam pembelajaran membaca cerita anak. Perbedaan ini mencakup tingkat kelas, subjek pembelajaran, dan tujuan akhir dari masing-masing penelitian.

Berdasarkan hasil analisis observasi dan wawancara oleh guru, diketahui bahwa dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia yang digunakan oleh guru yaitu modul dan papan tulis. Media pembelajaran yang digunakan guru masih mempunyai kekurangan yaitu belum dilengkapi dengan multimedia interaktif, sehingga terkesan media pembelajaran belum terhubung dengan baik antara setiap bagian. Hal ini menimbulkan suatu kebosanan yang ditandai dengan respon siswa yang mengantuk. Dari hasil observasi tersebut, diprediksi bahwa media

pembelajaran yang digunakan oleh guru yang menjadi penyebab banyaknya siswa yang tidak tuntas nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Penggunaan media atau alat bantu disadari oleh banyak pihak sangat membantu aktivitas proses pembelajaran baik didalam maupun diluar kelas. Penggunaan media terutama membantu peningkatan prestasi belajar siswa. Dalam penerapannya, tidak banyak guru memanfaatkan media dalam proses pembelajaran. Akan tetapi penerapan metode ceramah masih sering mendominasi dalam proses belajar mengajar dikelas. Keterbatasan media dapat disebabkan karena lemahnya kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran.

Kecanggihan teknologi memungkinkan untuk pembuatan media pembelajaran yang memuat unsur teks, audio, dan video dalam satu progam. Media pembelajaran yang memuat berbagai media digital disebut dengan multimedia pembelajaran. Multimedia pembelajaran menyajikan bahan ajar dalam bentuk komunikasi interaktif stimulus respon, sesuai kurikulum yang berlaku. Pembaruan otomatis di Google Sites memastikan bahwa setiap perubahan yang dilakukan pada konten situs secara otomatis diperbarui dan tersinkronisasi. Hal ini memudahkan guru untuk menjaga keterkinian informasi dan memberikan siswa akses ke materi pembelajaran yang selalu terbaru. Oleh karena itu berdasarkan pemaparan diatas maka dapat diismpulkan bahwa peneliti ingin melakukan penelitian yang diberi judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Website* Google Sites Dalam Pembelajaran Membaca Cerita Anak Siswa Kelas II Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian rumusan masalahnya yaitu “Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif berbasis *website Google Sites* dalam pembelajaran membaca cerita pada siswa kelas II sekolah dasar?”

C. Tujuan Penelitian & Pengembangan

Berdasarkan uraian rumusan masalah diatas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk “Mengembangkan dan menghasilkan produk multimedia interaktif berbasis *website Google Sites* dalam pembelajaran membaca cerita pada siswa kelas II sekolah dasar.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang perlu dikembangkan pada penelitian dan pengembangan ini berupa media *e-learning* berbasis *google sites* untuk kelas 2 SD/MI. Media pembelajaran dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Konten
 - a. Multimedia interaktif tersebut berisikan informasi-informasi yang akan dikembangkan terkait materi membaca cerita anak kelas 2 muatan Bahasa Indonesia yang meliputi cerita fabel dan cerita jenaka.
 - b. Produk yang akan dihasilkan berupa materi pembelajaran multimedia interaktif yang mencakup teks bacaan, animasi, video, audio, dan gambar, serta tautan interaktif ke situs web Google Sites.

2. Konstruk
 - a. Multimedia interaktif berbasis *Google Sites* yang akan dirancang, diproduksi, dan diubah dengan bantuan *PC* dan *smartphone* serta berbagai program editing, seperti *Canva* untuk mengedit gambar dan *Capcut* untuk mengedit video. saat mengedit halaman *Google Sites* di *PC*.
 - b. Halaman beranda *Google Sites* memiliki pilihan menu yang terdiri dari panduan penggunaan, tujuan pembelajaran, materi, video, simulasi, evaluasi, dan profil kreator.

E. Manfaat Penelitian & Pengembangan

1. Manfaat Teoritis
 - Melalui multimedia interaktif, teori membaca cerita anak dapat diterapkan dengan lebih efektif. Konsep berupa visual dan auditif dapat diterapkan untuk meningkatkan pemahaman membaca cerita pada anak-anak.
 - Multimedia interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang berbasis pada pemecahan masalah dan interaksi. Anak-anak dapat aktif terlibat dalam proses pembelajaran.
 - Penelitian ini dapat memberikan kontribusi, khususnya melalui *website Google Sites* serta dapat memperkaya pengalaman belajar anak-anak di tingkat sekolah dasar.
2. Manfaat Praktis
 - Multimedia interaktif dapat menarik perhatian dan memotivasi mereka untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar.

- Penggunaan *website* Google Sites memberikan fleksibilitas dalam akses materi pembelajaran. Siswa dapat mengaksesnya dari mana saja, memungkinkan pembelajaran di dalam maupun di luar kelas, yang dapat meningkatkan kesempatan mereka untuk membaca cerita.
- Melalui platform digital, guru dapat dengan mudah memantau progres belajar siswa, menilai pemahaman mereka terhadap cerita, dan memberikan umpan balik secara lebih cepat. Hal ini memudahkan guru untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih disesuaikan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

Berikut merupakan asumsi penelitian yang terdapat pada penelitian dan pengembangan ini:

1. Akses dan ketersediaan teknologi yang memadai di SDN Kalipucang II Tuter dengan dukungan adanya fasilitas berupa *ChromeBook* sejumlah 15.
2. Siswa kelas 2 mampu mengoperasikan dan memahami dasar-dasar teknologi.
3. Terdapat unsur interaktif dalam interaktivitas konten materi membaca cerita anak di *website Google Sites*.

Adapun beberapa yang menjadi fokus atau pembatasan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas 2 SD Kalipucang Tuter.
2. Pengembangan media pembelajaran terbatas pada materi Bahasa Indonesia kelas 2 SD/MI tentang “Membaca Cerita Anak” pada muatan Bahasa Indonesia.
3. Jenis cerita yang digunakan dalam platform google sites adalah cerita fabel dan cerita jenaka.

4. Jenis cerita yang digunakan dalam membaca cerita anak yaitu membaca pemahaman.
5. Keterbatasan akses siswa terhadap teknologi atau koneksi internet dapat mempengaruhi implementasi pembelajaran multimedia. Dukungan dan pemahaman guru terhadap penggunaan multimedia yang bervariasi dapat mempengaruhi hasil pembelajaran.
6. Inovasi ini menciptakan sumber daya pendidikan dalam bentuk multimedia dinamis berdasarkan *Google sites*, yang hanya dapat diakses melalui *PC* dan ponsel yang terhubung ke internet.

G. Definisi Operasional

1. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah “perpaduan dari beragam jenis media pembelajaran berupa video, audio, gambar, animasi, teks bacaan untuk meningkatkan keterlibatan pengguna”. Multimedia interaktif ditunjukkan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Multimedia interaktif yang dimaksud adalah berupa simulasi, dan latihan interaktif melalui google form. Contohnya seperti situs web edukasi interaktif, web ini menyediakan aktifitas pembelajaran interaktif seperti kuis, simulasi, dan latihan interaktif.

2. *Google Sites*

Google Sites dirancang untuk membuat pembuatan situs web yang sederhana, bebas biaya, dan terbuka untuk semua pengguna. Layanan pada *google sites* diantaranya adalah pembuatan situs tanpa kode, terintegrasi dengan layanan google (google drive dan google from). *Google sites* dalam

penelitian ini menyediakan desain yang responsive, situs web, dan fleksibilitas konten.

3. Pembelajaran Membaca

Pembelajaran membaca adalah proses dimana individu mengembangkan keterampilan untuk memahami isi teks dengan mengungkapkan suatu imajinasi. Pembelajaran membaca pada penelitian ini melibatkan pemahaman huruf, kata, kalimat dan teks bacaan secara keseluruhan.

4. Cerita Anak

Cerita anak adalah kegiatan yang melibatkan suatu bacaan teks naratif atau dongeng kepada anak-anak. Cerita pada penelitian ini menggunakan cerita fabel dan jenaka. Aspek yang mendukung adanya aktifitas membaca cerita anak sekolah dasar mencakup peningkatan keterampilan membaca, pembangunan kosa kata, simulasi imajinasi kreatifitas, peningkatan konsentrasi, mengembangkan kemampuan mendengarkan, peningkatan keterampilan Bahasa, dan menciptakan kebiasaan membaca.