Pemanfaatan Media Literasi Digital Jejak Betang Berbasis Google Sites Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Vi A Sd Negeri 4 Palangka Pada Pembelajaran Jarak Jauh

Siti Fadillah Hasanah[1]*; Roso Sugiyanto[2]

[1]SD Negeri 4 Palangka, Palangka Raya, Indonesia
[2]Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Palangka Raya, Palangka Raya, Indonesia

*Email penulis korespondensi: fadillahdilla276@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa literasi budaya murid kelas VI A SD Negeri 4 Palangka masih perlu ditingkatkan, khususnya pemahaman terhadap isi cerita rakyat dan nilai budaya lokal Kalimantan Tengah. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pemanfaatan media literasi digital JEJAK BETANG berbasis Google Sites dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada masa Pembelajaran Jarak Jauh. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek 18 murid dan dilaksanakan dalam dua pertemuan daring melalui Google Meet dengan model Problem Based Learning (PBL) dan pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT). Pertemuan pertama berupa observasi awal untuk mengidentifikasi masalah, sedangkan pertemuan kedua berupa pemanfaatan media JEJAK BETANG untuk mengatasi masalah tersebut. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian diuji keabsahannya dengan triangulasi. Uji kelayakan menunjukkan kategori sangat layak, yaitu 95,00% dari ahli media dan 96,875% dari ahli materi. Hasil menunjukkan media ini direspons positif oleh murid, guru, dan kepala sekolah karena menarik, mudah diakses, serta membantu murid mengenal budaya daerah seperti Rumah Betang dan tarian daerah. Peningkatan nilai pada dua murid yang datanya dapat dibandingkan menjadi indikasi awal manfaat media. Kendala berupa jaringan internet yang tidak stabil dan belum tersedianya fitur bagi dua murid berkebutuhan khusus diatasi melalui tautan WhatsApp, QR Code, dan pendampingan asinkron, dengan tindak lanjut pengembangan media inklusif.

Kata kunci: Literasi budaya; JEJAK BETANG; Google Sites

ABSTRACT

This research is motivated by initial observations showing that the cultural literacy of class VI A students at SD Negeri 4 Palangka still needs to be improved, especially their understanding of folklore and the local cultural values of Central Kalimantan. The study aims to describe the use of JEJAK BETANG, a digital literacy medium based on Google Sites, in Indonesian language learning during the distance learning period. It employed a

descriptive qualitative approach with 18 students and was carried out in two online meetings via Google Meet using the Problem Based Learning (PBL) model and the Culturally Responsive Teaching (CRT) approach. The first meeting consisted of an initial observation to identify the problem, while the second used the JEJAK BETANG medium to address it. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and their validity was tested by triangulation. The feasibility test showed a very feasible category: 95.00% from the media expert and 96.875% from the material expert. The results show that the medium was received positively by students, the teacher, and the principal because it was attractive, accessible, and helped students become familiar with regional culture such as the Betang House and regional dances. Score improvements in the two students whose data could be compared are an early indication of the medium's benefits. Obstacles, an unstable internet connection and the absence of features for two students with special needs, were addressed through WhatsApp links, QR Codes, and asynchronous mentoring, with follow-up development of a more inclusive medium.

Keywords: *Cultural literacy; JEJAK BETANG; Google Sites*

1 PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi digital telah memicu transformasi besar dalam era pendidikan abad ke-21. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi kini bukan lagi sekadar elemen pelengkap, melainkan instrumen utama untuk mengoptimalkan penguasaan kompetensi serta kreativitas murid. Arsyad (2023) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi serta mempermudah murid memahami konsep yang dipelajari. Temuan ini diperkuat oleh Pratiwi et al. (2022) yang menyatakan bahwa integrasi teknologi digital berkontribusi signifikan terhadap peningkatan keterlibatan dan daya cipta murid dalam proses belajar. Secara teoretis, efektivitas ini didasarkan pada *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (CTML) dari Mayer (2022), yang menegaskan bahwa pembelajaran berlangsung paling efektif ketika informasi verbal dan visual diproses secara terintegrasi dengan memperhatikan keteraturan tata letak dan pengurangan beban kognitif murid.

Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan komponen krusial yang berfungsi sebagai alat penyalur pesan, jembatan komunikasi, serta stimulan utama untuk menarik minat belajar murid. Pemanfaatan media didukung oleh teori belajar konstruktivisme (Vygotsky, 1978), yang menyatakan bahwa pengetahuan tidak ditransfer secara pasif dari guru kepada murid, melainkan dikonstruksi secara aktif oleh murid melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, serta pengolahan informasi yang difasilitasi oleh media yang relevan. Tanpa dukungan media yang bervariasi dan kontekstual, kegiatan pembelajaran cenderung berlangsung monoton, sehingga memicu

kebosanan, menurunkan perhatian, serta memperlemah retensi murid terhadap materi yang disampaikan.

Dalam konteks Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), peran teknologi berbasis multimedia menjadi semakin krusial untuk menjamin kelangsungan proses belajar mengajar tanpa batasan ruang dan waktu. PJJ menghadirkan tantangan tersendiri, seperti keterbatasan interaksi langsung, minimnya variasi media interaktif, serta potensi menurunnya motivasi belajar murid. Kondisi ini menuntut guru untuk adaptif dan inovatif dalam merancang media pembelajaran mandiri yang kaya akan muatan audio-visual. Kerangka *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) dari Mishra dan Koehler (2006) menekankan pentingnya sinergi antara pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten materi. Melalui penguasaan TPACK, guru dapat merancang pembelajaran digital yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki kedalaman pedagogis yang mampu memfasilitasi pemahaman konsep murid secara mandiri saat belajar dari rumah.

Di sisi lain, pemanfaatan teknologi di sekolah dasar harus diimbangi dengan penguatan literasi budaya sebagai bagian integral dari pendidikan karakter bangsa. Sebagaimana dijelaskan dalam model literasi Freebody dan Luke (1990), literasi tidak sekadar mencakup kemampuan membaca dan menulis secara teknis, tetapi juga kemampuan memahami, memaknai, dan mentransformasikan teks ke dalam konteks sosial-budaya murid secara kritis dan inovatif. Di Kalimantan Tengah, pengenalan nilai-nilai dan kebudayaan lokal seperti filosofi rumah adat Betang yang menjunjung tinggi kebersamaan, toleransi, dan gotong royong sangat penting ditanamkan sejak dini. Pengintegrasian literasi budaya ke dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya memperkaya kosakata dan keterampilan berkomunikasi murid, tetapi juga menumbuhkan rasa bangga serta kepedulian terhadap warisan daerahnya. Untuk menjembatani kebutuhan media PJJ dan penguatan literasi budaya secara interaktif, dibutuhkan platform digital yang terintegrasi dan mudah diakses.

Platform *no-code* seperti Google Sites muncul sebagai solusi strategis karena kemampuannya menyatukan berbagai format media seperti teks, gambar, video, dan kuis interaktif ke dalam satu wadah digital. Google Sites memungkinkan guru menyajikan lingkungan belajar yang terstruktur, menarik secara visual, serta mudah dinavigasi oleh murid tanpa memerlukan keahlian pemrograman yang rumit. Berbagai studi menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis Google Sites terbukti efektif meningkatkan kemandirian, daya tarik belajar, serta hasil belajar murid di tingkat sekolah dasar.

Observasi awal pada pertemuan pertama pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi Cerita Rakyat Kalimantan Tengah di SD Negeri 4 Palangka menemukan bahwa literasi budaya murid masih perlu ditingkatkan. Kondisi ini terlihat dari pemahaman murid terhadap isi cerita rakyat dan nilai-nilai budaya lokal yang belum mendalam. Murid tidak

hanya perlu memahami teks cerita, tetapi juga perlu mengenali makna, nilai luhur, dan kearifan lokal yang terkandung di dalamnya. Temuan awal tersebut menunjukkan perlunya pembelajaran yang lebih kontekstual dan menarik agar murid dapat mengeksplorasi cerita rakyat secara aktif serta menghubungkan isi cerita dengan budaya daerahnya. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menyajikan cerita rakyat dan informasi budaya lokal secara interaktif sebagai upaya mendukung penguatan literasi budaya murid.

Berdasarkan urgensi tersebut, media literasi digital JEJAK BETANG berbasis Google Sites dimanfaatkan untuk memfasilitasi pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VI A di SD Negeri 4 Palangka pada masa PJJ. Media ini dirancang khusus untuk menyajikan materi bahasa yang terintegrasi dengan muatan literasi budaya khas Kalimantan Tengah. Dengan menghadirkan inovasi digital yang terintegrasi secara pedagogis dan kontekstual, penggunaan media JEJAK BETANG diharapkan dapat menjawab tantangan PJJ, meningkatkan keterlibatan membaca murid, serta menguatkan pemahaman budaya lokal secara interaktif dan bermakna. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pemanfaatan media tersebut, yang mencakup pembuatan media, penggunaannya dalam pembelajaran, serta kendala dan solusi yang dihadapi.

2 METODE

2.1 Desain dan konteks penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian inovasi pembelajaran dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan menggambarkan secara rinci pemanfaatan media literasi digital JEJAK BETANG berbasis Google Sites dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, yang disajikan melalui rangkaian kata berdasarkan kondisi nyata di kelas, bukan melalui pengujian hipotesis (Moleong, 2012; Sugiyono, 2019). Pendekatan yang sama digunakan oleh Hasanah et al. (2024) untuk mendeskripsikan pemanfaatan media buku cerita bergambar dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Data kuantitatif sederhana berupa persentase kelayakan dari ahli media dan ahli materi serta nilai evaluasi murid pada dua pertemuan digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat deskripsi penelitian.

Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 4 Palangka, Kota Palangka Raya, Provinsi Kalimantan Tengah, pada semester ganjil tahun ajaran 2026/2027, tepatnya pada bulan Oktober 2026.

2.2 Partisipan dan sumber data

Subjek penelitian adalah murid kelas VI A SD Negeri 4 Palangka yang berjumlah 18 murid, terdiri atas 9 murid laki-laki dan 9 murid perempuan. Sumber data meliputi murid, guru

kelas, dan kepala sekolah sebagai informan, serta ahli media dan ahli materi sebagai validator media.

Untuk melindungi privasi murid sebagai informan di bawah umur, identitas informan wawancara disamarkan dengan kode M1 dan M2, dan nama murid tidak disebutkan secara langsung dalam artikel ini. Demikian pula, nama murid pada data nilai evaluasi hanya dituliskan dalam bentuk inisial.

2.3 Instrumen dan prosedur

Teknik pengumpulan data yang diterapkan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian dilaksanakan dalam dua pertemuan pembelajaran daring dengan alur yang saling berkesinambungan. Pertemuan pertama diarahkan pada observasi awal untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran, yaitu kurangnya pemahaman murid terhadap cerita rakyat dan nilai budaya lokal Kalimantan Tengah serta terbatasnya variasi media interaktif selama PJJ. Hasil identifikasi tersebut menjadi dasar bagi pertemuan kedua, yaitu pemanfaatan media literasi digital JEJAK BETANG sebagai upaya mengatasi masalah yang telah teridentifikasi.

Pelaksanaan kedua pertemuan mengacu pada tahap-tahap penelitian yang dikemukakan oleh Bogdan dan dimodifikasi oleh Moleong (2012, dalam Hasanah et al., 2024), yang meliputi (1) tahap pra lapangan, (2) tahap kerja lapangan, (3) tahap analisis data, dan (4) tahap pelaporan hasil penelitian. Tahap pra lapangan mencakup penyusunan rancangan pembelajaran dan pembuatan media; tahap kerja lapangan mencakup pelaksanaan pertemuan pertama dan kedua; tahap analisis data dilakukan terhadap hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi; sedangkan tahap pelaporan menyajikan hasil penelitian dalam bentuk artikel ini.

Pada tahap perancangan, pembelajaran Bahasa Indonesia diwujudkan melalui penyusunan Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM) dengan materi pokok “Cerita Rakyat Kalimantan Tengah”. Perancangan ini mengintegrasikan model *Problem Based Learning* (PBL), yaitu model pembelajaran berbasis masalah autentik yang melatih kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (Hmelo-Silver, 2004), serta dipadukan dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT). CRT menempatkan latar belakang budaya, pengalaman hidup, serta kerangka kultural murid sebagai bagian penting dalam proses belajar. Berdasarkan gagasan Gay (2018), pengintegrasian warisan budaya lokal seperti cerita rakyat daerah mampu memperkuat identitas kultural, menumbuhkan apresiasi, serta meningkatkan motivasi intrinsik murid dalam mengeksplorasi literasi bahasa dan sastra. Dalam pelaksanaannya, masalah autentik yang ditemukan pada pertemuan pertama menjadi pemantik kegiatan PBL, sedangkan murid mengakses media, mengeksplorasi cerita rakyat dan nilai budaya, serta mengerjakan kuis interaktif dengan bimbingan guru dalam kerangka pendekatan CRT.

2.4 Analisis data dan keabsahan data

Data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis menggunakan teknik yang dikemukakan Miles dan Huberman (1994), sebagaimana juga digunakan oleh Hasanah et al. (2024), melalui tiga alur kegiatan yang berlangsung secara berkesinambungan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti memilah dan memusatkan catatan observasi serta transkrip wawancara murid, guru kelas, dan kepala sekolah yang berkaitan dengan pembuatan, pemanfaatan, kendala, dan solusi penggunaan media JEJAK BETANG. Pada tahap penyajian data, hasil reduksi disusun dalam bentuk uraian naratif yang dilengkapi kutipan wawancara dan dikelompokkan sesuai fokus penelitian. Pada tahap penarikan kesimpulan, peneliti menafsirkan pola yang muncul, mengaitkannya dengan teori yang melandasi penelitian serta hasil penelitian terdahulu, dan memverifikasinya selama proses penelitian berlangsung.

Keabsahan data diuji menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik (Moleong, 2012; Sugiyono, 2019). Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi dari murid, guru kelas, dan kepala sekolah, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data hasil validasi ahli media dan ahli materi dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan skala Likert 1 sampai 4. Persentase kelayakan dihitung dengan membagi skor yang diperoleh dengan skor maksimum, kemudian dikalikan 100%, dan diinterpretasikan ke dalam empat kategori, yaitu 76%–100% sangat layak, 51%–75% layak, 26%–50% kurang layak, dan 0%–25% tidak layak (Meissa et al., 2026). Adapun nilai evaluasi murid dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan nilai pada kedua pertemuan, terbatas pada murid yang memiliki data lengkap.

3 HASIL

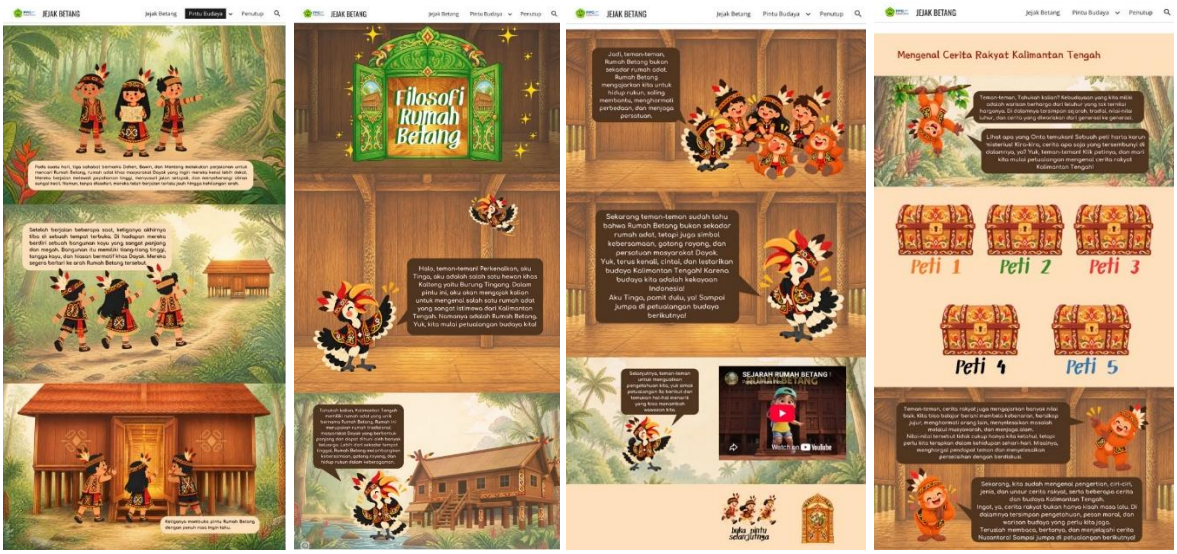
3.1 Pembuatan media literasi digital JEJAK BETANG

Pembuatan media literasi digital "JEJAK BETANG" berakar dari kebutuhan akan sarana pembelajaran yang interaktif, fleksibel, dan kaya akan muatan kearifan lokal Kalimantan Tengah saat pelaksanaan PJJ di kelas VI A SD Negeri 4 Palangka. Nama "JEJAK BETANG" diambil secara filosofis dari Rumah Betang yang melambangkan kebersamaan, keberagaman, dan nilai-nilai luhur masyarakat Dayak, yang kemudian diintegrasikan ke dalam materi Bahasa Indonesia. Perancangan media ini memanfaatkan platform Google Sites karena memiliki keunggulan berupa kemudahan akses, tampilan yang responsif di berbagai perangkat (*smartphone* maupun laptop), serta integrasi yang lancar dengan ekosistem Google lainnya. Tampilan awal media disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1 Tampilan awal media JEJAK BETANG
Sumber: Dokumentasi penelitian (2026).

Secara teknis, proses pembuatan media ini mengikuti prinsip-prinsip desain instruksional dan media visual. Peneliti merancang struktur beranda yang rapi dan komunikatif, memuat petunjuk penggunaan, Tujuan Pembelajaran (TP), serta peta navigasi yang memudahkan murid. Konten Bahasa Indonesia disusun dengan mengombinasikan cerita rakyat atau teks narasi khas Kalimantan Tengah, gambar bertema budaya lokal, hingga video ilustrasi interaktif (Gambar 2). Pemilihan elemen tipografi, kontras warna, serta penataan tata letak (*layout*) diperhatikan secara saksama agar sesuai dengan prinsip keterbacaan (*readability* dan *legibility*) bagi murid usia sekolah dasar, sehingga materi tidak hanya estetik tetapi juga mudah dipahami. Untuk memudahkan aksesibilitas digital, media ini didistribusikan kepada murid melalui dua cara utama, yaitu penyebaran tautan (*link*) langsung melalui grup WhatsApp kelas serta pemindaian Kode QR (*QR Code*) yang dibagikan oleh peneliti dalam lembar kerja (LKM).



Gambar 2 Isi situs media JEJAK BETANG
Sumber: Dokumentasi penelitian (2026).

Sebelum diujicobakan, media ini telah melalui uji kelayakan oleh para ahli (Tabel 1). Berdasarkan penilaian ahli media, media ini memperoleh total skor 76 dari 80 dengan rata-rata 3,80 dan persentase kelayakan sebesar 95,00% (kategori sangat layak), dengan skor sempurna (100%) pada aspek kesesuaian media dan interaktivitas. Sementara itu, validasi ahli materi menghasilkan total skor 62 dari 64 dengan rata-rata 3,87 dan persentase kelayakan sebesar 96,87% (kategori sangat layak), dengan skor sempurna (100%) pada aspek kesesuaian materi, kejelasan materi, format dan struktur, serta keterampilan.

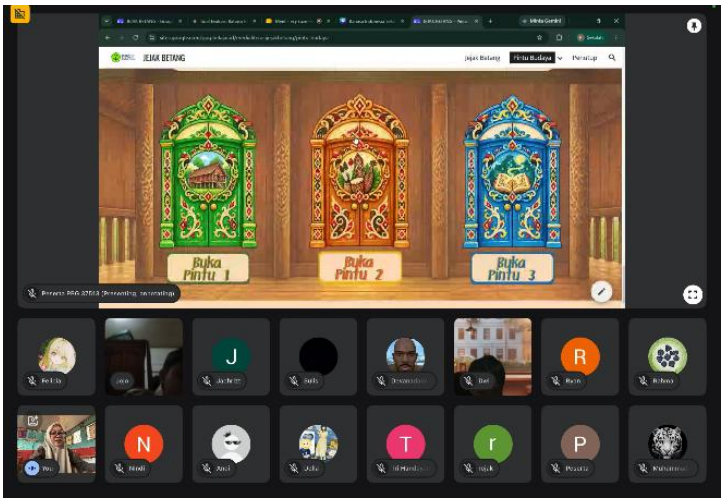
Tabel 1 Hasil validasi ahli media dan ahli materi

Validator	Skor (diperoleh/maks.)	Rata-rata	Kelayakan (%)	Kategori
Ahli media	76/80	3,80	95,00	Sangat layak
Ahli materi	62/64	3,875	96,875	Sangat layak

Catatan: Skala Likert 1–4. Persentase kelayakan = skor diperoleh ÷ skor maksimum × 100%. Kategori mengacu pada interpretasi pada bagian metode (76%–100% = sangat layak).

3.2 Penggunaan media dalam pembelajaran

Hasil identifikasi pada pertemuan pertama, yaitu rendahnya pemahaman murid terhadap cerita rakyat dan nilai budaya lokal Kalimantan Tengah serta terbatasnya media interaktif selama PJJ, dijadikan dasar pemanfaatan media JEJAK BETANG pada pertemuan kedua. Hasil observasi pada pertemuan kedua menunjukkan bahwa guru menyampaikan tautan JEJAK BETANG beserta petunjuk penggunaan, murid membuka materi dan mengikuti aktivitas yang diberikan, serta guru memberikan penjelasan dan umpan balik selama pembelajaran (Gambar 3). Hasil wawancara juga memperlihatkan bahwa murid dapat mengakses media melalui tautan yang dibagikan. M2 menyatakan bahwa media mudah dibuka dengan mengeklik tautan, sedangkan M1 menjelaskan bahwa ia dapat membuka media tanpa kendala navigasi yang berarti. Meskipun demikian, keduanya menyampaikan adanya keterlambatan pemuatan gambar ketika jaringan internet kurang baik. Catatan observasi turut menunjukkan bahwa koneksi yang kurang stabil menyebabkan beberapa gambar membutuhkan waktu lebih lama untuk ditampilkan (Lembar Observasi, 15 Oktober 2026; Wawancara murid, 2026).



Gambar 3 Pemanfaatan media JEJAK BETANG dalam pembelajaran melalui Google Meet
Sumber: Dokumentasi penelitian (2026).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, pemanfaatan media menunjukkan respons positif dari murid, guru, dan kepala sekolah. Wawancara dengan dua murid kelas VI A, yang disamarkan sebagai M1 dan M2, memperlihatkan bahwa media ini dinilai menarik, mudah diakses, dan membantu mereka memperoleh informasi baru. M1 mengungkapkan bahwa tampilan media terlihat "ceria" dan "indah", serta menyukai penyajian materi melalui fitur pintu budaya. Ia juga menyebutkan bahwa melalui media tersebut, dirinya dapat mengenal beberapa kebudayaan Kalimantan Tengah, seperti Tari Manasai dan Tari Tambun dan Bungai. Sementara itu, M2 menyatakan bahwa materi tentang Rumah Betang menjadi bagian yang paling diingat, terutama penjelasan mengenai nilai kebersamaan. M2 juga menilai media tersebut bermanfaat karena membantunya memahami materi dan memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahui (Wawancara murid, 2026).

Respons guru kelas VI A memperkuat temuan tersebut. Guru menilai JEJAK BETANG sangat membantu pembelajaran karena materi disajikan dengan lebih jelas dan keberadaan media dapat meningkatkan semangat murid. Guru juga memandang isi, tampilan, dan kegiatan di dalamnya sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Kepala sekolah memberikan penilaian positif serupa dan menyoroti potensi JEJAK BETANG untuk digunakan tidak hanya pada pembelajaran jarak jauh, tetapi juga sebagai sumber literasi budaya yang dapat diakses di luar jam pembelajaran. Kepala sekolah menyarankan agar media disosialisasikan lebih luas melalui kode QR yang dapat ditempatkan di ruang guru, kelas, atau perpustakaan sehingga lebih banyak murid dan guru dapat memanfaatkannya (Wawancara guru dan kepala sekolah, 2026). Kepala sekolah dan guru kelas menyatakan bahwa penggunaan media ini sangat membantu murid karena tampilannya yang ceria, interaktif, serta memuat unsur permainan (*game*) dan visual yang sesuai dengan karakteristik usia sekolah dasar. Murid juga memberikan respons yang antusias dan menyatakan bahwa media ini membuat proses belajar lebih

menarik serta memudahkan mereka memahami nilai-nilai kearifan lokal Kalimantan Tengah seperti cerita rakyat dan ragam tarian daerah.

3.3 Hasil evaluasi pembelajaran

Evaluasi pembelajaran dilaksanakan pada pertemuan pertama (observasi awal dan identifikasi masalah) dan pertemuan kedua (pemanfaatan media JEJAK BETANG) untuk memperoleh gambaran perkembangan pemahaman murid. Hasil evaluasi dianalisis melalui perbandingan nilai murid yang memiliki data pada kedua pertemuan (Tabel 2). Berdasarkan data yang berhasil dicocokkan, murid berinisial DAB mengalami peningkatan nilai dari 80 menjadi 90, sedangkan murid berinisial NFK meningkat dari 70 menjadi 100. Sementara itu, tujuh murid memperoleh nilai yang tetap pada kedua pertemuan. Beberapa murid lainnya belum dapat dibandingkan karena data nilai tidak tersedia pada salah satu pertemuan atau murid tidak mengikuti evaluasi.

3.4 Kendala dan solusi pemanfaatan media

Pemanfaatan media JEJAK BETANG dalam PJJ di kelas VI A SD Negeri 4 Palangka menghadapi sejumlah kendala yang berkaitan dengan aspek inklusivitas, infrastruktur teknologi, partisipasi murid, serta pendampingan belajar. Berdasarkan temuan di lapangan dan hasil wawancara mendalam dengan pihak sekolah dan murid, salah satu kendala adalah belum optimalnya media dalam mengakomodasi kebutuhan belajar murid berkebutuhan khusus (ABK). Sebagai sekolah inklusi, SD Negeri 4 Palangka memiliki dua murid ABK di kelas VI A. Media JEJAK BETANG yang dikembangkan masih berorientasi pada kebutuhan belajar murid reguler sehingga belum sepenuhnya menyediakan fitur yang sesuai dengan karakteristik kedua murid tersebut, seperti modul pengenalan suku kata digital, panduan audio, dan media visual interaktif yang lebih sederhana.

Selain itu, keterbatasan infrastruktur dan kestabilan jaringan internet menjadi hambatan dalam mengakses media selama PJJ. Kendala ini dirasakan oleh murid, seperti M1 dan M2, yang mengalami proses pemuatan gambar cukup lambat ketika pertama kali mengakses situs. Partisipasi murid dalam pembelajaran daring juga belum merata karena sebagian murid menghadapi keterbatasan perangkat dan kuota internet sehingga tidak dapat mengikuti sesi pembelajaran secara optimal. Perbedaan kecakapan digital antarmurid serta keterbatasan waktu orang tua dalam mendampingi proses belajar di rumah turut memengaruhi kelancaran penggunaan media secara mandiri.

Untuk mengatasi kendala tersebut, peneliti bersama pihak sekolah merumuskan sejumlah solusi dan rencana tindak lanjut. Upaya yang direncanakan adalah mengembangkan media yang lebih inklusif berdasarkan saran dan arahan kepala sekolah, yaitu penyediaan materi yang lebih sederhana melalui kartu suku kata digital bertema budaya, seperti pemenggalan kata *rumah betang* menjadi *ru-mah be-tang*, penambahan *flashcard* visual, serta fitur audio atau *voice-over* sebagai pendukung pembelajaran.

Pengembangan ini diharapkan dapat memperluas akses belajar dan mengakomodasi keberagaman kebutuhan murid, termasuk murid ABK, dalam mengenal budaya lokal Kalimantan Tengah.

Untuk mengatasi kendala akses, peneliti menyediakan tautan situs yang dibagikan melalui grup WhatsApp serta kode respons cepat (*Quick Response Code* atau QR Code) yang dapat dipindai untuk mengakses media. Pihak sekolah juga menginisiasi penempatan kode QR di sejumlah area strategis, seperti ruang guru, depan kelas, dan perpustakaan, agar media lebih mudah dijangkau oleh murid. Dalam pelaksanaan PJJ, peneliti mengoptimalkan sesi tatap maya melalui Google Meet dengan mengalokasikan waktu pembelajaran sesuai rancangan kegiatan, yaitu tiga jam pelajaran dengan durasi masing-masing 35 menit. Sesi tersebut dimanfaatkan untuk memberikan penjelasan awal, membimbing murid dalam mengakses media, serta mengarahkan kegiatan eksplorasi materi secara mandiri. Di samping itu, peneliti memberikan kelonggaran waktu pengumpulan tugas dan membuka layanan konsultasi melalui pesan WhatsApp bagi murid yang mengalami kendala teknis maupun kesulitan memahami materi. Berbagai upaya tersebut diharapkan dapat mendukung keberlangsungan PJJ, meningkatkan aksesibilitas media, serta menciptakan pengalaman belajar literasi budaya yang lebih fleksibel dan inklusif bagi murid kelas VI A SD Negeri 4 Palangka.

4 PEMBAHASAN

Respons murid menunjukkan bahwa daya tarik JEJAK BETANG tidak hanya terletak pada tampilan digitalnya, tetapi juga pada isi materi yang menghubungkan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan budaya lokal. Penyajian materi melalui teks, gambar, dan fitur interaktif memberikan kesempatan kepada murid untuk mengeksplorasi informasi dengan cara yang lebih bervariasi. Hal ini dapat dijelaskan melalui *Cognitive Theory of Multimedia Learning* dari Mayer (2021), yang menjelaskan bahwa pembelajaran bermakna dapat didukung melalui pengolahan informasi verbal dan visual secara terkoordinasi. Dalam konteks JEJAK BETANG, teks bacaan yang dipadukan dengan gambar dan fitur pendukung berpotensi membantu murid menghubungkan informasi yang dibaca dengan representasi visual yang ditampilkan. Namun, manfaat tersebut tetap bergantung pada kesesuaian desain media, kemampuan murid, dan kondisi akses selama pembelajaran.

Temuan tersebut sejalan dengan prinsip *Culturally Responsive Teaching* (CRT), yang menempatkan latar belakang budaya dan pengalaman murid sebagai bagian penting dalam proses pembelajaran. Ladson-Billings (1995) membahas pentingnya pendekatan pembelajaran yang relevan secara budaya untuk menghubungkan proses pendidikan dengan pengalaman dan konteks sosial peserta didik. Penerapan prinsip ini dalam JEJAK BETANG terlihat melalui penggunaan Rumah Betang, cerita rakyat, tarian, dan unsur budaya Kalimantan Tengah sebagai konteks untuk mengeksplorasi materi Bahasa

Indonesia. Dengan demikian, pembelajaran bahasa tidak hanya berfokus pada pemahaman teks, tetapi juga memberi ruang bagi murid untuk mengenali dan memaknai kebudayaan daerahnya. Pernyataan murid mengenai Rumah Betang dan tarian daerah menjadi indikasi bahwa unsur budaya dalam media memperoleh perhatian dan diingat oleh pengguna, meskipun temuan ini belum cukup untuk menyimpulkan peningkatan literasi budaya secara menyeluruh.

Hasil penelitian terdahulu oleh Meissa et al. (2026) mengenai media berbasis Google Sites dengan memanfaatkan cerita rakyat untuk pembelajaran menulis surat pribadi di sekolah dasar menunjukkan bahwa media tersebut memperoleh penilaian kelayakan yang tinggi dari ahli media dan ahli materi, serta respons positif dari murid. Penelitian tersebut memiliki keterkaitan dengan JEJAK BETANG karena sama-sama mengintegrasikan Google Sites dan cerita rakyat atau budaya lokal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kesamaan ini memberikan dukungan kontekstual bahwa platform digital yang dirancang dengan isi pembelajaran yang relevan berpotensi menjadi sumber belajar yang menarik dan mendukung keterlibatan murid.

Peningkatan nilai pada dua murid dapat dikaitkan dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan Mayer (2022). Teori ini menjelaskan bahwa pembelajaran bermakna dapat didukung melalui penyajian informasi verbal dan visual yang dirancang sesuai dengan cara manusia memproses informasi. Dalam konteks JEJAK BETANG, penyajian teks cerita rakyat yang dipadukan dengan gambar, video, dan kuis interaktif memberikan variasi cara bagi murid untuk mengakses serta memahami materi pembelajaran. Meskipun demikian, teori tersebut menjadi landasan untuk menjelaskan potensi media, bukan bukti langsung bahwa penggunaan media menyebabkan peningkatan nilai murid. Hasil ini juga sejalan dengan penelitian Ardhiansyah et al. (2025), yang mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites pada materi unsur intrinsik cerita rakyat di sekolah dasar dan melaporkan bahwa rata-rata hasil belajar murid meningkat dari 60 sebelum penggunaan media menjadi 98,3 setelah penggunaan media. Bersama temuan Meissa et al. (2026), kedua penelitian tersebut memberikan dukungan empiris terhadap relevansi penggunaan Google Sites yang dipadukan dengan cerita rakyat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Walaupun demikian, hasil wawancara dan observasi juga memperlihatkan aspek yang perlu ditingkatkan. Hambatan utama yang teridentifikasi adalah kestabilan jaringan internet yang memengaruhi kecepatan pemuatan gambar. Kepala sekolah juga menekankan pentingnya pengembangan media yang lebih inklusif agar dapat mengakomodasi murid berkebutuhan khusus, misalnya melalui gambar yang lebih terarah, audio, atau kartu suku kata digital sesuai kebutuhan murid. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan pemanfaatan media digital tidak cukup dinilai dari tampilan dan kelayakannya, tetapi juga perlu mempertimbangkan keterjangkauan akses serta keragaman kebutuhan belajar.

Secara keseluruhan, data wawancara dan observasi mengindikasikan bahwa JEJAK BETANG diterima secara positif oleh murid dan guru, memudahkan eksplorasi materi budaya lokal, serta berpotensi mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih kontekstual. Peningkatan nilai pada beberapa murid, apabila dipertimbangkan bersama hasil observasi, wawancara, serta validasi ahli media dan materi, memberikan indikasi awal bahwa JEJAK BETANG berpotensi mendukung pembelajaran yang kontekstual dan berorientasi pada literasi budaya. Temuan ini perlu ditafsirkan secara hati-hati karena data nilai tidak lengkap, jumlah subjek terbatas, dan tidak ada kelompok pembanding.

5 SIMPULAN

Media literasi digital JEJAK BETANG berbasis Google Sites berhasil dibuat dan dimanfaatkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VI A SD Negeri 4 Palangka pada masa PJJ. Penelitian dilaksanakan dalam dua pertemuan daring. Pertemuan pertama berupa observasi awal yang mengidentifikasi masalah, yaitu pemahaman murid terhadap cerita rakyat dan nilai budaya lokal yang belum mendalam. Pertemuan kedua berupa pemanfaatan media JEJAK BETANG untuk mengatasi masalah tersebut. Media dinyatakan sangat layak oleh ahli media (95,00%) dan ahli materi (96,87%).

Pemanfaatan media mendapat respons positif dari murid, guru, dan kepala sekolah karena dinilai menarik, mudah diakses, dan membantu murid mengenal unsur budaya daerah seperti Rumah Betang dan tarian daerah. Peningkatan nilai pada dua murid yang datanya dapat dibandingkan merupakan indikasi awal, bukan bukti peningkatan literasi budaya secara menyeluruh, karena data tidak lengkap dan tidak ada kelompok pembanding. Kendala berupa ketidakstabilan jaringan, keterbatasan perangkat dan kuota, serta belum tersedianya fitur bagi dua murid berkebutuhan khusus diatasi melalui tautan WhatsApp, QR Code, dan pendampingan asinkron, dengan tindak lanjut pengembangan media yang lebih inklusif.

Guru disarankan memanfaatkan media sejenis dengan memperhatikan kesiapan akses internet dan kebutuhan murid berkebutuhan khusus. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan subjek yang lebih banyak dan desain yang mampu menguji efektivitas media secara lebih kuat.

PERNYATAAN PENULIS

Penelitian ini dibiayai secara mandiri oleh penulis dan tidak menerima pendanaan dari pihak lain. Penulis menyatakan tidak terdapat konflik kepentingan dalam pelaksanaan penelitian maupun penulisan artikel ini. Data penelitian berupa catatan observasi, transkrip wawancara, dan nilai evaluasi murid tersedia dari penulis korespondensi atas permintaan yang wajar, dengan identitas murid disamarkan untuk melindungi privasi. Dalam penyusunan naskah, penulis menggunakan Claude (Anthropic) sebagai alat bantu penyesuaian format ke template dan penyuntingan bahasa; seluruh isi, data, dan kesimpulan telah ditinjau dan menjadi tanggung jawab penulis.

DAFTAR PUSTAKA

Ardhiansyah, F., Listyarini, I., & Prasetya, S. A. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites pada materi unsur-unsur intrinsik cerita rakyat di kelas IV SDN Kauman Blora. *Jurnal Cerdas Mendidik, 4*(2), 519–528. https://doi.org/10.26877/cm.v4i2.25272

Arsyad, A. (2023). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.

Freebody, P., & Luke, A. (1990). Literacies programs: Debates and demands in cultural context. *Prospect: Australian Journal of TESOL, 5*(7), 7–16.

Gay, G. (2018). *Culturally responsive teaching: Theory, research, and practice* (3rd ed.). Teachers College Press.

Hasanah, S. F., Afrom, I., & Manesa, F. (2024). Utilization of picture story book about the process of rain in learning IPAS class IV SD Negeri 8 Menteng. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 10*(1), 84–88. https://doi.org/10.33084/tunas.v10i1.8728

Hmelo-Silver, C. E. (2004). Problem-based learning: What and how do students learn? *Educational Psychology Review, 16*(3), 235–266. https://doi.org/10.1023/B:EDPR.0000034022.16470.f3

Ladson-Billings, G. (1995). Toward a theory of culturally relevant pedagogy. *American Educational Research Journal, 32*(3), 465–491. https://doi.org/10.3102/00028312032003465

Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.

Mayer, R. E. (2022). Cognitive theory of multimedia learning. In R. E. Mayer & L. Fiorella (Eds.), *The Cambridge handbook of multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.

Meissa, A., Sunaengsih, C., & Iswara, P. D. (2026). Pengembangan media berbasis Google Sites dengan memanfaatkan cerita rakyat untuk pembelajaran menulis surat pribadi di sekolah dasar. *JGK (Jurnal Guru Kita), 10*(3), 1164–1178. https://doi.org/10.24114/jgk.v10i3.75094

Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2nd ed.). Sage Publications.

Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record, 108*(6), 1017–1054. https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x

Moleong, L. J. (2012). *Metodologi penelitian kualitatif* (Edisi revisi). PT Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.