

**PENGEMBANGAN WEBSITE SAHABAT SEKOLAH BERBASIS GOOGLE
SITE SEBAGAI UPAYA PENCEGAHAN TIGA DOSA BESAR
PENDIDIKAN DI SEKOLAH DASAR**

Ella Nurhayati

Universitas Pendidikan Indonesia

ella.nurhayati@upi.edu

Aah Ahmad Syahid

Universitas Pendidikan Indonesia

syahid@upi.edu

Ani Nur Aeni

Universitas Pendidikan Indonesia

aninuraeni@upi.edu

Abstrak

Pendidikan adalah salah satu kebutuhan fundamental manusia yang sangat penting dalam kehidupan manusia saat ini. Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang memiliki iklim belajar yang kondusif, di mana lingkungan mendukung perkembangan intelektual, emosional, dan sosial peserta didik. Iklim pendidikan yang positif mendorong rasa ingin tahu, kreativitas, dan semangat belajar siswa, serta memfasilitasi interaksi yang sehat antar guru dan siswa. Salah satu tantangan besar yang menghalangi terciptanya suasana pendidikan yang sehat dan produktif adalah tiga dosa besar pendidikan. Penelitian ini membahas tentang pengembangan sebuah website berbasis google site yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan mengenai pencegahan tiga dosa besar pendidikan yang terjadi di sekolah dasar. Pengembangan website ini diharapkan dapat memberikan pemahaman tentang perundungan, kekerasan seksual, dan intoleransi serta bagaimana cara mencegah dan mengatasi tindakan kekerasan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Design & Development (D&D) atau biasa dikenal dengan penelitian dan pengembangan. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang memiliki lima tahapan yakni diantaranya: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluate. Hasil penelitian yang diperoleh dari instrumen dianalisis untuk ditarik kesimpulan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat dikatakan website Sahabat sekolah layak digunakan karena mendapatkan kategori relevan dari validasi ahli media dan ahli konten yang didapat menggunakan pendekatan CVI (Content Validity Indeks). Sementara hasil respons pengguna yang terdiri dari 57 orang menggunakan pendekatan System Usability Scale (SUS) diperoleh nilai 81,4. Respons pengguna yang didapatkan memiliki nilai dalam rentang skala 81-89 termasuk dalam kategori excellent.

Kata Kunci: Pengembangan, Website, Google site, Tiga Dosa Besar Pendidikan

Abstract

Education is one of the fundamental human needs that is very important in human life today. Good education is education that has a conducive learning climate, where the environment supports the intellectual, emotional, and social development of students. A positive educational climate encourages students' curiosity, creativity, and enthusiasm for learning, and facilitates healthy interactions between teachers and students. One of the major challenges that hinders the creation of a healthy and productive educational atmosphere is the three major sins of education. This study discusses the development of a website based on a google site that aims to overcome problems regarding the prevention of the three major sins of education that occur in elementary schools. The development of this website is expected to provide an understanding of bullying,

sexual violence, and intolerance and how to prevent and overcome acts of violence. The research method used in this study is Design & Development (D&D) or commonly known as research and development. The development model used is the ADDIE model which has five stages, namely: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluate. The research results obtained from the instrument are analyzed to draw conclusions. Based on the research that has been done, it can be said that the Sahabat Sekolah website is suitable for use because it gets a relevant category from the validation of media experts and content experts obtained using the CVI (Content Validity Index) approach. Meanwhile, the results of user responses consisting of 57 people using the System Usability Scale (SUS) approach obtained a value of 81.4. The user responses obtained have a value in the scale range of 81-89, including the excellent category.
Keywords: Development, Website, Google site, The Three Great Sins of Education



© Author(s) 2025

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu kebutuhan fundamental manusia yang sangat penting dalam kehidupan manusia saat ini. Keberadaan pendidikan di Indonesia memiliki peran yang sangat penting, bukan hanya sebagai alat untuk meningkatkan kecerdasan individu tetapi juga sebagai fondasi yang krusial bagi masa depan generasi penerus bangsa. Pendidikan tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga keterampilan yang akan membantu individu menghadapi dinamika kehidupan. Sekolah merupakan lingkungan sosial yang menjadi tempat peserta didik untuk mendapatkan pendidikan formal, pengembangan potensi diri serta berinteraksi dengan teman sebaya, guru dan staf sekolah.

Pendidikan yang memiliki iklim belajar yang kondusif mendukung perkembangan intelektual, emosional, dan sosial peserta didik. Iklim pendidikan yang positif mendorong rasa ingin tahu, kreativitas, dan semangat belajar siswa, serta memfasilitasi interaksi yang sehat antar guru dan siswa. Dengan iklim yang kondusif diharapkan dapat tercipta suasana yang aman, nyaman, dan tertib sehingga pembelajaran dapat berlangsung tenang dan menyenangkan.¹ Proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada pengembangan potensi diri dan keterampilan peserta didik yang memerlukan kondisi belajar yang kondusif jauh dari kekerasan. Memasuki era globalisasi dan milenium, bangsa Indonesia harus memiliki kemampuan daya saing dan komparatif yang tinggi. Kemampuan ini termasuk menguasai, memanfaatkan, dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Salah satu sektor yang merasakan dampak signifikan dari kemajuan teknologi adalah dunia pendidikan.

Saat ini, penerapan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran sudah menjadi keharusan. Dengan adanya TIK proses pendidikan menjadi lebih efektif dan efisien,

¹ Siti Dewi Budiawati, "Pengaruh Iklim Sekolah Dan Kreativitas Guru Dalam Mengelola Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi" 1, no. 2 (2023), <https://doi.org/10.56854/jeqn.v1i2.84>.

memfasilitasi akses informasi yang lebih luas dan interaktif bagi peserta didik. Peran dan tenaga pendidik dalam hal ini sangatlah strategis. Tugas pendidik bukan hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator yang membantu masyarakat dan siswa dalam memahami serta menguasai teknologi. Pengembangan pendidikan yang selaras dengan kemajuan teknologi diharapkan dapat menghasilkan individu-individu yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga mampu berinovasi dan beradaptasi dengan cepat dalam dunia yang terus berubah.

Teknologi umumnya bertujuan meningkatkan efisiensi, efektivitas dan mempermudah aktivitas manusia di berbagai bidang kehidupan. Dari waktu ke waktu peran teknologi mengalami perkembangan mulai dari alat-alat sederhana untuk bertahan hidup hingga teknologi modern seperti kecerdasan buatan dan jaringan internet yang dapat menghubungkan manusia dengan dunia luar. Teknologi pada dasarnya merupakan hasil dari dunia pendidikan karena tercipta dari adanya perkembangan ilmu pengetahuan. Maka dari itu sudah sepantasnya teknologi digunakan sebagai penunjang pendidikan khususnya dalam mendukung pembelajaran.

Teknologi dalam pendidikan berfungsi sebagai fasilitator untuk mencapai tujuan pendidikan, yang diharapkan dapat membantu peserta didik dan siswa dalam proses kegiatan belajar di sekolah. Teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai penyusunan materi ajar, maupun untuk pengembangan media pembelajaran.² Salah satu peran teknologi dalam pendidikan adalah mewujudkan pendidikan yang berkualitas yaitu penyediaan fasilitas belajar melalui proses perencanaan, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan serta evaluasi sumber-sumber belajar dengan memanfaatkan teknologi dalam penyelesaian masalah.³

Tiga dosa besar pendidikan merupakan berbagai perilaku agresif dan tidak pantas ditujukan oleh siswa dilingkungan sekolah mencakup beragam tindakan yaitu perundungan atau bullying, intoleransi, dan kekerasan seksual.⁴ Tiga dosa besar dalam pendidikan perlu ditanggulangi untuk menciptakan lingkungan belajar yang aman dan nyaman bagi peserta didik. Semua pihak pendidikan mempunyai tanggung jawab yang sama dalam mencegah tiga dosa besar pendidikan tersebut. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menyebutkan kasus pelanggaran perlindungan anak selama tahun 2023 meningkat. Dari bulan Januari-Agustus 2023 terdapat 2.355 kasus pelanggaran terhadap perlindungan anak, 837 kasus diantaranya terjadi di lingkup satuan pendidikan. Dengan rincian anak sebagai korban perundungan 87 kasus, korban kebijakan pendidikan 27 kasus, 24 kekerasan fisik dan/atau psikis : 236 kasus dan korban kekerasan seksual

² Ani Nur Aeni dkk., "Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Mater Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sd," *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 6 (2022), <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9313>.

³ Eka Nurillahwaty, "Peran teknologi dalam dunia pendidikan" 1, no. November (2022).

⁴ D. Budiono, & A. P. Hadi, "Sosialisasi Pencegahan 3 Dosa Besar Pendidikan untuk Mewujudkan Lingkungan Belajar yang Aman dan Nyaman di SDN 1 Purwosekar, Kabupaten Malang," *Anfatama: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3 No. 1 (2022).

487 kasus.⁵ Bahkan JPPI (Jaringan Pemantau Pendidikan Indonesia) mengatakan bahwa berdasarkan data yang diperoleh hingga September 2024 tercatat ada 293 kasus kekerasan yang terjadi sekolah.

Salah satu tantangan besar yang menghalangi terciptanya suasana pendidikan yang sehat dan produktif adalah tiga dosa besar pendidikan. Kurnia menyebutkan penyebab terjadinya kekerasan di lingkungan pendidikan adalah peserta didik masih kurang memahami konsep kekerasan.⁶ Banyak siswa belum sepenuhnya menyadari berbagai bentuk kekerasan yang bisa terjadi, baik itu fisik, verbal, emosional, atau seksual, serta dampaknya bagi korban. Tindakan yang tampak sepele, seperti ejekan, lelucon yang merendahkan, atau kontak fisik tanpa izin, sering kali dianggap biasa padahal bisa berdampak besar. Kurangnya pemahaman membuat siswa sulit membedakan antara interaksi yang sehat dan tindakan yang sudah termasuk kekerasan, sehingga beberapa siswa tanpa sadar terlibat atau membiarkan tindakan kekerasan terjadi di sekitar mereka.

Salah satu tantangan implementasi pencegahan kekerasan kepada peserta didik adalah penggunaan media sosial seperti tik tok, instagram, facebook dan lain sebagainya yang menampilkan video atau perilaku kekerasan yang dapat ditiru oleh peserta didik.⁷ Anak-anak memiliki ketertarikan terhadap hal-hal baru, sehingga berbeda dengan orang dewasa dan remaja mereka cenderung belum bisa membetengi dirinya dari hal negatif dalam penggunaan teknologi sehingga perlu adanya perhatian khusus.⁸ Perkembangan zaman yang bergantung kepada teknologi mengharuskan guru untuk membina perilaku peserta didik agar memiliki adab yang baik.⁹ Sejatinnya peserta didik yang memiliki akhlak mulia tidak terpisahkan dalam pembentukan karakter pada sistem pendidikan.¹⁰

Tingginya kasus tiga dosa besar pendidikan dari tahun ke tahun perlu adanya keseriusan dari berbagai pihak dalam mengatasi hal tersebut. Tindak kekerasan yang terjadi di sekolah perlu mendapatkan perhatian khusus dari seluruh warga sekolah, termasuk kepala sekolah, guru, pegawai

⁵ Achmad Muchaddam Fahham, "Kekerasan pada anak di satuan pendidikan," *Isu Sepekan Pusat analisis Keparlemenan badan Keahlian Setjen DPR RI*, 2024.

⁶ Kurnia Indriyanti Purnama dkk., *Kekerasan Seksual*, 2022.

⁷ Ledy Ginanjar dkk., "Manajemen Pendidikan Karakter Dalam Pencegahan Perundungan" 11, no. 4 (2024).

⁸ Ani Nur Aeni dkk., "Penggunaan E – Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW," *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 4 (2022), <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1113>.

⁹ Ani Nur Aeni dkk., "Pengembangan Video Animasi Light Pedia Sebagai Media Dakwah Dalam Pembelajaran di SD," *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 3 (2022), <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1077>.

¹⁰ Sherlly Nanda Nurlyani dkk., "Pengembangan Aplikasi Android Berbasis SAC 'APEL' (Aku Peduli Lingkungan) untuk Memupuk Akhlak terhadap Lingkungan bagi Peserta Didik Kelas VI Sekolah Dasar" 8, no. 3 (2024).

sekolah termasuk peserta didik.¹¹ Untuk mencegah terjadinya tiga dosa besar pendidikan, solusi yang efektif adalah menerapkan media berbasis digital yang kreatif, seperti *website* yang dibuat menggunakan google site. Dengan adanya *website* ini diharapkan dapat memberikan pemahaman tentang perundungan, kekerasan seksual, dan intoleransi serta bagaimana cara mencegah dan mengatasi tindakan kekerasan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian yang khusus untuk menghasilkan produk yaitu *Desain and Development* (D&D) atau biasa dikenal sebagai penelitian dan pengembangan. Metode desain dan pengembangan atau *desain and development* menurut Richey dan Klein 2007 menjelaskan bahwa metode D&D merupakan studi sistematis mengenai desain, pengembangan, serta evaluasi yang memiliki tujuan untuk memberikan dasar empiris dalam pembuatan produk, alat pengajaran dan non-pengajaran, serta model yang diperbaiki.¹² *Design and Development* (D&D) merupakan metode penelitian yang berfokus pada proses pengembangan serta penciptaan produk secara sistematis dan terstruktur.¹³

Adapun model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carey memiliki lima tahapan yakni diantaranya: *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi)¹⁴. Data dikumpulkan melalui kegiatan wawancara, pengisian angket/kuesioner, validasi media dan konten serta respons pengguna oleh peserta didik. Penelitian ini dilakukan di SDN Citimun I yang berada di Kecamatan Cimalaka, Kabupaten Sumedang. Setelah proses pengembangan selesai produk kemudian di implementasikan kepada pengguna yaitu sebanyak 57 peserta didik. Partisipan lain yang terlibat dalam penelitian adalah ahli media, ahli konten dan guru. Teknik analisis data yang digunakan peneliti yaitu dengan pendekatan *Content Validity Indeks* (CVI) dan *System Usability Scale* (SUS).

¹¹ Amiirohana Mayasari, Syamsul Hadi, dan Dedi Kuswandi, "Tindak Perundungan di Sekolah Dasar dan Upaya Mengatasinya," *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 4, no. 3 (2019), <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i3.12206>.

¹² Ella Nurhayati dkk., "Pengembangan *Website* POLARAS (Politik ala Rasulullah) untuk Mengenalkan Keteladanan Politik Nabi Muhammad SAW di Sekolah Dasar," *As-Sabiqun* 5, no. 3 (2023), <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i3.3318>.

¹³ Alma Linta dkk., "Pengembangan *Website* 'SAGA' (Sejarah Arab Pra-Islam di Game Angkasa) tentang Kisah Kondisi Arab Pada Pembelajaran PAI Kelas III Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 8, no. 2 (2024), <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7332>.

¹⁴ Ni rai Vivien Pitriani, I Gusti ayu Desy Wahyuni, dan I Ketut Pasek Gunawan, "Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu" 4, no. 3 (2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap *Analysis* (analisis)

Tahap pertama pada penelitian ini adalah analisis. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh yaitu hanya 3 kelas dari 6 kelas yang pernah menggunakan proyektor dalam pembelajaran. Sementara tiga kelas lainnya menggunakan media pembelajaran konvensional dalam pembelajaran. Selain itu, sebagian besar guru jarang menggunakan bahan ajar yang inovatif. Bahan ajar yang digunakan terbatas pada buku paket, buku lembar kerja siswa, dan media yang dibagikan berupa video dari *youtube*, sementara jika menggunakan web mengambil dari situs *web online*. Pembelajaran yang berkaitan akhlak memerlukan bahan ajar dan media pembelajaran yang inovatif dan relevan supaya lebih efektif.¹⁵

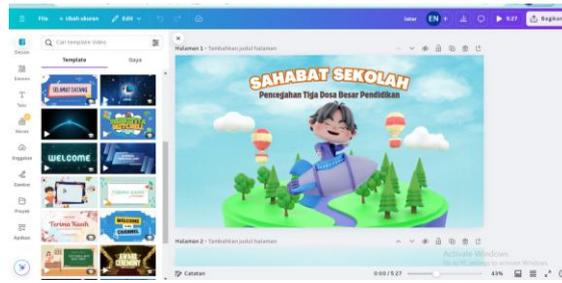
Penanaman karakter untuk pencegahan tiga dosa besar pendidikan meliputi: perundungan, kekerasan seksual, dan intoleransi di SDN Citimun I sebagian besar dilakukan dengan cara konvensional yaitu sosialisasi yang dilakukan setiap penerimaan siswa-siswi baru yang bekerja sama dengan Babinsa (Bintara Pembina Desa). Hasil wawancara diperoleh informasi bahwa di SDN Citimun I belum ada pengembangan media untuk pencegahan tiga dosa besar pendidikan. Belum terdapat laman pelaporan beserta alur pelaporan tindak kekerasan di sekolah secara digital, sehingga ketika ada tindak kekerasan siswa hanya melapor kepada wali kelasnya saja. Berdasarkan analisis tersebut, website Sahabat Sekolah dapat diterapkan di SDN Citimun I yang diharapkan dapat mencegah terjadinya tiga dosa besar pendidikan.

Tahap *Design* (Desain)

Tahap ini peneliti mulai merancang desain website dengan berdasarkan pada hasil analisis. Desain *website* dibuat semenarik mungkin dengan memuat konten mengenai pencegahan tiga dosa besar pendidikan. Proses desain dimulai dengan tahap perancangan *website* yang akan dikembangkan.¹⁶ Langkah ini dilakukan sebelum pembuatan produk untuk memastikan bahwa media yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan subjek pembelajaran. Dalam proses perancangan desain animasi, terdapat beberapa faktor penting yang menjadi perhatian. Salah satunya adalah relevansi media terhadap tingkat perkembangan kognitif anak. Untuk mendukung kelancaran proses ini, peneliti menyusun *storyboard*. Kedua alat ini digunakan untuk memberikan panduan yang jelas dalam mengembangkan media pembelajaran secara efektif dan terstruktur. *Website* ini dikembangkan menggunakan *google site*, sementara desain *header* dan isi *website* peneliti menggunakan bantuan aplikasi *canva*.

¹⁵ Idul Adha dan Faridi, "Inovasi dalam Pengembangan Bahan Ajar dan Media Pembelajaran Akhlaq," *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2024.

¹⁶ Andi Rafli, Enjang Yusuf Ali, dan Atep Sujana, "Pengembangan Video Animasi Multimedia Bertema Katsu Sd Kelas V Pada Materi Tata Surya", *Al-Madrasah : Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 8, no. 4 (2024), <https://doi.org/10.35931/am.v8i4.4074>.



Gambar 1. Desain Header Website

Tahap Development (Pengembangan)

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan, tujuan dari tahap ini adalah untuk menentukan seberapa efektif *website* yang sudah dirancang. *Website* yang telah dirancang lalu direvisi sesuai dengan kritik dan saran validator setelah mendapatkan penilaian kelayakan. Pada tahap pengembangan, diperlukan beberapa perangkat lunak untuk membuat *website*. Perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan yaitu *canva*, *google site*, *wordwall*, *educaplay*, *capcut*, *google form*, *whatsapp*, dan *youtube*. *Website* ini memuat beberapa menu yaitu *baca aku*, *ayo bernyanyi*, *games*, *ayo lapor*, dan *profil kami*.



Gambar 2. Tampilan Awal Website



Gambar 3. Desain Baca Aku



Gambar 4. Tampilan Baca Aku



Gambar 5. Tampilan Games



Gambar 6. Tampilan Ayo Lapor

Setelah tahap pengembangan *website* selesai selanjutnya *website* melewati proses validasi oleh sejumlah ahli. Validitas dilakukan dengan memberikan validasi kepada 4 orang validator yang terdiri dari 2 orang dosen dan 2 orang guru di SDN Citimun I. Para validator ini dipilih berdasarkan keahlian dan pengalaman mereka dalam pendidikan dasar, sehingga dapat memberikan masukan yang relevan dan konstruktif terhadap instrumen yang digunakan. Validasi mencakup pemeriksaan terhadap media dan konten yang terdapat dalam *website* Sahabat Sekolah.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Proporsi Relevansi		CVI
		Ahli Media 1	Ahli Media 2	
1.	Tampilan	1	1	Relevan
2.	Penggunaan	1	1	Relevan
2.	Kebahasaan	1	1	Relevan

Hasil validasi ahli media terhadap *website* Sahabat Sekolah ditunjukkan pada tabel 1. skala relevansi menunjukkan nilai . Nilai CVI yang dapat diterima jika jumlah dua adalah minimal 0,80¹⁷. Menurut pendapat ini, jika peneliti menggunakan dua ahli media, maka *website* Sahabat Sekolah bersifat relevan karena nilai CVI yang didapat adalah 1.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Konten

No.	Aspek	Proporsi Relevansi		CVI
		Ahli Media 1	Ahli Media 2	
1.	Pendahuluan	1	1	Relevan
2.	Isi	1	1	Relevan
2.	Efektivitas	1	1	Relevan

Nilai Content Validity Index (CVI) yang dianggap dapat diterima adalah minimal 0,80 jika penilaian dilakukan oleh dua validator. Berdasarkan pendapat tersebut, penilaian validitas konten *website* Sahabat Sekolah yang melibatkan dua ahli menghasilkan nilai CVI sebesar 1 (relevan).

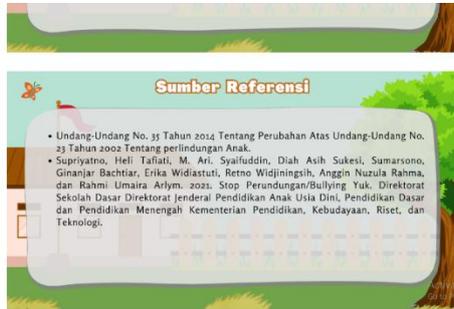
Tabel 3. Jumlah Ahli dan Kriteria Penentuan Validitas Isi dengan CVI

Jumlah Ahli	Nilai CVI yang dapat diterima	Sumber Rekomendasi
2 ahli	Minimal 0,80	Davis (1992)
3 sampai 5 ahli	Harus 1,00	Polit & Beck (2006), Polite et.al (2007)
Minimal 5 ahli	Minimal 0,83	Polit & Beck (2006), Polite et.al (2007)
6 sampai 8 ahli	Minimal 0,83	Lynn (1986)
Minimal 9 ahli	Minimal 0,78	Lynn (1986)

Sumber : Puspitasari dan Febrinita 2021

¹⁷ Wahyu Dwi Puspitasari dan Filda Febrinita, "Penguji Validasi Isi (Content Validity) Angket Persepsi Mahasiswa terhadap Pembelajaran Daring Matakuliah Matematika Komputasi," *Focus Action of Research Mathematic* 4, no. 1 (2021), https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i1.3254.

Selain memberikan penilaian terhadap produk, para ahli juga berperan dalam memberikan saran dan masukan konstruktif untuk meningkatkan kualitas produk yang sedang dikembangkan. Masukan dari para ahli ini bertujuan untuk menyempurnakan produk agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna. Salah satu saran yang didapatkan peneliti adalah menambahkan tombol kembali (*back*), beranda (*home*), dan menu di setiap halaman.



Gambar 7. Tampilan Sebelum revisi



Gambar 8. Tampilan setelah di revisi

Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap keempat adalah implementasi, *website* yang telah dikembangkan diuji cobakan kepada peserta didik di SDN Citimun I. Tahap ini bertujuan untuk menguji tingkat kebergunaan produk. Penilaian dilakukan dengan mengisi angket respons pengguna yang terdiri dari 10 pertanyaan. Hasil hitung kuesioner SUS adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Hitung Kuesioner SUS

Responden	Skor Hasil Hitung										Total	Nilai (Jumlah x 2,5)
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
R1	3	3	3	4	4	3	3	3	2	3	28	70
R2	3	3	4	2	3	3	3	3	4	2	28	70
R3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	35	87.5
R4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	90
R5	4	4	4	2	4	4	4	3	4	2	33	82.5
R6	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	29	72.5
R7	4	2	3	4	4	4	3	4	3	4	31	77.5
R8	4	2	3	3	4	4	4	3	4	3	31	77.5
R9	3	2	1	3	3	3	3	3	4	2	25	62.5
R10	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	32	80

R11	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	33	82.5
R12	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	35	87.5
R13	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	34	85
R14	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	34	85
R15	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	32	80
R16	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	35	87.5
R17	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	29	72.5
R18	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	33	82.5
R19	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	34	85
R20	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	34	85
R21	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	29	72.5
R22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	36	90
R23	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	33	82.5
R24	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	32	80
R25	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	36	90
R26	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	29	72.5
R27	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	35	87.5
R28	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	32	80
R29	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	34	85
R30	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	33	82.5
R31	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	33	82.5
R32	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	34	85
R33	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	32	80
R34	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	32	80
R35	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	32	80
R36	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	31	77.5
R37	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	33	82.5
R38	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	31	77.5
R39	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	33	82.5
R40	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	34	85
R41	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	30	75
R42	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	31	77.5

R43	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	33	82.5
R44	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	90
R45	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	35	87.5
R46	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	36	90
R47	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	35	87.5
R48	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	33	82.5
R49	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	36	90
R50	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	32	80
R51	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	35	87.5
R52	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	34	85
R53	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	35	87.5
R54	4	4	4	2	3	3	3	3	4	4	30	75
R55	3	3	4	4	3	2	4	4	3	4	30	75
R56	4	4	4	3	3	2	3	3	4	4	30	75
R57	4	4	4	2	4	3	2	4	4	4	31	77.5
Skor Rata-Rata (Hasil Akhir)											81,4	

Pada tabel 4. diketahui bahwa nilai rata-rata SUS yang didapatkan adalah 81,4. Berdasarkan kriteria yang dikemukakan oleh ¹⁸nilai dalam rentang skala 81-89 termasuk dalam kategori *excellent*. Artinya, *website* Sahabat Sekolah memiliki tingkat kegunaan yang tinggi sehingga dapat digunakan dengan baik.

Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dalam pengembangan dengan model ADDIE. Tahap evaluasi dilakukan dengan tujuan menilai kualitas produk *website* yang telah dikembangkan, melalui pengujian oleh para ahli dan uji coba produk. Setiap tahap dalam proses pengembangan *website* ini terdapat evaluasi dan revisi yang dilakukan untuk perbaikan produk yang dihasilkan. Saat pelaksanaan uji coba di dalam kelas, ada beberapa kendala pada saat mengakses *website* yaitu kendala jaringan. *Website* Sahabat Sekolah hanya dapat diakses secara online, sehingga membutuhkan jaringan internet yang bagus untuk dapat mengakses *website*. Selain itu, karena tidak semua peserta didik pernah menggunakan *chromebook* terdapat beberapa peserta didik yang masih

¹⁸ Ade Wiradito, Wan Akbar Arramadhan Daulay, dan Raissa Amanda Putri, "Evaluasi Pengembangan Sistem Informasi Pencari Kerja melalui Aplikasi Siduta di Dinas Ketenaga Kerjaan Kota Medan dengan Metode SUS (System Usability Scale)," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 1 (2024), <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/13774/10607>.

kebingungan menggunakan *website* seperti menggerakkan kursor dan mencoba fitur lainnya secara mandiri. Untuk itu, diperlukan bimbingan dari guru dalam menggunakan semua fitur *website*.

KESIMPULAN

Pengembangan website Sahabat Sekolah menggunakan metode D&D (*Design and Development*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE terdiri dari beberapa tahapan yaitu, *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). *Website* ini merupakan upaya pencegahan terjadinya tiga dosa besar di satuan pendidikan khususnya sekolah dasar.

Website berbasis google site ini telah dikatakan layak digunakan oleh peserta didik karena telah melalui tahap validasi oleh seseorang ahli media dan konten menggunakan penilaian CVI (*Content Validity Indeks*). Berdasarkan hasil penilaian tersebut *website* Sahabat Sekolah memiliki status relevan yang berarti sangat layak digunakan. Selain itu penilaian juga diperoleh dari hasil respons pengguna yang terdiri dari 57 orang menggunakan pendekatan *System Usability Scale* (SUS) diperoleh nilai 81,4. Respons pengguna yang didapatkan memiliki nilai dalam rentang skala 81-89 termasuk dalam kategori *excellent*. Artinya, *website* Sahabat Sekolah memiliki tingkat kegunaan yang tinggi sehingga dapat digunakan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, Idul, dan Faridi. "Inovasi dalam Pengembangan Bahan Ajar dan Media Pembelajaran Akhlaq." *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2024.
- Aeni, Ani Nur, Dadan Djuanda, Maulana Maulana, Rini Nursaadah, dan Salsabila Baliani Putri Sopian. "Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Mater Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sd." *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 6 (2022). <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9313>.
- Aeni, Ani Nur, Mita Dewi Handari, Sakti Wijayanti, dan Wira Sakti Sutiana. "Pengembangan Video Animasi Light Pedia Sebagai Media Dakwah Dalam Pembelajaran di SD." *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 3 (2022). <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1077>.
- Aeni, Ani Nur, Juni Artha Juneli, Erlinda Indriani, Indri Nur Septiyanti, dan Resti Restina. "Penggunaan E – Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW." *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 4 (2022). <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1113>.
- Budiawati, Siti Dewi. "Pengaruh Iklim Sekolah Dan Kreativitas Guru Dalam Mengelola Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi" 1, no. 2 (2023). <https://doi.org/10.56854/jeqn.v1i2.84>.
- Budiono, Dwi, dan Antonius Prasetyo Hadi. "Sosialisasi Pencegahan 3 Dosa Besar Pendidikan untuk Mewujudkan Lingkungan Belajar yang Aman dan Nyaman di SDN 1 Purwosekar, Kabupaten Malang," *Anfatama: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3 No. 1 (2024).

Ella Nurhayati, Aah Ahmad Syahid, Ani Nur Aeni: Pengembangan Website Sahabat Sekolah Berbasis Google Site Sebagai Upaya Pencegahan Tiga Dosa Besar Pendidikan di Sekolah Dasar

- Fahham, Achmad Muchaddam. "Kekerasan pada anak di satuan pendidikan." *Isu Sepekan Pusat analisis Keparlemenan badan Keahlian Setjen DPR RI*, 2024.
- Ginanjari, Ledy, Liawati Sugandi, Guntur Gunawan, dan Haris Suwandi. "Manajemen Pendidikan Karakter Dalam Pencegahan Perundungan" 11, no. 4 (2024).
- Indriyanti Purnama, Kurnia, Lisnawati Nur Farida, Veryudha Eka Prameswa, Nikmatul Khayati, Maidaliza, Desi Asmaret, Cipta Pramana, dkk. *Kekerasan Seksual*, 2022.
- Lintas, Alma, Amelia Zahra, Renanda Rahayu, dan Ani Nur Aeni. "Pengembangan Website 'SAGA' (Sejarah Arab Pra-Islam di Game Angkasa) tentang Kisah Kondisi Arab Pada Pembelajaran PAI Kelas III Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 8, no. 2 (2024). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7332>.
- Nurhayati, Ella, Tresna Nuraeni, Karan Bagas Adrian, dan Ani Nur Aeni. "Pengembangan Website POLARAS (Politik ala Rasulullah) untuk Mengenalkan Keteladanan Politik Nabi Muhammad SAW di Sekolah Dasar." *As-Sabiqun* 5, no. 3 (2023). <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i3.3318>.
- Nurillahwati, Eka. "Peran teknologi dalam dunia pendidikan" 1, no. November (2022).
- Nurlyani, Sherlly Nanda, Fatima Zamzam, Amanda Oktavia, dan Ani Nur Aeni. "Pengembangan Aplikasi Android Berbasis SAC 'APEL' (Aku Peduli Lingkungan) untuk Memupuk Akhlak terhadap Lingkungan bagi Peserta Didik Kelas VI Sekolah Dasar" 8, no. 3 (2024).
- Pitriani, Ni rai Vivien, I Gusti ayu Desy Wahyuni, dan I Ketut Pasek Gunawan. "Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu" 4, no. 3 (2021).
- Puspitasari, Wahyu Dwi, dan Filda Febrinita. "Pengujian Validasi Isi (Content Validity) Angket Persepsi Mahasiswa terhadap Pembelajaran Daring Matakuliah Matematika Komputasi." *Focus Action of Research Mathematic* 4, no. 1 (2021). https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i1.3254.
- Rafli, Andi, Enjang Yusuf Ali, dan Atep Sujana. "Pengembangan Video Animasi Multimedia Bertema Katsu Sd Kelas V Pada Materi Tata Surya." *Al-Madrasah : Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 8, no. 4 (2024). <https://doi.org/10.35931/am.v8i4.4074>.
- Wiradito, Ade, Wan Akbar Arramadhan Daulay, dan Raissa Amanda Putri. "Evaluasi Pengembangan Sistem Informasi Pencari Kerja melalui Aplikasi Siduta di Dinas Ketenaga Kerjaan Kota Medan dengan Metode SUS (System Usability Scale)." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 1 (2024). <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/13774/10607>.