
PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WEBSITE GOOGLE SITES TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK DI KELAS V SEKOLAH DASAR

Oleh

Azarial Ubaidi¹, Rifa Nabila², Muhammad Ar Raffi³, Arita Marini⁴

^{1,2,3,4}Universitas Negeri Jakarta

Email:¹azarialubaidi70@gmail.com, ²rifanabila12@gmail.com,
³muhhammadaraffi652@gmail.com, ⁴aritamarini@unj.ac.id

Article History:

Received: 08-05-2023

Revised: 18-06-2023

Accepted: 22-06-2023

Keywords:

Media Interaktif, Website
Google Sites, Minat Belajar
Matematika.



This is an open access article under
the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Abstract: *Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu pengetahuan yang sangat penting dalam kehidupan, karena dapat meningkatkan keterampilan berpikir manusia mencakup lingkup sains dan sosial [12]. Banyak manfaat ketika kita mempelajari matematika seperti berpikir logis, kritis, serta meningkatkan kreativitas. Hal itu, disebabkan karena matematika mempunyai peranan penting dalam berbagai aspek kehidupan. Penelitian ini bertujuan untuk melihat kelayakan serta respon peserta didik terhadap pengembangan media interaktif berbasis website terhadap minat belajar IPA kelas 5 SD. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan teknik studi literatur. Hasil penelitian ini adalah Web Google Site dapat dimanfaatkan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif Matematika berbasis website. Media pembelajaran interaktif berbasis WebGoogle Site ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran baik di dalam kelas maupun secara daring dan mendukung pembelajaran jarak jauh*

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi dasar sebuah kehidupan sebagai hak yang dimiliki oleh setiap individu dalam upaya meningkatkan keterampilan hidup. Pendidikan berperan penting dalam kehidupan bermasyarakat, karena dapat mempengaruhi kualitas hidup dan kesejahteraan masyarakat dalam suatu bangsa. Pendidikan juga merupakan sebuah usaha yang dilakukan secara sadar untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam proses pembelajaran.

Pada saat ini dunia telah memasuki era revolusi industri 4.0, keadaan ketika masyarakat memiliki berbagai kemudahan dalam berkomunikasi dan memperoleh informasi. Kemajuan industri yang begitu dinamis mendorong dunia dalam melakukan transformasi digital melalui sebuah teknologi. Teknologi adalah sebuah alat yang membantu pekerjaan manusia menjadi lebih mudah dan praktis. Perkembangan teknologi yang cepat juga sangat berpengaruh pada segala bidang kehidupan, terutama dalam

bidang pendidikan.

Hadirnya perkembangan teknologi saat ini dapat mendorong manusia untuk menghasilkan strategi atau pola baru dalam menciptakan pembelajaran yang bervariasi. Teknologi yang dapat diadaptasi dalam proses pembelajaran salah satunya adalah pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi. Media pembelajaran berbasis teknologi akan menjadi suatu hal yang memegang penting pada masa ini, khususnya untuk membantu guru saat menyampaikan materi kepada peserta didik. Sayangnya, banyak ditemukan fenomena bahwa saat ini guru tidak memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Guru masih menggunakan cara tradisional dalam pembelajaran, ketika mereka hanya menulis di papan tulis, dan menjelaskan materi dengan cara yang umum. Akibatnya, pembelajaran yang dilakukan oleh sebagian besar guru juga monoton, sehingga hal tersebut memberikan dampak pada kurangnya membangkitkan minat belajar peserta didik. Jika ditinjau lebih jauh, faktor yang menjadi penghambat guru dalam menggunakan teknologi merupakan faktor usia. Hal itu didukung dengan adanya temuan terhadap guru yang sudah berusia lanjut tidak dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi.

Padahal dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu menciptakan pembelajaran interaktif yang berdampak pada meningkatnya minat dalam belajar, karena peserta didik mempunyai kesempatan memperoleh pengalaman secara langsung dan dapat menciptakan pembelajaran yang *meaningful*. Oleh karena itu, cara penyampaian guru perlu untuk direncanakan dengan baik dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi agar materi yang disampaikan selama proses pembelajaran menjadi menyenangkan (*learning is fun*) dan menarik yang dapat diwujudkan melalui penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran mempunyai tugas yang sangat penting dalam mewujudkan sebuah materi yang abstrak menjadi nyata [1]. Dengan adanya media pembelajaran guru dapat dengan mudah memvisualisasikan materi agar peserta didik mampu memahaminya dengan baik. Hal ini berkaitan dengan peserta didik pada jenjang sekolah dasar bahwa mereka masih membutuhkan sesuatu yang konkret sehingga mereka dapat lebih mudah memahaminya. Sekarang ini perkembangan teknologi sangat membantu guru dalam merancang serta mengembangkan media pembelajaran digital agar tercipta pembelajaran yang tidak membosankan dan lebih interaktif [2]-[3]. Media pembelajaran interaktif menjadi salah satu solusi agar tercipta pembelajaran yang lebih menyenangkan, karena berisikan gambar, teks, video, audio, dan beberapa jenis alat interaktif lainnya [4]. Media pembelajaran interaktif memberikan pengalaman secara langsung kepada peserta didik, dengan adanya hal tersebut peserta didik dapat lebih mudah memahami dan mengingat apa yang sedang mereka pelajari. Pemilihan gambar, teks, video, dan audio pun sangat berpengaruh dalam minat belajar peserta didik. Guru tidak hanya mendesain media pembelajaran, tetapi juga harus memilih isi yang relevan dengan materi yang akan dibahas. Salah satu media pembelajaran interaktif berbasis digital yang dapat guru kembangkan, yakni *website* (situs web). *Website* merupakan sebuah halaman yang dapat berisikan teks, gambar, animasi, video, dan gabungan dari semuanya [5]-[7].

Keberhasilan dari proses pendidikan tersebut didukung oleh salah satu faktor yang disebut dengan minat belajar yang tentunya berasal dari peserta didik. Minat sangat penting

dalam pembelajaran, jika seseorang tidak mempunyai minat dalam belajar, maka tidak akan adanya kegiatan pembelajaran [8]-[9]. Hal ini berarti minat merupakan dorongan dalam diri individu yang dapat menimbulkan perasaan tertarik pada suatu hal.

Jika peserta didik yang tidak mempunyai minat dalam belajar, maka akan terasa sulit untuk memahami materi yang disampaikan. Dalam berlangsungnya proses pembelajaran, seorang peserta didik dapat memiliki keinginan dan tekun belajar atau sebaliknya akan sangat tergantung pada sikap dan minat yang ada pada dirinya. Sikap dan minat sebagai faktor psikologis berbeda peranannya dalam belajar. Dalam proses pembelajaran, sikap itu berfungsi sebagai *dynamic forces* sebagai kekuatan yang akan menggerakkan orang untuk belajar. Sedangkan minat berperan sebagai *motivating forces* sebagai kekuatan yang akan mendorong peserta didik untuk belajar [10]. Karakteristik peserta didik yang memiliki minat dalam belajar memiliki kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat sesuatu yang terus-menerus dipelajari, memiliki rasa cinta dan minat terhadap sesuatu yang menarik minatnya, mencapai sesuatu yang membanggakan, dan puas terhadap sesuatu yang diminati ditunjukkan dengan partisipasi [11].

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu pengetahuan yang sangat penting dalam kehidupan, karena dapat meningkatkan keterampilan berpikir manusia mencakup lingkup sains dan sosial [12]. Banyak manfaat ketika kita mempelajari matematika seperti berpikir logis, kritis, serta meningkatkan kreativitas. Hal itu, disebabkan karena matematika mempunyai peranan penting dalam berbagai aspek kehidupan. Faktanya walaupun matematika sangat penting, tetapi di Indonesia minat belajar matematika sangat rendah. Kreativitas pada metode pembelajaran menjadi hal yang sangat penting dalam pembelajaran matematika, karena pada pembelajaran matematika membutuhkan penjelasan konsep-konsep yang dikerjakan secara sistematis [13]-[17]. Banyak dari guru hanya memaparkan cara singkatnya saja, tetapi tidak dengan konsepnya. Sehingga peserta didik tidak terlalu mengerti dasar dari materi yang dijelaskan. Hal itu yang membuat peserta didik berpikir bahwa matematika sulit untuk dipahami. Namun, penelitian sebelumnya hanya berfokus pada hasil belajar matematika saja, sedangkan minat belajar berperan penting dalam menentukan hasil belajar. Oleh karena itu, dalam penelitian ini perlu dilakukan dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis *website* dalam meningkatkan minat belajar matematika peserta didik kelas V sekolah dasar di kecamatan Kebon Jeruk di Jakarta Barat. Pertanyaan inti pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan Media Interaktif berbasis *Website Google Sites* Terhadap Minat Belajar Matematika peserta didik Kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimana respon peserta didik terhadap pengembangan Media Interaktif berbasis *Website Google Sites* Terhadap Minat Belajar Matematika peserta didik Kelas V Sekolah Dasar?

Penelitian ini mengembangkan sebuah *website* interaktif untuk meningkatkan minat belajar matematika peserta didik. Pemanfaatan *website* interaktif ini dikembangkan dengan menyajikan desain serta konten-konten yang menarik dan relevan untuk menarik minat belajar peserta didik.

Dalam penelitian ini, terdapat 32 literatur yang dibahas. Literatur yang dipilih berdasarkan komprehensif, tinjauan publikasi, dan relevansi terkait judul yang sedang diteliti. Untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang penelitian ini, kami melakukan

analisis, sintesis, dan harus mencerminkan keadaan yang sedang diteliti.

KAJIAN TEORI

1. *Media Pembelajaran*

Media memiliki peran yang sangat penting di dalam pembelajaran. Hadirnya media, peserta didik bisa lebih memahami materi yang diajarkan. Media juga bisa memperjelas sesuatu yang abstrak. Ditemukan peserta didik yang belajar dengan media berupa gabungan antara kata dan gambar akan membuahkan hasil belajar yang lebih baik daripada hanya menggunakan kata-kata. Sejalan dengan itu, pembelajaran dengan menggunakan TIK dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Di sisi lain, pendidikan juga harus beradaptasi dengan perkembangan zaman, salah satunya dengan menggunakan aspek TIK atau TPACK dalam pembelajaran serta bertujuan untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik. Pelaksanaan media pembelajaran yang tepat akan memberikan rangsangan yang memotivasi peserta didik.

Pada saat ini, banyak produk teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, salah satunya adalah *Web Google Sites* yang dapat menciptakan web sebagai media pembelajaran interaktif yang isinya dapat memuat teks, gambar, gambar, dan video sehingga guru sebagai pendidik dapat memvariasikannya. Melalui kreativitas guru, *Google Sites* dapat lebih terintegrasi dengan baik dan memanfaatkan fitur-fitur yang ditawarkan oleh *Google Sites*, sehingga dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran *online*, motivasi belajar peserta didik, dan meningkatkan minat peserta didik terhadap pendidikan.

2. *Minat Belajar Peserta Didik*

Minat adalah suatu dorongan yang kuat untuk memotivasi dalam pembelajaran bagi peserta didik. Minat diartikan sebagai kecenderungan subjek yang menetap untuk tertarik pada bidang studi tertentu. Minat juga merupakan kemampuan memberikan rangsangan yang mendorong seseorang untuk memperhatikan kegiatan berdasarkan pengalaman. Minat belajar adalah kecenderungan seseorang untuk memusatkan perhatian pada kegiatan belajar, sedangkan belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang terjadi melalui rangsangan dan tanggapan mekanis.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk melihat kelayakan serta respon peserta didik terhadap pengembangan media interaktif berbasis *website* terhadap minat belajar IPA kelas 5 SD. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan teknik studi literatur. Teknik ini mengumpulkan berbagai macam literatur, dimana data-data yang telah dikumpulkan akan dianalisis sampai menemukan sebuah fakta yang akan dituangkan dalam suatu pernyataan. Adapun prosedur penelitian dengan teknik studi literatur sebagai berikut:

1. Menganalisis masalah penelitian
2. Memilih topik
3. Menentukan fokus penelitian
4. Pengumpulan data
5. Menyajikan data

6. Membuat laporan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Google Site

Media yang dikembangkan pada penelitian ini adalah *Website* yang dibuat melalui platform *Google Site*. *Google Site* ini dapat diakses melalui <https://sites.google.com/>. *Website* yang dikembangkan mempunyai nama, yakni *EduMath*, sebuah *website* yang digunakan peserta didik sebagai media belajar daring maupun luring karena *website* ini dapat diakses kapanpun dan dimanapun. *Web Google Site* yang dapat menciptakan *website* sebagai media pembelajaran interaktif berbasis digital yang isinya dapat memuat teks, gambar, video, latihan, *games*, dan lain sebagainya. Peneliti memulai untuk membuat *storyboard*, *background*, dan *element* yang akan digunakan. *Element* yang digunakan dibuat dengan menggunakan perangkat lunak *Adobe Illustrator 2021*. Gambar yang digunakan sebagai *element*, peneliti mengambilnya dari web <https://www.freepik.com/>. Jika seluruh desain yang dibutuhkan sudah lengkap, penelitimengatur desain sesuai dengan *storyboard* yang sudah dibuat. Keadaan ketika konten dalam *EduMath* meliputi menu utama, petunjuk, materi, *games*, dan latihan. Pada *GoogleSite* ada sebuah *design system* yang harus kita dibuat, bahwa hadirnya *design system* ini bertujuan jika peserta didik memilih salah satu menu, maka tampilan peserta didik tersebut akan berganti menuju halaman sesuai dengan menu yang mereka pilih. Menu utama berisikan *tools menu* yang dapat dipilih oleh peserta didik. Jika peserta didik memilih salah satu *tools menu* yang ada, maka peserta didik akan berpindah halaman sesuai dengan yang dipilih. Pada halaman petunjuk, disediakan petunjuk penggunaan dari *EduMath*. Materi bangun ruang berada pada menu materi, di dalamnya terdapat ringkasan-ringkasan materi dan peneliti juga menggunakan *augmented reality* untuk memvisualisasikan bangun ruang yang akan diperlihatkan. *Games* dibuat dengan menggunakan berbagai platform seperti *Wordwall* dan *Genialy*, sehingga anak bisa bermain sambil belajar. Peneliti menggunakan *Google Formulir* sebagai media untuk latihan, didalamnya berisikan soal-soal terkait dengan bangun ruang untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi.

Kelebihan dari *Google Site* adalah platform yang dapat digunakan dengan gratis tanpa biaya. Lalu, proses pembuatan *Google Site* cukup mudah dengan berbagai *tools* yang telah disediakan seperti blokir konten, video yang terkoneksi dengan YouTube, Carousel gambar, Placeholder untuk menaruh konten-konten yang ingin ditampilkan, formulir yang terhubung langsung dengan *Google Formulir*, dan lain-lainnya. Kekurangandari *Google Site* adalah tidak dapat menggunakan *script* dan *iframe* pada setiap halamannya, jadi peserta didik harus mencari cara untuk menggunakan *iframe*. Pengguna juga tidak leluasa untuk mendesain halaman *website* dan juga tidak dilengkapi dengan animasi jika ingin berganti ke halaman lainnya sehingga terlihat monoton. Selain itu, penggunaan *Web Google Site* harus terkoneksi dengan internet. Jika kita tidak koneksi dengan internet terlebih dahulu, maka kita tidak akan dapat mengakses *Google Site* ini [18].

Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Google Site

Minat belajar merupakan salah satu faktor yang sangat penting untuk keberhasilan belajar peserta didik, minat muncul dari dalam diri peserta didik itu sendiri dan dapat berdampak pada hasil belajar peserta didik. Dalam meningkatkan motivasi belajar peserta

didik, perlu adanya media pembelajaran yang dapat memicu minat peserta didik, khususnya dalam belajar matematika. Media memiliki peran yang sangat penting di dalam pembelajaran. Dengan media, peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Media juga bisa memperjelas sesuatu yang abstrak. Di sisi lain, pendidikan juga harus beradaptasi dengan perkembangan zaman, salah satunya dengan menggunakan aspek TIK atau TPACK dalam pembelajaran dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik. Salah satunya adalah dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif yang menarik bagi peserta didik, baik dari segi penampilan maupun penyajian konten media. Jadi, menerapkan media yang tepat dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam belajar yang akan meningkatkan hasil belajar serta mendorong peserta didik untuk memperoleh pembelajaran bermakna.

Terbukti bahwa perkembangan animasi video berbasis media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam matematika. [19] Terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata minat belajar peserta didik yang diajar oleh guru yang memiliki kompetensi tinggi, sedang, dan rendah dalam menggunakan TIK sebagai media pembelajaran [20]. *Games* interaktif dengan aplikasi *Kahoot!* juga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik karena bersifat multimedia dan bersifat *challenge* antarpeserta didik [21].

Selain itu, saat ini banyak produk teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, salah satunya adalah *Web Google Sites*. Situs web media pembelajaran interaktif melalui *Google Sites* sangat praktis dan sederhana karena terdapat dalam satu web yang terintegrasi, serta efisien karena dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Penerapan media ini adalah dengan cara peserta didik membuka link (alamat web) yang sudah diberikan guru melalui browser yang ada di *smartphone* atau PC. Lalu, peserta didik tidak perlu mengunduh aplikasi lain untuk mengaksesnya. Berbagai macam materi pembelajaran, latihan, bahan ajar serta informasi dapat diberikan dan dikumpulkan melalui *Google Sites* sehingga peserta didik tidak akan tertinggal dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan *Website Google Sites* dikembangkan menjadi halaman web interaktif. Situs web interaktif dapat memungkinkan interaksi timbal balik antara pengguna dan situs web mereka (Lai & Lin, 2020). Pembelajaran dengan media *Google Sites* membuat peserta didik percaya diri untuk belajar dan belajar secara mandiri jika guru tidak ada.

Hasil Penelitian Terdahulu

Pada penelitian yang dilakukan oleh Dwianti Putri Amelia dan Amin Harahap dengan judul "*Application of Interactive Multimedia-Based Mathematics Learning Media to Increase Students' Interest in Learning*" menjelaskan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia berdampak pada minat belajar peserta didik ditinjau dari hasil belajar peserta didik [22]. Hal ini dilihat dari hasil analisis data. Diketahui ada perbedaan antara nilai rata-rata hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah pelaksanaan. Hasil tes kelas eksperimen meningkat sebesar 29,95%, sedangkan kelas kontrol hanya meningkat sebesar 8,60%. Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data yang telah dibahas, hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan media interaktif dalam proses pembelajaran matematika berbasis multimedia berdampak pada minat belajar peserta didik ditinjau dari hasil belajar peserta didik.

Hasil dari penelitian lain menunjukkan bahwa pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *Web Google Sites* menuntut guru untuk kreatif dan berinovasi dalam pembuatan media pembelajaran interaktif [23]. *Website* berbasis literasi digital layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris baik dalam pembelajaran di kelas maupun dalam kegiatan ekstrakurikuler *English Club* di Sekolah Dasar. Situs web pembelajaran bahasa ini sangat cocok untuk kebutuhan dan karakteristik peserta didik [24]. Media pada pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif mampu menunjang proses pembelajaran dengan bervariasi serta mampu meningkatkan minat peserta didik dalam belajar [25]. Selain bahasa Inggris dan matematika, pengembangan *website* interaktif juga mampu meningkatkan keterampilan proses sains "*Bioenial*" pada materi Pencemaran Lingkungan. Tentu didalamnya terdapat materi serta kegiatan keterampilan yang perlu dilalui peserta didik yang terdiri dari kegiatan mengamati, mengklasifikasikan, menginterpretasikan, memprediksi, mengomunikasikan, merancang percobaan, dan melakukan percobaan. Hal ini sangat berguna untuk melakukan penilaian keterampilan dalam melakukan percobaan sebagai dasar guru dalam memberikan penilaian pada pembelajaran jarak jauh [26]. Sejalan dengan hal ini aplikasi *Google Site* dinilai valid, praktis, dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada pendidikan dan pelatihan jarak jauh. [27].

Dari hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis *Web Google Sites* dapat menunjang pembelajaran daring. Pembelajaran daring juga merupakan inovasi pembelajaran yang melibatkan teknologi informasi dan pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi yang seharusnya diterapkan di Indonesia saat ini [28]. Media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani sekalipun, membuat pembelajaran yang menyenangkan karena berfungsi sebagai sarana belajar yang baru dan tidak membosankan untuk peserta didik sekolah dasar. Soal latihan dibuat dengan tampilan yang menarik sehingga dapat membuat peserta didik semangat dalam mengerjakan soal evaluasi, serta keamanan terjaga karena *Google Sites* aman dari virus sehingga data-data tidak mudah hilang [29]. Peserta didik merasakan keuntungan dimana mereka tidak lagi menggunakan banyak buku untuk belajar, cukup menerima materi yang sudah dibuat oleh guru dengan materi yang jelas [30]. Di balik itu, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam peningkatan media seperti efektivitas media, tampilan media pembelajaran, keserasian antara materi dan tampilan visualnya, sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami isi media pembelajaran. Meskipun minat peserta didik dalam belajar sudah tinggi, namun dengan tampilan visual yang lebih menarik dapat lebih meningkatkan minat belajar dan pemahaman peserta didik. [31]. Penerapan media pembelajaran berbasis *Google Site* juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran sosiologi [32].

KESIMPULAN

Web Google Site dapat dimanfaatkan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif Matematika berbasis *website*. Media pembelajaran interaktif berbasis *Web Google Site* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran baik di dalam kelas maupun secara daring dan mendukung pembelajaran jarak jauh. Didalamnya terdapat konten-konten berupa materi ajar, video pembelajaran, gambar, *games*, dan lain sebagainya yang

dapat diakses oleh peserta didik secara gratis, mudah digunakan pada perangkat lunak. Hasil dari beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Web Google Sites* sebagai media pembelajaran layak untuk diterapkan, dapat mempermudah guru dalam pembelajaran, praktis, efektif, efisien, inovatif, mudah digunakan, layak diterapkan pada berbagai mata pelajaran, sangat cocok untuk kebutuhan, dan karakteristik peserta didik, membuat pembelajaran yang menyenangkan, memberikan kesempatan pada peserta didik untuk berperan aktif, meningkatkan keterampilan serta pemahaman peserta didik. Disamping semua itu, *Web Google Site* harus terkoneksi dengan internet. Lalu, guru dan orangtua harus membimbing peserta didik yang masih perlu pendampingan dan juga arahan dalam mengoperasikan media *Web Google Sites* ini. Guru sebagai pendidik juga perlu memperhatikan desain dalam pembuatan *Web Google Site* agar menarik dengan memperhatikan *teks, font*, gambar, tampilan visual, dan keserasian antara materi sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami isi media pembelajaran sehingga dapat menghasilkan pengaruh yang sangat baik terhadap minat belajar dan peserta didik dapat mencapai pembelajaran yang bermakna serta mendapatkan hasil belajar yang terbaik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ratri, Monica Cahyaning. 2022. *Appropriate Technology-Based Project-Based Learning: 3D Printing Utilization for Learning Media Class*. International Journal of Applied Sciences and Smart Technologies Volume 4, Issue 2.
- [2] Putra, Triya Manika, Shirly Rizky Kusumaningrum & Radeni Sukma Indra Dewi. 2022. *USE OF GOOGLE SITES FRACTIONAL MATERIALS TO IMPROVE LEARNING EFFECTIVENESS OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS*. SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah Vol. 1, No. 4.
- [3] Alamsyah, Nur, Ainul Uyuni Taufiq & Andi Tenri Ola Rivai. 2022. *Development of Website-Based e-Poster Learning Media on the Digestive System Material of Class XI MA Madani Alauddin Pao-Pao Students*. Jurnal Biologi-Inovasi Pendidikan Volume 4, Issue 3.
- [4] Batubara, Husein Hamdan, Mohamad Syarif Sumantri & Arita Marini. 2023. *MEDIA PEMBELAJARAN KOMPREHENSIF*. Graha Edu
- [5] Ramadannisa, Raffa Fitra & Mellyana Mega Hartina. 2021. *The Design of Web-Based Learning Using Google Sites for Teaching Heat and Temperature Topic*. JPPPF (Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Fisika) Volume 7, Issue 2.
- [6] Ferdiansyah & Dedi Irfan. 2021. *Interactive Learning Media Based on Website in Vocational School*. As-Ishlah: Jurnal Pendidikan Volume 1, No. 1.
- [7] Dewi, Safnah, Sjaifuddin Sjaifuddin & Adi Nestiadi. 2023. *PENGEMBANGAN E-BOOK BERBASIS WEB (GOOGLE SITES) DALAM MENGATASI LEARNING LOSS SISWA KELAS IX SMP PADA TEMA LINGKUNGAN SAHABAT KITA*. EKSAKTA: Jurnal Penelitian dan Pembelajaran MIPA Vol. 8, No. 1.
- [8] Muthmainnah, Nur Khosiah & Tuhfatul Jannan. 2022. *Factors Affecting Low Students' Interest in Learning Mathematics at Madrasah Ibtidaiyah*. Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School Volume 6, Issue 2.
- [9] Prastitasari, Herti, Noor Mairin Isnano, Jumadi, Dessy Dwitallia Sari & Intan Susetyo Kusumo Wardhani. 2022. *MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA DI MASA PANDEMI COVID-19 DITINJAU DARI PERSPEKTIF GENDER*. PRIMARY: JURNAL

- PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Volume 11, No. 3.
- [10] Safitri, Wahyu Candra Dwi. 2020. *Pengembangan Media Board Game untuk Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran) Volume 6, No. 2.
- [11] Riwahyudi, Arvi. 2015. *PENGARUH SIKAP PESERTA DIDIK DAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK TERHADAP HASIL BELAJAR IPA PESERTA DIDIK KELAS V SKEOLAH DASAR DI KABUPATEN LAMANDAU*. JPD: Jurnal Pendidikan Dasar Volume 6, Edisi 1.
- [12] Putri, Friska Mega & Safrizal. 2023. *Factors Causing the Low Interest of Students in Learning Mathematics Class VI elementary School Negeri 12 Baruh-Bukit*. Jurmia:Jurnal Riser Madrasah Ibtidayah Volume 3, No. 1.
- [13] Zamzani, Nurul, Febryanti & Ayu Rahayu. 2022. *PENGARUH KEAKTIFAN BELAJAR DAN MINAT BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK*. JPCS
- [14] (Journal Peqguruang: Conference Series) Volume 4, No. 1
- [15] Sitorus, Cici Wulandari, Fitriani, Lilis Suryani Nasution & Sarmila Fitri Yanti Nasution. 2023. *DAMPAK PROSES MENGAJAR GURU TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA*. ALGEBRA: JURNAL PENDIDIKAN, SOSIAL,DAN SAINS Volume 3, No. 1.
- [16] Putra, Triya Manika, Alif Mudiono & Candra Utama. 2022. *ANALISIS FAKTOR RENDAHNYA MINAT BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS V DI SD NEGERI NGENI 06 KABUPATEN BLITAR*. *JURNAL ILMIAH GLOBAL EDUCATION*.
- [17] Pangadongan, Sri Putri, Purwati Purwati & Andi Fajeriani Wyrasti. 2022. *The Analysis of English Education Student's Interest in Mathematics Courses*. Journal of Research in Instrustional Volume 2, No. 1.
- [18] Milla, Amiqo & Pratiwi Santi Yastuti. 2020. *HUBUNGAN MINAT BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA*. Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan Volume1, No. 1.
- [19] Jubaidah, S., & Muhammad Rizki Zulkarnain. 2020. *Penggunaan Google Sites Pada Pembelajaran Matematika Materi Pola Bilangan Smp Kelas VIII SMPN 1 Astambul*. Ilmiah Kependidikan, 15(2), 68–73.
- [20] Amelia, Dwianti Putri & Amin Harahap. 2021. *Application of Interactive Multimedia-Based Mathematics Learning Media to Increase Students' Interest in Learning*. BIRCI-Journal (Budapest International Research and Critics Institute-Journal) Volume 4, No. 2.
- [21] Zainal, M., S. T. Kasmawati. 2021. *Optimalisasi Google Site sebagai Media Pembelajaran Berbasis Website pada Pembelajaran Jarak Jauh*. Conference: Prosinding Nasional Pendeddikan LPPM IKIP Bojonegoro At: Bojonegoro, Indonesia Volume 2, No. 1.
- [22] Meriry, L. A., Arifin, dan F. D. Setyawan. 2023. *Designing English Learning Website Based on Digital Literacy by Using Addie Model for English Club Extracurricular at SDN 045 Binalatung Tarakan*. Seminar Nasional Inovasi Pendidikan Ke-6 (SNIP 2022) SHEs: Conference Series 6 (1) (2023) 152–159.
- [23] Anwar, M. Saidun, Choirudin Choirudin, Eka Fitria Ningsih, Triana Dewi & Andino Maselono. 2019. *Developing an Interactive Mathematics Multimedia Learning Based on Ispring Presenter in Increasing Students' Interest in Learning Mathematics*. Al-Jabar: Jurnal
- [24] Pendidikan Matematika Vol. 10, No. 1.
- [25]

-
- [26] Rahmawati, A. B., B. Sugiharto, dan S. Santosa. 2022. *Development of a Science Process Skills-Based Interactive Website 'Bioenial' on Environmental Pollution Material*. Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi, 15 (2), 263-279.
- [27] Rihatno, T., Amanda, F., Marini, A., Sagita, J., Safitri, A, & Maksum, A (2023). *Development of Interactive Websites to Increase Learning Interest in Physical Education Learning*. Cyriot Journal of Educational Sciences 18 (1).
- [28] Nurliswati, R., Nurlizawati. 2022. *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Google Site dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Sosiologi di Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Ampek Angkek*. Naradidik: Journal of Education & Pedagogy Volume 1 Nomor 4.
- [29] Salsabila, F. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. JURNAL BASICEDU Volume 6, No. 4.
- [30] Adzkiya, D. S., & Suryaman, M. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD*. Educate Jurnal Teknologi Pendidikan, 6 (2).
- [31] Jubaidah, S., & Zulkarnain, muhammad rizki. (2020). *Penggunaan Google Sites Pada Pembelajaran Matematika Materi Pola Bilangan SMP Kelas VIII SMPN 1 Astambul*. Ilmiah Kependidikan, 15 (2).
- [32] Yusrizal, Yusrizal, Ibnu Hajar & Samsidar Tanjung. 2019. *Analysis of Elementary School Teachers' Ability in Using ICT Media and Its Impact on the Interest to Learn of Students in Banda Aceh*. BirLE-Journal (Budapest International Research and Critics in Linguistic and Education) Volume 2, No. 3.
- [33] Rachmavita, F. P. 2020. *Interactive Media-Based Video Animation and Student Learning Motivation in Mathematics*. Journal of Physics: Conference Series.
- [34] Efendi, A. M. P. Yudhi., Ergusni. 2022. *Penerapan Game Interaktif Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Peserta didik*. Lattice Journal: Journal of Mathematics Education and Applied Vol. 2, No. 2.
- [35] Suwanto, E. 2022. *MEMBANGKITKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA DENGAN*
- [36] *MEDIA PEMBELAJARAN INTERATIF*. SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA 10 Vol. 2 No. 1.