



---

## **Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan *Google Sites* pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel**

**Melinda Fahriani Arnisyah\*, Irena Puji Luritawaty, Tina Sri Sumartini**

Program Studi Pendidikan Matematika Sekolah Pasca Sarjana Institut Pendidikan Indonesia,  
Indonesia

\*Email: [fahrianiarnisyah97@gmail.com](mailto:fahrianiarnisyah97@gmail.com)

Received: 13 Dec, 2024 | Revised: 27 Dec, 2024 | Accepted: 14 Jan, 2025 | Published Online: 15 Jan, 2025

---

### **Abstract**

*It is important to continue developing digital mathematics learning media. This research was conducted to develop learning media assisted by Google Sites on the material Systems of Linear Equations in Two Variables and to analyze the feasibility of this learning media. This research is descriptive research with the research and development method of the ADDIE model which consists of 5 stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The subjects for this learning media trial were 39 students in class VIII of one of the private junior high schools in Garut Regency. Based on the research results, this media meets the criteria for validity and practicality as a learning media product. This is known from: (1) the validity of learning media, which is based on the results of an assessment of the validity of the media and material, showing valid results with revision, with a material achievement percentage of 92.7% and a media achievement percentage of 83.3%; (2) the practicality of learning media, as assessed from the student response questionnaire, obtained a percentage of 74.25%, indicating results that fall into the practical category.*

**Keywords:** *google sites-assisted; learning media; system of linear equations in two variables*

### **Abstrak**

Pengembangan media pembelajaran matematika digital penting untuk terus dilakukan. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran berbantuan *google sites* pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel serta menganalisis kelayakan media pembelajaran tersebut. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan metode penelitian dan pengembangan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek uji coba media pembelajaran ini adalah 39 siswa kelas VIII salah satu SMP Swasta di Kabupaten Garut. Berdasarkan hasil penelitian media ini memenuhi kriteria validitas dan kepraktisan sebagai produk media pembelajaran. Hal tersebut diketahui dari: (1) validitas media pembelajaran, yang didasarkan pada hasil penilaian terhadap kevalidan media dan materi, menunjukkan hasil valid dengan revisi, dengan persentase ketercapaian materi sebesar 92,7% dan persentase ketercapaian media sebesar 83,3%; (2) kepraktisan media pembelajaran, yang dinilai dari angket respons siswa, memperoleh persentase 74,25%, menunjukkan hasil yang masuk dalam kategori praktis.

**Kata Kunci:** *google sites; media pembelajaran; sistem persamaan linear dua variabel*

---

## PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari pada setiap jenjang pendidikan. Pembelajaran matematika diharapkan dapat menumbuhkan sikap logis, kritis, analitis, kreatif, cermat dan teliti, bertanggung jawab, responsif, dan tidak mudah menyerah dalam memecahkan masalah pada diri peserta didik (*Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016*, n.d.). Tujuan pembelajaran matematika dapat dicapai dengan dikuasainya keterampilan-keterampilan dasar oleh siswa. Siswa membutuhkan keterampilan-keterampilan dasar 4C, yaitu keterampilan (1) berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*), (2) komunikasi (*communication*), (3) kolaborasi (*collaboration*), (4) kreativitas dan inovasi (*creativity and innovation*) (Marlina & Jayanti, 2019).

Peran guru dalam mencapai tujuan pembelajaran matematika di antaranya adalah membuat bahan ajar dan merancang pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan adanya interaksi guru dengan siswa dan siswa dengan siswa saat proses belajar dan mengerjakan soal (Ariani, 2017). Peran tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran matematika. Penggunaan media pembelajaran sebagai sarana penyampaian materi dapat menjadi alternatif agar pembelajaran tidak berkesan membosankan. Media pembelajaran yang baik dan menarik sangat penting dalam proses belajar mengajar, karena dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi serta mendorong motivasi belajar siswa untuk lebih interaktif dan aktif di kelas (Maharani et al., 2024).

Media pembelajaran adalah alat yang mampu membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Khasanah & Rizka Amalia, 2023). Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis teknologi atau media pembelajaran digital. Media pembelajaran digital tidak hanya dapat membantu siswa memahami materi pelajaran matematika saat di kelas saja, namun dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan di mana pun dan kapan pun. Media pembelajaran berbasis digital dapat diakses dengan mudah dari mana saja dan kapan saja melalui perangkat seperti komputer, tablet, atau *smartphone*. Hal ini memberikan fleksibilitas dalam waktu dan tempat sehingga siswa dapat belajar secara mandiri dan memilih waktu yang tepat untuk mempelajari materi (Hendra et al., 2023).

Salah satu media pembelajaran yang cocok digunakan sebagai alternatif pilihan media digital adalah media pembelajaran berbasis *website*. Media pembelajaran berbasis web menimbulkan keefektifan dalam kegiatan pembelajaran secara langsung dan dapat membantu siswa mendapatkan berbagai sumber belajar (Kusuma & Utami, 2017). Media

pembelajaran berbasis *website* dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih realistis, dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi waktu dalam pembelajaran matematika, mendukung pembelajaran jarak jauh, tidak memerlukan perawatan khusus, dan memberikan penyajian yang menarik dengan adanya suara, gambar, dan video, mempermudah pemahaman materi pelajaran dengan materi yang ringkas namun langsung pada pokok bahasan dan inti pembahasannya; menghilangkan kesan monoton dalam penyampaian materi pelajaran jika dibandingkan dengan konvensional; dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan menarik minat belajar siswa dalam mempelajari materi pelajaran (Purba et al., 2021). Bagi guru, media pembelajaran interaktif berperan dalam meningkatkan profesionalisme guru dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan teknologi (Utami et al., 2020).

*Website* dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan dampak positif penggunaan internet pada siswa. *Google sites* merupakan salah satu *website* yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran matematika. *Google Sites* adalah platform pembelajaran yang dikembangkan oleh *google* untuk mempermudah siswa dalam mengakses materi pelajaran. Dengan kemudahan akses informasi yang ditawarkan, *google sites* menjadi media pembelajaran yang lebih praktis dibandingkan platform lainnya (Japrizal & Irfan, 2021). Mengembangkan media pembelajaran yang lebih efektif, inovatif, dan efisien dengan *google sites* diharapkan dapat mampu mempermudah siswa dalam meningkatkan kemampuannya matematisnya.

Tampilan *google sites* dapat dirancang dengan kreatif, mengombinasikan warna, gambar, video, atau kuis interaktif, sehingga proses pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan bagi siswa (Islanda & Darmawan, 2023). Media pembelajaran berbantuan *google sites* dirancang dengan fitur yang menarik, seperti penyajian materi dengan video interaktif, kuis, dan evaluasi, sehingga memungkinkan siswa belajar secara aktif dan mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan. Hal ini akan membuat siswa dapat menemukan konsep, berkomunikasi matematis, dan memecahkan masalah.

Pentingnya peran media pembelajaran berbantuan *google sites* menjadikan media ini perlu dikembangkan. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran berbantuan *google sites* dan mengetahui apakah media pembelajaran berbantuan *google sites* valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini melengkapi penelitian-penelitian sebelumnya terkait pengembangan media pembelajaran berbantuan *google sites*, seperti penelitian Putri Haya, F., 2023; Khasanah, Atini, 2023; Islanda, Ela, 2023. Namun, penelitian sebelumnya belum ada penelitian yang mengembangkan media pembelajaran berbantuan *google sites* pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel dengan memanfaatkan *live worksheet* dalam penyajian

lembar kerja peserta didik seperti yang diteliti dalam penelitian ini. Dengan demikian ini penelitian ini perlu dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran berbantuan *google sites* pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel serta menganalisis kelayakan media pembelajaran tersebut.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini merupakan jenis Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Adapun produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran matematika berbantuan *google sites*. Media pembelajaran dalam penelitian ini dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implement and Evaluate*).

Tahap pertama yaitu analisis (*analysis*), pada tahap analisis dilakukan untuk mengetahui kondisi awal, kebutuhan yang diperlukan dan fasilitas penunjang pembelajaran di sekolah tempat penelitian akan dilakukan. Tahap analisis dilakukan melalui kegiatan observasi dan wawancara kepada siswa di sekolah tempat penelitian akan dilakukan. Hal ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui data-data yang mendukung terlaksananya penelitian pengembangan agar media pembelajaran yang akan dikembangkan dan dihasilkan sesuai dengan kebutuhan siswa. Tahap kedua yaitu desain (*design*), yaitu tahap pembuatan rancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan serta pengumpulan bahan-bahan yang dibutuhkan dalam pengembangan multimedia. Tahap ketiga yaitu pengembangan (*development*) yaitu tahap pembuatan media pembelajaran berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Kemudian membuat instrumen penelitian yang relevan untuk menguji keefektifan media pembelajaran. Tahap ke empat implementasi (*implementation*) yang bertujuan untuk melakukan uji coba terbatas terhadap media pembelajaran yang pengembangan terhadap kepraktisan dan keefektifan produk. Tahap terakhir adalah melakukan evaluasi (*evaluation*) yang meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan dan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik dan kualitas pembelajaran secara luas.

Uji coba dilakukan pada subjek penelitian sebanyak 39 siswa kelas VIII salah satu sekolah menengah pertama di kabupaten Garut. Karakteristik sekolah yang dijadikan subjek penelitian adalah sekolah berbasis pesantren yang sudah terakreditasi B. Penggunaan media pembelajaran khususnya pada pembelajaran matematika di sekolah tersebut belum optimal, sehingga peneliti tertarik untuk menjadikan sekolah tersebut sebagai subjek penelitian ini. Adapun siswa yang menjadi subjek penelitian ini terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan dengan usia rata-rata 14 tahun.

Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini didapatkan dari angket. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan angket penilaian produk untuk validasi media pembelajaran berbantuan *google sites* yang dilakukan oleh 2 orang ahli media serta validasi materi pembelajaran oleh 3 orang guru matematika. Angket penilaian produk untuk validasi media terdiri dari 15 butir pernyataan meliputi aspek pembelajaran, media, dan desain. Angket penilaian produk untuk validasi ahli materi terdiri dari 11 butir pernyataan meliputi aspek kualitas isi/materi, tujuan pembelajaran, umpan balik dan adaptasi, serta motivasi. Angket juga digunakan untuk mengukur kepraktisan berupa angket respons siswa terhadap media pembelajaran berbantuan *google sites* yang terdiri dari 47 butir pernyataan meliputi aspek kreatif, efektif, efisien, interaktif, dan menarik.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan masukan dari validator yang diperoleh melalui angket. Analisis data kualitatif juga digunakan untuk mendeskripsikan kepraktisan produk berdasarkan hasil angket respons siswa. Skor yang diperoleh dari setiap aspek dijumlahkan dan dihitung persentase pencapaian yang diperoleh. Secara matematis dapat dihitung menggunakan rumus berikut.

$$\text{Persentase Capaian} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor ideal}} \times 100\%$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini telah menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbantuan *google sites*. Hasil penelitian dari media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan tahapan ADDIE yaitu tahap *analysis, design, development, implement, dan evaluate*.

### *Analysis (Analisis)*

Tahap analisis dilakukan melalui kegiatan observasi dan wawancara kepada siswa di sekolah tempat penelitian akan dilakukan. Berdasarkan hasil observasi diperoleh informasi bahwa di sekolah tempat penelitian dilakukan untuk kelas VIII menggunakan kurikulum 2013. Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel merupakan materi yang diajarkan di kelas VIII.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, diperoleh informasi bahwa penggunaan media pembelajaran digital masih belum maksimal khususnya dalam pembelajaran matematika. Fasilitas *chromebook* yang ada di sekolah belum dimanfaatkan secara maksimal. Selain itu, peserta didik belum pernah menggunakan media pembelajaran berbantuan *google sites* dalam pembelajaran matematika.

Oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran yang mudah digunakan dan dapat membantu proses pembelajaran sesuai kebutuhan peserta didik. Salah satu media

yang dapat digunakan adalah *google sites*. *Google sites* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi dan zaman. Platform ini juga menjadi alternatif yang praktis untuk pembelajaran, karena dapat di akses kapan saja hanya dengan satu tautan. Media pembelajaran berbantuan *google sites* mudah digunakan, peserta didik cukup membuka tautan yang diberikan oleh guru melalui chrome atau google di komputer atau smartphone mereka. Dengan demikian, peserta didik tidak perlu mengunduh aplikasi tambahan untuk mengikuti proses pembelajaran.

### **Design (Desain)**

Perancangan media pembelajaran berbantuan *google sites* diawali dengan merancang bahan ajar. Bahan ajar terdiri dari tujuan pembelajaran, materi, contoh soal, soal latihan, serta evaluasi akhir. Penyusunan desain pada media ini yaitu merancang menu-menu yang digunakan dalam media, di antaranya menu beranda dan menu materi pembelajaran. Pada menu materi pembelajaran terdiri dari menu bahan ajar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), evaluasi, dan refleksi.

Pada menu bahan ajar disajikan e-book dan video pembelajaran yang dapat dijadikan referensi oleh peserta didik selama proses pembelajaran. Pada menu LKPD disajikan beberapa aktivitas melalui live worksheet yang dapat langsung dikerjakan oleh peserta didik pada perangkat yang digunakan. Pada menu evaluasi terdapat soal evaluasi berkaitan dengan materi yang telah di pelajari. Soal evaluasi ini dirancang dengan memanfaatkan platform Quizizz agar penyajian evaluasi lebih menarik dan memudahkan peserta didik mengerjakan secara langsung pada perangkat yang digunakan. Pada menu refleksi terdapat pertanyaan refleksi berkaitan dengan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Sama halnya dengan soal evaluasi, pertanyaan refleksi dirancang dengan memanfaatkan platform Quizizz.

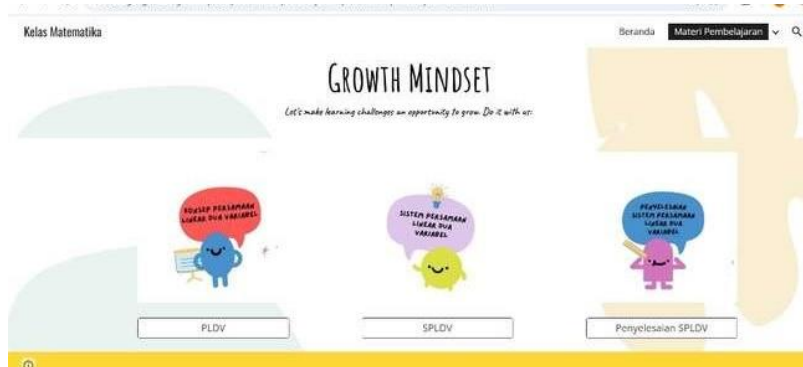
### **Development (Pengembangan)**

Tahap pengembangan menghasilkan modul dengan materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel berbantuan *google sites*. Media pembelajaran dibuat dengan melihat desain pada tahap desain.



**Gambar 1.** Halaman Beranda

Gambar 1 menunjukkan halaman beranda media pembelajaran berbantuan *google sites* ketika media pembelajaran pertama kali dibuka. Pada halaman ini terdapat dua menu yaitu menu beranda dan menu materi pembelajaran. Menu materi pembelajaran berisi sub materi yang dapat dipelajari menggunakan media pembelajaran ini. berikut adalah tampilan halaman materi pembelajaran pada Gambar 2.



**Gambar 2.** Halaman Materi Pembelajaran

Pada halaman materi pembelajaran terdapat tiga sub materi yang dapat dipelajari menggunakan media pembelajaran ini yaitu persamaan linear dua variabel, sistem persamaan linear dua variabel, dan penyelesaian sistem persamaan linear dua variabel. Setiap menu pada sub materi terdapat menu bahan ajar, Lembar Kerja Peserta Didik, evaluasi, dan refleksi seperti pada Gambar 3.



**Gambar 3.** Halaman Sub Materi

Selanjutnya, media pembelajaran yang dikembangkan divalidasi oleh pakar. Modul ajar berbantuan *google sites* divalidasi oleh 3 ahli materi yaitu guru matematika SMP. Validasi yang diberikan oleh para ahli terkait media pembelajaran ini meliputi kesesuaian media pembelajaran dengan: (1) kualitas isi/materi; (2) tujuan pembelajaran; (3) umpan balik dan adaptasi; dan (4) motivasi. Tabel 1 menunjukkan hasil validasi ahli materi.

**Tabel 1.** Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Skor Ideal	Skor Capaian			Persentase Capaian
		Validator	Validator	Validator	
		1	2	3	
Kualitas isi/materi	60	19	18	20	95
Tujuan pembelajaran	60	17	19	18	90
Umpan balik dan adaptasi	30	10	8	7	83,3
Motivasi	15	5	4	5	93,3
<b>Capaian Total</b>	<b>165</b>	<b>52</b>	<b>51</b>	<b>50</b>	<b>92,7</b>

Berdasarkan tabel 1 diketahui persentase kualitas isi/materi pada media pembelajaran sebesar 95%, ini menunjukkan bahwa media pembelajaran sudah memuat materi sistem persamaan linear dua variabel. Hasil validasi aspek tujuan pembelajaran menunjukkan persentase 90%, ini menunjukkan bahwa konten/isi dalam media pembelajaran sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Aspek umpan balik dan adaptasi menunjukkan persentase 83,3%, hal ini berarti media pembelajaran cukup adaptif dalam proses pembelajaran. Aspek motivasi menunjukkan persentase 93,3% berarti media pembelajaran mampu memberikan motivasi belajar peserta didik.

Selain divalidasi oleh ahli materi, hasil media pembelajaran yang dikembangkan juga divalidasi oleh 2 orang ahli media. Validasi yang diberikan terkait media pembelajaran ini meliputi aspek: (1) pembelajaran; (2) Media; dan (3) Desain. Berikut hasil validasi media disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Skor Ideal	Skor Capaian		Persentase Capaian
		Validator 1	Validator 2	
Pembelajaran	50	22	20	84
Media	50	21	19	80
Desain	50	22	21	86
<b>Capaian Total</b>	<b>150</b>	<b>65</b>	<b>60</b>	<b>83,3</b>

Tabel 2 menunjukkan persentase pencapaian dari aspek pembelajaran sebesar 84% dengan tingkat validitas sangat tinggi, aspek media sebesar 80% dengan tingkat validitas tinggi, dan aspek desain sebesar 86% dengan tingkat validitas sangat tinggi. Dengan demikian, capaian total validitas media pembelajaran berbantuan *google sites* yang dikembangkan memiliki validitas yang sangat tinggi.



**Implement (Implementasi)**

Pada tahap ini dilakukan proses pembelajaran dan pengumpulan data angket respons siswa. Selama proses uji coba pembelajaran dilakukan dengan media pembelajaran berbantuan *google sites*. Siswa mengakses media pembelajaran menggunakan perangkat *chromebook* dengan membuka browser dan mengakses tautan media pembelajaran yang telah dibagikan oleh guru. Pelaksanaan uji coba media pembelajaran dilakukan dalam satu kali pertemuan dengan membahas satu sub materi berkaitan dengan sistem persamaan linear dua variabel.

Setelah proses pembelajaran selesai, siswa mengisi angket respons terkait media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran. Tahapan ini bertujuan untuk memperoleh umpan balik berupa data dari hasil uji kepraktisan dari penggunaan media pembelajaran. Kepraktisan media pembelajaran diperoleh melalui angket respons siswa terhadap media pembelajaran. Tabel 3 adalah hasil angket respons siswa.

**Tabel 3.** Hasil Angket Respons Siswa

Aspek	Skor Ideal	Jumlah Skor Capaian	Persentase Capaian
Kreatif	432	294	68,06
Efektif	624	487	78,04
Efisien	192	139	72,40
Interaktif	384	281	73,18
Menarik	624	474	75,96
<b>Capaian Total</b>	<b>2256</b>	<b>1675</b>	<b>74,25</b>

Tabel 3 menunjukkan bahwa setiap aspek penilaian respons siswa terhadap media pembelajaran berbantuan *google sites* yang dikembangkan cukup praktis. Persentase rata-rata pencapaian seluruh aspek yang dinilai adalah 74,25% dengan kriteria cukup praktis.

**Evaluate (Evaluasi)**

Tahap evaluasi pada penelitian ini yaitu revisi produk berdasarkan komentar dan sarat dari para ahli dan siswa. Dari komentar yang diberikan validator dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran berbantuan *google sites* layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran setelah melakukan revisi pada beberapa aspek.

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran berbantuan *google sites* dengan materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan media pembelajaran berbantuan *google sites*, sehingga pengguna dapat mengaksesnya dengan mudah dan mendukung pembelajaran online maupun *offline* yang memudahkan siswa untuk belajar mandiri. Media pembelajaran

dianggap layak apabila memenuhi tiga kriteria utama, yaitu validitas, kepraktisan, dan efektivitas (Sukmawati et al., 2023).

Uji validitas materi dan media dilakukan oleh 3 orang guru matematika dan 2 orang ahli media. Berdasarkan hasil uji coba validitas materi sangat tinggi dengan persentase capaian 92,7%. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang telah disusun sesuai dengan kriteria sebagai bahan ajar yang berkualitas dan mampu mengukur aspek yang seharusnya diukur. Validitas media juga mendapatkan hasil yang tinggi dengan persentase pencapaian 83,3%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbantuan *google sites* yang dikembangkan memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan aspek penyusunan media yang valid.

Kepraktisan media menunjukkan kemudahan penggunaan media pembelajaran dari perspektif pengguna, yaitu siswa. Tingkat kepraktisan ini ditentukan berdasarkan hasil angket yang diisi oleh siswa terkait pengalaman mereka dalam menggunakan media pembelajaran berbantuan *google sites* yang dikembangkan ini. Berdasarkan hasil angket respons siswa terhadap media pembelajaran diperoleh persentase capaian sebesar 74,25% dengan kriteria cukup praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbantuan *google sites* ini dapat membantu siswa belajar mandiri, meningkatkan kreativitas, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menyajikan pembelajaran yang lebih menarik.

Pembelajaran berbasis teknologi dinilai efektif dalam membantu siswa memahami materi dan meningkatkan semangat belajar. Japrizal & Irfan (2021) menyebutkan manfaat *google sites* bagi guru dan peserta didik yaitu dapat menyajikan pembelajaran yang lebih menarik dan lengkap, penyampaian materi yang lebih praktis, keamanan materi pembelajaran, akses informasi pembelajaran yang cepat dan mudah, pengelolaan silabus yang efisien, serta pengelolaan tugas yang praktis. Namun demikian, keberadaan guru sebagai fasilitator selama proses pembelajaran tetap diperlukan (Pujiastutik, 2019).

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah disampaikan, penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbantuan *google sites* pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel dinyatakan layak digunakan. Media ini memenuhi kriteria validitas dan kepraktisan sebagai produk media pembelajaran. Temuan yang mendukung kesimpulan ini adalah: (1) validitas media pembelajaran, yang didasarkan pada hasil penilaian terhadap kevalidan media dan materi, menunjukkan hasil valid dengan revisi, dengan persentase ketercapaian materi sebesar 92,7% dan persentase ketercapaian media sebesar 83,3%; (2) kepraktisan media pembelajaran, yang dinilai dari angket respons siswa, memperoleh persentase 74,25%, menunjukkan hasil yang masuk

dalam kategori praktis. Pengembangan media pembelajaran ini hanya pada uji coba skala terbatas, sehingga disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk melanjutkan penelitian ini pada uji coba skala besar dan mengembangkan media pembelajaran berbantuan *google sites* dengan cakupan materi yang lebih luas.

## REFERENSI

- Ariani, D. N. (2017). Strategi Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SD/MI. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 96–07.
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Hayati, N., Supardi, Nur Laila Sinta, Fajar Prakarsa, Y., Putra Ahmad Hasibuan, R., & Dzulfikri Almufti Asyhar, A. (2023). *Media pembelajaran berbasis digital* (Efitra & Sepriano, Eds.; Pertama). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Islanda, E., & Darmawan, D. (2023). Pengembangan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa The Development of Google Sites as an Instructional Media to Enhance Students' Learning Achievement. *Jurnal Teknodik*, 27(1), 51–62.
- Japrizal, J., & Irfan, D. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Masa Covid-19 di SMK Negeri 6 Bungo. *JAVIT: Jurnal Vokasi Informatika*, 1(3), 100–107. <https://doi.org/10.24036/javit.v1i3.33>
- Khasanah, A., & Rizka Amalia, S. (2023). Media Pembelajaran Matematika Berbasis Google Sites Berbantuan Quizizz Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMK. *Dialektika P. Matematika*, 10(2).
- Kusuma, A. B., & Utami, A. (2017). Penggunaan Program Geogebra dan Casyopee dalam Pembemajaran Geometri Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa. *MERCUMATIKA : Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(2), 119–131.
- Maharani, A. S., Nasuha, S. U., & Maulida, S. R. (2024). Media Pembelajaran sebagai Alternatif Meningkatkan Gairah Belajar. *Journal BIONatural*, 11(1), 76–83. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/bio>
- Marlina, W., & Jayanti, D. (2019). 4c dalam Pembelajaran Matematika untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Sendika*, 5(1), 392.
- Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016. (n.d.).
- Pujiastutik, H. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Web pada Mata Kuliah Belajar Pembelajaran I Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Teladan*, 4(1), 25–36.
- Purba, H. S., Drajad, M., & Mahardika, A. I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web pada Materi Fungsi Kuadrat dengan Metode Drill and Practice. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 131. <https://doi.org/10.20527/edumat.v9i2.11785>
- Sukmawati, R. A., Sari, D. P., Amin, R. Al, & Suryaningsih, Y. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web pada Materi Program Linear dengan

Metode Drill and Practice. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 97. <https://doi.org/10.20527/edumat.v11i1.15100>

Utami, R. S, Aji, S. D., & Chrisyarani, D. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Tema 6 Subtema 1 Kelas IV. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>