

## Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Website Google Sites Terhadap Hasil Belajar Matematika

Fitri Desika<sup>1</sup>, Randi Eka Putra<sup>1</sup>, Sundahry<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Muhammadiyah Muara Bungo, Indonesia

\*Correspondence Author: [fitridesika11122001@gmail.com](mailto:fitridesika11122001@gmail.com)

### Kata kunci:

Media Pembelajaran Interaktif, Google Sites, Hasil Belajar, Matematika.

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Latar belakang penelitian didasarkan pada permasalahan rendahnya hasil belajar matematika yang dialami siswa akibat pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang memanfaatkan teknologi digital. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 89/II Lubuk Niur dengan subjek penelitian sebanyak 17 siswa kelas IV pada tahun ajaran 2024/2025. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain pretest-posttest control group design. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda yang telah divalidasi oleh ahli. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, uji t (Independent Sample T-Test), serta perhitungan N-Gain untuk mengetahui efektivitas peningkatan hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif *Google Sites* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Perhitungan N-Gain menunjukkan bahwa penggunaan media *Google Sites* berada pada kategori sedang hingga tinggi, yang berarti efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa. Penelitian ini merekomendasikan agar guru memanfaatkan platform digital seperti *Google Sites* sebagai alternatif media pembelajaran yang interaktif, fleksibel, dan mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa.

### Keywords:

Interactive Learning Media, Google Sites, Learning Outcomes, Mathematics.

### Abstract

*This study aims to analyze the effect of using interactive learning media based on Google Sites on elementary school students' mathematics learning outcomes. The background of this study is based on the problem of low mathematics learning outcomes experienced by students due to conventional learning methods that do not fully utilize digital technology. The study was conducted at SD Negeri 89/II Lubuk Niur with 17 fourth-grade students as research subjects during the 2024/2025 academic year. The research method used was a quasi-experimental design with a pretest-posttest control group design. The research instrument consisted of a validated multiple-choice achievement test. Data analysis was conducted through normality tests, homogeneity tests, t-tests (Independent Sample T-Test), and N-Gain calculations to determine the effectiveness of learning outcomes improvement. The*

---

*research results showed a significant difference between the learning outcomes of students using the interactive learning medium Google Sites and those following conventional learning. The average learning outcomes of students in the experimental group showed a higher increase compared to the control group. The N-Gain calculation shows that the use of Google Sites media is in the moderate to high category, which means it is effective in improving mathematics learning outcomes. Thus, it can be concluded that the use of Google Sites-based interactive learning media has a positive effect on students' mathematics learning outcomes. This study recommends that teachers utilize digital platforms such as Google Sites as an alternative learning medium that is interactive, flexible, and capable of increasing student motivation and learning outcomes.*

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Proses pembelajaran di sekolah tidak hanya dituntut untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga harus mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan pemecahan masalah pada peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi agar dapat mendukung tercapainya tujuan pendidikan secara optimal [1], [2].

Matematika sebagai salah satu mata pelajaran inti memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis, sistematis, dan analitis. Namun, kenyataannya matematika masih sering dianggap sulit oleh sebagian besar siswa. Kesulitan ini muncul karena karakteristik matematika yang bersifat abstrak, sehingga banyak siswa merasa kurang termotivasi dan cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran [3], [4]. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, sebagaimana terlihat dari data ulangan harian di berbagai sekolah dasar yang menunjukkan bahwa sebagian besar nilai siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Oleh sebab itu, diperlukan solusi berupa penggunaan media pembelajaran yang mampu menjembatani konsep abstrak menjadi lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami [5].

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang besar bagi guru untuk menghadirkan media pembelajaran inovatif yang interaktif, fleksibel, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan adalah *Google Sites*, yakni layanan berbasis web yang memungkinkan guru merancang halaman pembelajaran digital yang interaktif, memuat teks, gambar, video, serta kuis daring [6]. Keunggulan utama *Google Sites* adalah kemudahan akses, integrasi dengan berbagai layanan *Google Workspace for Education*, serta fleksibilitas yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri di luar jam tatap muka. Media ini diyakini mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa melalui penyajian materi yang lebih menarik dan interaktif [7].

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran Muhtar, E. T., et al. (2025) [8], Prayudi, A., et al. (2022) [9] menyatakan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Demikian pula penelitian oleh Kholifah., et al. (2025) [10], April, A. S. D., et al. [11] menemukan bahwa penggunaan *Google Sites* sebagai media pembelajaran dapat memfasilitasi kemandirian belajar sekaligus meningkatkan capaian akademik siswa. Meskipun

demikian, penerapan media ini masih relatif baru di banyak sekolah dasar, sehingga perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk menguji efektivitasnya secara empiris, khususnya dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital serta menjadi referensi bagi guru dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa di era digital.

## METODE PENELITIAN

### A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group design*. Pemilihan desain ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* terhadap hasil belajar matematika siswa. Pada desain ini, terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan media *Google Sites* dan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Sebelum dan sesudah perlakuan, kedua kelompok diberikan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa. Tabel 1. skema desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Skema Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O <sub>1</sub>	Pembelajaran dengan <i>Google Sites</i>	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>	Pembelajaran Konvensional	O <sub>4</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub> dan O<sub>3</sub> = tes awal (*pretest*)

O<sub>2</sub> dan O<sub>4</sub> = tes akhir (*posttest*)

### B. Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 89/II Lubuk Niur pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 17 siswa. Sampel penelitian ditentukan dengan teknik *purposive sampling*, yakni pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu, yaitu kesamaan karakteristik siswa dan ketersediaan fasilitas untuk pembelajaran berbasis teknologi.

Dari populasi tersebut, diperoleh dua kelas sebagai sampel penelitian. Kelas VA yang berjumlah 28 siswa ditetapkan sebagai kelompok eksperimen, sedangkan kelas VB dengan jumlah 28 siswa dijadikan kelompok kontrol. Kedua kelas memiliki karakteristik yang relatif homogen dilihat dari hasil belajar sebelumnya serta latar belakang sosial ekonomi siswa.

### C. Teknik Analisis Data

Data dalam penelitian ini terdiri atas data kuantitatif hasil belajar matematika siswa yang diperoleh melalui tes objektif berbentuk pilihan ganda. Analisis data dilakukan melalui tahapan berikut:

1. Uji Prasyarat Analisis: 1) Uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. 2) Uji

homogenitas menggunakan Levene's Test untuk memastikan varians antar kelompok sama.

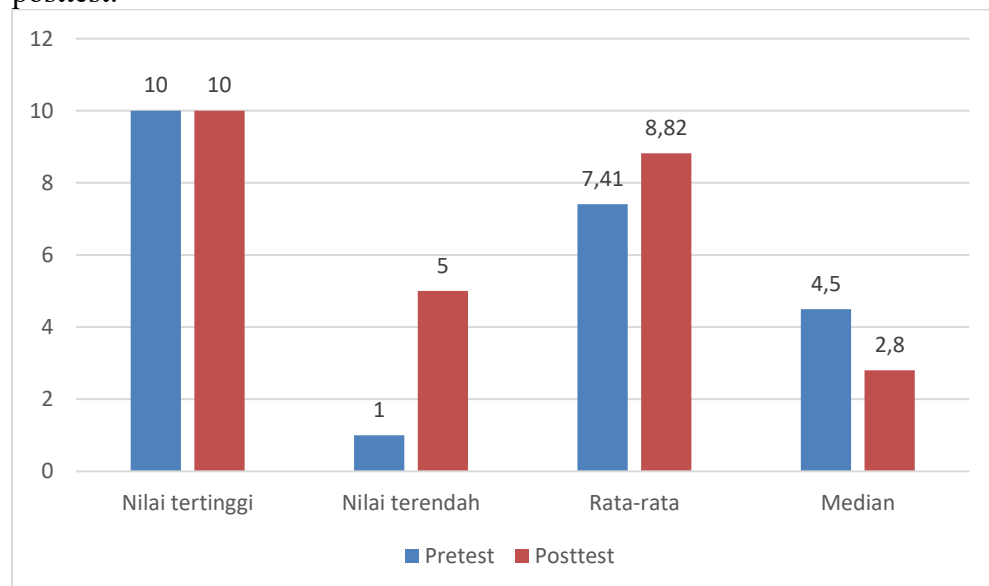
2. Uji Hipotesis: Uji *t-test* (Independent Sample T-Test) digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. 2) Selain itu, dilakukan uji *N-Gain* untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media *Google Sites* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Analisis Deskriptif: Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan data hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan, serta respon siswa terhadap pembelajaran dengan media interaktif *Google Sites*.

Dengan analisis ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* terhadap hasil belajar matematika siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Pretest dan Posttest

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV SD Negeri 89/II Lubuk Niur dengan jumlah sampel sebanyak 17 orang. Instrumen tes yang digunakan terdiri dari soal pilihan ganda berjumlah 10 butir, yang diberikan dalam bentuk pretest dan posttest. Pretest dilakukan sebelum penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites*, sedangkan posttest dilakukan setelah penerapan media tersebut. Tujuan pemberian tes adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis website. Gambar 1 menyajikan hasil pretest dan posttest.



Gambar 1. Hasil Pretest dan Posttest

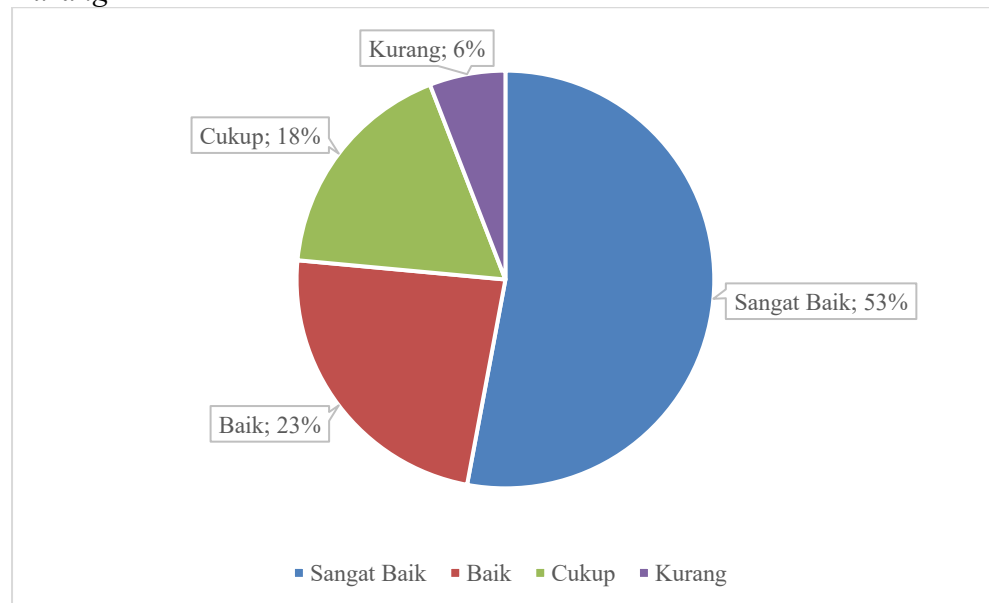
Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites*. Nilai rata-rata meningkat dari 7,41 pada pretest menjadi 8,82 pada posttest. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata sebesar 1,41 poin. Nilai minimum juga mengalami peningkatan dari 1 menjadi 5, sedangkan nilai maksimum tetap berada pada angka 10. Median yang tetap

berada pada nilai 9 mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa sudah memiliki pemahaman yang cukup baik, namun kualitas pemahaman siswa secara umum menjadi lebih merata setelah pembelajaran menggunakan *Google Sites*.

Peningkatan ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites* mampu memfasilitasi pemahaman konsep matematika secara lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, media ini dapat dikategorikan efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar.

## B. Hasil Angket Respons Siswa

Selain hasil belajar, penelitian ini juga mengukur **respons siswa** terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites*. Angket yang digunakan terdiri atas 13 item pernyataan dengan menggunakan skala Likert. Skor kemudian dihitung, dikonversi menjadi persentase, dan dikategorikan ke dalam empat kategori, yaitu: *Sangat Baik*, *Baik*, *Cukup*, dan *Kurang*.



Gamabr 2. Distribusi Respons Siswa terhadap Media Pembelajaran

Secara keseluruhan, diperoleh nilai respons sebesar **81,9%**, yang berada pada kategori *Sangat Baik*. Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa menilai media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan efektif. Siswa menyatakan bahwa tampilan visual, navigasi interaktif, dan kemudahan akses menjadi faktor utama yang membuat pembelajaran lebih mudah dipahami.

## C. Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan kepada lima orang siswa dengan tujuan untuk menggali informasi lebih dalam mengenai pengalaman mereka selama mengikuti pembelajaran dengan media *Google Sites*. Hasil wawancara memperlihatkan beberapa temuan penting, di antaranya:

1. Pemahaman materi lebih mudah: siswa merasa lebih mudah memahami konsep matematika karena materi disajikan dengan visualisasi berupa gambar, video, serta kuis interaktif.

2. Pengalaman belajar menyenangkan: siswa menyatakan merasa senang belajar karena tampilan website menarik dan fitur interaktif membuat mereka lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.
3. Hambatan teknis: sebagian kecil siswa menghadapi kendala pada akses internet, sehingga terkadang media sulit dibuka secara cepat.
4. Pengalaman baru: hampir seluruh siswa menyatakan belum pernah menggunakan media berbasis website sebelumnya, sehingga pembelajaran terasa lebih menarik dan berbeda dari pembelajaran biasanya.
5. Antusiasme dan motivasi meningkat: siswa merasa lebih semangat dan tidak bosan saat belajar matematika dengan media ini.

Berdasarkan hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga berdampak positif pada motivasi, minat, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

#### D. Hasil Analisis Uji N-Gain

Untuk mengukur efektivitas peningkatan hasil belajar siswa, dilakukan analisis N-Gain terhadap skor pretest dan posttest. Tabel 1. Menyajikan hasil Uji N-Gain.

Tabel 1. Hasil Uji N-Gain

Kategori N-Gain	Jumlah Siswa	Persentase
Tinggi	6	35%
Sedang	3	18%
Rendah	3	18%
Tidak Valid	2	12%
Tidak Dihitung	3	18%

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan hasil belajar dalam kategori tinggi dan sedang. Sebanyak 6 siswa (35%) memperoleh peningkatan dalam kategori tinggi, 3 siswa (18%) dalam kategori sedang, dan 3 siswa (18%) dalam kategori rendah. Namun, terdapat pula siswa yang mengalami penurunan skor atau tidak mengalami peningkatan signifikan. Meski demikian, secara keseluruhan hasil analisis N-Gain menunjukkan adanya peningkatan yang positif terhadap hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites*.

#### E. Analisis Statistik

Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas.

1. Uji Normalitas dengan Shapiro-Wilk menghasilkan nilai sig. pretest  $0,012 < 0,05$  dan posttest  $0,002 < 0,05$ , sehingga data tidak berdistribusi normal.

Tabel 2. Uji normalitas hasil pre-test dan Post-test

		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
kelompok		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
nilai	pretest	.257	17	.004	.852	17	.012
	posttest	.259	17	.004	.803	17	.002

a. Lilliefors Significance Correction



2. Uji Homogenitas menghasilkan nilai sig.  $0,030 < 0,05$ , sehingga data tidak homogen.

Tabel 3. Uji Homogenitas Hasil Pre-Test Dan Post-test

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
nilai	Based on Mean	5.151	1	32	.030
	Based on Median	1.796	1	32	.190
	Based on Median and with adjusted df	1.796	1	20.837	.195
	Based on trimmed mean	4.660	1	32	.038

Karena data tidak normal dan tidak homogen, maka digunakan uji non-parametrik Wilcoxon Signed Rank Test untuk menguji hipotesis. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar  $0,031 < 0,05$ . Hal ini berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest siswa setelah pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis *Google Sites*.

#### F. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 89/II Lubuk Niur. Peningkatan rata-rata nilai pretest dari 7,41 menjadi 8,82 pada posttest menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Temuan ini sejalan dengan pandangan Prayudi, A., et al. (2022) [9] yang menegaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dapat membantu dalam memperjelas konsep abstrak, meningkatkan motivasi, serta mengoptimalkan hasil belajar.

Analisis data kuantitatif melalui uji Wilcoxon menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest dengan nilai signifikansi  $0,031 (<0,05)$ . Hal ini menandakan bahwa media *Google Sites* berkontribusi nyata dalam meningkatkan kemampuan siswa. Media ini memungkinkan siswa untuk mengakses materi secara visual dan interaktif melalui gambar, video, serta kuis online, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan mudah dipahami. Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa terlibat secara aktif dalam proses membangun pengetahuannya sendiri April, A. S. D., et al. [11].

Hasil angket menunjukkan bahwa mayoritas siswa (70%) memberikan respons dalam kategori *Sangat Baik*, dengan nilai respons keseluruhan mencapai 81,9%. Hal ini memperlihatkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* dapat diterima dengan baik oleh siswa. Fitur visualisasi dan interaktivitas pada media ini menjadi salah satu faktor yang memengaruhi kepuasan siswa dalam belajar. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Kholifah., et al. (2025) [10], yang menyebutkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi digital dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena penyajiannya lebih menarik dan variatif dibandingkan metode konvensional.

Selain berdampak pada peningkatan hasil belajar, media interaktif juga berpengaruh terhadap motivasi dan keterlibatan siswa. Berdasarkan hasil wawancara, siswa merasa senang, termotivasi, dan tidak mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran matematika. Hal ini mengindikasikan bahwa *Google Sites* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mengurangi kejenuhan siswa. Menurut Muhtar, E. T., et al. (2025) [8], Prayudi, A., et al. (2022) [9] motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui strategi pembelajaran yang memenuhi aspek Attention, Relevance, Confidence, dan Satisfaction (ARCS). Penggunaan media interaktif *Google Sites* terbukti memenuhi keempat aspek tersebut dengan memberikan pengalaman belajar yang menarik, relevan dengan kebutuhan siswa, meningkatkan kepercayaan diri melalui latihan soal, serta memberikan kepuasan melalui hasil belajar yang lebih baik.

Hasil analisis N-Gain memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan hasil belajar pada kategori tinggi dan sedang. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Google Sites* tidak hanya berpengaruh secara umum, tetapi juga memberikan dampak yang cukup signifikan terhadap peningkatan kompetensi individual siswa. Namun demikian, masih terdapat sebagian kecil siswa yang berada pada kategori rendah atau bahkan mengalami penurunan skor Tantiyah, T. A., & Indrawati, D. (2025) [12]. Kondisi ini kemungkinan dipengaruhi oleh faktor eksternal, seperti keterbatasan jaringan internet, kurangnya keterampilan awal siswa dalam mengoperasikan teknologi, atau faktor internal berupa perbedaan kemampuan belajar masing-masing individu Kholifah., et al. (2025) [10], April, A. S. D., et al. [11].

Meskipun memberikan dampak positif, penelitian ini juga menemukan adanya kendala teknis, seperti akses internet yang tidak stabil, yang dapat menghambat kelancaran proses pembelajaran. Kendala ini perlu diperhatikan sebagai catatan penting dalam penerapan media berbasis teknologi di sekolah dasar, terutama di daerah dengan keterbatasan sarana infrastruktur digital. Oleh karena itu, guru perlu menyiapkan alternatif lain, seperti menyediakan materi dalam bentuk offline atau memberikan bimbingan tambahan agar seluruh siswa dapat memperoleh manfaat pembelajaran secara merata Tantiyah, T. A., & Indrawati, D. (2025) [12].

Temuan penelitian ini memiliki beberapa implikasi penting. Pertama, media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* dapat dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran matematika, khususnya untuk meningkatkan pemahaman konsep yang bersifat abstrak. Kedua, media ini dapat menjadi sarana untuk menumbuhkan kemandirian belajar siswa, karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Ketiga, guru dapat memanfaatkannya sebagai bentuk integrasi teknologi dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran berbasis digital dan berpusat pada siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* efektif meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan pengalaman belajar siswa. Hasil kuantitatif (tes, angket, dan uji statistik) serta data kualitatif (wawancara) mendukung kesimpulan bahwa media ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika. Dengan demikian, penggunaan *Google Sites* sebagai media



pembelajaran sejalan dengan upaya pengembangan inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan kebutuhan pendidikan di era digital.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa. Peningkatan nilai rata-rata dari hasil pretest ke posttest, serta hasil uji statistik yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan, membuktikan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, respon siswa terhadap penggunaan media *Google Sites* berada pada kategori sangat baik, dengan nilai rata-rata 81,9%. Hal ini menunjukkan bahwa media ini tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar, tetapi juga dapat menumbuhkan motivasi, keterlibatan, dan rasa senang siswa dalam mengikuti pembelajaran. Visualisasi materi yang menarik, fitur interaktif, serta fleksibilitas akses menjadi faktor utama yang membuat media ini lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Meskipun demikian, terdapat kendala yang masih perlu diperhatikan, seperti keterbatasan akses internet dan variasi kemampuan siswa dalam mengoperasikan teknologi. Oleh karena itu, diperlukan strategi pendukung, seperti penyediaan materi dalam format offline dan pendampingan guru agar seluruh siswa dapat memperoleh manfaat pembelajaran secara optimal. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa media pembelajaran interaktif *Google Sites* layak digunakan sebagai salah satu alternatif inovasi dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Media ini juga relevan untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis digital, partisipatif, dan berpusat pada siswa.

## REFERENSI

- [1] Mashudi, R. M., Astrawinata Sahra, R. N., Ridanti, R. A., & Arita Marini. (2023). PERAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GOOGLE SITE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(8), 931–942. <https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i8.5716>
- [2] Azarial Ubaidi, Rifa Nabila, Muhammad Ar Raffi, & Arita Marini. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WEBSITE GOOGLE SITES TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK DI KELAS V SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(8), 943–952. <https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i8.5749>
- [3] Hutasoit, L. I. M., Azis, Z., & Sitorus, H. (2024). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Interaktif Google Sites. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 10(2). <https://doi.org/10.30596/edutech.v10i2.19821>
- [4] Mustaqim, B., Opetu, D. O., Sibuea, A. M., Siagian, S., & Junaidi, A. (2025). Enhancing Learning Outcomes in Basic Electricity and Electronics: The Power of Simulation Media in Problem-Based Learning. *Vocational: Journal of Educational Technology*, 2(1), 1–13. <https://doi.org/10.58740/vocational.v2i1.365>

- [5] Hidayat, R. N., Ratnaningsih, N., & Madawistama, S. T. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Berbasis Web Google Sites Berbantuan GeoGebra Untuk Mengeksplor Kemampuan Abstraksi Reflektif. *Teorema: Teori dan Riset Matematika*, 10(1). <http://dx.doi.org/10.25157/teorema.v10i1.18500>
- [6] Khair, S. N., Iskandar, R. S. F., & Sukmawati, R. (2022, September). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Google Sites Pada Materi Segitiga Dan Segiempat. In Seminar & Conference Proceedings of UMT (pp. 201-209). <http://dx.doi.org/10.31000/cpu.v0i0.6925>
- [7] Pratama, K. W., Purnomo, S., Kartika, R., Al-Ihsan, M. I., Andriani, D., & Kodri, S. (2025). Development of Canva-Based Sports Learning Media to Enhance Elementary Students' Understanding of Sport Types. *Vocational: Journal of Educational Technology*, 2(1), 42–51. <https://doi.org/10.58740/vocational.v2i1.471>
- [8] Muhtar, E. T., Sasomo, B., & Rahmawati, A. D. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTU GOOGLE SITES DENGAN PENDEKATAN ETNOMATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI GARIS DAN SUDUT SISWA SMPN 3 KARANGJATI. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 362–375. <https://doi.org/10.30605/pedagogy.v10i2.5875>
- [9] Prayudi, A., & Anggriani, A. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Google Sites untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran*, 1(1), 9–18. <https://doi.org/10.59584/jundikma.v1i1.2>
- [10] Kholifah, Ilmiatul, Fuat., Lestari, A. S. B., Toyiba, N., & Badriyah, F. (2025). Pemanfaatan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Matematika dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *AL KHAWARIZMI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2). Retrieved from <https://jurnalstkipmelawi.ac.id/index.php/KJPM/article/view/3957>
- [11] April, A. S. D., Azmi, S., Triutami, T. W., & Prayitno, S. (2025). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Google Site Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa pada Materi Teorema Pythagoras. *Journal of Classroom Action Research*, 7(1), 125–131. <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i1.10367>
- [12] Tantiyah, T. A., & Indrawati, D. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif duba berbasis google site untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran matematika operasi hitung pembagian kelas III sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(1), 252-266. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/67549>