

PEMANFAATAN GOOGLE SITES DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA GUNA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA

Rahmad Adhiansyah*¹, Herry Agus Susanto²

*^{1,2} Universitas Veteran Bangun Nusantara, Jl. Letjend Sujono Humardani No.1, Gadingan, Jombor, Kec. Bendosari, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah 57521
*adhiansyah899@gmail.com

Abstract. In the current digital era, technological developments are very rapid, especially in the form of digital media that are widely used by the community, especially in the field of education. The purpose of this article is to analyze the effectiveness of using Google Sites in increasing students' interest in learning mathematics. Google Sites is an interactive and innovative website platform which can be used as an interesting learning medium in mathematics subjects. By combining various media such as text, video, audio, and games. Google Sites can display content that helps students understand the material. In addition, easy access through various devices such as smartphones and Windows computers makes this platform flexible to use. Data analysis in this study uses a literature study method based on several previous journals. Previous studies have shown that the application of Google Sites in mathematics learning can have a positive impact, especially in increasing students' interest in learning. Thus, the use of learning media using Google Sites is expected to be able to support the implementation of the mathematics learning process and can be used as a source of independent learning by students.

Keywords: Learning media, Google Sites, Mathematics Learning, Learning Interest

1. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada Era Globalisasi sekarang ini berkembang sangat pesat. Adanya perkembangan tersebut mempengaruhi aspek kehidupan manusia, salah satunya dalam bidang pendidikan. Pendidikan merupakan aspek terpenting dalam kehidupan guna mendukung terciptanya sumber daya manusia berkualitas yang mampu mengikuti arus perkembangan zaman. Salah satu upaya yang dapat diterapkan oleh pendidik untuk menyajikan materi yang berkualitas, modern, dan mudah dimengerti siswa yaitu dengan menyiapkan media pendukung (Ikasari dan Satriyani 2022). Oleh karena itu, lembaga pendidikan dan guru di Indonesia harus mampu menerapkan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran (Utami 2019). Dalam upaya menciptakan pembelajaran yang menarik dan kondusif, seorang guru tidak cukup hanya memiliki kemampuan mengajar, tetapi juga harus mampu menanamkan sikap disiplin, berpikir kritis, serta memiliki kemampuan untuk memotivasi siswa untuk belajar, serta menanamkan nilai-nilai karakter yang terkandung dalam materi itu sendiri pada anak (Nursyam 2019). Untuk memudahkan kemampuan guru dalam menciptakan situasi pembelajaran yang baik serta kemampuan penyampaian nilai karakter pada anak dapat dengan mengadakan adanya media pembelajaran yang interaktif.

Adanya media pembelajaran tidak hanya digunakan guru untuk membantu pembelajaran, tetapi juga diharapkan mampu untuk menumbuhkan kembali minat belajar peserta didik (Al-Ishmah *et al.* 2023). Salah satu contoh mata pelajaran yang memerlukan media pembelajaran ialah pendidikan matematika pada materi persamaan dan garis singgung lingkaran. Pada umumnya dalam pembelajaran matematika materi garis singgung dan persamaan lingkaran, pendidik hanya mengandalkan buku paket untuk menyampaikan pembelajaran kepada siswa. Hal ini terkesan monoton dan membosankan, bahkan materi pembelajaran akan susah diterima oleh siswa karena kurangnya inovasi. Oleh sebab itu, Pendidik masa kini diharapkan mempunyai kemampuan untuk memanfaatkan teknologi modern sebagai media untuk membantu proses belajar mengajar dan meningkatkan kualitas (Fitra dan Maksam 2021) diharapkan pendidik dapat memberikan pemahaman materi melalui media pembelajaran terkait garis singgung dan

persamaan lingkaran. Tidak hanya itu, pendidik juga diharapkan mampu menyampaikan rumus terkait persamaan dan garis singgung lingkaran yang dikemas menarik dalam media pembelajaran untuk menarik minat belajar siswa, sehingga terciptanya keberhasilan pembelajaran.

Keberhasilan pembelajaran dapat dicapai dengan berbagai upaya yang dilakukan guru, yaitu dengan menciptakan inovasi-inovasi dalam proses belajar mengajar di sekolah. Inovasi media dapat menumbuhkan efektifitas interaksi aktif dan komunikasi yang baik antara peserta didik dan guru, serta dianggap efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar (Mayangsari dan Tiara 2019). Salah satu inovasi yang dapat diterapkan oleh guru ialah media pembelajaran yang dibuat dengan berbasis teknologi. Perkembangan teknologi ini mengharuskan guru untuk mencapa pendidikan yang terdepan atau memutakhirkan pendidikan dengan melakukan reformasi pada kualitas proses belajar mengajar dikelas (Sari dan Suryana 2019). Berdasarkan penelitian sebelumnya, adanya media berbasis teknologi seperti halnya website akan menginspirasi untuk peserta didik lebih semangat dalam mempelajari materi belajar serta menambah sumber pengetahuan dan informasi melalui teknologi yang kini sudah berkembang (Assabilah dan Murni 2023), salah satu contoh *website* yang dapat digunakan pendidik sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif adalah Google Site.

Pendidikan matematika merupakan mata pelajaran yang sangat penting dan harus dikenalkan sejak sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Mata pembelajaran tersebut memiliki banyak keterkaitan yang bisa diterapkan di kehidupan sehari dalam berbagai aspek seperti 1) desain dan infrastruktur, 2) alat dan teknologi, 3) Olahraga, 4) astronomi, 5) seni dan estetika. Sebelumnya, proses pembelajaran yang monoton dan membosankan hanya akan membebani siswa karena dituntut untuk menghafalkan berbagai rumus dan teori dalam pembelajaran. Akibatnya, siswa akan lebih sulit memahami materi dan cenderung mengantuk saat proses belajar.

Pemilihan dan penggunaan media menjadi pertimbangan serius bagi pendidik agar tepat dan sejalan dengan kebutuhan sasaran pengguna (Miftah 2023). Keberhasilan pembelajaran tergantung pada kemampuan pendidik dalam mempersiapkan dan merencanakan pembelajaran yang inovatif serta dinamis. Untuk itu, guru dituntut untuk lebih mampu menghadirkan lingkungan belajar yang tidak membosankan dan menarik minat siswa. Pendidik hendaknya juga bisa adaptif dan kreatif dalam memanfaatkan peran dan fungsi media dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih bisa maksimal (Miftah 2023). Oleh karena itu, untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa pada pendidikan matematika, dengan adanya pemanfaatan media Google Site yang dikemas menarik diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa untuk memahami materi lebih dalam.

2. Metode

2.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data yakni studi literatur atau kajian pustaka. Metode ini memungkinkan peneliti untuk melakukan kajian data ilmiah dengan menganalisis literatur dari buku referensi maupun hasil penelitian yang sesuai atau relevan terkait topik yang sedang diteliti. Pada penelitian ini, peneliti mencari beberapa dan menggabungkan beberapa referensi dari penelitian-penelitian terdahulu. Sebagai referensi terkait penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa artikel terdahulu yang sesuai dengan variabel pada judul penelitian tanpa melakukan penelitian lapangan.

2.2. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini pengambilan data diperoleh dari artikel ilmiah dan jurnal yang sesuai dengan penelitian sebelumnya, untuk mengetahui efektivitas pemanfaatan google sites dalam pembelajaran matematika guna meningkatkan minat belajar siswa. Data yang telah diperoleh tersebut kemudian dianalisis dan dikaji secara mendalam, kritis, dan sistematis yang kemudian diuraikan secara naratif dalam artikel ini.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan tinjauan pustaka mengenai pemanfaatan media pembelajaran goglesite dan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran di sekolah, hasil kajian menunjukkan bahwa pemanfaatan media goglesite mempunyai dampak positif, baik memudahkan guru dalam proses belajar mengajar maupun meningkatkan minat belajar siswa. Google Sites sebagai platform berbasis web juga memungkinkan guru untuk membuat situs pembelajaran yang interaktif dan mudah diakses oleh siswa (Jubaidah dan Zulkarnain 2020). Pemanfaatan media interaktif dengan berbasis teknologi seperti website, aplikasi, video pembelajaran, game edukatif, terbukti mampu mendorong siswa untuk lebih semangat dalam proses belajar mengajar di kelas (Hairani, Susanti, dan Mahdiyah 2024). Tabel 1 berikut ini menyajikan beberapa artikel dari penelitian terdahulu terkait variabel-variabel yang diteliti atau judul penelitian.

Tabel 1. Artikel penelitian terdahulu yang sesuai dengan judul variabel yang diteliti.

No.	Judul Artikel/Penelitian	Peneliti	Keterangan
1.	Penggunaan Media Goglesite dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Efektifitas Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar	(Pubian dan Herpratiwi 2022)	Berdasarkan hasil penelitian, membuktikan bawah media goglesite dapat digunakan sebagai media maupun metode pembelajaran yang tepat di era revolusi industri teknologi. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik seperti goglesite, peserta didik lebih semangat dan tertarik mengikuti kekonsep matematis giatan pembelajaran.
2.	Pemanfaatan Teknologi melalui Pelatihan Penggunaan Aplikasi Google Site bagi Guru MGMP Matematika SMP Kabupaten Cirebon	(Aminah et al. 2021)	Berdasarkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa mitra yakni seluruh peserta yang tergabung dalam kelompok Musyawarah Guru Mata Pelajaran Matematika Kabupaten Cirebon dikatakan berhasil, dan mereka merasa antusias karena selain mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru untuk membuat bahan media ajar matematika yang lebih menarik di sekolah.
3.	Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep Dalam Pembelajaran Matematika di MTs Darul Ulum Muhammadiyah Galur	(Setyowati1 dan Hidayati2 2020)	Berdasarkan hasil penelitian, menjelaskan bahwa pemahaman matematis siswa menggunakan media interaktif animasi lebih tinggi dibanding pemahaman matematis siswa dengan hanya mengiktui kegiatan pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif yang signifikan dari penggunaan multimedia interaktif terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas VII MTs Darul Ulum Muhammadiyah Galur.
4.	Penerapan Webquest Berbasis Goglesites dalam Masa Pembelajaran Pandemi Covid-19	(Bhagaskara, Firdausi, dan Syaifuddin 2021)	Kesimpulan dari hasil penelitian ini ialah media webquest dapat diterapkan sebagai alternatif pelaksanaan pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan google sites. Kelebihan dari media webquest berbasis googesites ini adalah mampu meningkatkan minat belajar dan mengembangkan sikap ilmiah siswa. Sedangkan, kelemahan media ini terletak pada perbedaan kreativitas guru dalam membuat media dan hambatan perbedaan karakteristik siswa.
5.	Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi	(Nursyam, 2019)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar menggunakan media berbasis teknologi informasi mampu meningkatkan minat belajar siswa kelas X IPA.3 SMA Negeri 9 Bone. Hal ini dapat dilihat berdasarkan rata-rata hasil

				belajar siswa kelas X pada siklus I sebesar 67,34% dan pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 83,19%. Aktifitas siswa dalam proses pembelajaran juga mengalami peningkatan, meskipun berdasarkan lembar aktivitas siswa pada siklus I masih dirasakan beberapa kendala namun pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan secara signifikan. Angket respon siswa pada siklus I ada 15 item dengan presentase rata-rata secara keseluruhan yaitu 77,36% dan pada siklus II 81,53%.
6.	Pemanfaatan Digital Pembelajaran	Media dalam	(Kuntari, 2023)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital dinilai mampu untuk menciptakan lingkungan pembelajaran interaktif yang melibatkan peran serta siswa dan guru didalamnya. Pemilihan dan penguasaan penggunaan media yang tepat di kelas juga dapat memotivasi siswa untuk belajar serta pembelajaran tidak terkesan monoton. Di era digital saat ini dimana para siswa merupakan generasi melek digital, maka penyajian materi pengetahuan yang menarik di kelas akan mampu menghasilkan pembelajaran yang bermakna dan berkualitas.

Media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang pada tampilan didalamnya terdapat gabungan antara teks, gambar, video, gambar, maupun suara yang tujuannya diharapkan mampu memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran. Salah satu website yang dapat dimanfaatkan sebagai pembuatan media pembelajaran yang interaktif ialah goglesite. Goglesite ini tentunya juga dapat diakses dengan mudah oleh siswa melalui perangkat android maupun windows. Sehingga, diharapkan dengan adanya media ajar yang berbeda dengan tampilan menarik, serta mudah diakses, mampu menarik minat siswa untuk belajar dalam kelas maupun diluar kegiatan pembelajaran (Eliza, Sefriani, dan Arsyah 2023).

Adanya media pembelajaran seperti goglesite ini tentunya tidak terlepas dari peran serta guru yang melek teknologi serta ketersediaan sarana prasarana yang mendukung. Sehingga, adanya kemajuan teknologi ini mendorong guru untuk menciptakan media pembelajaran yang dikuasai, salah satunya seperti pembelajaran matematika. Misalnya, penyajian materi dengan tatanan yang menarik disertai gambar, warna dan video menjadikan siswa lebih tertarik untuk membuka materi. Selain itu, penggunaan game edukasi seperti quiz menarik dalam pembelajaran matematika dapat menjadikan siswa menilai pembelajaran matematika adalah pelajaran yang menyenangkan serta dapat mengetahui kemampuan siswa dengan metode test yang berbeda. Dengan menggunakan goglesite, seorang guru juga dapat mengupload video materi yang telah dibuat dengan disertai oleh materi dengan suara, gambar, maupun backsound menarik, sehingga siswa dapat lebih memahami secara mendalam terkait materi yang diajarkan.

Berdasarkan tinjauan literatur diatas, mengenai penggunaan media pembelajaran seperti goglesite dan pengaruhnya terhadap minat belajar, menunjukkan bahwa adanya teknologi khususnya pada pembelajan matematika, memiliki potensi besar dalam menjadikan siswa lebih partisipatif untuk terlibat dalam pembelajaran. Beberapa penelitian diatas juga menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan motivasi, bahkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada penelitian lain juga diperjelas bahwa dengan menggunakan goglesite sebagai media pembelajaran, dinilai sangat praktis untuk digunakan. Menurut Adzkiya dan Suryaman (2021) dalam penelitiannya, manfaat paling signifikan dari penggunaan goglesite untuk belajar ialah, siswa sudah cukup menerima materi yang diberikan oleh guru dengan tampilan yang lebih jelas, serta tidak harus lagi menggunakan banyak buku untuk belajar.

Namun, dalam proses pemanfaatan atau penerapannya, tentunya terdapat beberapa tantangan yang dialami oleh guru maupun siswa. Salah satunya ialah keterbatasan sarana dan prasarana sekolah atau akses terhadap teknologi karena penggunaan media interaktif seperti goglesite ini membutuhkan akses internet. Tidak hanya itu, kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi pada sebuah proses pembelajaran juga tentunya menjadi faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Pengembangan kemampuan professional guru atau pelatihan sangat diperlukan agar seorang pendidik mampu menciptakan media interaktif secara efektif dan inovatif. Sehingga, pemanfaatan media pembelajaran menggunakan google site ini diharapkan mampu menunjang pelaksanaan proses pembelajaran matematika dan bisa dijadikan sumber belajar secara mandiri oleh siswa.

4. Penutup

Google sites merupakan salah satu weebbsite yang interaktif dan inovatif sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik mata pelajaran pendidikan matematika. Dengan perpaduan berbagai media didalam weebbsite, google sites dapat menampilkan berbagai konten, seperti teks, video, audio, dan permainan untuk membantu siswa memahami materi. Selain itu, google sites dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti smartphone maupun windows. Dari beberapa penelitian sebelumnya menyatakan bahwa penerapan google site dalam proses pembelajaran matematika memunculkan dampak positif yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Sehingga media pembelajaran google sites merupakan solusi tepat yang harus dikembangkan dalam setiap proses pembelajaran matematika maupun seluruh mata pelajaran di sekolah

Daftar Pustaka

- Adzkiya, Dilla Safira, and Maman Suryaman. 2021. "Penggunaan Media Pembelajaran Google Site Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD." *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan* 6(2):20. doi: 10.32832/educate.v6i2.4891.
- Al-Ishmah, Qonita, Sasi Kirana Aljupri, Anisa Sapera Romdani, and Aulya Nurani. 2023. "Peran Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran PPKn Di SD." *Renjana Pendidikan Dasar* 3(1):31.
- Aminah, Neneng, Surya Amami, Ika Wahyuni, and Cita Dwi Rosita. 2021. "Pemanfaatan Teknologi Melalui Pelatihan Penggunaan Aplikasi Google Site Bagi Guru MGMP Matematika SMP Kabupaten Cirebon." *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1(1):23–29. doi: 10.53299/bajpm.v1i1.35.
- Assabilah, Ashfa Diniyyah, and Arie Widya Murni. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif JERA Pada Mata Pelajaran PPKn Materi Mengenal Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-Hari Kelas V SDN Sumokali Candi." *Nusantara Educational Review* 1(1):15–22. doi: 10.55732/ner.v1i1.996.
- Bhagaskara, Arindra Evandian, Aulia Kaffah Firdausi, and Mochammad Syaifuddin. 2021. "Penerapan Media Webquest Berbasis Google Sites Dalam Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19 Di MI Bilingual Roudlotul Jannah Sidoarjo." *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar* 5(2):104–19. doi: 10.21067/jbpd.v5i2.5541.
- Fitra, Julsyam, and Hasan Maksum. 2021. "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK." *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4(1):1. doi: 10.23887/jp2.v4i1.31524.
- Hairani, Esi, Yanti Susanti, and Rahma Mahdiyah. 2024. "Kajian Literatur Tentang Media Pembelajaran Interaktif Dan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Di Sekolah." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 6(4):3190–99. doi: 10.31004/edukatif.v6i4.7064.

- Helvi Junia Eliza, Rini Sefriani, and Rahmatul Husna Arsyah. 2023. "Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Di SMK Negeri 7 Padang." *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 2(2):219–27. doi: 10.54259/diajar.v2i2.1539.
- Ikasari, Yuli Pindy, and Febrianti Yuli Satriyani. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Tata Surya Pada Muatan IPA Di Kelas VI Sekolah Dasar Muhammadiyah 06 Tebet Jakarta." *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 5(2):195. doi: 10.24036/jippsd.v5i2.114878.
- Jubaidah, Siti, and M. Rizki Zulkarnain. 2020. "Penggunaan Google Sites Pada Pembelajaran Matematika Materi Pola Bilangan Smp Kelas VIII Smpn 1 Astambul." *Jurnal Ilmiah Kependidikan* 15(2):68–73.
- Kuntari, Septi. 2023. "Pemanfaatan Media Digital Dalam Pembelajaran." *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai* 2:90–94. doi: 10.47435/sentikjar.v2i0.1826.
- Mayangsari, Dewi, and Dinda Rizki Tiara. 2019. "Podcast Sebagai Media Pembelajaran Di Era Milenial." *Jurnal Golden Age* 3(02):126. doi: 10.29408/goldenage.v3i02.1720.
- Miftah, Mohamad. 2023. "Studi Kelayakan Pengembangan Layanan Media Pembelajaran Berbasis TIK Terintegrasi Untuk PAUD." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7(1):104–18. doi: 10.31004/obsesi.v7i1.2527.
- Nursyam, Aisyah. 2019. "Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan* 18(1):811–19. doi: 10.30863/ekspose.v18i1.371.
- Pubian, Yushtika Muliana, and Herpratiwi Herpratiwi. 2022. "Penggunaan Media Google Site Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Efektifitas Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar." *Akademika* 11(01):163–72. doi: 10.34005/akademika.v11i01.1693.
- Sari, Novi Engla, and Dadan Suryana. 2019. "Thematic Pop-Up Book as a Learning Media for Early Childhood Language Development." *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini* 13(1):43–57. doi: 10.21009/10.21009/jpud.131.04.
- Setyowati1, Erna, and Ika Septi Hidayati2. 2020. " = 2,27 Sedangkan T." 5(2).
- Utami, Septi Wahyu. 2019. "Penerapan Pendidikan Karakter Melalui Kegiatan Kedisiplinan Siswa." *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)* 4(1):63. doi: 10.26740/jp.v4n1.p63-66.