



Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Sites Pada Materi Rasio Kelas VII

Gifta Maudy Fahira^{1✉}, Surya Amami Pramuditya²
Universitas Swadaya Gunung Jati Cirebon, Indonesia^{1,2}
e-mail : gifta.122070001@ugj.ac.id¹, amamisurya@ugj.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini berawal dari pentingnya media pembelajaran interaktif untuk mengatasi kesulitan siswa dalam memahami konsep rasio di kelas VII. Tujuannya untuk mengembangkan dan mengevaluasi kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis google sites pada materi rasio. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggabungan evaluasi kelayakan yang mencakup aspek pedagogis, teknis dan visual secara bersamaan dalam pembuatan media rasio berbasis googlesites yang sebelumnya yang berfokus pada aspek penggunaan media atau efektivitas hasil belajar tanpa mengevaluasi kelayakan media secara komprehensif yang mencakup aspek pedagogis, teknis dan visual secara bersamaan materi rasio kelas VII SMP. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)*, melalui dua tahap yaitu peneliti membuat media pembelajaran yang interaktif dan mengumpulkan umpan balik dari dua guru serta 31 siswa dengan menggunakan angket terbuka dan angket tertutup. Dari data analisis secara deskriptif mendapatkan hasil evaluasi yang menunjukkan respons positif, dengan aspek pedagogis meraih skor tertinggi. Kesimpulannya media pembelajaran ini memiliki kelayakan dasar dan potensi baik namun memerlukan penyempurnaan media pembelajaran khususnya pada mengoptimalkan teknis, pendalaman materi dan penyempurnaan desain agar implementasinya lebih efektif.

Kata Kunci: media pembelajaran interaktif, google sites, aksesibilitas website.

Abstract

This research addresses the critical need for interactive learning media to help students overcome difficulties in understanding ratio concepts in grade 7 mathematics. The study aims to develop and evaluate the feasibility of Google Sites-based interactive learning media for teaching ratio material. The novelty of this research lies in combining feasibility evaluation which includes pedagogical, technical and visual aspects simultaneously in creating ratio media based on Google Sites in previous studies. The study employs a Research and Development (R&D) methodology, conducted in two stages: the development of interactive learning media and the collection of stakeholder feedback. Data were gathered from 2 mathematics teachers and 31 grade VII students through both open-ended and closed questionnaires. Descriptive analysis of the evaluation results revealed predominantly positive responses, the pedagogical aspect achieved the highest score. The findings indicate that while the developed learning media demonstrate basic feasibility and promising potential for classroom implementation, several areas require enhancement. Specifically, improvements are needed in technical optimization, deeper integration of mathematical content, and refinement of visual design elements to ensure more effective pedagogical implementation.

Keywords: interactive learning media, Google Sites, website accessibility.

Copyright (c) 2026 Gifta Maudy Fahira, Surya Amami Pramuditya

✉ Corresponding author :

Email : gifta.122070001@ugj.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v8i1.8847>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Teknologi berkembang sangat pesat, sehingga mencapai bidang multimedia (Fatimah et al., 2019). Multimedia sering digunakan dalam berbagai aktivitas mulai dari hiburan hingga pendidikan. Saat ini, tersedia banyak alat pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses belajar, seperti media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan gabungan dari beberapa elemen menarik seperti gambar, teks, video, audio dan animasi yang disusun secara menarik agar siswa semangat mengikuti kegiatan belajar. Dengan pendekatan yang dinamis dan melibatkan partisipasi, media ini tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga mendorong siswa untuk aktif, mengeksplorasi, dan membangun pemahaman sendiri, sehingga cocok dengan kebutuhan generasi digital yang familiar dengan teknologi.

Dalam matematika, khususnya materi rasio untuk kelas VII, pemahaman konsep yang kuat penting sebagai pondasi untuk topik berikutnya. Rasio membantu siswa membandingkan besaran, berguna untuk aljabar, geometri dan kehidupan sehari-hari seperti membaca peta atau mengelola keuangan. Namun, siswa sering kesulitan karena konsep ini abstrak dan memerlukan berpikir proporsional. Matematika penting karena diterapkan di berbagai bidang, mendorong kemajuan ilmu, dan relevan dengan kehidupan harian, sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang tepat untuk membantu siswa dalam memahami konsep tersebut.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mengubah pendidikan, mendorong inovasi pembelajaran yang adaptif dan kontekstual (Hidayatillah et al., 2022). Teknologi seharusnya digunakan untuk merancang materi siswa yang inovatif dan menarik (Hwang et al., 2011). Saat ini, pembelajaran harus menyesuaikan dengan kemajuan teknologi melalui media inovatif dan menarik (Permana et al., 2024).

Google sites telah diakui sebagai platform efektif untuk media pembelajaran yang interaktif. Penelitian (Aminah et al., 2021; Ristiana, 2023)) menunjukkan kemudahan penggunaannya untuk pemula, sementara (Mashudi et al., 2023) menekankan kemampuan menggabungkan konten menjadi struktur yang terorganisir dan mudah diakses. Namun, penelitian sebelumnya belum mengkaji masalah teknis seperti jaringan tidak stabil atau pendekatan pedagogis untuk materi abstrak seperti rasio. Oleh karena itu, pengembangan media berbasis Google Sites perlu evaluasi menyeluruh pada aspek teknis, pedagogis, dan estetika untuk memenuhi kebutuhan siswa dan guru.

Berdasarkan observasi awal dan umpan balik dari guru serta siswa di SMPN di Cirebon, 87% dari 31 siswa responden mengakses materi via perangkat mobile seperti ponsel Android dan tablet. Namun, media digital interaktif yang mudah diakses masih terbatas. Kendala teknis seperti jaringan tidak stabil dan loading lambat dialami 51% siswa, menghambat pembelajaran. Uji aksesibilitas awal pada rancangan website Google Sites menunjukkan hasil positif untuk kecepatan akses dan kelayakan, tetapi perlu peningkatan interaktivitas dan petunjuk yang jelas. Ini menunjukkan perlunya media yang informatif dan responsif terhadap kondisi nyata.

Pembelajaran matematika memerlukan pemahaman mendalam konsep-konsep dasar serta pendekatan pengajaran yang melibatkan partisipasi aktif. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa alat bantu yang tersedia belum memadai untuk memenuhi kebutuhan praktis siswa, dengan fasilitas yang minim. Kebanyakan siswa menggunakan perangkat mobile untuk mengakses dan dihadapkan kendala teknis yang mengganggu alur belajar. Kajian sebelumnya lebih menyoroti pemanfaatan media atau dampak pada hasil belajar, tanpa melakukan penilaian terhadap kesesuaian alat yang melibatkan dimensi pedagogis, teknis dan visual secara bersamaan materi rasio kelas VII SMP. Inovasi utama terdapat pada pembuatan alat yang fleksibel terhadap situasi nyata, rancangan pedagogik, serta penilaian kesesuaian media. Tujuan penelitian adalah mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites untuk materi rasio kelas VII. Rencana penyelesaian masalah meliputi: (1) pengembangan media melalui kolaborasi dengan guru untuk konten dan aktivitas, (2) uji aksesibilitas dan umpan balik dari guru serta siswa, serta (3) evaluasi

kelayakan melalui angket umpan balik dan angket aksesibilitas. Media ini dapat meningkatkan pemahaman konsep dan kesiapan belajar siswa kelas VII pada rasio. Faktor teknis seperti stabilitas jaringan dan desain interaktif sangat memengaruhi keberhasilan pembelajaran.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat tercipta model media digital yang praktis, efektif dan mudah digunakan, memberikan manfaat teoritis maupun praktis untuk pengembangan bahan ajar matematika sesuai era digital.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan Research and Development (R&D) dengan fokus pada pengujian keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan dan mengevaluasi kelayakan awal. Penelitian Responden meliputi guru matematika dan siswa kelas VII. Pelaksanaan di SMP Negeri di Kota Cirebon dengan 31 siswa dan 2 guru sebagai pemberi umpan balik. Pemilihan siswa berdasarkan kriteria sedang belajar rasio dan memiliki akses digital. Dalam penelitian ini, Guru memiliki tugas memberikan tanggapan mengenai aspek pedagogik dan kecocokan media, sedangkan siswa memberikan umpan balik tentang kemudahan penggunaan dan pengalaman interaksi di media tersebut.

Rancangan penelitian terdiri dari dua tahap utama. Pertama, pengembangan media oleh peneliti secara mandiri, meliputi perancangan konten pembelajaran, struktur materi, kegiatan interaktif, dan asesmen untuk rasio menggunakan google sites. Kedua, uji coba dan umpan balik dengan media diuji aksesibilitasnya melalui uji coba terbatas kepada dua sejawat, dilanjutkan umpan balik dari guru dan siswa melalui angket. Data dianalisis langsung berdasarkan respons. Kevalidan alat pengukur dievaluasi oleh dua guru matematika serta dua teman sejawat di bidang pendidikan, dengan mempertimbangkan kesesuaian terhadap tujuan, indikator, serta aspek pedagogis dan teknis media pembelajaran. Saran-saran ini kemudian dijadikan dasar untuk melakukan penyesuaian sehingga alat pengukur dianggap valid dan siap digunakan untuk pengumpulan data. menjadi revisi agar instrumen dinyatakan valid dan layak digunakan untuk mengumpulkan. Fokus pada evaluasi kualitas media melalui penilaian aksesibilitas dan persepsi pengguna, tanpa pengukuran keefektifan pembelajaran melalui pretest-posttest atau angket kesiapan belajar. Oleh sebab itu, fokus hasil penelitian lebih ditekankan pada kelayakan media yang digunakan.

Alat utama penelitian ini google forms untuk kuis dan angket, serta google sheets untuk pengolahan data. Instrumen terdiri dari tes dan non-tes. Instrumen tes mencakup soal post tes pemahaman konseptual rasio. Instrumen non-tes mencakup angket aksesibilitas (mengukur teknis, desain visual, interaktivitas, kelayakan pembelajaran), angket umpan balik guru dan siswa (mengukur aspek teknis, pedagogis, dan estetika). Pengumpulan data via tes tertulis dan angket online. Uji realibilitas instrumen dilakukan secara terbatas dengan melihat respons siswa terhadap angket yang digunakan. Kajian ini masih dalam tahap awal pembangunan dan penilaian kelayakan media. Variabel bebas adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Google sites pada rasio. Variabel terikat adalah pemahaman konseptual dan kesiapan siswa. Analisis data menggunakan deskriptif untuk menjelaskan hasil angket aksesibilitas dan umpan balik pengguna dalam bentuk presentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D). Pada tahap awal, analisis dilakukan dilakukan melalui observasi kelas dan wawancara guru, mengungkap kesulitan siswa memahami konsep matematika hanya dari buku, agar mengenal kebutuhan dan hambatan belajar guru dan siswa. Selanjutnya, peneliti merancang desain pembelajaran di google sites untuk rasio atau perbandingan kelas VII, serta menyusun angket umpan balik sebagai evaluasi yang diisi oleh dua guru dan 31 siswa. pada bagian

rancangan media pembelajaran, media dikembangkan menggunakan Google Sites dengan struktur situs terdiri dari tujuh halaman utama yang mencakup berbagai komponen kunci. a) halaman depan menampilkan gambar visual atau ilustrasi konsep perbandingan serta panduan navigasi. b) Penjelasan detail tentang konsep rasio, materi perbandingan senilai dan berbalik nilai. c) Tersedia alat bantu belajar seperti grafik dan video untuk membantu siswa memahami konsep. d) Aktivitas interaktif seperti soal latihan, kuis, dan materi.



Gambar 1. Halaman Depan Google Sites Rasio



Gambar 2. Penulisan Rasio Di Google Sites Rasio



Gambar 3. Materi Perbandingan Senilai Di Google Sites Rasio



Gambar 4. Materi Perbandingan Berbalik Nilai Di Google Sites Rasio



Gambar 5. Video di Google Sites Rasio



Gambar 6. Latihan Di Google Sites Rasio



Gambar 7. Quiz Interaktif Di Google Sites Rasio

Untuk memastikan konsistensi dan kejelasan, media tealh dievaluasi oleh pakar di bidang pendidikan matematika berdasarkan umpan balik untuk memperbaiki kecepatan akses, desain visual dan pedagogis. Media ini diterapkan dalam proses belajar di kelas VII dengan partisipasi 31 siswa. Selanjutnya, Siswa mengakses website secara mandiri pada saat jam pelajaran, dengan guru memfasilitasi dan membimbing siswa dalam penggunaan website.



Gambar 8. Siswa Membuka Website Google Sites Rasio Menggunakan Laptop



Gambar 9. Siswa Membuka Website Google Sites Rasio Menggunakan HP android dan Iphone

Selanjutnya, siswa mengisi angket aksesibilitas dan umpan balik untuk evaluasi efektivitas media. Dari data angket aksesibilitas dan umpan balik pengguna guru dan siswa yang dianalisis secara deskriptif mendapatkan hasil rata-rata presentase untuk setiap aspek disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Rata-Rata Persentase Penilaian Aksesibilitas dan Umpan Bali Pengguna

Aspek Penilaian	Rata-Rata	Keterangan
Teknis dan Kecepatan Akses	49,72%	Mengalami hambatan utama pada waktu memuat dan koneksi jaringan.
Desain Visual dan Estetika	49,7%	Cukup memadai; konten sudah tepat, tetapi memerlukan aktivitas belajar yang lebih variatif.
Kelayakan Pembelajaran (Pedagogis)	56,96%	Diperlukan perbaikan pada kontras warna, susunan, dan daya tarik tampilan.

Berdasarkan hasil penilaian aksesibilitas dan umpan balik pada tabel 1, aspek teknis dan waktu akses menunjukkan bahwa secara teknis, media pembelajaran masih mengalami kendala, khususnya terkait durasi pemuatan halaman dan ketahanan jaringan. Situasi ini menjelaskan bahwa meskipun platform mudah dijangkau, infrastruktur jaringan tetap menjadi faktor utama kenyamanan penggunaan media ajar di ruang kelas. Pada aspek desain visual dan estetika berdasarkan hasil tabel 1 penampilan media cukup baik namun belum maksimal. Konten yang disediakan sesuai, tetapi keragaman kegiatan belajar dan daya tarik visual perlu diperkuat agar lebih efektif menarik perhatian siswa secara berkelanjutan. Hal ini menunjukkan bahwa desain visual memiliki peran krusial dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam menggunakan media ajar digital. Pada dimensi kecocokan pembelajaran pedagogis, hasil menunjukkan bahwa dari segi pedagogis, media sudah selaras dengan sasaran belajar, struktur konten, dan kebutuhan siswa kelas VII. Dengan demikian, media ini telah membantu pemahaman konsep rasio, tetapi masih memerlukan perbaikan pada aspek visual dan teknis untuk meningkatkan mutu penyampaian materi.

Analisis dari data umpan balik mendalam menunjukkan mayoritas responden (27 dari 33 responden) memberikan respons positif seperti “Tidak ada”, “Tidak” atau “Sudah Bagus” yang menunjukkan kepuasan dan cukup layak digunakan. Namun, dari 6 responden yang memberikan saran spesifik tentang kecepatan loading, kestabilan akses, peningkatan kualitas media, dan desain visual. Temuan ini menegaskan bahwa walaupun media telah memenuhi kebutuhan dasar belajar, aspek teknis dan estetika masih menjadi prioritas utama untuk pengembangan lanjutan. Secara umum, hasil studi ini menunjukkan bahwa media ajar berbasis Google Sites untuk topik rasio sesuai untuk digunakan sebagai pendukung belajar, karena telah memenuhi aspek pedagogis tetapi memerlukan perbaikan pada aspek teknis dan desain visual agar dapat diterapkan secara lebih efektif dalam pembelajaran matematika.

Pembahasan

Matematika sering dipandang sebagai bidang studi yang menantang. Di masa teknologi ini, proses belajar matematika bisa memanfaatkan sumber daya atau akses melalui teknologi. Ada banyak metode pengajaran yang tersedia, tetapi tidak semua sesuai dengan materi yang diajarkan. Teknologi telah menyediakan fitur-fitur yang bisa diakses lewat android, komputer, laptop dan sumber lain. Tanpa sadar, kegiatan harian melibatkan matematika, seperti saat menghitung jumlah item dan total biaya berbelanja. Salah satu konsep matematika yang sering diterapkan dalam kehidupan harian adalah perbandingan, yang merupakan hubungan atau relasi antara dua besaran atau lebih. pembelajaran tentang perbandingan senilai di sekolah langsung mengikuti algoritma materi itu (Hamidah et al., 2018).

Pembelajaran adalah proses komunikasi yang dilakukan antara guru ke siswa dan siswa ke siswa. guru berperan bukan hanya memberikan materi tetapi juga mengarahkan serta memberi fasilitas belajar. Proses pembelajaran diperlukan media pembelajaran yang tepat. Menurut (Faizah et al., 2020) Pembelajaran upaya guru membangun kreativitas berpikir, kemampuan berpikir siswa, serta penguasaan materi yang baik. Dalam kegiatan belajar, media pembelajaran diperlukan untuk menarik minat dan motivasi siswa. Jika siswa kurang tertarik pada matematika, kemampuan mereka dalam memahami konsep-konsep pada bidang ini akan terhambat (Sirait, 2018). Ketika belajar dianggap tidak menyenangkan, siswa cenderung memilih aktivitas lain seperti mengobrol dengan teman (Rahaded & Tuasikal, 2025). Dengan media yang sesuai, pembelajaran bisa lebih kontekstual, menarik, dan bermakna, sehingga tujuan pendidikan tercapai lebih optimal.

Media pendidikan berfungsi sebagai alat yang menentukan keberhasilan proses mengajar dan belajar. kata “Media” berasal dari bahasa latin “medius” yang berarti “tengah”, sehingga bermakna sebagai penghubung atau perantara (Arsyad A, 2011). Media ajar memiliki manfaat terutama dalam mendukung proses belajar. Media digunakan untuk menyampaikan pesan mencakup ide, emosi, dan perhatian yang sangat berguna dalam pembelajaran. Media juga membantu mengubah konsep abstrak agar lebih mudah diterima siswa (Hasiru et al., 2021).

Di era digital, pendidik diharapkan menguasai pembelajaran digital. Media digital melibatkan proses belajar yang menggunakan teknologi sebagai alat, seperti internet dan berbagai perangkat seperti ponsel, laptop, komputer dan lain-lain (Yuniarti et al., 2023). Guru diharapkan bisa menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa. jika guru dan siswa aktif terlibat, suasana belajar yang menyenangkan bisa tercipta. Salah satu pendekatan efektif agar siswa dapat materi adalah dengan menggunakan media interaktif (Kuntari, 2023). Salah satu media menarik adalah media berbasis web.

Website adalah kumpulan halaman yang berisi berbagai informasi yang bisa dibaca dan dilihat oleh pengguna internet melalui mesin pencari. Informasi tersebut mencakup konten seperti gambar, ilustrasi, video dan teks sesuai kebutuhan. Media pembelajaran berbasis web adalah penerapan teknologi dalam pendidikan yang diintegrasikan ke dalam kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan website melalui jaringan internet. Salah satu pilihan website adalah google sites. Menurut (Adzkiya & Suryaman, 2021) google sites bisa diisi atau modifikasi dengan konten pembelajaran yang menarik. Penggunaan google sites di era ini dapat meningkatkan kemampuan guru dalam menguasai TIK (Hadidi & Setiawan, 2021). Melalui google sites, guru bisa menyediakan materi, tugas, silabus dan lainnya. Materi tidak hanya berupa tulisan, tetapi bisa berupa teks, gambar, video, sehingga guru lebih kreatif. Selain itu, google site mudah diakses asalkan terhubung internet. Google sites adalah platform pembelajaran yang sederhana, hanya memerlukan perangkat dan koneksi internet, tanpa mengundug aplikasi dan diakses melalui google (Adzkiya & Suryaman, 2021).

Penilaian angket dari guru dan siswa menunjukkan hasil cukup pada ketiga aspek yang dinilai. Aspek pedagogis mendapatkan persentase tertinggi (56,96%), dengan tanggapan positif dari guru menunjukkan media telah mendukung proses pembelajaran, meskipun masih perlu variasi contoh soal dan penjelasan lebih rinci untuk meningkatkan pemahaman konseptual. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Faizah et al., 2020) yaitu pengaruh media pembelajaran tidak hanya pada kelengkapan materi, tetapi juga pada kemampuan dalam hal membimbing kemampuan proses berfikir siswa.

Tetapi, pada aspek teknis dan tampilan visual mendapatkan persentase dibawah 50% yaitu aspek teknis (49,72%) dan estetika (49,7%), menunjukkan adanya perbaikan yang signifikan pada dimensi teknis dan juga tampilan visual dalam media pembelajaran interaktif. Ini sesuai dengan (Kurniawan & Zabeta, 2025) yang menyatakan keterbatasan infrastruktur digital menjadi tantangan utama dalam pemanfaatan teknologi pada saat pembelajaran di sekolah. Seperti yang ditemukan (Adzkiya & Suryaman, 2021), google sites memiliki keterbatasan karena memerlukan koneksi internet untuk mengakses website, sehingga masalah jaringan bisa mengganggu proses pembelajaran.

Temuan penelitian ini memberikan gambaran yang jelas mengenai guru dan siswa menerima media pembelajaran interaktif berbasis google sites dari pandangan pengguna langsung yaitu guru dan siswa. Skor yang terdapat dalam aspek teknis, desain visual dan pedagogis menunjukkan temuan awal media pembelajaran interaktif ini telah memenuhi fungsi dasarnya, namun masih memerlukan penyempurnaan untuk mencapai Tingkat yang ideal. Rendahnya skor aspek teknis (49,72%) sesuai dengan umpan balik yang menjelaskan adanya kendala jaringan dan loading yang lambat.

Aspek visual yang juga memperoleh skor rendah (49,7%) menunjukkan bahwa desain media perlu lebih berfokus pada kebutuhan pengguna. Walau media sudah berfungsi dengan baik, variasi selara siswa memerlukan desain menarik untuk motivasi belajar. Saran mengenai tampilan dan tata letak media pembelajaran yang interaktif yang perlu diperbaiki menunjukkan bahwa kenyamanan visual dan aspek psikologis pengguna sangat penting dalam pengembangan media pembelajaran. Hasil dari penelitian ini menunjukkan pengembangan media pembelajaran interaktif perlu dilakukan secara bertahap sesuai dengan kondisi lapangan yang sesungguhnya di sekolah. Sebelum media digunakan sebaiknya diuji terlebih dahulu dan disesuaikan dengan berbagai situasi kelas untuk menemukan masalah, seperti kendala teknis atau tampilan yang kurang mendukung. Sehingga, dapat dilakukan secara cepat sebelum media pembelajaran digunakan.

Secara keseluruhan, penelitian ini menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis google sites dapat menjadi media pembelajaran yang baik, dengan kemudahan penggunaan dan struktur materi yang jelas. Hal ini sejalan dengan (Fadillah, 2022; Waseso et al., 2022) yang menyatakan bahwa google sites layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran. Namun hal ini bertentangan dengan (Diandita et al., 2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran google sites berjalan dengan lancar tanpa kendala teknis. supaya memaksimalkan hasil media pembelajarannya diperlukan penyempurnaan dalam aspek teknis untuk mengatasi kendala sarana dan prasarana. Selanjutnya dalam hal pedagogis, pengembangan materi yang lebih lengkap dan bervariasi sehingga siswa tidak merasa bosan. Yang terakhir dalam aspek visual, mengoptimalkan tampilan dan tata letak agar terlihat lebih nyaman dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penelitian ini diharapkan menjadi panduan pengembangan media pembelajaran agar menciptakan Solusi digital yang efektif dan inovatif.

SIMPULAN

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis google sites untuk rasio kelas VII mendapat respons positif dari pengguna, dengan aspek pedagogis skor tertinggi. Tujuan evaluasi kelayakan tercapai, namun perbaikan diperlukan untuk kondisi jaringan sebagai kendala utama. Studi ini menunjukkan bahwa platform sederhana dan mudah diakses seperti Google Sites dapat dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran yang efektif untuk menyampaikan materi matematika bersifat abstrak, seperti rasio. Kebaruan pada pengembangan media untuk perangkat seluler dan sarana yang terbatas, serta evaluasi tiga aspek utama. Media ini memenuhi fungsi dasarnya sebagai sarana terstruktur dan mudah diakses. Dari pedagogis, media ini potensi baik dengan penyajian sesuai kebutuhan, meskipun perlu perbaikan sebelum penggunaan maksimal. Dapat disimpulkan media layak, tetapi perlu perbaikan sebelum penggunaan maksimal. Aspek penting seperti kecepatan akses, kelengkapan materi dan tampilan nyaman. Hasil penelitian ini merekomendasikan peningkatkan kualitas tampilan dan desain agar media ini berfungsi yang sebagai alat bantu untuk materi rasio. Penelitian menunjukkan pengembangan media digital sebaiknya bertahap dan dievaluasi oleh guru serta siswa, sehingga modern, bermanfaat, dan cocok untuk pembelajaran sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang telah mendukung terselesaikannya penelitian ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada mitra sekolah yang telah memberikan izin, fasilitas, dan akses untuk pengumpulan data. Penulis juga berterima

- 131 *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Sites Pada Materi Rasio Kelas VII - Gifta Maudy Fahira, Surya Amami Pramuditya*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v8i1.8847>

kasih kepada para guru dan siswa yang telah berpartisipasi aktif sebagai responden dalam pengisian angket dan pemberian umpan balik yang konstruktif. Tidak lupa, penghargaan disampaikan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan berharga selama proses penyusunan penelitian ini. Dukungan dari semua pihak telah memberikan kontribusi signifikan terhadap kelancaran dan keberhasilan studi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adzkiya, D. S., & Suryaman, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Google Site Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V Sd. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 20. <https://doi.org/10.32832/Educate.V6i2.4891>
- Aminah, N., Amami, S., Wahyuni, I., & Rosita, C. D. (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. <https://doi.org/10.53299/Bpajpm.V1i1.35>
- Arsyad A. (2011). Media Pembelajaran Menggunakan Wordwal Di Smp 1 N Lubuk Linggau. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 23–35.
- Diandita, Y., Saputra, R., & Zulfiati, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah Pgsd Fkip Universitas Mandiri*, 9(2), 3339–3347. <https://doi.org/10.36989/Didaktik.V9i2.962>
- Fadillah, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6088–6096. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V6i4.3155>
- Faizah, O. Ni., Sudatha, I. G. W., & Simamora, A. H. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal Of Educatin Technology*, 4(1), 52–58. <https://doi.org/10.23887/Jeu.V8i1.27049>
- Fatimah, D. D. S., Tresnawati, D., & Nugraha, A. (2019). Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Komputer Berbasis Multimedia Dengan Pendekatan Metodologi (R&D). *Jurnal Algoritma*, 16(2), 173–180.
- Hadidi, & Setiawan, B. (2021). Penerapan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Google Sites Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *J-Pimat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 377–384. <https://doi.org/10.31932/J-Pimat.V3i2.1395>
- Hamidah, D., Putri, R., & Somakim, S. (2018). Eksplorasi Pemahaman Siswa Pada Materi Perbandingan Senilai Menggunakan Konteks Cerita Di Smp. *Jurnal Riset Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Matematika (Jrpipm)*, 1(1), 1-10. <https://doi.org/10.26740/Jrpipm.V1n1.P1-10>
- Hasiru, D., Badu, S., & Uno, H. (2021). Media-Media Pembelajaran Efektif Dalam Membantu Pembelajaran Matematika Jarak Jauh. *Jambura Journal Of Mathematics Education*, 2(2), 59–69. <https://doi.org/10.34312/Jmathedu.V2i2.10587>
- Hidayatillah, W., Ningsih, E., & Pratama, L. (2022). Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif. *Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 93–104. <https://doi.org/10.31537/Laplace.V5i1.675>
- Hwang, G. J., Shi, Y. R., & Chu, H. C. (2011). A Concept Map Approach To Developing Collaborative Mindtools For Context-Aware Ubiquitous Learning. *British Journal Of Educational Technology*, 42(5), 778–789. <https://doi.org/10.1111/J.1467-8535.2010.01102.X>
- Kuntari, S. (2023). Pemanfaatan Media Digital Dalam Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Iaim Sinjai*, 2, 90–94. <https://doi.org/10.47435/Sentikjar.V2i0.1826>
- Kurniawan, I., & Zabetta, M. (2025). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar. *Research And Development Journal Of Education*, 11(1), 258–267. <http://dx.doi.org/10.30998/Rdje.V11i1.28612>

- 132 *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Sites Pada Materi Rasio Kelas VII - Gifia Maudy Fahira, Surya Amami Pramuditya*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v8i1.8847>
- Mashudi, R., Sahra, R., Ridanti, R., & Marini, A. (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.
- Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/Khatulistiwa.V4i1.2702>
- Rahaded, S., & Tuasikal, A. (2025). Karakterisasi Penalaran Proporsional Siswa Dalam Memecahkan Masalah Rasio Dan Proporsi Berdasarkan Kemampuan Dasar Matematika. *Cognitivism Journal Of Educational Research And Development*, 1(1), 40–52.
- Ristiana, E. (2023). Peningkatan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Google Site Dalam Pembelajaran Ipa. *Judikdas: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(4), 209–216. <https://doi.org/10.51574/Judikdas.V2i4.1014>
- Sirait, E. D. (2018). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*, 6(1), 35–43. <http://dx.doi.org/10.30998/Formatif.V6i1.750>
- Waseso, R., Fitriyani, P., & Isroqmi, A. (2022). Inovasi Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Google Sites Pada Materi Statistika Viii Smp. *Aksioma: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 13(2), 301–314. <https://doi.org/10.26877/Aks.V13i2.12018>
- Yuniarti, A., Titin, Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran. *Jutech: Journal Education And Technology*, 4(2), 84–95. <https://doi.org/10.31932/Jutech.V4i2.2920>