

Desain Media Pembelajaran berbasis ICT dengan Website Google Sites pada Materi Bangun Datar untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Dhea Aprilia Caroline Siregar¹, Nur Allysha Binti Amy¹, Sindi Fatika Sari¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau, Pekanbaru, Indonesia

Article Info

Article history:

Received: February 25th, 2025

Revised: March 17th, 2025

Accepted: April 14th, 2025

Keywords:

ADDIE Model

Flat Shapes

Learning Media

Google Site

ABSTRACT

This study aims to develop ICT-based learning media using Google Sites on flat geometry material for grade III elementary school students. The method used in this study is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of the study indicate that the developed learning media is valid, practical, and effective. Based on the results of peer assessment, this media obtained a material feasibility score of 100%, language feasibility of 91.6%, and media feasibility of 91.6%, all of which are in the very feasible category. The implementation trial to 10 students showed very good results with a feasibility score of 91%, indicating that this media is effective in improving students' understanding of the concept of flat geometry. The suggestion from this study is to increase the variety of evaluation questions, especially in educational games, and expand the implementation of this media to other schools to expand its positive impact.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Dhea Aprilia Coroline Siregar

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau, Pekanbaru Indonesia

dheaapriliacarolinesiregar@student.uir.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki tujuan mengembangkan unsur potensi, keterampilan, moralitas, spiritualitas, sosialitas, maupun rasionalitas dari dalam diri individu. Pendidikan matematika salah satunya merupakan pelajaran wajib yang dipelajari oleh seluruh peserta didik di berbagai jenjang. Menurut Cahyadi (2019) pendidikan yang bermutu dapat diwujudkan melalui usaha yang mampu mensinergikan seluruh komponen pendidikan secara optimal sehingga proses interaksi antara siswa dan sumber belajar dapat berjalan sesuai dengan setting belajar. Pendidikan sendiri tidak terlepas dari kurikulum pendidikan yang mengatur tentang bagaimana proses pendidikan dan pembelajaran berlangsung. Kurikulum merupakan inti dari pendidikan yang mengatur tentang tujuan, materi aktifitas belajar dan evaluasi sedangkan inti dari kurikulum adalah pembelajaran (Ratnawati et al., 2024). Selain itu perkembangan pada dunia pendidikan tidak terlepas dari peran guru sebagai tenaga pendidik yang harus berperan aktif dalam proses pembelajaran

Secara umum pada proses belajar mengajar, seorang guru dituntut dalam memilih media pembelajaran yang efektif dan efisien untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat membantu proses pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. Mengatur pemanfaatan media pembelajaran sebagai salah satu kewajiban

guru dipandang penting untuk menarik siswa dalam pembelajaran, kehadiran pendidik untuk mengkoordinasikan pembelajaran, bahan bacaan sebagai data dan media yang berbeda juga diharapkan dapat membangun inspirasi siswa sebagai tampilan pembelajaran yang tepat, tanpa adanya interaksi antara peserta didik dengan media maka belajar tidak terjadi (Yanti, 2022). Media pembelajaran terdiri dari berbagai jenis, seperti media visual, audiovisual, media cetak, media audio, media digital dan sebagainya. Banyaknya jenis media yang ada menjadikan pilihan bagi para pendidik untuk bisa lebih kreatif dalam melakukan proses pembelajaran.

Di era digital saat ini, *Information and Communication Technology (ICT)* telah menjadi bagian tak terpisahkan dari berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Pemanfaatan ICT menjadikan pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa abad 21. Salah satu implementasi ICT dalam pembelajaran adalah pengembangan media pembelajaran berbasis web. Media-media ini tidak hanya menawarkan aksesibilitas yang lebih luas, namun juga memungkinkan integrasi berbagai format pembelajaran seperti teks, gambar, video, dan animasi ke dalam satu platform. Mengingat pentingnya ICT dalam proses pembelajaran, guru dituntut untuk mampu mengintegrasikan dan menggunakan media berbasis ICT untuk menunjang pembelajaran (Darmansyah et al., 2023). Pemanfaatan ICT dapat digunakan dan dikembangkan oleh guru dengan berbagai variasi pembelajaran misalnya pembuatan vlog, PPT interaktif, pembuatan video pembelajaran dan lain sebagainya menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajara (Lailiyah & Mardiyah, 2021). Pemanfaatan media yang berbasis ICT sudah seharusnya dilakukan oleh guru untuk menunjang proses pembelajaran. Pemanfaatan media berbasis ICT dalam pendidikan menyebabkan perubahan mendasar dalam Proses Belajar Mengajar (PBM) di sekolah (Dewi & Hilman, 2018).

Google Sites merupakan alat berbasis web yang dapat Anda gunakan untuk merancang media pembelajaran yang efektif dan efisien. Google Sites merupakan media yang bisa membantu guru dalam pembelajaran Matematika. Dengan menampilkan berbagai format media, antara lain file, foto, video, audio, dan media lainnya dalam tampilan visual, media Google Sites menawarkan gambaran pembelajaran yang menarik (Kurniawan et al., 2023);(Rahman & Indrawati, 2023). Google sites merupakan salah satu pilihan media pembelajaran yang mudah di akses, dan bermanfaat banyak bagi proses pembelajaran dan juga membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan efektif. Dengan media pembelajaran berbasis google sites dapat dimanfaatkan oleh pengajar dalam membantu dan memfasilitasi siswa saat pembelajaran jarak jauh (Napitu et.al., 2023). Google sites memiliki fitur-fiturnya yang mudah digunakan, yang memungkinkan guru membuat situs pembelajaran yang menarik dan interaktif tanpa pengetahuan teknis yang rumit. Pembuatan media pembelajaran memanfaatkan Google Sites dapat menggabungkan berbagai informasi dalam satu tempat, yaitu video, presentasi, lampiran, teks, dan yang lainnya serta dapat dibagikan sesuai kebutuhan penggunaanya (Nugroho & Hendrastomo, 2021). Hal ini menjadikannya pilihan ideal untuk mendukung pembelajaran tingkat dasar. Media pembelajaran Google Sites dapat mendorong kemandirian di samping keaktifan siswa dalam proses pembelajaran (Susanti & Fitriani, 2023).

Geometri merupakan salah satu materi ajar penting dalam kurikulum pada pelajaran matematika di Kelas 3. Menurut Sari & Putri, (2024) mata pelajaran matematika di sekolah sangat penting untuk melatih pola pikir siswa. Matematika membentuk pola pikir yang memelajarinya khususnya siswa, diantaranya berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dengan penuh kecermatan. Matematika memberikan kontribusi yang sangat besar, mulai dari yang sederhana sampai yang kompleks, mulai dari yang abstrak sampai yang konkrit untuk pemecahan masalah dalam segala bidang (Farah & Budiyo, 2018). Namun matematika sering kali di anggap sebagai pelajaran yang sulit dikarenakan siswa kurang mampu memahami konsep-konsep dari materi matematika.

Materi pelajaran matematika di SD/MI salah satunya adalah tentang bangun datar, materi ini membutuhkan pemahaman konsep dengan baik (Rini et al., 2022). Agar siswa memahami konsep bangun datar seperti persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran, mereka sering membutuhkan media pembelajaran yang memungkinkan mereka memvisualisasikan geometri, sifat, dan penggunaan bangun tersebut secara konkret. Namun, masih banyak kendala dalam mengajarkan materi ini, seperti keterbatasan media pembelajaran tradisional yang membuatnya kurang menarik bagi siswa. Oleh karena itu, desain media pembelajaran berbasis (ICT) menggunakan Google Sites diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi bangun datar.

Tujuan artikel ini untuk mendeskripsikan proses perancangan media pembelajaran berbasis (ICT) dengan menggunakan website Google Sites dan mengevaluasi keefektifan media tersebut dalam mendukung pembelajaran geometri bidang pada siswa kelas III. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang tidak hanya mendukung pemahaman konseptual siswa, namun juga meningkatkan motivasi belajar melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metodologi penelitian R&D (Research and Development). Metode research and development (R&D) merupakan pendekatan sistematis untuk menciptakan, mengembangkan, dan mengimplementasikan produk atau solusi baru berdasarkan penelitian. Tujuan utama metode ini adalah menghasilkan produk yang efektif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dalam segi Pendidikan research and development (R&D) merupakan suatu metode yang digunakan dalam mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dalam pendidikan.

Model Penelitian pengembangan yang digunakan penulis adalah model *ADDIE*. Model *ADDIE* ini terdiri dari 5 tahapan, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Subjek uji coba pada penelitian ini dilakukan pada siswa kelas 3 (III) yang berjumlah 10 orang siswa. berikut adalah daftar siswa yang melakukan uji coba terbatas dapat dilihat pada table 1. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dengan menggunakan uji coba, observasi dan pengisian angket. Sedangkan Teknik, analisis data yang digunakan berupa analisis validasi media pembelajaran google sites, analisis praktikalitas dan analisis efektifitas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hasil dan pembahasan ini menyajikan hasil penelitian desain media pembelajaran berbasis ICT dengan website google sites pada materi bangun datar untuk siswa kelas III sekolah dasar dengan berikut tahapan-tahapannya:

TAHAP PROSEDUR PENGEMBANGAN

Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang mana terdiri dari 5 tahap yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi).

Tahap *Analysis* (Analisis)

Pada tahap awal dalam penelitian pengembangan ini, peneliti melakukan pengumpulan informasi melalui studi literatur. Pada tahap analisis kebutuhan yang peneliti lakukan yaitu minimalnya ketersediaan media pembelajaran yang menarik pada muatan pembelajaran Matematika pada saat

melakukan proses pembelajaran. Kebanyakan guru hanya menggunakan media sederhana tanpa memanfaatkan teknologi. Ditemukan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi bangun datar. Hal ini disebabkan oleh pendekatan pengajaran yang masih konvensional, dengan penjelasan verbal dan visualisasi yang terbatas. Selain itu Pembelajaran di sekolah cenderung menggunakan metode ceramah dan media konvensional, sehingga kurang menarik bagi siswa. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk dapat memahami konsep dari pelajaran matematika salah satunya yaitu menggunakan media pembelajaran website google sites yang dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran dan juga meningkatkan pemahaman siswa pada materi bangun datar. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *ICT* dengan website google sites. Kami menambahkan element- element yang menarik, materi pembelajaran, video pembelajaran dan juga games edukasi menarik untuk dapat menciptakan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran, selain itu media pembelajaran google sites juga dapat digunakan kapan pun dan dimana pun, bisa menggunakan smartphone, laptop, ataupun tablet.

Tahap Desain (perancangan)

Pada tahap desain media pembelajaran kegiatan awal yang dilakukan yaitu menentukan tujuan adapun tujuan dari pembelajaran matematika materi bangun datar yaitu: 1. Siswa mampu mengidentifikasi berbagai jenis bangun datar beserta ciri-cirinya 2. Siswa mampu menjelaskan sifat-sifat setiap bangun datar, 3. Siswa mampu mengidentifikasi dan menganalisis bentuk bangun datar dalam bentuk visual serta menghubungkan dengan media di sekitar mereka. Setelah menentukan tujuan pembelajaran masuk kedalam tahap kegiatan desain yaitu:

Tahap pertama yaitu Desain struktur website yaitu membuat peta situs (sitemap). Adapun beberapa hal yang dilakukan saat tahap membuat peta situs (sitemap) yaitu mendesain halaman utama (perhatikan **Gambar 1**), halaman tujuan pembelajaran(perhatikan **Gambar 2**), halaman materi teori (perhatikan **Gambar 3**), halaman video pembelajaran(perhatikan **Gambar 4**), halaman evaluasi (perhatikan **Gambar 5**) dan halaman profil pengembang. Setiap element yang dibutuhkan peneliti menggunakan bantuan canva dalam mendesain tiap element agar lebih menarik.

Tahap kedua Desain google sites yaitu mendesain setiap permukaan website agar dapat memudahkan pengguna dalam menggunakan website. Dengan tampilan yang menarik dan juga mudah di pahami oleh siswa sekolah dasar. Peneliti menggunakan warna-warna cerah dan ikon-ikon yang menarik untuk menarik minat siswa.

Tahap Ketiga Desain konten pembelajaran yaitu peneliti menyusun materi mengenai bangun datar yaitu, poster tujuan pembelajaran, poster materi pembelajaran, membuat spal Latihan yang mencakup kuis interaktif untuk menguji pemahaman siswa terkait materi bangun datar.

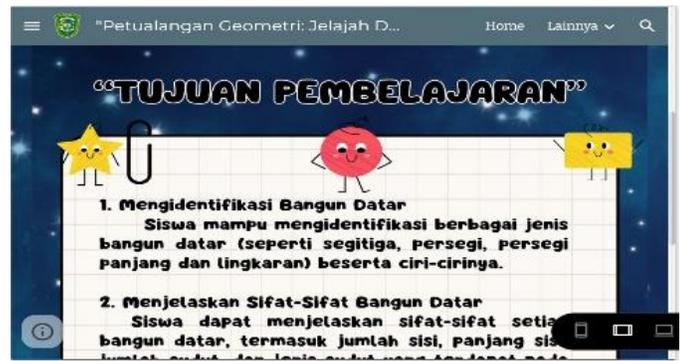
Tahap Develop (Pengembangan)

Selanjutnya yaitu tahap pengembangan, tahap ini merancang konsep produk yang akan dikembangkan. Tahap pengembangan ini dibutuhkan seni dan kreativitas agar media yang dikembangkan sesuai harapan. Adapun langkah-langkah dalam tahap pengembangan ini yaitu: (1) Menentukan software yang akan digunakan. Peneliti memilih aplikasi google sites, canva, pinterest, untuk membuat element dan ikon yang menarik sedangkan untuk evaluasi peneliti menggunakan educaplayc serta untuk video pembelajaran peneliti menggunakan vidio yang sudah ada di youtube. (2) Membuat ranangan atau Gambaran awal apa saja yang akan di tampilkan pada setiap halaman di google sites (perhatikan gambar 1). (3) Setelah itu memasukkan materi, gambar, video dan juga games evaluasi sesuai dengan tema dan karakteristik siswa kedalam media pembelajaran yang dikembangkan(perhatikan gambar 3 dan gambar 4). (4) Menyusun elemen dan ikon di masing masing halaman yang sudah disesuaikan.

Setelah melakukan mengembangkan peneliti melakukan uji coba awal untuk memastikan apakah semua halaman dan element yang ada sudah sesuai dan juga berfungsi dengan baik tanpa error. Setelah itu melakukan validasi mengenai aspek materi, aspek media dan juga aspek bahasa, terhadap media pembelajaran yang sudah di rancang. Dari hasil penilaian sejawat yang sudah dilakukan peneliti mengetahui bahwa media ini memperoleh skor kelayakan materi sebesar 100%, kelayakan bahasa sebesar 91,6%, dan kelayakan media sebesar 91,6%, yang semuanya masuk dalam kategori sangat layak



Gambar 1. Tampilan awal



Gambar 2. Tujuan pembelajaran



Gambar 3 Tampilan materi pembelajaran



Gambar 4. Tampilan Vidio pembelajaran



Gambar 5 tampilan evaluasi games

Setelah produk selesai dikembangkan selanjutnya masuk pada tahap uji coba validasi media pembelajaran yang dilakukan oleh 10 orang mahasiswa mengenai aspek media, materi dan bahasa. Pengujian validasi dilakukan dengan menggunakan pengisian lembar instrumen validasi menggunakan google form dengan skala penilaian bersama dengan produk media yang tekat dikembangkan diberikan kepada validator

Tabel 1. Tabel Validasi Materi

No	Kriteria penilaian	Skor
1	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
2	Materi dilengkapi dengan gambar untuk mempermudah pemahaman	4
3	Kelengkapan materi tentang jenis dan ciri bangun datar	4
Jumlah skor		12
Skor maksimal		12
Persentase kelayakan = $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100 \%$		100%

Berdasarkan tabel di atas diperoleh persentase kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yaitu sebesar 100% dengan kualifikasi sangat layak, dengan demikian materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang terdapat didalam media pembelajaran berbasis ICT dengan website google sites yang sudah di kembangkan.

Tabel 2. Tabel Validasi Bahasa

No	Kriteria penilaian	Skor
1	Kejelasan ukuran huruf	3
2	Bahasa sederhana dan jelas	4
3	Kontras warna huruf dengan latar belakang	3
Jumlah skor		11
Skor maksimal		12
Persentase kelayakan = $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100 \%$		91,6%

Berdasarkan tabel di atas diperoleh persentase kelayakan bahasa yang digunakan pada media pembelajaran yaitu sebesar 91,6% dengan kualifikasi sangat layak, dengan demikian bahasa yang terdapat di media pembelajaran berbasis ICT dengan website google sites sudah sangat layak digunakan.

Tabel 3. Tabel Validasi Media

No	Kriteria penilaian	Skor
1	Pengalaman interaktif	4
2	Pemahaman aplikasi bangun datar dalam kehidupan sehari-hari	3
3	Media yang dikembangkan menarik	4
Jumlah skor		11
Skor maksimal		12
Persentase kelayakan = $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100 \%$		91,6%

Berdasarkan tabel di atas diperoleh persentase kelayakan media pembelajaran berbasis ICT dengan website google sites yaitu sebesar 91,6% dengan kualifikasi sangat layak, dengan demikian

media yang dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis ICT dengan website google sites sudah sangat salayk digunakan.

Tahap Implementasi

Setelah media pembelajaran berbasis ICT dengan website google sites dikembangkan dan dilakukan penilaian seawat, maka selanjutnya di implementasikan dengan siswa kelas 3 sekolah dasar. Tahap implementasi pertama yaitu media pembelajaran di uji cobakan kepada 10 orang siswa kelas 3 di salah satu sekolah dasar yang ada di Pekanbaru. Kegiatan ini dilakukan untuk menguji coba dan juga meminta tanggapan siswa terhadap produk media pembelajaran berbasis ICT dengan website google sites pada materi bangun datar yang di kembangkan oleh peneliti. Uji coba ini dilakukan dengan memberikan pertanyaan terbuka secara langsung kepada siswa dan juga melalui pengisian anget setelah melakukan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis ICT dengan website google sites: Eskplorasi Dunia Bangun Datar.

Tahap awal yang dilakukan adalah peneliti memperlihatkan, memperkenalkan dan menjelaskan terlebih dahulu media pembelajaran berbasis ICT dengan website google sites kepada siswa. kemudian peneliti menjelaskan bagaimana penggunaan dari media pembelajaran berbasis ICT dengan website google sites. Setelah siswa melakukan kegiatan belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis ICT dengan website google sites, kemudian peneliti meminta tanggapan siswa melalui pengisian anket yang sudah di sediakan.

Tabel 4. Tabel Hasil Pengisian Angket Peilaian Siswa

No	Kriteria penilaian	Skor
1	Soal mudah dipahami dan dikerjakan oleh siswa	8
2	Soal sesuai dengan materi yang disampaikan	9
3	Soal membantu meningkatkan pemahaman siswa	10
4	Materi disampaikan dengan jelas	9
5	Materi mudah dipahami oleh siswa	10
6	Gambar pada materi membantu pemahaman siswa	9
7	Materi sudah sesuai dengan kebutuhan siswa	9
8	Durasi video pembelajaran sesuai (tidak terlalu panjang)	8
9	Video membantu siswa dalam memahami materi	9
10	Video menarik untuk ditonton	10
Jumlah Skor		91
Skor Maksimal		100
Persentase kelayakan = $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100 \%$		91%

Berdasarkan Tabel di atas diperoleh persentase kelayakan media pembelajaran berbasis ICT dengan website google sites yaitu sebesar 91% dengan kualifikasi sangat layak. Berdasarkan hasil anket yang sudah diisi oleh siswa maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis ICT dengan website google sites sudah menarik dan juga games evaluasi yang ada sudah dapat membantu menambah pemahaman siswa dalam memahami konsep materi bangun datar.

Tahap Evaluasi

Tahap Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap program pembelajaran (Trisiana & Wartoyo, 2016). Tahap evaluasi pada produk pengembangan merupakan langkah tahap terakhir yang akan ditempuh untuk menyempurnakan produk. Pada tahap evaluasi

dilakukan oleh peneliti dengan mengolah data penelitian pada uji efektifitas dari hasil tes belajar yang diperoleh siswa setelah melakukan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis ICT dengan Website Google sites. Berdasarkan evaluasi validitas, kepraktisan, dan keefektifan, maka dapat ditentukan bahwa media pembelajaran berbasis ICT menggunakan Google Sites valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran geometri bangun datar, Siswa merasa lebih termotivasi dan memahami konsep bangun datar dengan baik melalui media yang menarik dan interaktif dan media ini direkomendasikan untuk diterapkan lebih luas dengan sedikit revisi untuk meningkatkan variasi soal evaluasi.

DISKUSI

Penelitian ini sudah berhasil mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT menggunakan Google Sites yang dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep bangun datar. Google sites banyak digunakan untuk menjadi media pembelajaran yang interaktif. Salah satu penelitian yang dilakukan oleh Billa & Siregar, (2022) “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Berbantuan Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar” hasil penelitian yaitu media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini adalah valid, praktis dan efektif. Dengan begitu pemanfaatan google sites sebagai media memberikan dampak yang baik terhadap proses pembelajaran siswa.

Penelitian serupa dilakukan pada penelitian yang dilakukan oleh Violinzky et al., (2023) “Bahan ajar berbasis google sites materi luas bangun datar matematika di kelas IV sekolah dasar” tujuan penelitian ini adalah mengembangkan, menguji kelayakan, serta mengetahui tingkat kemudahan bahan ajar berbasis google sites materi luas bangun datar matematika kelas IV sekolah dasar dan mendapatkan hasil n hasil validasi diketahui ahli materi uji validasi 84,18% menjadi 87,25%, ahli bahasa 82,6% menjadi 82,8%, ahli konsep 83,285% menjadi 84,285%, dan ahli penampilan 87,14% menjadi 87,714%. Hasil rekapitulasi uji validasi 84,30% menjadi 85,85%. Pemaparan hasil penilaian angket respon guru mendapatkan persentase 93,84%, angket respon siswa mendapatkan persentase 87,27%. Berdasarkan hasil respon guru dan siswa maka dapat ditarik kesimpulannya produk yang dikembangkan sangat mudah untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran matematika kelas IV. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivis yang menekankan pentingnya media interaktif dalam membantu siswa membangun pemahaman konsep secara mandiri.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis ICT menggunakan Google Sites pada materi bangun datar untuk siswa kelas III sekolah dasar dinyatakan valid, praktis, dan efektif. Berdasarkan hasil penilaian sejawat, media ini memperoleh skor kelayakan materi sebesar 100%, kelayakan bahasa sebesar 91,6%, dan kelayakan media sebesar 91,6%, yang semuanya masuk dalam kategori sangat layak. Implementasi kepada siswa menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan tingkat kelayakan sebesar 91% berdasarkan tanggapan siswa melalui angket. Media ini berhasil memadukan elemen interaktif, seperti materi pembelajaran, video, kuis evaluasi, serta desain yang menarik dan mudah digunakan, sehingga meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap konsep bangun datar.

Adapun saran dari penelitian ini, pengembang media pembelajaran disarankan untuk meningkatkan variasi soal evaluasi, khususnya pada bagian games edukasi, agar dapat lebih menantang dan mendukung berbagai tingkat pemahaman siswa. Implementasi media ini sebaiknya diperluas ke berbagai sekolah dan kelas lainnya untuk memastikan manfaatnya dapat dirasakan secara lebih luas. Penelitian lanjutan juga diharapkan dapat mengintegrasikan lebih banyak

teknologi dan fitur interaktif, seperti simulasi 3D atau augmented reality, agar media pembelajaran semakin relevan dengan kebutuhan pembelajaran modern di era digital..

REFERENSI

- Billa, R. F. S., & Siregar, T. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Berbantuan Augmented Reality untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia*, 2(2), 294–302.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–43. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Darmansyah, A., Laelatul Munawaroh, & Susanti, A. (2023). Penerapan Pembelajaran Online Berbasis Ict Dengan Memanfaatkan Aplikasi Kahoot Terhadap Pengetahuan Guru Di Sd Dewi Kunti 1 Tigaraksa. *PERISKOP: Jurnal Sains Dan Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1–7. <https://doi.org/10.58660/periskop.v4i1.38>
- Dewi, S. Z., & Hilman, I. (2018). Penggunaan TIK sebagai Sumber dan Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(2), 48–53. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v2i2.15100>
- Farah, R. A., & Budiyo. (2018). Pembelajaran Matematika Materi Geometri Di Sd Al Hikmah Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(3), 373–383.
- Kurniawan, R., Tarigan, D., Simanjuntak, E. B., Mailani, E., & Manurung, I. F. U. (2023). RESEARCH ARTICLE <https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJMS>. 01(02), 64–71.
- Lailiyah, N. N., & Mardiyah, S. Z. (2021). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK di Madrasah Ibtidaiyah. *Bidayatuna Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 89. <https://doi.org/10.54471/bidayatuna.v4i1.868>
- Napitu, F. R., Fitri, I. N., Limbong, J., & Sulistiani, N. R. (2023). Pemanfaatan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Siliwangi Seri Pendidikan*, 9(1), 1–6.
- Nugroho, M. K. C., & Hendrastomo, G. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora*, 12(2), 59–70. <https://doi.org/10.26418/j-psh.v12i2.48934>
- Rahman, N. A., & Indrawati, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Google Sites Pada Materi Segi Empat Kelas IV SDN Sambidoplang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(8), 1698–1707. <https://ejournal.unesa.ac.id/>
- Ratnawati, Subhan, M., & Delmayani. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Materi Bangun Datar Untuk Mendukung Merdeka Belajar Siswa di Kelas IV SDN 15 Koto Besar. 14(September), 456–466. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v14i2>.
- Rini, J., Diah, S. L., & Dewi, H. L. (2022). DEDIKASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat. *DEDIKASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 26–32.
- Sari, T., & Putri, J. H. (2024). Pembelajaran Matematika sebagai Wadah Meningkatkan Kualitas Proses Belajar Siswa. *OMEGA: Jurnal Keilmuan Pendidikan Matematika*, 3(2), 73–79. <https://doi.org/prefix by crossref>
- Susanti, & Fitriani, R. (2023). Preliminary Analysis for Development of Google Sites Web-Based Learning Media. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(1), 55–65.
- Trisiana, A., & Wartoyo. (2016). Desain Pengembangan model pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui ADDIE Model untuk Meningkatkan Karakter Mahasiswa di Universitas *PKn Progresif*, 11(1), 312–330. <https://media.neliti.com/media/publications/159079-ID-desain-pengembangan-model-pembelajaran-p.pdf>

- Violinzky, S. D. A., Hadi, F. R., & Pradana, L. N. (2023). Bahan ajar berbasis google sites materi luas bangun datar matematika di kelas IV sekolah dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 105–118.
<http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/4303>
<http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/viewFile/4303/3293>
- Yanti, L. N. (2022). Pengaruh Media Video Pembelajaran Dan Peran Guru Terhadap Hasil Belajar Matematika Dengan Motivasi Sebagai Variabel Intervening (Study Kasus Pada Siswa Kelas Vi Sd Gugus 1 Kecamatan Binuang). *Kindai*, 18(2), 287–304.
<https://doi.org/10.35972/kindai.v18i2.798>