PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEBSITE GOOGLE SITE DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS V DI SDN 31 TUMAMPUA V

SKRIPSI

Diajukan Dengan Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar

Sarjana Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

STKIP Andi Matappa

Oleh:

SYAMSINAR

920862060025

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

STKIP ANDI MATAPPA

2024

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/udV_mPe5CBtoICBn3oIPbA

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *WEBSITE GOOGLE SITE* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS V DI SDN 31 TUMAMPUA V

Atas Nama Saudara(i):

Nama : SYAMSINAR

NIM : 920862060025

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Setelah diperiksa/diteliti ulang, telah memenuhi prasyarat untuk dipertahankan dalam ujian skripsi.

Pangkajene, 15 Juli 2024

Disetujui Oleh:

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Ahmad Budi Sutrisno, M.Pd	**A. Jaya Alam, SH., MM.**

Diketahui Oleh:

Ketua STKIP Andi Matappa	Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
A. Zam Immawan Alam.SH.,MH	**Firdha Razak, S.Pd.,M.Pd**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/udV_mPe5CBtoICBn3oIPbA

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pedidikan pada hari Sabtu 28 September 2024

Disahkan Oleh:

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan
Ilmu Pendidikan Andi Matappa

A.ZAM IMMAWAN ALAM, SH. MH.

Dengan Susunan Panitia Ujian sebagai berikut :

Ketua	: Dr. AHMAD BUDI SUTRISNO, M.Pd	(.....)
Sekretaris	: A. JAYA ALAM, SH., MM	(.....)
Penguji	: 1. Drs. H. MUHAMMAD ZAID, M.Pd	(.....)
	2. RUSTINAH, S.Pd., M.Pd	(.....)
Pembimbing	: 1. Dr. AHMAD BUDI SUTRISNO, M.Pd	(.....)
	2. A. JAYA ALAM, SH., MM	(.....)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/udV_mPe5CBtoICBn3oIPbA

PERYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syamsinar

NPM : 920862060025

Jurusan/ Program Studi : Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Website Google Site* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata pelajaran Matematika Siswa Kelas V di SDN 31 Tumampua V.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan hasil karya saya sendiri dan segala sesuatunya dikemukanan hari adalah tanggung jawab saya sendiri,. Apabila dikemudian hari menyatakan isi skripsi ini, baik Sebagian maupun seluruhnya hasil tiruan atau duplikat , maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Pangkep, 27 September 2024

Yang membuat pernyataan

Syamsinar

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/udV_mPe5CBtoICBn3oIPbA

MOTTO

“Hidup bukanlah sebuah kompetisi tentang siapa yang cepat dia yang akan menang dan siapa yang lambat dia yang akan kalah, tetapi tentang siapa yang pada akhirnya sampai pada tujuan, karena proses setiap orang berbeda-beda.”

(Penulis)

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum, sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri.”

(QS. Ar-Ra’d ayat 11)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tua yang paling berjasa dalam hidup saya karena tiada hentinya melangitkan doa baiknya serta memberikan dukungan dalam memperjuangkan masa depan dan kebahagiaan putri keduanya.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/udV_mPe5CBtoICBn3oIPbA

ABSTRAK

Syamsinar, 2024. Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Website Google site* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas V di SDN 31 Tumampua V Kabupaten Pangkep. Skripsi. Dibimbing oleh Ahmad Budi Sutrisno dan A. Jaya Alam, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *website google site* pada mata pelajaran Matematika siswa kelas V SDN 31 Tumampua V Tahun Pelajaran 2023/2024. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dimana setiap siklus terdiri dari 4 pertemuan terhadap 20 subjek penelitian yaitu siswa kelas V di SDN 31 Tumampua V. Pengumpulan data dengan menggunakan instrumen lembar observasi untuk melihat aktivitas guru dan siswa, tes untuk mengukur hasil belajar siswa. Analisis data yang digunakan yaitu analisis data kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *website google site* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 31 Tumampua V Kabupaten Pangkep. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa dan ketuntasan belajar siswa. Nilai rata-rata hasil belajar yang diperoleh pada siklus I yaitu 62 dengan kategori kurang, dimana sebanyak 11 siswa atau 55% yang belum tuntas dan sebanyak 9 siswa atau 45% yang sudah tuntas. Sedangkan pada siklus II rata-rata hasil belajar yang diperoleh yaitu 80 dengan kategori baik, dimana sebanyak 3 siswa atau 20% yang belum tuntas dan sebanyak 17 siswa atau 80% yang sudah tuntas. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *website google site* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Media pembelajaran, *website google site,* hasil belajar.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/udV_mPe5CBtoICBn3oIPbA

ABSTRACT

Syamsinar, 2024. *Implementation of Interactive Learning Media Based on the Google Site Website to Improve Learning Outcomes in Mathematics Subjects for Class V Students at SDN 31 Tumampua V, Pangkep Regency. Thesis. Supervised by Ahmad Budi Sutrisno and A. Jaya Alam, STKIP Andi Matappa Primary School Teacher Education Study Program.*

This research is Classroom Action Research (PTK) which aims to determine the improvement in learning outcomes through the application of interactive learning media based on the Google site website in the Mathematics subject for class V students at SDN 31 Tumampua V for the 2023/2024 academic year. This research was carried out in two cycles where each cycle consisted of 4 meetings with 20 research subjects, namely class V students at SDN 31 Tumampua V. Data were collected using observation sheet instruments to see teacher and student activities, tests to measure student learning outcomes. The data analysis used is quantitative data analysis.

The results of the research show that the use of interactive learning media based on the Google site website can improve the learning outcomes of class V students at SDN 31 Tumampua V, Pangkep Regency. This can be seen from the increase in students' average scores and students' learning completion. The average value of learning outcomes obtained in cycle I was 62 in the poor category, where as many as 11 students or 55% had not yet completed and as many as 9 students or 45% had completed. Meanwhile, in cycle II the average learning result obtained was 80 in the good category, of which 3 students or 20% had not completed it and 17 students or 80% had completed it. From these result it can be concluded that interactive learning media based pn the Google site can improve student learning outcomes.

Keywords: Learning media, Google site website, learning outcomes.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/udV_mPe5CBtoICBn3oIPbA

KATA PENGANTAR

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dan dirampungkan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa.

Dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai hambatan dan kesulitan yang pada dasarnya memberikan hikmah tersendiri bagi penulis, walau hanya berbekal kemampuan yang serba terbatas, namun tidak melemahkan semangat dijiwa untuk berusaha menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa semasa kuliah sampai selesainya skripsi ini berkat bantuan dari berbagai pihak Oleh karena itu sepantasnya pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih setinggi-tingginya kepada:

1. Hj. Zaorah Sapan, S.Pd selaku Ketua Yayasan Matahari Matappa.
2. A. Zam Immawan Alam, SH., MH Selaku Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa.
3. A. Aztri Fithrayani Alam, SH., MH selaku Wakil Ketua II Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa.
4. Firdha Razak, S.Pd., M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD).

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/udV_mPe5CBtoICBn3oIPbA

5. Dr. Ahmad Budi Sutrisno, M.Pd selaku pembimbing I dan A. Jaya Alam, SH., MM selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memberi masukan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Segenap Dosen dan staf STKIP Andi Matappa, khususnya Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah mendidik dan mengajarkan ilmunya dengan ikhlas serta memberikan arahan selama penulis melaksanakan pendidikan.
7. Segenap guru dan siswa/siswi SDN 31 Tumampua V yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian ini.
8. Teristimewa diucapkan banyak terima kasih dan penghormatan kepada Ayahanda Muh. Tamrin dan Ibunda Mantasia, dua orang paling berjasa dalam hidup penulis, yang tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan motivasi. Terima kasih selalu berjuang dan memberikan dukungan serta memanjatkan doa yang tulus sehingga penulis berhasil menyelesaikan studi. Sehat selalu dan hiduplah lebih lama lagi, kalian harus selalu ada disetiap perjalanan dan pencapaian hidup penulis.
9. Terima kasih kepada saudari penulis Masyita dan Mitha Azzahra serta seluruh keluarga tercinta yang selalu memberi semangat dan dukungan sehingga penulis berhasil menyelesaikan studi.
10. Terima kasih kepada Gmix Squad sahabat penulis Pratiwi, Rahmanillah, Fiki Fahirah, Firdani Dzul Mumtihani, Nirmalasari, Adrianingsih dan Musdalifah yang selalu menemani seluruh perjuangan ini dari SMA hingga saat ini dan selalu memberikan berbagai motivasi dan dukungan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/udV_mPe5CBtoICBn3oIPbA

11. Terima kasih kepada sahabat penulis Hasmawati dan Ince Nurhikma yang selalu menemani, membantu, memberi dukungan dan mendengarkan keluh kesah penulis serta menjadi partner jalan-jalan untuk melepas beban selama proses perkuliahan ini.
12. Terima kasih kepada teman seperjuangan dibangku kuliah Ria Anugerah, Sasmianti Aprilia, ST. Sarpiana, Rahmanillah, Nurhafida, Pratiwi dan Minarni yang telah membersamai penulis dari awal kuliah hingga saat ini. Terima kasih karena tidak pernah meninggalkan penulis, selalu menjadi garda terdepan saat penulis membutuhkan bantuan serta selalu mendengarkan keluh kesah penulis selama perkuliahan.
13. Terima kasih kepada keluarga besar TK Pertiwi Anrong Appaka dan KB Maccini Baji yang selalu membantu, memberi semangat dan dukungan sehingga penulis berhasil menyelesaikan studi.
14. Dan yang terakhir terima kasih kepada perempuan sederhana namun terkadang sangat sulit dimengerti isi kepalanya, sang penulis skripsi ini, diri saya sendiri, Syamsinar. Terima kasih sudah bertahan sejauh ini. Terima kasih tetap memilih berusaha dan merayakan dirimu sendiri sampai di titik ini, walaupun seringkali merasa putus asa atas apa yang diusahakan tidak tercapai sesuai harapannya. Terima kasih karena memutuskan tidak menyerah sesulit apapun penyusunan skripsi ini dan telah menyelesaikannya sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan untuk diri sendiri. Berbahagialah selalu dimanapun berada, apapun kurang dan lebihmu mari merayakannya dengan diri sendiri.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/udV_mPe5CBtoICBn3oIPbA

Semoga bantuan dari berbagai pihak dapat bernilai ibadah dan memperoleh imbalan yang berlipat ganda disisi Allah SWT. Dalam kedudukannya sebagai manusia yang tidak lepas dari kekhilafan, penulis menyadari skripsi ini masih perlu disempurnakan. Karenanya dengan tangan terbuka penulis mengharapkan masukan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan. Aamiin.

Pangkajene, 20 Juli 2024

Syamsinar

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/udV_mPe5CBtoICBn3oIPbA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
MOTTO	iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	12
B. Rumusan Masalah	12
C. Pemecahan Masalah	12
D. Tujuan Penelitian	13
E. Manfaat Penelitian	13

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/udV_mPe5CBtoICBn3oIPbA

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR 15

A. Kajian Pustaka 15

B. Kerangka Pikir 46

BAB III METODE PENELITIAN 50

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian 50

B. Subyek Penelitian 51

C. Lokasi dan Waktu Penelitian 51

D. Prosedur dan Desain Penelitian 51

E. Instrumen Penelitian 55

F. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data 56

G. Teknik Analisa Data 57

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 59

A. Hasil Penelitian 59

B. Pembahasan 89

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 94

A. Kesimpulan 94

B. Saran 94

DAFTAR PUSTAKA 96

LAMPIRAN 100

RIWAYAT HIDUP 253

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/udV_mPe5CBtoICBn3oIPbA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Kategori Kriteria Penilaian Hasil Belajar 57

Tabel 4.1 Statistik Skor Hasil Tes Belajar Siswa Siklus I 68

Tabel 4.2 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Murid Kelas V Siklus I 69

Tabel 4.3 Statistik Skor Hasil Tes Belajar Siswa Siklus II 81

Tabel 4.2 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Murid Kelas V Siklus II 82

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/udV_mPe5CBtoICBn3oIPbA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal Google Site 26

Gambar 2.2 Untuk Membuat Site 26

Gambar 2.3 Memberi Nama Site 27

Gambar 2.4 Memberi Judul Site 27

Gambar 2.5 Mengatur Layout 28

Gambar 2.6 Menambahkan Media 28

Gambar 2.7 Menambahkan Konten 29

Gambar 2.8 Memilih Tema 30

Gambar 2.9 Mempublikasi Site 31

Gambar 2.10 Kerangka Berpikir 48

Gambar 3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas Suharsimi Arikunto 52

Gambar Diagram 4.1 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas V Siklus I 69

Gambar Diagram 4.2 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas V Siklus II 82

Gambar Diagram 4.3 Diagram Perbandingan Observasi Aktivitas Guru 86

Gambar Diagram 4.4 Diagram Perbandingan Observasi Aktivitas Siswa 87

Gambar Diagram 4.5 Diagram Perbandingan Tes Hasil Belajar 88

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/udV_mPe5CBtoICBn3oIPbA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar 101

Lampiran 2 Lembar Observasi Guru dan Siswa 150

Lampiran 3 LKPD 180

Lampiran 4 Kisi-Kisi Tes Hasil Belajar 189

Lampiran 5 Tes Hasil Belajar 202

Lampiran 6 Daftar Hadir 209

Lampiran 7 Daftar Hasil Observasi Aktivitas Guru 210

Lampiran 8 Daftar Hasil Observasi Aktivitas Siswa 214

Lampiran 9 Daftar Nilai Hasil Belajar 216

Lampiran 10 Lembar Validasi 218

Lampiran 11 Persuratan 238

Lampiran 12 Dokumentasi 249

Lampiran 13 Riwayat Hidup 253

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/udV_mPe5CBtoICBn3oIPbA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan manusia, ini berarti bahwa setiap manusia berhak mendapatkannya dan diharapkan untuk selalu berkembang didalamnya, Pendidikan tidak akan ada habisnya, pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan. Sehingga, menjadi seorang yang terdidik itu sangat penting. Manusia dididik menjadi orang yang berguna baik bagi Negara, Nusa dan Bangsa (Yayan Alpian et al., 2019). Pada beberapa pelaksanaan pendidikan tentu tidak hanya mengedepankan penanaman semata melainkan penanaman karakter bangsa yang dimaksud juga telah diatur didalam Undang-Undang Negara Indonesia. Hal ini dilakukan guna memberikan arah terhadap pelaksanaan dan perkembangan pendidikan di Indonesia untuk masa yang akan datang. Pendidikan di Indonesia dapat memberikan kontribusi yang jelas terhadap masyarakat dan Negara Indonesia. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, telah diatur terkait arah dan cara pelaksanaan pendidikan nasional yang didalamnya memuat tentang tujuan dan fungsi pendidikan di Indonesia. Tujuan dan fungsi pendidikan yang telah terurai dalam Undang-Undang tersebut arah pendidikan dapat terlihat secara jelas bahwa pendidikan di Indonesia bertujuan untuk mempersiapkan generasi bangsa yang lebih baik. Meski telah diatur didalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003, fungsi dan tujuan pendidikan juga dapat dikembangkan sesuai dengan visi dan misi

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/udV_mPe5CBtoICBn3oIPbA

institusi penyelenggara pendidikan, hal inilah yang dimaksud dengan pelaksanaan pendidikan berbasis otonomi daerah. Sehingga output dari institusi pendidikan tersebut dapat terserap dan memiliki daya guna yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat yang ada di lingkungan institusi pendidikan tersebut, sehingga fungsi dan tujuan pendidikan nasional dapat dirasakan secara langsung oleh masyarakat dan pemerintah (Sujana, 2019). Kebijakan pendidikan nasional terus mengalami pembaharuan dan inovasi mengikuti perkembangan teknologi pembelajaran saat ini karena semakin banyak negara-negara maju telah memanfaatkan perkembangan teknologi dalam platform inovasi pendidikan mereka yang kemudian melahirkan sistem pembelajaran berbasis website, online learning, *Massive Open Online Course* (MOOC) dan pendidikan jarak jauh berbasis online learning lainnya (Zen, 2019).

Seiring perkembangan teknologi yang semakin canggih harus diimbangi dengan berjalannya pendidikan di sekolah. Saat ini, teknologi dengan segala kelebihannya mampu menyediakan akses informasi secara cepat dan tidak terbatas sehingga siswa dapat memperoleh materi pembelajaran dengan mudahnya. Hal ini memberikan tantangan bagi guru agar siswa tetap menjadikan guru sebagai sumber belajar yang utama bagi siswa. Guru dituntut untuk bisa beradaptasi dan menyesuaikan diri dengan segala perubahan yang ada agar mampu membimbing dan mengarahkan siswa. Guru harus mampu mengambil perananya secara tepat agar tetap menjadi pribadi yang dibutuhkan dalam membimbing, mengarahkan, memotivasi, serta mendesain pembelajaran yang berlangsung didalam kelas.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/udV_mPe5CBtoICBn3oIPbA

Teknologi diciptakan agar menyelesaikan permasalahan dan untuk memudahkan pekerjaan. Teknologi mempunyai peran dan kontribusi penting dalam kehidupan, tidak terkecuali bagi pendidikan yaitu untuk mengoptimalkan pembelajaran secara efektif sesuai perkembangan, kondisi dan kebutuhan masyarakat. Peran tersebut akan dirasakan bilamana manusia dapat menerima dan beradaptasi dengan perubahan (Yudha setiawan, 2022).

Teknologi memungkinkan akses mudah terhadap sumber daya pembelajaran secara online, seperti *e-book*, materi pembelajaran interaktif, video dan sumber daya digital lainnya. Siswa dapat mengakses materi pembelajaran tersebut dari mana saja dan kapan saja, mengatasi batasan geografis dan waktu. Teknologi memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran melalui beragam alat interaktif, seperti simulasi, permainan edukatif, video interaktif dan platform pembelajaran online. Hal ini memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan memahami konsep secara mendalam. Teknologi memungkinkan personalisasi pembelajaran dengan menyediakan platform pembelajaran adaptif yang dapat menyesuaikan materi, tugas dan umpan balik berdasarkan kebutuhan dan tingkat pemahaman individu siswa. Hal ini membantu siswa untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri dan sesuai dengan gaya belajar mereka (Said, 2023).

Keterampilan belajar menggunakan teknologi digital akan sangat membantu lebih cepat untuk mendapatkan serta meningkatkan life skills pada peserta didik, dan pendidik pun dengan mudah mengembangkan bahan pembelajaran. Menurut pendekatan ilmu pengetahuan memberikan gambaran

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/udV_mPe5CBtoICBn3oIPbA

dimanfaatkan oleh pendidik untuk membuat media pembelajaran interaktif (Meldiani & Nurhamidah, 2023).

Google Site adalah platform yang memungkinkan pengguna untuk membuat situs web dengan mudah tanpa perlu keahlian pemrograman atau desain yang rumit. Keterkaitannya dengan hasil belajar matematika dapat bervariasi tergantung pada bagaimana situs tersebut dimanfaatkan dalam konteks pembelajaran matematika. Berikut beberapa kemungkinan keterkaitannya:

1. Situs Pembelajaran Matematika: Seorang guru matematika atau bahkan siswa dapat menggunakan *Google Site* sebagai platform untuk membuat situs web yang berisi materi pelajaran, latihan, kuis, sumber daya tambahan, dan lain-lain. Situs ini dapat dirancang untuk memberikan bantuan belajar yang terstruktur dan mudah diakses bagi siswa. Dalam hal ini, keterkaitannya adalah bahwa *Google Site* memberikan alat untuk menyajikan materi dan memfasilitasi pembelajaran matematika.
2. Kolaborasi dan Berbagi Informasi: *Google Site* memungkinkan kolaborasi yang mudah antara guru dan siswa. Misalnya, guru matematika dapat membuat situs web kelas tempat dia memposting tugas, sumber daya, dan informasi penting lainnya. Siswa dapat mengaksesnya, mengunduh materi, dan bahkan berkolaborasi dalam proyek-proyek daring. Keterkaitan di sini adalah dalam menyediakan saluran komunikasi dan kolaborasi yang meningkatkan aksesibilitas dan distribusi informasi terkait matematika.
3. Portofolio Pembelajaran: *Google Site* dapat digunakan sebagai platform untuk membuat portofolio pembelajaran, di mana siswa dapat menampilkan proyek-

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/udV_mPe5CBtoICBn3oIPbA

proyek atau pencapaian-pencapaian matematika mereka. Ini dapat mencakup pemecahan masalah, proyek penelitian, atau penjelasan konsep matematika yang mereka kuasai. Dalam hal ini, *Google Site* membantu dalam memvisualisasikan dan membagikan hasil belajar siswa dalam matematika.

4. Pusat Sumber Belajar: Sebuah *Google Site* dapat berfungsi sebagai pusat sumber daya belajar bagi siswa. Misalnya, situs tersebut dapat berisi tautan ke video pembelajaran, situs web interaktif, game matematika, dan materi belajar lainnya yang tersedia secara daring. Hal ini dapat meningkatkan aksesibilitas siswa terhadap materi-materi tambahan yang dapat membantu dalam memahami konsep-konsep matematika yang sulit.
5. Dengan demikian, keterkaitan antara *Google Site* dan hasil belajar matematika terletak pada cara penggunaannya sebagai alat untuk menyajikan materi, berkolaborasi, memvisualisasikan hasil belajar, dan menyediakan sumber daya belajar tambahan. Penggunaan yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika dan memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih baik bagi siswa.

Hasil penelitian relevan yang dijadikan acuan yaitu penelitian N. L. Gede Sulistyawati, I Md. Suarjana dan Citra Wibawa, 2022 pada jurnal pendidikan dan konseling hasil penelitian menyebutkan bahwa siswa di SDN Negeri 2 Meliling tepatnya siswa kelas IV SD terlihat adanya perbedaan yang mencolok dari hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media berbasis *google site*. Dengan adanya penggunaan media berbasis *google site*, siswa menjadi lebih aktif di kegiatan belajar secara mandiri dan siswa menjadi semakin terbiasa dengan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/udV_mPe5CBtoICBn3oIPbA

menggunakan media berbasis teknologi di era revolusi 4.0 ini. Selanjutnya, dengan menggunakan media pembelajaran berbasis google site ini pula siswa dapat mengakses materi pembelajaran secara mandiri dimana dan kapan saja sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat dari sebelum menggunakan media tersebut (Sulistyawati et al., 2022).

Adanya media pembelajaran *website Google Site* ini diharapkan dapat membantu peserta didik dan juga guru dalam proses pembelajaran agar menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian sebagai upaya perbaikan proses pembelajaran dan peningkatan hasil belajar siswa dengan judul: **"Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Website Google Site* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas V Di SDN 31 Tumampua V".**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu "Apakah penerapan media interaktif berbasis *website google site* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika siswa kelas V di SDN 31 Tumampua V?"

C. Pemecahan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas yakni masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V di SDN 31 Tumampua V, peneliti memilih untuk mengatasi masalah tersebut dengan menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis *website google site* pada mata pelajaran

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/udV_mPe5CBtoICBn3oIPbA

matematika. Penerapan media interaktif berbasis *website google site* ini bertujuan sebagai sumber belajar dan media. Media ini mudah digunakan karena berbasis website, peserta didik hanya perlu membuka link (alamat web) dan dokumen yang diberikan guru melalui *web browser* yang sudah tersedia di *smartphone*, sehingga peserta didik tidak memerlukan aplikasi lain untuk membukanya. Selain itu proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *website google site* akan jauh lebih menyenangkan dan menarik karena pada bagian simulasi terdapat game yang berkaitan dengan materi dan bisa dimainkan oleh siswa, sehingga dalam hal ini akan membuat siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Indikator keberhasilan yang diukur dalam penelitian ini adalah meningkatnya hasil belajar siswa yang diukur melalui tes tuntas secara individu atau melebihi standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditetapkan sekolah yaitu 70.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan media pembelajaran interaktif *website google site* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V di SDN 31 Tumampua V.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini:

1) Manfaat Teoritis

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/udV_mPe5CBtoICBn3oIPbA

Secara Teoritis, hasil Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi untuk penelitian lebih lanjut mengenai penerapan media pembelajaran berbasis *website google site*.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa, membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa serta memperjelas dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, dapat menambah pengalaman belajar menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Guru, menambah wawasan dan kreativitas guru terhadap alternatif pembuatan media yang menarik dan bermanfaat bagi kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *website google site*.

c. Bagi Sekolah, dapat dijadikan sebagai bahan masukan untuk menerapkan kebijakan tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran guna meningkatkan mutu pendidikan sekolah.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/udV_mPe5CBtoICBn3oIPbA

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif merupakan suatu alat perantara penyampaian materi pembelajaran oleh guru kepada siswa dimana pada penggunaannya menimbulkan interaksi antara siswa dengan media dengan cara saling berkaitan serta saling memberikan aksi dan reaksi antara yang satu dengan yang lainnya.

Multimedia interaktif merupakan perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, gambar, suara, animasi, dan lain sebagainya yang telah dikemas menjadi file digital dan dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioprasikan oleh pengguna, sehingga dapat memilih apa yang akan dilakukan untuk proses selanjutnya (Manurung, 2021).

Menurut Wiana (2017), multimedia atau media interaktif merupakan menggabungkan gambar, video, fotografi, grafik dan animasi dengan suara, teks dan data suara interaktif yang terdapat pada komputer. Media Interaktif adalah integrasi dari media digital termasuk kombinasi dari *electronic text, graphics, moving images*, dan *sound* ke dalam lingkungan digital yang terstruktur yang dapat membuat orang berinteraksi dengan data untuk tujuan yang tepat. Lingkungan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/udV_mPe5CBtoICBn3oIPbA

digital meliputi Internet, Telekomunikasi, Interactive digital television dan Game Interactive.

Menurut Samodra et al (2009), multimedia interaktif dapat diartikan sebagai kombinasi berbagai unsur media yang terdiri dari teks, grafis, foto, animasi, video, dan suara yang disajikan secara secara interaktif dalam media pembelajaran. Konsep-konsep abstrak dapat disajikan secara lebih nyata dalam proses pembelajaran untuk memudahkan siswa memahaminya. Siswa akan belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga dapat memperbaiki hasil belajarnya. Dale mengatakan dalam teorinya bahwa semakin banyak indera yang digunakan siswa dalam belajar semakin baik retensi/daya ingat siswa sebagaimana yang digambarkan dalam kerucut pengalaman belajar.

Menurut Warsita (2008:36) media interaktif digolongkan sebagai media konstruktivistik yang terdiri dari pembelajaran, siswa, dan proses pernbelajaran. Dalam proses pembelajaran teknologi seperti komputer, adalah alat dalam multimedia dan jaringan web terluas di dunia yang sangat besar pengaruhnya terhadap siswa dalam proses pembelajaran. Program multimedia interaksi merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis komputer yang mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafik, foto, video, animasi, musik, narasi (Tarigan & Siagian, 2015). Google site dapat meningkatkan konstruktivistik siswa karena mendorong siswa untuk berinteraksi secara aktif dengan materi, mendorong keterlibatan dan partisipasi dengan menggunakan media seperti video atau simulasi membuat siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran yang membantu mengembangkan pemahaman lebih mendalam, memperkuat

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/udV_mPe5CBtoICBn3oIPbA

pemahaman konsep dengan membantu siswa untuk menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang dimiliki, menyediakan lingkungan pembelajaran yang beragam memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi dan menemukan makna sendiri dari materi yang dipelajari dan mendukung pembelajaran kolaboratif memungkinkan siswa bekerja sama, berdiskusi, dan bertukar ide yang memperkaya pengetahuan siswa.

Dari pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media interaktif adalah alat perantara yang menggabungkan gambar, video, fotografi, grafik dan animasi dengan suara, teks dan data suara interaktif yang terdapat pada komputer, terdiri dari pembelajaran, siswa, dan proses pernbelajaran.

b. Kelebihan dan kekurangan media interaktif

Multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang memiliki banyak kelebihan. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Munir (2012: 113), bahwa beberapa keunggulan multimedia interaktif yaitu: (1) sistem pembelajaran lebih interaktif dan komunikatif; (2) pendidik akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran; (3) mampu menggabungkan antara teks, gambar, suara, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran; (4) menambah motivasi siswa selama proses pembelajaran hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan; (5) mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional; (6) melatih siswa lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/udV_mPe5CBtoICBn3oIPbA

Sma Negeri 1 Palu". Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas pada mata pelajaran matematika materi polinomial di kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Palu dapat disimpulkan bahwa: (1) Media video Animasi dan Google Sites dapat meningkatkan hasil belajar polinomial peserta didik; (2) Untuk aktivitas guru diperoleh hasil pada siklus I terdapat 3 aktivitas yang masih berada dalam kategori kurang baik dan pada siklus II semua aktivitas guru berada dalam kategori baik dan sangat baik; (3) Untuk aktivitas Peserta didik diperoleh hasil pada siklus I terdapat 4 aktivitas yang masih berada dalam kategori kurang baik dan pada siklus II semua aktivitas peserta didik berada dalam kategori baik dan sangat baik; (4) Respon peserta didik terdapat pembelajaran dengan menerapkan media video dan Google Sites yakni media video animasi membuat peserta didik tertarik dalam belajar dan memudahkan dalam memahami masalah yang diberikan, media Googles Sites dapat mengurangi aktivitas penggunaan handphone terhadap hal-hal yang tidak berkaitan dengan pembelajaran serta Googles Sites juga memudahkan peserta didik dalam membantu mencari referensi dan informasi.

B. Kerangka Pikir

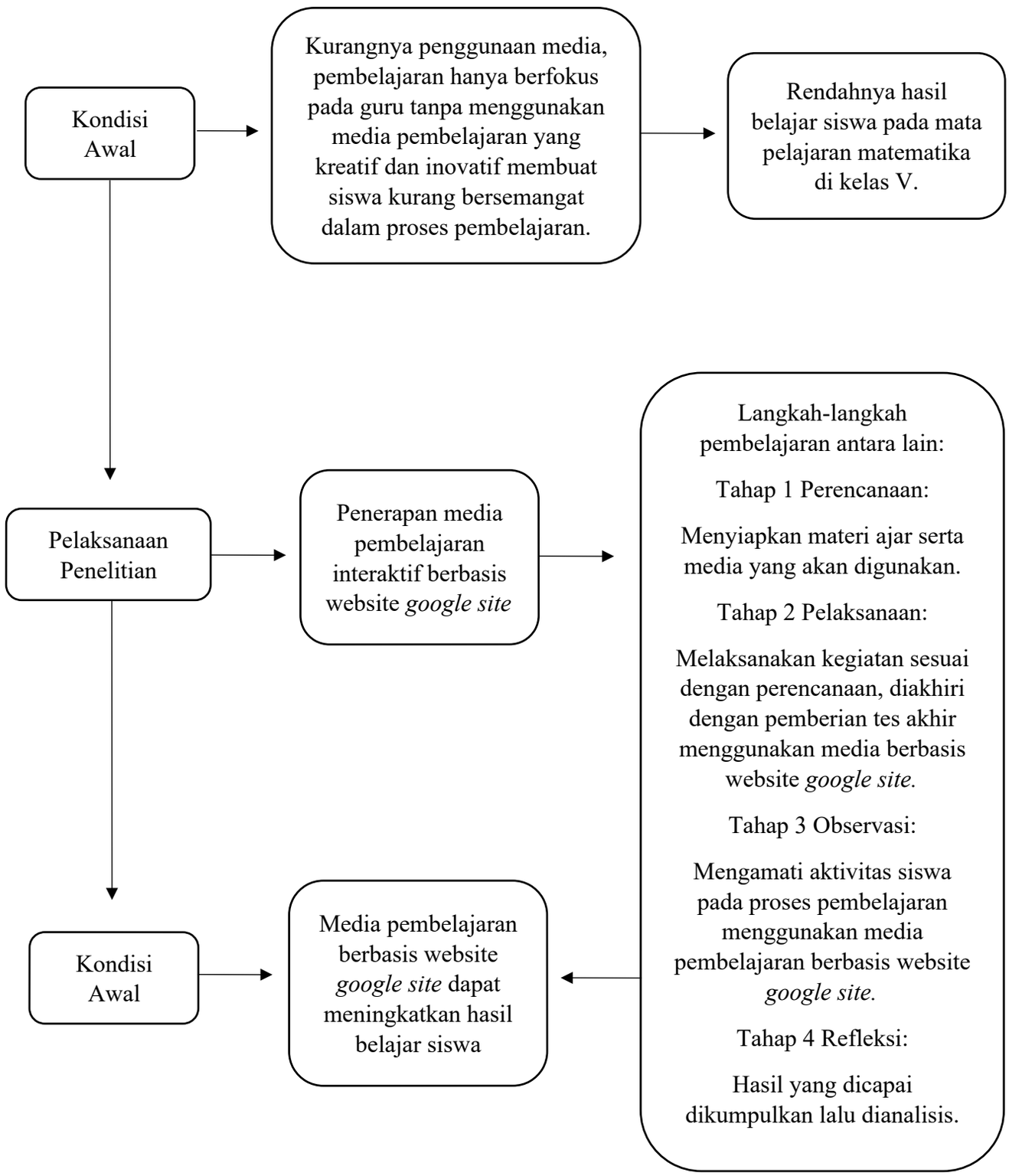
Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi sangat membantu dalam keefektifan proses pembelajaran dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa maka harus menggunakan media pembelajaran interaktif yang memiliki kemampuan untuk merangsang interaksi dan partisipasi aktif dari siswa dalam proses pembelajaran.Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan terdapat masalah yang ditemukan peneliti yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/udV_mPe5CBtoICBn3oIPbA

menyebabkan hasil belajar siswa di sekolah tersebut masih sangat rendah pada mata pembelajaran, salah satunya pada pembelajaran Matematika. Oleh karena itu diperlukan usaha perbaikan guna meningkatkan hasil belajar siswa dengan penggunaan media pembelajaran interaktif, agar siswa tidak bosan dan pembelajaran tidak berkesan pasif.

Media pembelajaran interaktif berbasis website google site ini merupakan salah satu media yang menarik untuk diterapkan dalam proses pembelajaran karena proses belajar akan menjadi lebih lengkap dan menarik. Harapannya melalui penggunaan media pembelajaran berbasis website google site pada proses pembelajaran ini dapat membuat siswa tertarik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/udV_mPe5CBtoICBn3oIPbA



Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/udV_mPe5CBtoICBn3oIPbA

Gambar 2.10 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah jawaban sementara yang hendak diuji kebenarannya melalui penelitian (Yam & Taufik, 2021). Adapun hipotesis tindakan pada penelitian ini yaitu pembelajaran dengan merapkan media pembelajaran interaktif berbasis website google site dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika siswa kelas V di SDN 31 Tumampua V.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/udV_mPe5CBtoICBn3oIPbA

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian tindakan kelas berasal dari istilah bahasa Inggris Classroom Action Research, yang dikenal dengan singkatan PTK yaitu penelitian yang dilakukan di kelas oleh guru/peneliti untuk mengetahui yang berarti penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subyek penelitian di kelas tersebut.

Penelitian tindakan kelas dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kajian atau kegiatan ilmiah dan bermetode yang dilakukan oleh guru/peneliti didalam kelas dengan menggunakan tindakan - tindakan untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran. Ilmiah dikatakan sebagai suatu yang bersifat atau berada dalam keilmuan dan metode yaitu cara berfikir, obyektif, rasional, sistematis berdasarkan fakta untuk menemukan, membuktikan, mengembangkan dan mengevaluasi suatu pengetahuan. Penelitian tindakan merupakan suatu rangkaian langkah - langkah (siklus) yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi yang terus mengalir menghasilkan siklus baru sampai penelitian tindakan kelas dihentikan (Azizah, 2021).

Tujuan dari penelitian tindakan kelas adalah melakukan perubahan kearah perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran di kelas, sehingga memberikan konstribusi yang besar bagi peningkatan kualitas pendidikan di sekolah. Tujuan utama penelitian tindakan kelas adalah perbaikan dan peningkatan layanan profesional guru dalam menangani proses pembelajaran dapat dicapai dengan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/udV_mPe5CBtoICBn3oIPbA

melakukan refleksi untuk mendiagnosis keadaan. Merefleksi adalah melakukan analisissintesis-interpretasi-eksplanasi dan berkesimpulan. Kemudian mencobakan alternatif tindakan dan dievaluasi efektivitasnya Tujuan penelitian tindakan kelas ialah pengembangan kemampuan-keterampilan guru untuk menghadapi permasalahan aktual pembelajaran di kelasnya dan atau di sekolahnya sendiri.

B. Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas V di SDN 31 Tumampua V dengan jumlah siswa 20 orang, terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan pada tahun ajaran 2023/2024.

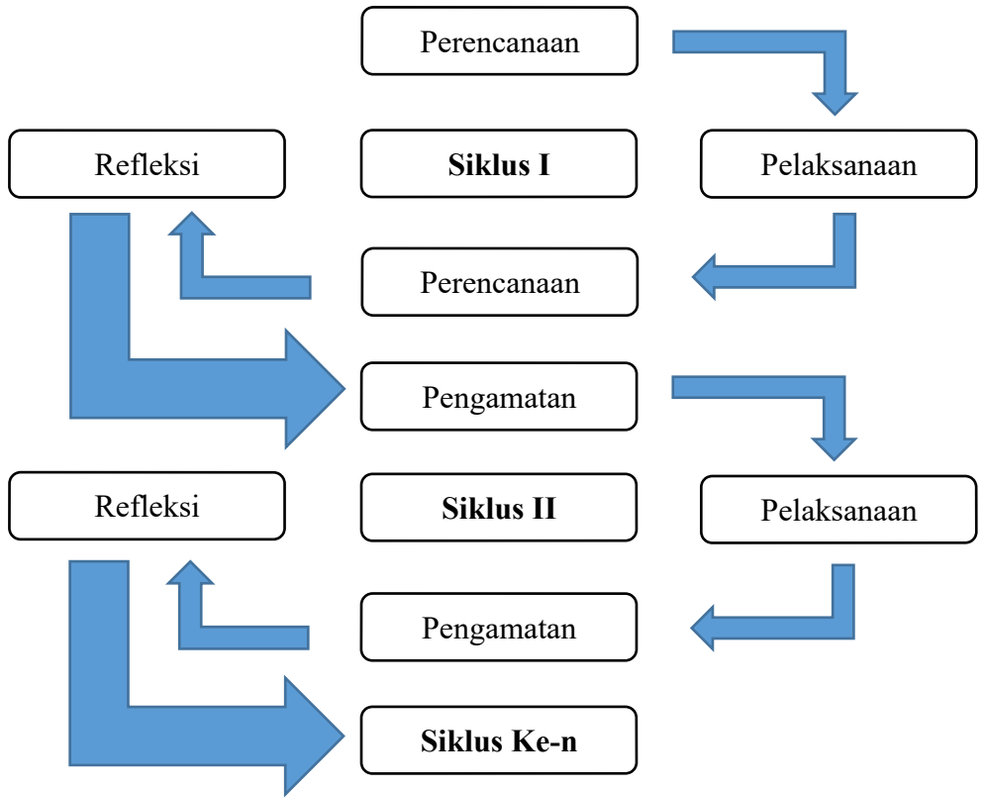
C. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan di SDN 31 Tumampua V di Jln. Andi Mauraga Kel. Tumampua Kecamatan Pangkajene Kab. Pangkajene dan Kepulauan. Waktu penelitian dilakukan berdasarkan perkiraan dan pertimbangan maka penelitian ini akan dilaksanakan sesuai tingkat kebutuhan sesuai dengan izin penelitian yang ditentukan. Adapun waktu penelitian yaitu tahun ajaran 2023/2024 pada semester genap 2024.

D. Prosedur dan Desain Penelitian

Prosedur yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini berbentuk siklus yang akan berlangsung melalui II siklus, dimana setiap siklus bisa terdiri dari satu pertemuan atau lebih. Arikunto (2013:17) menjelaskan bahwa satu siklus PTK terdiri dari empat langkah yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan dan (4) refleksi.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/udV_mPe5CBtoICBn3oIPbA



Gambar 3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas Suharsimi Arikunto

Uraian masing-masing tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Tahap Perencanaan (Plan)

Kegiatan yang dilakukan peneliti ditahap perencanaan adalah :

1) Melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada siswa.
2) Menetapkan dan mencari materi pembelajaran yang akan diajarkan
3) Peneliti bersama guru mengadakan diskusi untuk membuat kesepakatan tentang kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/udV_mPe5CBtoICBn3oIPbA

interaktif berbasis website google site yang sesuai dengan materi ajar dan tujuan pembelajaran.

4) Membuat Modul ajar yang sesuai dengan kurikulum Merdeka yang berlaku.
5) Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan selama proses pembelajaran di kelas.
6) Membuat Lembar Kerja Siswa (LKS).
7) Membuat soal tes untuk memperoleh data peningkatan hasil belajar siswa

b. Tahap Pelaksanaan tindakan (Action)

Melaksanakan kegiatan pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis website google site sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dipersiapkan sebelumnya, serta memberikan tes akhir melalui media pembelajaran berbasis website google site pada akhir tindakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa pada materi pembelajaran matematika yang telah ditetapkan.

c. Observasi (Observe)

Pelaksanaan pengamatan melibatkan beberapa pihak diantaranya guru, peneliti, dan siswa kelas V. Tahap ini dilaksanakan pengamatan selama proses pembelajaran dari kegiatan awal hingga akhir untuk melihat aktivitas pembelajaran siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis website google site, dengan berpedoman pada lembar observasi yang telah di buat oleh peneliti. Hal yang harus diamati oleh observer yaitu aktivitas siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran, dan proses pembelajaran dapat terlaksana sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/udV_mPe5CBtoICBn3oIPbA

d. Refleksi (Reflect)

Seluruh hasil yang dicapai dari tahap-tahap sebelumnya dikumpulkan serta dianalisis dalam tahap ini. Tujuan Refleksi ini adalah untuk mengetahui keberhasilan dan kekurangan dari proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis website google site, serta membuat perbaikan berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan. Hasil analisis data yang dilaksanakan dalam tahap ini dipergunakan sebagai acuan untuk melaksanakan siklus kedua dengan tahapan yang sama pada siklus sebelumnya yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

2. Siklus II

a. Tahap Perencanaan (Plan)

1) Kembali dirancang skenario pelaksanaan pembelajaran dalam siklus II dengan perbaikan dan penyempurnaan dari pembelajaran siklus I.
2) Kembali disiapkan media pembelajaran yang akan digunakan serta dokumen lain, seperti daftar hadir, lembar kerja siswa, dan instrument penelitian dll.
3) Kembali merancang instrumen (sesuai dengan masukan refleksi) untuk mengamati proses pembelajaran dan hasil belajar.
4) Kembali mendiskusikan dengan observer, yakni wali kelas yang diminta bantuan untuk ikut mengamati PTK, tentang hal-hal yang diperbaiki (berubah) pada pembelajaran di siklus ke-II.

b. Tahap Pelaksanaan tindakan (Action)

1) Melaksanakan pembelajaran siklus II dengan topik yang sama.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/udV_mPe5CBtoICBn3oIPbA

2) Dalam pelaksanaannya menerapkan dengan skenario yang telah diperbaiki dan disempurnakan dari tindakan sebelumnya di siklus I.

c. Observasi (Observe)

1) Melakukan pengamatan Kembali pada siklus II

2) Mengumpulkan data hasil pengamatan, lalu menganalisisnya.

d. Refleksi (Reflect)

Menggunakan analisis siklus I dan II sebagai pembuatan laporan.

E. Instrument Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat ukur, teknik dan proses pengumpulan data. Adapun instrumen penelitian ini menggunakan tes dan non tes. Tes terdiri dari lembar tes hasil belajar sedangkan non tes terdiri dari lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Untuk masing-masingnya diuraikan sebagai berikut:

1) Tes

a) Tes Hasil Belajar

Tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur pengetahuan yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes tertulis yang harus dijawab oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran yang telah diikuti. Tes diberikan kepada siswa pada akhir siklus dan dikerjakan secara individu untuk mengukur seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa dalam memahami materi melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis website google site. Dalam penelitian ini, tes yang dimaksud adalah dengan menyajikan soal tes kepada siswa dan meminta siswa untuk menjawab soal dengan jawaban yang benar.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/udV_mPe5CBtoICBn3oIPbA

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan sesuai dengan prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari empat tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan refleksi. Pelaksanaan tindakan berlangsung selama dua siklus dimana setiap siklus terdiri dari 4 kali pertemuan, yaitu tiga kali pertemuan untuk membahas materi ajar dan satu kali pertemuan untuk mengerjakan soal tes hasil belajar. Adapun penelitian ini dilaksanakan di kelas V, SDN 31 Tumampua V, Kelurahan Tumampua, Kecamatan Pangkajene, Kabupaten Pangkep. Dalam pelaksanaan tindakan peneliti bertindak sebagai observer sekaligus bertindak sebagai pelaksana penelitian. Observer dibantu oleh satu orang teman sejawat yang juga akan melakukan penelitian pada sekolah tersebut.

Pada penelitian ini akan dibahas hasil-hasil penelitian pada siklus I dan siklus II, karena pada siklus II peneliti telah melihat adanya peningkatan pada hasil tes belajar siswa kelas V melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *website google site*. Hasil observasi dan evaluasi, serta refleksi pada siklus I dan siklus II akan dibahas sebagai berikut:

1. Deskripsi Siklus I

Siklus I dilakukan selama empat kali pertemuan, dimana tiga kali pertemuan untuk membahas materi ajar dan satu kali pertemuan untuk mengerjakan soal tes

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/udV_mPe5CBtoICBn3oIPbA

hasil belajar diakhir siklus I kepada siswa. Dalam pelaksanaan siklus I kegiatan yang dilakukan meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti merencanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *website google site*. Adapun hal yang dilakukan yaitu menyusun rancangan Modul Ajar yang berisikan langkah-langkah kegiatan yang akan dilaksanakan dalam proses pembelajaran, menyusun dan mempersiapkan bahan ajar yang akan mendukung pelaksanaan proses pembelajaran, membuat dan mempersiapkan media pembelajaran interaktif berbasis *website google site* yang akan digunakan, menyusun dan mempersiapkan lembar observasi guru dan siswa untuk melihat keterlaksanaan proses pembelajaran dan mempersiapkan soal tes hasil belajar dalam bentuk pilihan ganda untuk siklus I serta menyiapkan kamera untuk mendokumentasikan kegiatan yang terjadi selama proses pembelajaran.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *website google site* pada materi bangun ruang. Pembelajaran ini diikuti oleh siswa kelas V SDN 31 Tumampua V yang berjumlah 20 orang siswa. Peneliti sebagai pemberi tindakan dibantu oleh Khaerunnisa, S.Pd (wali kelas) dan ST. Sarpiana (teman sejawat) yang bertindak sebagai pengamat selama proses pembelajaran berlangsung pada materi sifat-sifat bangun ruang.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/udV_mPe5CBtoICBn3oIPbA

1) Pertemuan ke-1

Pertemuan ini dilaksanakan di SDN 31 Tumampua V kelas V, dengan materi yang diajarkan pada pertemuan ke-1 adalah tentang sifat-sifat bangun ruang. Pertemuan ke-1 dimulai dengan kegiatan pendahuluan, inti dan diakhiri dengan kegiatan penutup.

a) Kegiatan pendahuluan

Dalam kegiatan pendahuluan, guru memulai dengan memberikan salam, mengajak siswa berdoa, mengecek kehadiran siswa, menyampaikan tujuan pembelajaran kemudian memberikan apersepsi dengan memperlihatkan contoh benda berbentuk bangun ruang yang ditemui pada kehidupan sehari-hari. Adapun model pembelajaran yang dipakai dalam proses pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif yang terdiri dari enam tahap. Tahap pertama menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa, tahap kedua menyajikan informasi, tahap ketiga mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok belajar, tahap keempat membimbing siswa untuk belajar kelompok, tahap kelima melakukan evaluasi dan tahap keenam memberikan penghargaan. Tujuan dari pemilihan model pembelajaran kooperatif yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih mengembangkan kemampuannya karena dituntut untuk aktif dalam belajar melalui kegiatan kerjasama dalam kelompok.

b) Kegiatan inti

Kegiatan inti terdiri dari beberapa tahap model pembelajaran kooperatif. Tahap pertama yaitu menyajikan informasi dimulai dengan guru menjelaskan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/udV_mPe5CBtoICBn3oIPbA

materi sifat-sifat bangun ruang, lalu guru membagikan link untuk mengakses media pembelajaran interaktif berbasis *website google site* dan memberikan langkah-langkah penggunaan media interaktif berbasis *website google site* sekaligus memberikan arahan untuk mengklik ikon yang ada, kemudian siswa mengklik semua ikon yang ada dan menonton video pembelajaran, setelah menonton video pembelajaran guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan materi yang belum dipahami. Tahap kedua yaitu mengorganisasikan siswa ke dalam beberapa kelompok belajar dimulai dengan membagi siswa kedalam beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 3 atau 4 orang, kemudian membagikan LKPD kepada masing-masing kelompok dan memberikan penjelasan langkah-langkah pengerjaannya, setelah itu siswa berdiskusi dengan teman kelompoknya dan mengerjakan LKPD. Tahap ketiga yaitu membimbing siswa untuk belajar berkelompok dimulai dengan membimbing kegiatan diskusi kelompok mengenai kendala dalam mengerjakan LKPD, setelah itu mempersilahkan setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya, kemudian guru dan siswa membahas secara bersama hasil diskusi kelompok.

c) Kegiatan penutup

Adapun kegiatan yang dilakukan guru pada akhir pembelajaran adalah guru membimbing siswa untuk membuat kesimpulan materi yang telah dipelajari, setelah itu memberikan arahan untuk mengklik ikon games yang ada pada media pembelajaran interaktif berbasis *website google site* dan memainkannya. Kemudian memberikan arahan kepada siswa untuk mengklik ikon evaluasi yang ada pada media pembelajaran interaktif berbasis *website google site* dan mengerjakan soal

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/udV_mPe5CBtoICBn3oIPbA

evaluasi secara individu. Tahap kelima yaitu memberikan penghargaan kepada siswa yang telah mengerjakan soal evaluasi. melakukan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan murid dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan pada siklus II. Setelah selesai melakukan refleksi, guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan salam.

2) Pertemuan ke-2

Pertemuan ini dilaksanakan di SDN 31 Tumampua V kelas V, dengan materi yang diajarkan pada pertemuan ke-2 adalah jenis dan sifat prisma. Pertemuan ke-2 dimulai dengan kegiatan pendahuluan, inti dan diakhiri dengan kegiatan penutup.

a) Kegiatan pendahuluan

Dalam kegiatan pendahuluan, guru memulai dengan memberikan salam, mengajak siswa berdoa, mengecek kehadiran siswa, menyampaikan tujuan pembelajaran kemudian memberikan apersepsi dengan memperlihatkan contoh benda berbentuk bangun ruang yang ditemui pada kehidupan sehari-hari. Adapun model pembelajaran yang dipakai dalam proses pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif yang terdiri dari enam tahap. Tahap pertama menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa, tahap kedua menyajikan informasi, tahap ketiga mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok belajar, tahap keempat membimbing siswa untuk belajar kelompok, tahap kelima melakukan evaluasi dan tahap keenam memberikan penghargaan. Tujuan dari pemilihan model pembelajaran kooperatif yaitu memberikan kesempatan kepada

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/udV_mPe5CBtoICBn3oIPbA

siswa untuk lebih mengembangkan kemampuannya karena dituntut untuk aktif dalam belajar melalui kegiatan kerjasama dalam kelompok.

b) Kegiatan inti

Kegiatan inti terdiri dari beberapa tahap model pembelajaran kooperatif. Tahap pertama yaitu menyajikan informasi dimulai dengan guru menjelaskan materi jenis dan sifat prisma, lalu guru membagikan link untuk mengakses media pembelajaran interaktif berbasis *website google site* dan memberikan langkah-langkah penggunaan media interaktif berbasis *website google site* sekaligus memberikan arahan untuk mengklik ikon yang ada, kemudian siswa mengklik semua ikon yang ada dan menonton video pembelajaran, setelah menonton video pembelajaran guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan materi yang belum dipahami. Tahap kedua yaitu mengorganisasikan siswa ke dalam beberapa kelompok belajar dimulai dengan membagi siswa kedalam beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 3 atau 4 orang, kemudian membagikan LKPD kepada masing-masing kelompok dan memberikan penjelasan langkah-langkah pengerjaannya, setelah itu siswa berdiskusi dengan teman kelompoknya dan mengerjakan LKPD. Tahap ketiga yaitu membimbing siswa untuk belajar berkelompok dimulai dengan membimbing kegiatan diskusi kelompok mengenai kendala dalam mengerjakan LKPD, setelah itu mempersilahkan setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya, kemudian guru dan siswa membahas secara bersama hasil diskusi kelompok.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/udV_mPe5CBtoICBn3oIPbA

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian tindakan kelas mengenai peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *website google site* yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *website google site* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika di kelas V SDN 31 Tumampua V. Hal ini dibuktikan dari hasil penelitian yang menunjukkan pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa yang diperoleh 62 berada pada kategori kurang, dimana sebanyak 11 siswa atau 55% yang belum tuntas dan sebanyak 9 siswa atau 45% yang sudah tuntas. Kemudian mengalami peningkatan pada sikus II dengan rata-rata hasil belajar siswa yang diperoleh yaitu 80 berada pada kategori baik, dimana sebanyak 3 siswa atau 15% yang belum tuntas dan sebanyak 17 siswa atau 85% yang sudah tuntas. Ini menunjukkan terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 18.

B. Saran

Sesuai hasil penelitian peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika melalui media pembelajaran interaktif berbasis *website google site* pada siswa kelas V SDN 31 Tumampua V, maka penulis memberikan saran dan sumbangsih pemikiran.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/udV_mPe5CBtoICBn3oIPbA

Adapun saran-saran sekaligus harapan yang penulis sampaikan adalah:

1. Bagi lembaga sekolah, sebaiknya proses pembelajaran di kelas lebih diperhatikan, pelaksanaan pembelajaran menggunakan media yang menarik sehingga pembelajaran dan pemerataan kemampuan siswa berjalan dengan baik, agar proses belajar mengajar berjalan sesuai dengan tujuan yang diinginkan bersama, peningkatan hasil belajar sehingga dapat menunjang pada kualitas, dan prestasi belajar siswa.
2. Bagi Guru, diharapkan media pembelajaran interaktif berbasis *website google site* dapat dijadikan alternatif baru dalam penggunaan media pembelajaran sehingga bisa meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi siswa, diharapkan dapat aktif dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar khususnya pembelajaran Matematika.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/udV_mPe5CBtoICBn3oIPbA

DAFTAR PUSTAKA

Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika*, *3*(1). https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047

Arrosikh, A., & Fitriani, R. (2021). Korelasi Kecerdasan Interpersonal Dengan Hasil Belajar Siswa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas V MI Nurul Qur'an Pagutan Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal PGMI*, *13*(1).

Audie Nurul. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan Fkip*, *2*(1).

Azhar, S. Al. (2022). Pengembangan Website Berbasis Google Sites Dalam Mendukung Usaha Kelompok Peternak Nusantara. *Abdi Jurnal Publikasi*, *1*(2), 149–153. https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/AJP/index

Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran. *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, *3*(1). https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475

Hidayat, H., Mulyani, H., Nurhasanah, S. D., Khairunnisa, W., & Sholihah, Z. (2020). Peranan Teknologi Dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, *8*(2).

Kusumawati, L. D., Sugito, Nf., & Mustadi, A. (2021). Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, *9*(1). https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v9n1.p31--51

Lestari, I. (2015). Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, *3*(2). https://doi.org/10.30998/formatif.v3i2.118

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/udV_mPe5CBtoICBn3oIPbA

Lestari, N., & Wirasty, R. (2019). Pemanfaatan Multimedia Dalam Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *3*(2). https://doi.org/10.32696/ajpkm.v3i2.289

Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, *14*(1). https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33

Meldiani, C., & Nurhamidah, D. (2023). Efektivitas Media Google Sites Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, 10 (1) Januari 2023*, *10*(1), 1–15.

Ningrat, S. P., & Sumantri, M. (2019). Kontribusi Gaya Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD. *Journal of Education Technology*, *2*(4). https://doi.org/10.23887/jet.v2i4.16426

Nopriyanti, N., & Sudira, P. (2015). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif kompetensi dasar pemasangan sistem penerangan dan wiring kelistrikan di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, *5*(2). https://doi.org/10.21831/jpv.v5i2.6416

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, *3*(1). https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171

Prasetyo, F. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint 2016 Pada Subtema 1 Manusia Dan Lingkungan Di Kelas V Sekolah Dasar. *Artikel Ilmiah*.

Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar*, *November*.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/udV_mPe5CBtoICBn3oIPbA

Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, *2*(2). https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108

Rosiyana, R. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Google Sites Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Jarak Jauh Siswa Kelas Vii Smp Islam Asy-Syuhada Kota Bogor. *Jurnal Ilmiah KORPUS*, *5*(2). https://doi.org/10.33369/jik.v5i2.13903

Said, S. (2023). Peran Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran Di Era Abad 21. *Jurnal PenKoMi : Kajian Pendidikan Dan Ekonomi*, *6*(2).

Saputra, H. D., Ismet, F., & Andrizal, A. (2018). Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, *18*(1). https://doi.org/10.24036/invotek.v18i1.168

Silaen, N. E., & Syofra, A. H. (2020). Studi Literatur: Google Classroom Dalam Pembelajaran Matematika Di Tengah Masa Pandemi Corona Virus Disease (Covid-19). *Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu Universitas Asahan Ke-4 Tahun 2020*, *1*(1).

Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, *1*(3), 350–361. https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33

Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, *4*(1). https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927

Sulistyawati, N. L. G., Suarjana, I. M., & Wibawa, C. I. M. (2022). Pengembangan Media Website Berbasis Google Sites pada Materi Statistika Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *4*(4), 895–905.

Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/udV_mPe5CBtoICBn3oIPbA

Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, *2*(2). https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295

Triwulandari, R., & Prastowo, A. (2022). Pelaksanaan Pembelajaran Daring Berbasis Zoom Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kelas Iii Sd It Fathonah Palembang. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, *14*(01).

UTAMI, R. P. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, *2*(2). https://doi.org/10.55681/sentri.v2i2.400

Wahib Dariyadi, M., Mahliatussikah, H., & Moh Fauzan, dan. (2021). Pemanfaatan Google Site Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab. In *Jurnal Tifani* (Vol. 1).

Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis Penelitian Kuantitatif. *Perspektif : Jurnal Ilmu Administrasi*, *3*(2). https://doi.org/10.33592/perspektif.v3i2.1540

Yayan Alpian, Sri Wulan Anggraeni, Unika Wiharti, & Nizmah Maratos Soleha. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. *Jurnal Buana Pengabdian*, *1*(1). https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v1i1.581

Yudha setiawan, T. (2022). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Perspektif Merdeka Belajar Pada Abad 21 Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, *3*(2), 137–142. https://doi.org/10.30738/jipg.vol3.no2.a12252

Zen, Z. (2019). Inovasi Pendidikan Berbasis Teknologi Informasi : Menuju Pendidikan Masa Depan. *E-Tech : Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, *6*(2). https://doi.org/10.24036/et.v2i2.101346

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/udV_mPe5CBtoICBn3oIPbA

DOKUMENTASI













Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/udV_mPe5CBtoICBn3oIPbA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Syamsinar adalah nama lengkap penulis skripsi ini. Lahir di Pangkajene pada tanggal 29 Juli 2002 merupakan anak kedua dari tiga bersaudara, dari pasangan bapak Muh. Tamrin dan ibu Mantasia. Penulis pertama kali menempuh pendidikan tepat pada usia 5 tahun di TK PGRI Bulu-Bulu pada tahun 2007, melanjutkan pendidikan sekolah dasar di SDN 37 Bulu-Bulu pada tahun 2008, melanjutkan pendidikan sekolah menengah pertama di SMP Negeri 1 Pangkajene pada tahun 2014 dan melanjutkan pendidikan sekolah menengah atas di SMA Negeri 1 Pangkajene pada tahun 2017. Hingga pada akhirnya penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang perkuliahan di STKIP Andi Matappa jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) pada tahun 2020.

Dengan penuh semangat dan dukungan dari orang tua, saudara, kerabat, teman-teman dan rekan-rekan seperjuangan dibangku kuliah serta perjuangan panjang penulis dalam menjalani aktivitas akademik di STKIP Andi Matappa, penulis telah berhasil menyelesaikan pengerjaan tugas akhir skripsi ini yang berjudul "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Website Google Site* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas V di SDN 31 Tumampua V".

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/udV_mPe5CBtoICBn3oIPbA