

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *GOOGLE SITES* BERBANTUAN *WORDWALL*
DAN *FLIPBOOK* PADA MATERI PERSAMAAN
GARIS LURUS**

SKRIPSI



**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh:
DIVA ALSYHUSNA
NIM: 21310010**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
IKIP PGRI BOJONEGORO
2025**

HALAMAN JUDUL
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *GOOGLE SITES* BERBANTUAN *WORDWALL*
DAN *FLIPBOOK* PADA MATERI PERSAMAAN
GARIS LURUS

SKRIPSI

Diajukan kepada
IKIP PGRI BOJONEGORO
Untuk memenuhi salah satu persyaratan
Dalam menyelesaikan program Sarjana

Oleh:

DIVA ALSYHUSNA
NIM: 21310010

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
IKIP PGRI BOJONEGORO
2025

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Google Sites* Berbantuan *Wordwall* dan *Flipbook* pada Materi Persamaan Garis Lurus disusun oleh:

Nama : Diva Alsyhusna

NIM : 21310010

Program Studi : Pendidikan Matematika

Untuk disetujui oleh dosen pembimbing skripsi dan diajukan ke tahap ujian skripsi.

Bojonegoro, 08 Juli 2025

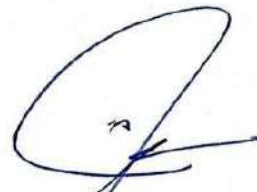
Pembimbing I,



Ari Indriani, M.Pd

NUPTK. 9238765666237013

Pembimbing II,



Dr. Puput Suriyah, M.Pd

NUPTK. 7057768669230323

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Google Sites* Berbantuan *Wordwall* dan *Flipbook* pada Materi Persamaan Garis Lurus disusun oleh:

Nama : Diva Alsyhusna

NIM : 21310010

Program Studi : Pendidikan Matematika

Telah dipertahankan dalam sidang skripsi pada Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, IKIP PGRI Bojonegoro pada hari Selasa, tanggal 22 Juli 2025.

Bojonegoro, 22 Juli 2025

Ketua,



Dr. Puput Suryah, S.Pd., M.Pd

NIDN. 0725079001

Sekretaris,



Novi Mayasari, S.Pd., M.Pd

NIDN. 0708118601

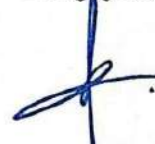
Penguji I,



Dwi Erna Novianti, S.Si., M.Pd

NIDN. 0716118301

Penguji II,



Anis Umi K., S.Pd., M.Pd

NIDN. 0715079001

Rektor,

Dr. Dra. Junarti, M.Pd

NIDN. 0014016501

MOTTO

“Doa bukan kata yang hilang di langit, tapi janji yang sedang menunggu waktunya.”

(QS. Al-Baqarah (2): 186)

“Done is better than perfect”

(Iqbaal Dhiafakhri Ramadhan)

“Tidak ada kesuksesan tanpa kegagalan”

(Ibuk)

“Ngudi kawruh kanthi tata, nglakoni laku kanthi rasa; Sanadyan alon amung saksara, kasil mesthi gumantung upaya”

(Diva Alsylusna)

PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di FPMIPA IKIP PGRI Bojonegoro. Dalam proses penyusunannya, penulis mendapatkan banyak dukungan, doa, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Orang tua tercinta, ayah Ali dan ibu Endang Susilowati, atas segala doa, kasih sayang, dukungan moral dan material, serta pengorbanan yang tidak pernah bisa penulis balas. Terima kasih telah menjadi sumber kekuatan dalam setiap langkah.
2. Adik-adikku tercinta, Renato Alsi Huda dan Rayana Alsi Syahputra, terima kasih atas segala bentuk dukungan yang luar biasa. Reno, atas pemberian semangat dan dukungan secara finansial yang sangat berarti; dan Aan, meskipun masih kecil, kehadiranmu selalu memberi semangat dan keceriaan di tengah perjuangan ini.
3. Dosen Pembimbing, Ibu Ari Indriani, M.Pd. dan Ibu Dr. Puput Suriyah, M.Pd., terima kasih atas kesediaan waktu, ketelatenan, serta perhatian yang ibu berikan. Tanpa bimbingan dan dorongan dari ibu berdua, penyelesaian skripsi ini tidak akan berjalan sebagaimana mestinya.
4. Seluruh keluarga besar, atas doa, dukungan, dan semangat yang telah diberikan.

5. Seluruh teman prodi Pendidikan Matematika kelas 4A angkatan 2021 yang telah menjadi bagian dari perjalanan empat tahun penuh cerita. Terkhusus kepada Rhefina, Sulis, dan Ima, terimakasih atas pertemanan yang tulus, tawa, dan dukungan yang selalu hadir di setiap langkah. Juga kepada Nellya Mirza, terima kasih banyak atas semua bantuan dan semangat selama proses skripsiku, dari aku yang awalnya tidak paham apa-apa hingga bisa menyelesaikan ini, kamu banyak membantu di saat-saat yang paling menentukan. Perjalanan ini menjadi lebih bermakna karena kalian.

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Diva Alsyhusna

NIM : 21310010

Program Studi : Pendidikan Matematika

Fakultas : Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Demi menjunjung tinggi integritas akademik, dengan tulus dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun, saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
GOOGLE SITES BERBANTUAN WORDWALL DAN FLIPBOOK PADA
MATERI PERSAMAAN GARIS LURUS**

merupakan hasil karya asli saya sendiri dan semua sumber informasi yang digunakan telah saya cantumkan dengan jelas dalam daftar referensi berdasarkan kode etik ilmiah. Saya menyadari bahwa apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan terkait dengan keaslian karya ini, saya secara pribadi bersedia menerima konsekuensi sesuai dengan peraturan yang berlaku dan siap menanggung sanksi hukum.

Bojonegoro, 8 Juli 2025



Divia Alsyhusna

NIM : 21310010

ABSTRAK

Alsyhusna, Diva. 2025. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Google Sites* Berbantuan *Wordwall* dan *Flipbook* pada Materi Persamaan Garis Lurus. Skripsi, Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam, IKIP PGRI Bojonegoro. Pembimbing (I) Ari Indriani, M.Pd., Pembimbing (II) Dr. Puput Suriyah, M.Pd.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, *Google sites*, *Wordwall*, *Flipbook*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi persamaan garis lurus serta minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif oleh guru. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dikembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* dengan bantuan *Wordwall* dan *Flipbook*. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan tahapan pengembangan serta mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* berbantuan *Wordwall* dan *Flipbook*. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang mencakup tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap implementasi, dilakukan uji coba skala kecil terhadap 16 siswa kelas 8C dan uji coba skala besar terhadap 32 siswa kelas 8A SMPN 1 Rengel. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh skor kevalidan dari ahli media sebesar 0,88 dan dari ahli materi sebesar 0,91 (keduanya sangat valid), kepraktisan berdasarkan respon siswa sebesar 92,71 (skala kecil) dan 93,03 (skala besar) serta guru sebesar 91,67 (sangat praktis), serta keefektifan berdasarkan uji N-Gain sebesar 54,82 pada uji skala kecil dan 57,80 pada uji skala besar (kategori sedang atau cukup efektif). Kesimpulannya, media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* berbantuan *Wordwall* dan *Flipbook* dikembangkan melalui tahapan pemilihan materi, perancangan, dan pembuatan, hasil uji kevalidan menunjukkan media sangat valid, dan uji kepraktisan serta efektivitas menunjukkan bahwa media ini praktis digunakan dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga dinyatakan layak digunakan.

ABSTRACT

Alsyhusna, Diva. 2025. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Google Sites* Berbantuan *Wordwall* dan *Flipbook* pada Materi Persamaan Garis Lurus. Skripsi, Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam, IKIP PGRI Bojonegoro. Pembimbing (I) Ari Indriani, M.Pd., Pembimbing (II) Dr. Puput Suriyah, M.Pd.

Keyword: *Development, Learning media, Google sites, Wordwall, Flipbook*

This study was motivated by the low interest and understanding of students in learning the topic of linear equations, as well as the limited use of interactive learning media by teachers. To address these issues, an interactive learning media based on Google Sites, supported by Wordwall and Flipbook, was developed. This study aimed to describe the development stages and to determine the validity, practicality, and effectiveness of the interactive learning media. The type of research used was Research and Development (R&D) with the ADDIE development model, which included the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. In the implementation stage, a small-scale trial was conducted with 16 students from class 8C and a large-scale trial with 32 students from class 8A at SMPN 1 Rengel. Data collection techniques included interviews, questionnaires, and tests. The results showed that the media obtained a validity score of 0.88 from the media expert and 0.91 from the material expert (both categorized as very valid); the practicality score based on student responses was 92.71 (small scale) and 93.03 (large scale), and from the teacher it was 91.67 (very practical); while the effectiveness based on the N-Gain test was 54.82 in the small-scale trial and 57.80 in the large-scale trial (moderate or fairly effective category). In conclusion, the interactive learning media based on Google Sites supported by Wordwall and Flipbook was developed through the stages of material selection, design, and creation; the validity test showed that the media was very valid, and the practicality and effectiveness tests showed that the media was easy to use and effective in improving students' learning outcomes, making it feasible for use.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, karunia, dan petunjuk-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Sites Berbantuan Wordwall dan Flipbook pada Materi Persamaan Garis Lurus*” dengan sebaik-baiknya.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan media pembelajaran yang interaktif dan mudah diakses, terutama dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21. Skripsi ini membahas tentang bagaimana pengembangan media berbasis digital seperti *Google Sites* yang didukung oleh *Wordwall* dan *Flipbook* dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa pada materi Persamaan Garis Lurus.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, peneliti menghadapi beberapa hambatan, seperti keterbatasan waktu, kendala teknis dalam pengembangan media, serta kesulitan dalam pengumpulan data karena berbagai kondisi di lapangan. Namun berkat bimbingan dosen, dukungan dari berbagai pihak, serta komitmen dan semangat yang terus dijaga, hambatan-hambatan tersebut dapat diatasi satu per satu hingga skripsi ini berhasil diselesaikan.

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, arahan, dan dukungan dalam penyusunan skripsi ini, terkhusus kepada: Ibu Ari Indriani, M.Pd (Dosen Pembimbing I) dan Ibu Dr. Puput Suriyah, M.Pd (Dosen Pembimbing II) atas segala bimbingan, masukan, koreksi, serta motivasi yang diberikan kepada peneliti.

Tak lupa, peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Junarti, M.Pd. selaku Rektor IKIP PGRI Bojonegoro.
2. Ibu Dr. Puput Suriyah, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, IKIP PGRI Bojonegoro.
3. Ibu Novi Mayasari, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika, IKIP PGRI Bojonegoro.
4. Segenap Dosen Program Studi Pendidikan Matematika, IKIP PGRI Bojonegoro.
5. Segenap Civitas Akademika kampus IKIP PGRI Bojonegoro.
6. Bapak Drs. Bambang Iswanto selaku kepala sekolah SMPN 1 Rengel.
7. Ibu Sumarmi, S.Pd selaku guru matematika SMPN 1 Rengel.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan baik dari segi isi maupun penyajiannya. Oleh karena itu, peneliti membuka diri dan dengan lapang dada menerima segala bentuk kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa yang akan datang.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi sumbangan kecil dalam pengembangan media pembelajaran interaktif di bidang pendidikan matematika.

Bojonegoro, 30 Juni 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Spesifikasi Produk.....	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	8
BAB II	10
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS, DAN KERANGKA BERPIKIR.....	10
A. Kajian Pustaka.....	10
B. Kerangka Teoretis	14
C. Kerangka Berpikir	40
BAB III.....	43
METODE PENELITIAN	43
A. Pendekatan Penelitian	43
B. Prosedur Penelitian.....	44
C. Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian	46
D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	48

E. Teknik Analisis Data.....	54
F. Uji Instrumen	58
BAB IV	62
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	62
A. Hasil Penelitian	62
B. Pembahasan.....	85
BAB V.....	92
PENUTUP.....	92
A. Kesimpulan	92
B. Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA.....	95
LAMPIRAN.....	102

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Instrumen Penelitian	51
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi.....	52
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media	52
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Siswa	53
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Guru.....	54
Tabel 3. 6 Skala Likert	54
Tabel 3. 7 Kriteria Indeks V Validitas Instrumen	55
Tabel 3. 8 Kriteria Pencapaian Uji Kepraktisan Media	56
Tabel 3. 9 Kriteria Gain Ternormalisasi	57
Tabel 3. 10 Kategori Tafsiran Efektifitas N-Gain.....	57
Tabel 3. 11 Kriteria Reliabilitas	60
Tabel 3. 12 Kriteria Daya Pembeda Instrumen Tes	60
Tabel 3. 13 Kriteria Tingkat Kesukaran Instrumen Tes.....	61
Tabel 4. 1 <i>Storyboard</i>	64
Tabel 4. 2 Identitas Validator.....	70
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Media.....	71
Tabel 4. 4 Skor Akumulatif Rata-rata dari Penilaian Ahli Media.....	72
Tabel 4. 5 Hasil Revisi dari Ahli Media	72
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Materi	73
Tabel 4. 7 Skor Akumulatif Rata-rata dari Penilaian Ahli Materi	74
Tabel 4. 8 Hasil Revisi dari Ahli Materi	74
Tabel 4. 9 Hasil Validasi Instrumen Tes	76
Tabel 4. 10 Skor Rata-rata Total Penilaian Validator Instrumen Tes	77
Tabel 4. 11 Hasil Angket Respon Siswa dalam Skala Kecil.....	78
Tabel 4. 12 Hasil Uji <i>N-Gain</i> Skala Kecil.....	79
Tabel 4. 13 Hasil Angket Respon Siswa dalam Skala Besar	80
Tabel 4. 14 Hasil Angket Respon Guru	81
Tabel 4. 15 Hasil Uji <i>N-Gain</i> Skala Besar	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Grafik Persamaan Garis Lurus $y = 3x + 6$	37
Gambar 2. 2 Grafik Persamaan Garis Lurus Melalui Dua Titik	38
Gambar 2. 3 Kerangka Berpikir	42
Gambar 3. 1 Prosedur Pengembangan Model ADDIE	46
Gambar 4. 1 Logo	66
Gambar 4. 2 Halaman Muka	66
Gambar 4. 3 Home	67
Gambar 4. 4 Tujuan Pembelajaran.....	67
Gambar 4. 5 Materi	68
Gambar 4. 6 Video	68
Gambar 4. 7 Game	69
Gambar 4. 8 Evaluasi	69
Gambar 4. 9 QR Code Aplikasi Persamaan Garis Lurus	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Wawancara Tidak Terstruktur.....	103
Lampiran 2. Kisi-kisi Instrumen Tes	105
Lampiran 3. Instrumen Soal <i>Pretest</i>	106
Lampiran 4. Kunci Jawaban dan Rubrik Penskoran <i>Pretest</i>	107
Lampiran 5. Instrumen Soal <i>Posttest</i>	110
Lampiran 6. Kunci Jawaban dan Rubrik Penskoran <i>Posttest</i>	111
Lampiran 7. Lembar Validasi Instrumen Tes oleh Validator I	114
Lampiran 8. Lembar Validasi Instrumen Tes oleh Validator II.....	117
Lampiran 9. Lembar Validasi Ahli Media oleh Validator I.....	120
Lampiran 10. Lembar Validasi Ahli Media oleh Validator II	123
Lampiran 11. Lembar Validasi Ahli Materi oleh Validator I	126
Lampiran 12. Lembar Validasi Ahli Materi oleh Validator II	129
Lampiran 13. Angket Respon Siswa dalam Skala Kecil.....	132
Lampiran 14. Angket Respon Siswa dalam Skala Besar	134
Lampiran 15. Angket Respon Guru	136
Lampiran 16. Hasil Uji Validasi Instrumen Tes	139
Lampiran 17. Hasil Uji Validasi Ahli Media	140
Lampiran 18. Hasil Uji Validasi Ahli Materi.....	141
Lampiran 19. Daftar Nilai Kelas Uji Coba Skala Kecil.....	142
Lampiran 20. Uji Reliabilitas Soal <i>Pretest</i>	144
Lampiran 21. Uji Daya Beda Soal <i>Pretest</i>	146
Lampiran 22. Uji Tingkat Kesukaran Soal <i>Pretest</i>	147
Lampiran 23. Uji Reliabilitas Soal <i>Posttest</i>	148
Lampiran 24. Uji Daya Beda Soal <i>Posttest</i>	150
Lampiran 25. Uji Tingkat Kesukaran Soal <i>Posttest</i>	151
Lampiran 26. Uji Keefektifan <i>N-Gain</i> dalam Skala Kecil.....	152
Lampiran 27. Daftar Nilai Kelas Uji Coba Skala Besar	153
Lampiran 28. Uji Keefektifan <i>N-Gain</i> dalam Skala Besar	155
Lampiran 29. Skor Angket Respon Siswa dalam Skala Kecil.....	156
Lampiran 30. Skor Angket Respon Siswa dalam Skala Besar	157
Lampiran 31. Skor Angket Respon Guru.....	159
Lampiran 32. Hasil Tes Kelas Uji Coba Skala Kecil.....	160
Lampiran 33. Hasil Tes Kelas Uji Coba Skala Besar	163
Lampiran 34. Tampilan Produk	164
Lampiran 35. Surat Keterangan Pencarian Data	164
Lampiran 36. Surat Keterangan Selesai Pencarian Data.....	164
Lampiran 37. Surat Keterangan Selesai Bimbingan	164

Lampiran 38. Kartu Bimbingan Skripsi Dosen Pembimbing 1	164
Lampiran 39. Kartu Bimbingan Skripsi Dosen Pembimbing 2	164
Lampiran 40. Dokumentasi Penelitian.....	164

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar adalah petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui dan diturut. Adapun orang yang memberikan petunjuknya disebut guru atau pendidik. Sedangkan orang yang diberi petunjuk adalah peserta didik atau sering disebut juga dengan sebutan pembelajar. Petunjuk tersebut diberikan dengan tujuan agar siswa bisa mengikuti arahan yang diberikan oleh guru (Yunan Harahap, 2022). Dalam proses pemberian petunjuk itulah yang dikenal dengan istilah pembelajaran. Singkatnya, pembelajaran adalah kegiatan belajar. Dalam proses pembelajaran terdapat dua pelaku penting, yakni pendidik dan pembelajar (Fa'ila Ulfa dkk., 2025). Keduanya harus saling terkoneksi secara sadar. Oleh karenanya dibutuhkan proses pembelajaran yang bermakna sehingga pelajaran yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa (Puput Suriyah dkk., 2018).

Perubahan strategi dan metode pengajaran sejak abad XXI yang dulu bersifat tradisional kini ditransformasikan ke arah digitalisasi dengan harapan lebih berdampak baik dan dapat diaplikasikan dengan mudah dalam memenuhi kebutuhan siswa (Sindi dkk., 2024). Namun, untuk mencapai dan menerapkan pembelajaran digital diperlukan waktu yang tidak sebentar. Sekolah, guru, dan pihak lain yang bersangkutan perlu melakukan adaptasi yang sebelumnya menggunakan cara tradisional menjadi cara yang lebih modern atau digital. Menyikapi adanya hal tersebut, dalam proses perkembangan abad XXI, kemendikbud ristek membentuk beberapa prosedur

pembelajaran sebagai bagian dari upaya mengimplementasikan pembelajaran abad XXI. Menurut Ahsani Taqwim (2024), kompetensi 4C (*Critical Thinking, Communication, Collaboration, and Creativity Thinking*) merupakan salah satu penerapan pembelajaran abad XXI yang telah diberlakukan. Kompetensi 4C dikatakan perlu dan harus dijalankan dalam pembelajaran abad XXI sebagai bekal untuk menunjang peserta didik menjadi generasi yang memiliki pola pikir yang kreatif, inovatif, dan kritis, siap menjalani hidup di masa selanjutnya, serta mampu menghadapi dan menjalani tantangan hidup di masa yang akan datang juga mampu bersaing di era abad XXI (Meilan Arsanti dkk., 2021).

Dunia pendidikan sebagai penyedia sumber daya manusia tentu hendaknya dan bagaimanapun juga harus mengikuti perkembangan era yang ada (Puput & Dwi Erna, (2022)). Menanggapi kebijakan saat ini, secara tersirat guru dituntut untuk mampu berkreasi dan berinovasi, terlebih dalam penggunaan teknologi yang berlandaskan pada TPACK (Fida dkk., 2024). Guru diharuskan untuk cakap dalam penggunaan dan pengoperasian teknologi sebagai sarana untuk komunikasi maupun penyampaian materi pelajaran. Satu dari beberapa solusinya adalah menuangkan media pembelajaran ke dalam bentuk teknologi (Teguh Prasetya, 2024). Media pembelajaran dijadikan sebagai sebuah sarana penyampaian materi dan informasi-informasi pengetahuan yang dioperasikan untuk menjembatani proses transfer ilmu antara pendidik dengan pembelajar agar memahami apa yang telah disampaikan. Media pembelajaran yang visual dan penggunaannya seru juga kreatif tentu akan dapat menarik antusias belajar dari peserta didik.

Itulah sebabnya pengembangan media pembelajaran sangat penting untuk dilakukan guna mencapai kompetensi 4C (Widya & Putra, (2022)).

Melihat perkembangan teknologi di zaman sekarang, untuk membuat media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar yang menarik tidak perlu bingung dan membuang waktu lama. Banyak sekali *platform* dalam internet yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membuat media pembelajaran. Salah satunya adalah *Google sites*. Menurut Mohammad Sofyan S. Thayf dkk. (2023) *Google sites* adalah fitur *google* untuk membuat situs web yang dapat dibagikan pada siapa pun tanpa perlu keahlian khusus. Dengan *Google sites* kita dapat membuat situs semudah membuat slide presentasi seperti pada *Google slide*. Kita dapat menambahkan gambar, memilih *font* dan warna teks, mengunggah dan memindahkan berbagai data dari *Drive* ke *Google sites* (Ela & Deni, 2023).

Pembuatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam rangka pelaksanaan Kurikulum Merdeka Belajar, dapat memanfaatkan teknologi informasi. Melalui penggunaan media pembelajaran yang interaktif, besar kemungkinannya untuk tercipta suasana belajar yang aktif, serta memunculkan adanya tanggapan atau respon dari siswa mengenai materi yang telah disampaikan (Refalia & Zulmi, (2024)). Web *Wordwall* merupakan salah satu platform pembelajaran yang dapat dikatakan interaktif. Dalam penggunaannya, *Wordwall* memuat berbagai template game edukasi yang dapat secara gratis dan mudah diakses oleh guru (Desi dkk., 2022). Oleh karena itu, peneliti ingin menyematkan platform *Wordwall* ke dalam *Google sites* untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif. Di samping itu,

peneliti juga akan mengemas materi ke dalam bentuk *e-book* dengan menggunakan platform *flipbook*. *Flipbook* adalah modul versi elektronik yang dinilai bersifat inovatif karena dapat menampilkan bahan ajar yang lengkap, menarik, dan interaktif (Ima Isnaini T.R, dkk., 2022). Dengan begitu, diharapkan media pembelajaran *Google sites* yang dikembangkan dapat berfungsi dengan baik serta bermanfaat bagi siswa dan guru.

Berdasarkan hasil survei awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 12 Februari 2025 yang berlokasi di SMPN 1 Rengel, melalui kegiatan wawancara tidak terstruktur terhadap tenaga pengajar atau guru matematika di lokasi penelitian, didapat informasi bahwa selama proses pembelajaran matematika, guru jarang menggunakan media sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi. Guru lebih sering menerapkan pembelajaran konvensional dan berpusat pada buku paket maupun LKPD. Meskipun pernah beberapa kali menggunakan media, namun masih berupa media yang tradisional dan kurang berdampak baik bagi seluruh siswa. Siswa juga belum dapat memecahkan masalah pada materi persamaan garis lurus. Siswa masih kurang mampu menentukan gradien garis dan persamaan garis lurus, serta kurangnya penerapan langkah-langkah pemecahan masalah siswa dalam mengerjakan soal. Terlebih karena minat matematika dari siswa juga sangat kurang sehingga rerata hasil belajar seluruh siswa juga belum mencapai tujuan yang diharapkan. Sehingga langkah pertama yang perlu dilakukan oleh tenaga pendidik adalah menarik minat siswa terhadap matematika terlebih dahulu. Dengan adanya antusias dan semangat belajar akan memudahkan siswa dalam menerima ilmu.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Suwantini dkk. (2024) mengenai “*Pengembangan Media Pembelajaran Google Sites berbantuan Wordwall pada Elemen Pengelolaan Kearsipan Di SMKN 25 Jakarta*”, didapat bahwa media yang dikembangkan berkategori sangat layak dan sangat praktis, yang artinya mampu memberikan efek positif dalam pembelajaran di kelas. Hal tersebut juga dikuatkan oleh pendapat Hariyanto dkk. (2023) dalam hasil penelitiannya bahwa *Google sites* yang dikembangkan dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa.

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa teknologi memegang peran penting dalam pendidikan. Dan sudah seharusnya guru dan siswa mampu mengoperasikan dengan baik sebagai upaya mengembangkan pendidikan. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk membuat penelitian dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Sites Berbantuan Wordwall Dan Flipbook Pada Materi Persamaan Garis Lurus*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penguraian latar belakang yang telah dijabarkan, maka rumusan masalah yang akan dibahas oleh peneliti yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* berbantuan *Wordwall* dan *Flipbook* pada materi persamaan garis lurus?
2. Bagaimana kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* berbantuan *Wordwall* dan *Flipbook* pada materi persamaan garis lurus?

C. Tujuan Penelitian

Dari paparan rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Menjelaskan tahapan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* berbantuan *Wordwall* dan *Flipbook* pada materi persamaan garis lurus.
2. Mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* berbantuan *Wordwall* dan *Flipbook* pada materi persamaan garis lurus.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Manfaat penelitian ini adalah membuka pikiran atau ide baru untuk meningkatkan dan mengembangkan pemahaman mengenai *Flipbook* dan *Wordwall* melalui *Google Sites* dalam pembelajaran persamaan garis lurus pada siswa kelas VIII SMPN 1 Rengel.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan pengetahuan dan pengalaman baru mengenai pemanfaatan teknologi dalam penggunaan media pembelajaran, khususnya pada pembelajaran matematika materi persamaan garis lurus siswa kelas VIII SMPN 1 Rengel.

b. Bagi Siswa

Dapat menciptakan situasi dan ruang belajar yang menyenangkan, memudahkan siswa dalam menangkap materi yang diajarkan, serta meningkatkan hasil belajar.

c. Bagi Guru

Dapat menggunakan media sebagai sarana penyampaian materi dalam rangka mencapai tujuan pendidikan dan membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik.

d. Bagi Sekolah

Memberikan referensi supaya menciptakan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa sehingga dapat mengembangkan kualitas sekolah serta tidak ketergantungan terhadap LKS dan buku paket sekolah.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan bisa dimanfaatkan untuk bahan rujukan maupun petunjuk dalam melakukan penelitian ke depan serta menumbuhkan pemahaman dan pengetahuan dalam upaya pengembangan perangkat belajar matematika berbasis web menggunakan *Google Sites* guna mencapai tujuan belajar.

E. Spesifikasi Produk

1. Produk akhir yang dihasilkan penelitian ini adalah aplikasi berbasis *Google Sites* dengan berbantuan *Wordwall* dan *Flipbook* untuk kelas VIII SMPN 1 Rengel.

2. Media pembelajaran ini dalam bentuk aplikasi yang dapat diakses melalui *smartphone* maupun laptop.
3. Media pembelajaran ini menggunakan koneksi internet untuk mengoperasikan aplikasi.
4. Isi media aplikasi tersebut berupa rangkuman materi mata pelajaran matematika bab persamaan garis lurus yang memuat gambar, LKPD digital, video, dan halaman game *Wordwall*.
5. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan menggunakan *website Google sites* memiliki macam warna dan berbagai bentuk yang telah dikreasikan, gambar, animasi, dan tulisan yang menarik, ditambah dengan laman *wordwall* yang memungkinkan siswa bermain sambil belajar di dalamnya.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

a. Asumsi Pengembangan

Media pembelajaran interaktif berupa aplikasi berbasis *website Google Sites* pada muatan matematika kelas VIII materi persamaan garis lurus di sekolah menengah pertama ini dilaksanakan dengan asumsi yaitu:

1. Mampu memfasilitasi pemahaman siswa karena materi yang akan disampaikan disajikan melalui visual yang menarik.
2. Melalui penggunaan media pembelajaran yang telah ditata sekreatif dan seinteraktif mungkin, secara tidak langsung dapat membangun semangat peserta didik dalam belajar, membaca,

berhitung, dan melaksanakan segala sesuatu soal latihan ataupun perintah kegiatan yang terdapat dalam media tersebut.

3. Membuat siswa menjadi lebih bersemangat, muncul ketertarikan, bisa terdidik dengan baik, dan teratur proses belajarnya melalui penggunaan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan.
4. Belum tersedianya sumber pembelajaran yang berupa modul pembelajaran elektronik yang memungkinkan siswa untuk dapat belajar mandiri kapanpun dan dimanapun.

b. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran yang saya teliti tentunya belum sempurna dan masih terdapat beberapa keterbatasan, antara lain sebagai berikut:

1. Keterbatasan kemampuan peneliti dalam proses pembuatan pengembangan perangkat belajar berupa media pembelajaran aplikasi berbasis *website Google Sites* berbantuan *Wordwall* dan *Flipbook*.
2. Desain perangkat pembelajaran aplikasi berbasis *website Google sites* terbatas hanya memuat materi pokok persamaan garis lurus, materi kelas VIII SMP.