



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 4 Tahun 2022 Halaman 7518 - 7525

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Penggunaan *Google Sites* Materi Pecahan untuk Meningkatkan Aktivitas dan Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar

Lenthera Mega Devya^{1✉}, Tatag Yuli Eko Siswono², Wiryanto³

Universitas Negeri Surabaya, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: lenthera.20018@mhs.unesa.ac.id¹, tatagsiswono@unesa.ac.id², wiryanto@unesa.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *google sites* yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian dan pengembangan atau *research and development (R&D)*. Produk media pembelajaran dibuat menggunakan *platform google sites* dengan model pengembangan ASSURE. Berdasarkan hasil analisis validitas diperoleh persentase sebesar 82,9% (valid), kepraktisan sebesar 90,6% (sangat praktis), dan efektifitas menunjukkan nilai rata-rata *pretest* siswa sebesar 67,81 meningkat pada tahap *posttest* sebesar 84,69. Sementara hasil observasi menunjukkan perbandingan aktivitas siswa sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran *google sites* sebesar 53,7%. Sementara persentase peningkatan kemampuan numerasi, dapat dilihat dari ketuntasan hasil belajar sebesar 81,25%.

Kata Kunci: Media Pembelajaran *Google Sites*, Kemampuan Numerasi, Aktivitas Siswa, Pecahan.

Abstract

The research aims to produce valid, practical, and effective google sites learning media. This research includes research and development (R & D). Learning media products are made using the Google sites platform with the ASSURE development model. Based on the results of the validity analysis, it was obtained that the percentage was 82.9% (valid), the practicality was 90.6% (very practical), and the effectiveness showed that the students average pre-test score was 67.81, increasing at the post-test stage of 84.69. Meanwhile, the results of observations showed that the comparison of student activities before and after learning using the google sites learning media was 53.7%. While, the percentage increase in numeracy skills can be seen from the completeness of learning outcomes of 81.25%.

Keywords: *Google Sites Learning Media, Numerical Ability, Student Activities, Fractions.*

Copyright (c) 2022 Lenthera Mega Devya, Tatag Yuli Eko Siswono, Wiryanto

✉ Corresponding author :

Email : lenthera.20018@mhs.unesa.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3550>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 4 Tahun 2022
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Rendahnya aktivitas siswa pada materi pecahan berdampak pada kemampuan numerasi siswa kelas III Sekolah Dasar (SD). Berdasarkan hasil wawancara pada 4 siswa kelas III SD Luqman Al Hakim Nganjuk, siswa merasa kesulitan membedakan pecahan lebih besar ($>$), kurang dari ($<$), dan sama dengan ($=$). Selain itu siswa merasa belum pernah mempelajari numerasi pada materi pecahan, hal ini dibuktikan saat peneliti mengajukan pertanyaan numerasi materi pecahan hanya terdapat 1 siswa menjawab semua soal sebanyak 3 dengan benar, sedangkan 3 siswa lainnya menjawab 2 soal mengenai konsep dasar pecahan dengan benar, namun 1 soal mengenai perbandingan dua pecahan sederhana tidak bisa dijawab benar oleh siswa. Ketiga siswa mengaku membutuhkan variasi media pembelajaran yang lebih menarik untuk menunjang proses pembelajaran.

Hasil wawancara dengan guru kelas III SD Luqman Al Hakim Nganjuk, guru belum pernah memberikan pembelajaran dan soal numerasi pada materi pecahan. Sementara terdapat permasalahan di kelas terutama saat guru membelajarkan materi pecahan. Terdapat materi yang cukup padat mengenai pecahan di kelas III SD. Adapun media pembelajaran sebagai perantara menyampaikan materi yaitu menggunakan gambar pizza yang dipotong menjadi beberapa bagian dengan ukuran gambar A4. Selain itu guru juga sudah memanfaatkan fasilitas buku siswa dan buku penunjang untuk siswa belajar, serta guru telah menggunakan posisi tempat duduk dengan desain leter U agar guru bisa menjangkau semua siswa dari berbagai sudut. Akan tetapi, keaktifan dan partisipasi siswa belum terlihat ada peningkatan secara signifikan dari sebelum dan setelah pemanfaatan media dan perubahan tempat duduk tersebut. Guru menyatakan bahwa ada peningkatan dari minat siswa, meskipun tidak begitu terlihat peningkatan hasil belajar dan masih terdapat lebih dari 50% siswa memiliki nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) saat Penilaian Akhir Semester (PAS).

Guru saat wawancara mengungkapkan bahwa siswa lebih senang belajar menggunakan media berbasis teknologi, seperti menonton video pada komputer. Siswa terlihat lebih antusias dalam memahami materi. Hal ini terlihat berdasarkan hasil observasi siswa kelas III pada materi pecahan menunjukkan, pembelajaran dengan pemutaran video sebagai media pembelajaran. Siswa terlihat lebih antusias dan semangat dalam menonton video. Meskipun setelahnya siswa kembali terlihat pasif karena guru lebih menggunakan pembelajaran secara konvensional yaitu berpusat pada guru, sehingga guru mendominasi pembelajaran. Sementara siswa hanya duduk, diam, mendengarkan guru, dan mengerjakan tugas. Adapun metode yang digunakan guru yaitu ceramah kemudian siswa diminta untuk mengerjakan soal pada buku penunjang secara individu. Hasil observasi lain yang didapatkan dari lapangan yaitu terdapat sarana yang berupa alat-alat teknologi, seperti komputer, laptop, LCD *proyektor*, bahkan ruang komputer sudah ada di SD Luqman Al Hakim Nganjuk, namun sarana tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal oleh guru dalam pembelajaran.

Guru merasa tidak memiliki waktu dalam mengembangkan media, karena banyaknya tugas yang diberikan sekolah di luar jam mengajar. Selama ini guru hanya menggunakan media yang sudah ada, namun belum pernah mengembangkan media dengan bantuan teknologi digital. Solusi yang tepat pada permasalahan ini adalah pengembangan media pembelajaran *google sites*. Karena media ini dapat menampung dan menampilkan informasi dalam bentuk teks, video, audio (Sutrisno, 2021). Guru hanya perlu mengumpulkan berbagai link yang akan digunakan dalam pembelajaran ke dalam *platform google sites*, sehingga guru tidak perlu beradaptasi lagi saat menggunakan media ini (Bhagaskara, Firdausi, and Syaifuddin 2021). Karena media *google sites* merupakan teknologi yang sering dijumpai guru saat mengoperasikan teknologi digital berbasis web. Selain itu menurut Halat (2013) aktivitas web merupakan salah satu penggunaan yang dapat dipelajari dengan cepat dibandingkan dengan sosial media. Alasan yang mendasari pemilihan media berbasis web, karena terbukti berpotensi membantu setiap permasalahan dalam pembelajaran, khususnya dalam materi matematika sebagai peningkatan kemampuan numerasi (Tseklevs, Cosmas, and Aggoun 2016). Selain itu media web dipilih karena dapat secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar (Lo, Chan,

and Yeh 2012). Serta penggunaan media web efektif dan dapat meningkatkan kinerja siswa dalam belajar (Suprianto, Ahmadi, and Suminar 2019).

Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian terdahulu bahwa media web dapat digunakan untuk mengadakan diskusi dan memasukkan jawaban matematika (pecahan) untuk ditinjau siswa lain dan guru, serta siswa dapat meninjau kembali hasil pekerjaannya (Nurulwahida Azid et al. 2020). Selain itu menurut Chin-Fei dan Chia-Ju (2012) penggunaan media web dapat meningkatkan motivasi siswa dibanding dengan siswa belajar menggunakan buku teks. Hendrawati, Ismanto, dan Iriani (2021) juga mengatakan bahwa media web dinyatakan sangat layak dengan berbagai fitur diantaranya 1) beranda, 2) profil sekolah, 3) cara penggunaan, 4) kelas online, 5) forum diskusi online, dan 6) latihan soal beserta jawabannya, dengan perolehan persentase sebesar 85%. Semua fitur yang disebutkan di atas di kemas dalam bentuk text namun untuk fitur kelas online terdapat tambahan media gambar dan video.

Berdasarkan pada penelitian terdahulu, media pembelajaran *google sites* berbasis web menggunakan berbagai fitur, diantaranya 1) petunjuk penggunaan, 2) presensi siswa, 3) materi, 4) LKPD, 5) Quiz dalam bentuk game, 6) kesimpulan, dan 7) angket. Adapun media pembelajaran dikemas dalam bentuk text, gambar, dan video. Serta terdapat kegiatan percobaan dalam fitur LKPD serta game dalam fitur quiz. Tujuan penggunaan game edukasi yaitu tidak hanya agar siswa senang melakukan pembelajaran, namun agar siswa dapat menggali kemampuan numerasi pada mata pelajaran matematika (Swalaganata 2018). Selain itu menurut Abdullah (2018) dengan menggunakan game edukasi siswa dapat menyelesaikan berbagai permasalahan dalam soal matematika. Yantik, et al. (2022) juga menambahkan bahwa melalui pengembangan dan penggunaan media, siswa dapat dengan mudah menyelesaikan masalah yang dihadapi.

Menurut paparan di atas, adapun tujuan penelitian yaitu pengembangan media pembelajaran *google sites* untuk meningkatkan aktifitas dan kemampuan numerasi siswa kelas III SD. Diharapkan media ini dapat membantu guru dalam mengatasi keterbatasan media dalam melaksanakan pembelajaran, sehingga siswa dapat mudah memahami materi dengan kondisi belajar siswa yang fokus dan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

METODE

Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian dan pengembangan atau *research and development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2016) penelitian dan pengembangan digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan untuk menguji keefektifitasan produk. Sedangkan menurut Purnama (2016) penelitian dan pengembangan di bidang pendidikan adalah penelitian dengan tujuan untuk menghasilkan produk yang siap divalidasi, direvisi, dan disebarakan untuk digunakan dalam pembelajaran. Produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran. Produk media pembelajaran dibuat menggunakan *platfrom google sites* dengan model pengembangan ASSURE. Model ASSURE adalah suatu pedoman untuk merencanakan proses pembelajaran secara efektif dengan menekankan kesesuaian materi pada pemilihan media dan metode (Yuanta 2020). Sementara itu menurut Vannisa Aviana Melinda, I Nyoman Sudana Degeng (2017) terdapat 6 tahapan model ASSURE antara lain 1) *analyze learners* (analisis siswa), 2) *state standard objectives* (menentukan tujuan pembelajaran), 3) *select srategy, technology, media, and materials* (memilih strategi, teknologi, media, dan materi), 4) *untilze technology media and materials* (menggunakan teknologi, media, dan materi), 5) *require learner participation* (mendorong partisipasi siswa), dan 6) *evluate and revise* (evaluasi dan perbaikan).

Desain penelitian yang digunakan yaitu *one group pretest postest design*. Subjek penelitian antara lain seorang guru dan 32 siswa kelas III SD. Uji coba produk dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu uji perorangan dilakukan oleh 2 siswa kelas III SD yang berlokasi di sekitar rumah peneliti, uji kelompok kecil dilakukan oleh 15 siswa kelas III A SD Luqman Al Hakim Nganjuk, dan uji lapangan dilakukan oleh 15 siswa kelas III

B SD Luqman Al Hakim Nganjuk. Setelah semua tahap uji coba selesai dilaksanakan kemudian dilakukan pengukuran peningkatan kemampuan numerasi menggunakan ketuntasan belajar secara klasikal.

Terdapat 2 jenis sumber data pada penelitian ini. Menurut Dimiyati (2013) sumber data merupakan suatu objek atau subjek penelitian yang melalui mereka dapat memperoleh suatu data. Adapun 2 jenis sumber data tersebut, antara lain data sekunder dan data primer. Data sekunder didapatkan dari studi pendahuluan dengan teknik pengumpulan data menggunakan lembar wawancara guru dan siswa. Sedangkan data primer didapatkan dari teknik pengumpulan data dalam media pembelajaran *google sites* berupa lembar validasi, lembar observasi, lembar angket, dan soal *pretest* dan *posttest*. Lembar validasi ditujukan kepada ahli media dan ahli materi yang bertujuan untuk memperoleh masukan, saran, dan kevalidan produk. Sementara lembar angket tertutup ditujukan kepada ahli pengguna guru dan siswa yang bertujuan untuk memperoleh kepraktisan produk. Sedangkan untuk memperoleh data aktivitas belajar siswa berupa lembar observasi tertutup diberikan kepada *observer*. Keefektifan produk diukur menggunakan data hasil *pretest* dan *posttest* yang dianalisis menggunakan uji t.

RESULTS AND DISCUSSIONS

Hasil persentase kevalidan media dalam pengembangan media pembelajaran *google sites* yang diperoleh dari ahli media sebesar 82,6% dengan kriteria tingkat kevalidan menunjukkan “valid”. Sedangkan hasil persentase tingkat kevalidan materi yang didapatkan dari ahli materi sebesar 83,3% dengan kriteria tingkat kevalidan menunjukkan “valid”. Berdasarkan tingkat kevalidan media dan materi terhadap media pembelajaran *google sites*, adapun rata-rata hasil persentase kevalidan media dan materi sebesar 82,9% dengan kriteria tingkat kevalidan menunjukkan “valid”, sehingga media pembelajaran *google sites* valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran dengan sedikit perbaikan. Adapun perbaikan yaitu memilah menu/fitur yang dimunculkan pada layar home, merupakan menu/fitur yang dikunjungi siswa selama pembelajaran. Menu/fitur tersebut antara lain petunjuk penggunaan, presensi siswa, materi, LKPD, Quiz (game), kesimpulan, dan angket. Adapun menu lain yang tidak perlu dikunjungi siswa, seperti profil pengembang dapat dimasukkan pada submenu. Sementara itu terdapat 3 uji coba pada media pembelajaran *google sites* yaitu, uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji lapangan. Terdapat hasil perbandingan aktivitas siswa sebelum dan selama pembelajaran berlangsung diamati melalui beberapa indikator penilaian pada 3 uji coba dengan rata-rata hasil akhir disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Persentase Hasil Observasi Aktivitas Siswa

No	Kegiatan	Persentase Penilaian	Kegiatan Penilaian
1	Sebelum menggunakan media <i>google sites</i>	32,7%	Kurang
2	Setelah menggunakan media <i>google sites</i>	86,4%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, hasil observasi aktivitas siswa kelas III SD sebelum menggunakan media pembelajaran *google sites* menunjukkan rata-rata hasil persentase sebesar 32,7% dengan kriteria aktivitas “kurang”. Sementara rata-rata hasil observasi aktivitas siswa setelah menggunakan media pembelajaran *google sites* sebesar 86,4% dengan kriteria aktivitas “sangat baik”. Sedangkan peningkatan aktivitas siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *google sites* sebesar 53,7%. Berdasarkan pemaparan tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *google sites* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran. Hasil persentase kepraktisan media pembelajaran *google sites* yang diperoleh dari guru sebesar 90% dengan kriteria tingkat kepraktisan menunjukkan “sangat praktis”. Sementara itu hasil persentase rata-rata tingkat kepraktisan siswa pada 3 uji coba sebesar 91,2% dengan kriteria tingkat kepraktisan menunjukkan “sangat praktis”. Sedangkan hasil rata-rata kepraktisan guru dan siswa menunjukkan persentase

sebesar 90,6% dengan kriteria tingkat kepraktisan menunjukkan “sangat praktis”, sehingga media pembelajaran *google sites* sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.

Peningkatan kemampuan numerasi dapat diukur dari hasil ketuntasan belajar siswa atau bisa didapatkan dari perbandingan ketuntasan nilai *pretest* dan *posttest*. Adapun ketuntasan nilai *pretest* siswa antara lain 16 dari 32 siswa dengan persentase 50%. Sedangkan ketuntasan hasil belajar siswa pada nilai *posttest* antara lain 26 dari 32 siswa dengan persentase 81,25%. Media pembelajaran *google sites* dapat meningkatkan kemampuan numerasi siswa kelas III SD bila hasil persentase jumlah siswa yang memiliki nilai tuntas $\geq 75\%$ (Winingsih 2021). Karena persentase nilai ketuntasan hasil belajar siswa $81,25\% > 75\%$, maka media pembelajaran *google sites* dapat meningkatkan kemampuan numerasi materi pecahan kelas III SD.

Hasil efektifitas media pembelajaran *google sites* dapat dilihat dari perbandingan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* siswa kelas III SD pada 3 uji coba dalam materi pecahan. Nilai *pretest* didapatkan sebelum pelatihan menggunakan media pembelajaran *google sites* dan nilai *posttest* didapatkan setelah pelatihan menggunakan media pembelajaran *google sites*. Hasil tingkat keefektifan media disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Nilai *Pretest* dan *posttest* Siswa

No	Kegiatan	Jumlah	Rata-Rata	Jumlah Siswa	Standar Deviasi	Standar Error Mean
1	Nilai <i>Pretest</i>	2170	67,81	32	16,798	2,969
2	Nilai <i>Posttest</i>	2710	84,69	32	21,400	3,783

Berdasarkan data pada Tabel 2 di atas menunjukkan rata-rata nilai *pretest* siswa pada 3 uji coba sebesar 67,81. Sedangkan rata-rata nilai *posttest* siswa sebesar 84,69 dengan siswa berjumlah 32. Nilai tersebut kemudian diolah ke dalam aplikasi *SPSS 21* untuk mengetahui tingkat efektifitas media pembelajaran *google sites* setelah diterapkan pada siswa kelas III SD. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa $t_{hitung} < t_{tabel}$ sebesar -6,599 sedangkan nilai t_{tabel} pada $df.32$ signifikansi 0,05 sebesar 2,037. Apabila dibandingkan maka $t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan sig (*2-tailed*) sebesar $0,000 > 0,05$. Karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dengan artian nilai *posttest* siswa lebih baik dari *pretest* dan penggunaan media pembelajaran *google sites* pada mata pelajaran matematika materi pecahan efektif dan dapat meningkatkan kemampuan numerasi siswa. Hasil penelitian tersebut didukung oleh Nurulwahida Azid et al (Nurulwahida Azid et al. 2020) bahwa penerapan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pendidikan matematika dapat membantu guru melakukan proses pengajaran yang lebih baik, efektif, dan inovatif bagi siswa sejak usia 7 hingga 12 tahun.

Media pembelajaran *google sites* ini telah melalui tahap validitas serta memenuhi kriteria kepraktisan dan efektifitas untuk memenuhi kelayakan penerapan media dalam pembelajaran. Melalui penggunaan media pembelajaran *google sites* ini aktifitas dan kemampuan numerasi siswa kelas III SD dapat mengalami peningkatan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rikani, Istiqomah, dan Taufiq (2021) menunjukkan adanya kevalidan media pembelajaran *google sites* pada materi Sistem Persamaan Linier Tiga Variabel (SPLTV). Hasil penelitian tersebut diperkuat oleh Hendrawati et al (Hendrawati et al. 2021) bahwa media pembelajaran berbasis web menunjukkan validitas, kepraktisan, dan efektifitas terhadap kegiatan bimbingan belajar di sekolah. Hasil penelitian tersebut diperkuat oleh Nurulwahida Azid et al (Nurulwahida Azid et al. 2020) bahwa media pembelajaran berbasis web dapat meningkatkan kemampuan numerasi pada mata pelajaran matematika siswa yang berlokasi di Kubang Pasu Malaysia. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Hidasar, Bafadal, & Yani (2021) menunjukkan peningkatan aktivitas belajar siswa di Kalimantan Barat dengan menggunakan media pembelajaran berbasis budaya yang dikemas dalam permainan tradisional Tabak. Media dibuat dalam bentuk video dan dapat diakses dengan mudah melalui akun YouTube.

Hasil penelitian lain yang relevan di antaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Rohendi (2019) tentang penggunaan multimedia berbasis game dengan tema petualangan di lingkungan pada materi operasi

hitung dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD di Bandung. Penelitian lain dilakukan oleh Zhang et al (2020) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game yang dibelajarkan menggunakan tablet lebih baik dari pembelajaran konvensional. Hal serupa juga disampaikan oleh peneliti Godfrey dan Mtebe (2018) bahwa pembelajaran menggunakan game berbasis teknologi efektif dan menyenangkan serta mudah dipelajari oleh siswa SD di Tanzania. Selain itu juga terdapat penelitian tentang game edukasi berbasis *e-learning* untuk penanaman konsep numerasi pada mata pelajaran matematika materi operasi hitung kelas V SD di Jakarta yang dilakukan oleh Nurfatanah et al (2021) layak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *google sites* layak digunakan dalam pembelajaran, sehingga siswa lebih senang belajar menggunakan media *google sites* dari pada belajar konvensional. Selain itu siswa dapat meningkatkan kemampuan numerasi dan terdapat peningkatan aktivitas selama kegiatan pembelajaran pada materi pecahan kelas III SD. Sebagaimana pendapat Bhagaskara, Firdausi, dan Syaifuddin (Bhagaskara et al. 2021) bahwa terdapat kelebihan media pembelajaran *google sites* bagi siswa antara lain menarik minat belajar siswa, menyenangkan, meningkatkan motivasi dan semangat, mampu meningkatkan sikap ilmiah, dapat diakses kapanpun dan dimanapun.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *google sites*, dapat disimpulkan bahwa media valid, praktis dan efektif diterapkan pada materi pecahan kelas III SD. Adapun validitas media dan meteri sebesar 82,9% dengan kriteria “valid”. Sementara hasil rata-rata kepraktisan media dari ahli praktisi guru dan siswa menunjukkan hasil persentase sebesar 90,6% dengan kriteria “sangat praktis”. Media pembelajaran *google sites* efektif diterapkan dalam pembelajaran dengan perhitungan *SPSS 21 Paired Samples Statistics* $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau sebesar $-6,599 < 2,037$. Selain itu keefektifan media dapat dilihat dari nilai rata-rata *pretest* siswa sebesar 67,81 meningkat pada tahap *posttest* sebesar 84,69. Adapun peningkatan aktivitas siswa dengan perbandingan sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran *google sites* sebesar 53,7%. Sementara persentase peningkatan kemampuan numerasi, dapat dilihat dari ketuntasan hasil belajar sebesar 81,25%.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Fibby Syaeful, And Tri Nova Hasti Yuniarta. 2018. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Trigo Fun Berbasis Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate Pada Materi Trigonometri.” *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 7(3):434. Doi: 10.24127/Ajpm.V7i3.1586.
- Bhagaskara, Arindra Evandian, Aulia Kaffah Firdausi, And Mochammad Syaifuddin. 2021. “Penerapan Media Webquest Berbasis Google Sites Dalam Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19 Di Mi Bilingual Roudlotul Jannah Sidoarjo.” *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar* 5(2):104–19. Doi: 10.21067/Jbpd.V5i2.5541.
- Chin-Fei, Huang, And Lin Chia-Ju. 2012. “Exploring The Influences Of Elementary School Students’ Learning Motivation On Web-Based Collaborative Learning.” *Us-China Education Review* 6:613–18.
- Dimiyati, J. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Fani Yantik, Sutrisno, Wiryanto. 2022. “Desain Media Pembelajaran Flash Card Math Dengan Strategi Teams Achievement Division (Stad) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Himpunan.” *Jurnal Basicedu* 6(3):3420–27. Doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2624>.

- 7524 *Penggunaan Google Sites Materi Pecahan untuk Meningkatkan Aktivitas dan Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar – Lenthera Mega Devya, Tatag Yuli Eko Siswono, Wiryanto*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3550>
- Godfrey, Zitto, And Joel S. Mtebe. 2018. “Redesigning Local Games To Stimulate Pupils ’ Interest In Learning Numeracy In Tanzania.” *International Journal Of Education And Development Using Information And Communication Technology (Ijedict)* 14(3):17–37.
- Halat, Erdoğan. 2013. “Experience Of Elementary School Students With The Use Of Webquests.” *Mevlana International Journal Of Education* 3(2):68–76. Doi: 10.13054/Mije.13.18.3.2.
- Hendrawati, Ririn, Bambang Ismanto, And Ade Iriani. 2021. “Pengembangan Website Bimbingan Belajar Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 3(2):524–32.
- Hidasar, P, F., Bafadal, M, F., & Yani, A. 2021. “Can Numeration Ability Be Enhanced Through Physical Activity Of Traditional Tabak Games?” *Journal Of Physical Education, Sport, Health And Recreations* 109(1):28–34.
- Lo, Jia Jiunn, Ya Chen Chan, And Shiou Wen Yeh. 2012. “Designing An Adaptive Web-Based Learning System Based On Students’ Cognitive Styles Identified Online.” *Computers And Education* 58(1):209–22. Doi: 10.1016/J.Compedu.2011.08.018.
- Nurfatanah, N., C. B. Yudha, A. Marini, And M. S. Sumantri. 2021. “Development Of Matematic Media Games Education Based On E-Learning In The Planting Of Basic Concepts In Numeracy.” *Journal Of Physics: Conference Series* 1869(1). Doi: 10.1088/1742-6596/1869/1/012127.
- Nurulwahida Azid, Rozita Hasan, Nurul Fazilah Mohamad Nazarudin, And Ruzlan Mohd Ali. 2020. “Embracing Industrial Revolution 4.0: The Effect Of Using Web 2.0 Tools On Primary Schools Students’ Mathematics Achievement (Fraction).” *International Journal Of Instruction* 13(3):711–28.
- Purnama, Sigit. 2016. “Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab).” *Literasi (Jurnal Ilmu Pendidikan)* 4(1):19. Doi: 10.21927/Literasi.2013.4(1).19-32.
- Rikani, Istiqomah, And Irham Taufiq. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Google Sites Pada Materi Sistem Persamaan Linier Tiga Variabel (Spltv).” *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika (6th Senatik)* 54–61.
- Rohendi, Dedi. 2019. “Game-Based Multimedia For Horizontal Numeracy Learning.” *International Journal Of Emerging Technologies In Learning* 14(15):159–70. Doi: 10.3991/Ijet.V14i15.10679.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprianto, Agus, Farid Ahmadi, And Tri Suminar. 2019. “The Development Of Mathematics Mobile Learning Media To Improve Students’ Autonomous And Learning Outcomes.” *Journal Of Primary Education* 8(1):84–91.
- Sutrisno, S. (2021). Pengaruh Pemanfaatan Alat Peraga Ips Terhadap Kinerja Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 77-90.
- Sutrisno, Sutrisno, And Hesti Puspitasari. 2021. “Pengembangan Buku Ajar Bahasa Indonesia Membaca Dan Menulis Permulaan (Mmp) Untuk Siswa Kelas Awal.” *Tarbiyah Wa Ta’lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 8(2):83–91.
- Sutrisno, S., Riyanto, Y., & Subroto, W. T. (2020). Pengaruh Model Value Clarification Technique (Vct) Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 718-729.
- Swalaganata, Galandaru. 2018. “Pengembangan Media Pembelajaran Game Aritmatika (Gametika) Menggunakan Adobe Flash Cs6.” *Jurnal Tadris Matematika* 1(1). Doi: 10.21274/Jtm.2018.1.1.65-76.
- Tsekles, Emmanuel, John Cosmas, And Amar Aggoun. 2016. “Benefits, Barriers And Guideline Recommendations For The Implementation Of Serious Games In Education For Stakeholders And Policymakers.” *British Journal Of Educational Technology* 47(1):164–83. Doi: 10.1111/Bjjet.12223.
- Vannisa Aviana Melinda, I Nyoman Sudana Degeng, Dedi Kuswandi. 2017. “Pengembangan Media Video

7525 *Penggunaan Google Sites Materi Pecahan untuk Meningkatkan Aktivitas dan Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar – Lenthara Mega Devya, Tatag Yuli Eko Siswono, Wiryanto*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3550>

Pembelajaran Ips Berbasis Virtual Field Trip (Vft) Pada Kelas V Sdnu Kraton-Kencong.” *Jinotep (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran* 3(2):158–64.

Winingsih. 2021. “Penerapan Metode Diskusi untuk Meningkatkan Keterampilan membaca Pemahaman Pada Siswa Sdn Kiarapayung Subang Jawa Barat.” *Jurnal Educatio* 7 (4). Doi: 0.31949/Educatio.V7i4.1720.

Yuanta, Friendha. 2020. “Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar.” *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 1(02):91. Doi: 10.30742/Tpd.V1i02.816.

Zhang, Lu, Junjie Shang, Tim Pelton, And Leslee Francis Pelton. 2020. “Supporting Primary Students’ Learning Of Fraction Conceptual Knowledge Through Digital Games.” *Journal Of Computer Assisted Learning* 36(4):540–48. Doi: 10.1111/Jcal.12422.