

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN
GOOGLE SITE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR MATEMATIKA SISWA
DI SMP NEGERI 8 PALOPO**

Skripsi

*Digunakan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo*



UIN PALOPO

HASRIANI

2102040035

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO
20225**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN
GOOGLE SITE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR MATEMATIKA SISWA
DI SMP NEGERI 8 PALOPO**

Skripsi

*Digunakan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo*



UIN PALOPO

Oleh

HASRIANI

2102040035

Pembimbing:

1. Irma T, S.Kom., M.kom.
2. Sitti Zuhaerah Thalhah, S.Pd., M.Pd.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hasriani
NIM : 21 0204 0035
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Matematika

Yang menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima saksi administratif atas perubahan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 22 Juli 2025

Yang membuat pernyataan



Hasriani

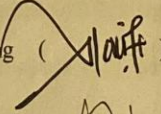
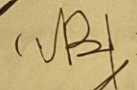
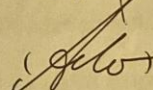
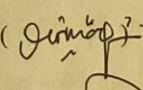
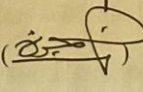
21 0204 0035

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *Google Site* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa di SMP Negeri 8 Palopo” yang ditulis oleh Hasriani Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 21 0204 0035, mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Jum’at, 11 Juli 2025 bertepatan dengan 16 Muharram 1447 H, telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 22 Juli 2025

TIM PENGUJI

- | | |
|---|---|
| 1. Dr. Nur Rahmah, M.Pd. | Ketua Sidang () |
| 2. Arsyad L, S.Si., M.Si. | Penguji I () |
| 3. Aishiyah Saputri Laswi, S.Kom., M.Kom. | Penguji II () |
| 4. Irma T, S.Kom., M.Kom. | Pembimbing I () |
| 5. Sitti Zuhaerah Thalhah, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing II () |

Mengetahui:

a.n Rektor UIN Palopo
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP 19670516 200003 1 002

Ketua Program Studi
Pendidikan Matematika



Dr. Nur Rahmah, M.Pd.
NIP 19850917 201101 2 018

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ.
(أَمَّا بَعْدُ)

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah swt. yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran berbantuan *google site* untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa di SMP Negeri 8 Palopo”.

Selawat serta salam kepada Nabi Muhammad saw. kepada para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya. Skripsi ini di susun sebagai syarat yang harus di selesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan matematika pada Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo. Penulisan skripsi ini terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, terkhusus kepada kedua orang tuaku tercinta, ayahanda Cemma serta ibunda tercinta Rina atas segala doa, kasih sayang dan pengorbanan yang tak terhingga baik moral dan materi yang diberikan kepada penulis selama masa pendidikan, terima kasih untuk semua kesabaran dan ketegaran yang telah diajarkan kepada penulis dalam menapaki jalan hidup ini. Untuk saudara-saudaraku tercinta semoga Allah senantiasa memberikan rahmat-Nya kepada kalian. Aamiin. Tak lupa pula penulis ucapkan terima kasih yang tak terhingga, kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. selaku Rektor UIN Palopo, beserta Dr. Munir Yusuf, M.Pd. selaku Wakil Rektor I (Bidang Akademik dan Pengembangan Kelembagaan), Dr. Masruddin, S.S., M.Hum. selaku Wakil Rektor II (Bidang Administrasi Umum, Perencanaan, dan Keuangan), dan Dr. Takdir, S.H., MH. selaku Wakil Rektor III (Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama).
2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Palopo, Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag. selaku Wakil Dekan I (Bidang Akademik dan Pengembangan kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan), Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd. selaku Wakil Dekan II (Bidang Administrasi umum, Perencanaan dan Keuangan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan), dan Dr. Taqwa, M.Pd.I. selaku Wakil Dekan III (Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan).
3. Dr. Nur Rahmah, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika dan Sumardin Raupu, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Matematika beserta staf yang telah membantu dan mengarahkan dalam proses penyelesaian skripsi ini.
4. Irma T, S.Kom., M.Kom. selaku pembimbing I dan Sitti Zuhaerah Thalhah, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing II sekaligus penasehat akademik yang selalu sabar dalam memberikan bimbingan, masukan dan mengarahkan penulis dalam rangka penyelesaian skripsi ini.
5. Nilam Permatasari Munir, S.Pd., M.Pd dan Aishiyah Saputri Laswi, S.Kom., M.Kom., selaku validator yang telah meluangkan waktunya dalam memberikan koreksi dan saran untuk instrumen penelitian skripsi ini.

6. Seluruh Dosen beserta seluruh staf pegawai UIN Palopo, terkhusus dosen prodi pendidikan matematika yang telah mendidik penulis selama berkuliah di UIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.
7. Zainuddin S., S.E., M.AK. selaku Kepala Unit Perpustakaan beserta Karyawan dan Karyawati dalam ruang lingkup Perpustakaan UIN Palopo, yang telah banyak membantu khususnya dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
8. Bahrum Satria, S.Pd., M.M selaku Kepala SMP Negeri 8 Palopo beserta guru-guru, staf, dan karyawan yang telah memberikan izin dan menyambut dengan hangat, serta memberikan bantuan yang diberikan selama penulis melakukan penelitian.
9. Ekha Satriany S., S.Si., M.Pd selaku guru Matematika di SMP Negeri 8 Palopo yang telah membimbing penulis pada saat melakukan penelitian di Sekolah.
10. Siswa-siswi kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo untuk segala partisipasi dan kerjasamanya dalam proses penyelesaian penelitian ini.
11. Kepada semua teman-teman seperjuangan selama duduk dibangku perkuliahan IAIN Palopo khususnya untuk kelas Matematika B angkatan 2021 yang selama ini telah banyak membantu dalam segala hal, memberikan motivasi, saran, dan telah kebersamaan selama duduk dibangku perkuliahan.
12. Seluruh pihak yang telah ikut berjasa dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

13. Terakhir, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada satu sosok yang selama ini diam-diam berjuang tanpa henti, seorang perempuan sederhana dengan impian yang tinggi. Terima kasih kepada penulis skripsi ini yaitu diri saya sendiri, Hasriani. Anak sulung yang dikenal keras kepala namun terkadang sifatnya seperti anak kecil pada umumnya. Terima kasih telah bertahan sejauh ini, dan terus berjalan melewati tantangan yang semesta hadirkan. Perjalanan ini bukan sekedar proses akademik, tetapi juga perjalanan batin yang penuh tantangan, tekanan, rasa kecewa bahkan keinginan untuk menyerah. Namun, di tengah keterbatasan yang ada, saya memilih untuk bangkit dan terus melangkah. Setiap air mata, doa dan usaha yang dilakukan dalam diam telah menjadi saksi betapa berharganya proses ini. Terima kasih karena tidak memilih untuk menyerah meskipun tidak semua orang memahami proses ini. Kini, ketika sampai pada titik yang dahulu hanya menjadi harapan dalam doa, "*I'm proud of you*, hasri" tetaplah belajar menerima dan mensyukuri apapun yang kamu dapatkan. Berbahagialah di mana pun kamu berada, rayakan apa pun dalam dirimu, dan jadikan dirimu bersinar di mana pun tempatmu bertumpu. Semoga langkah dari kaki kecilmu selalu diperkuat, dikelilingi oleh orang-orang hebat, serta mimpimu satu persatu akan tercapai.

Kepada semua pihak tersebut, semoga amal baik yang diberikan kepada penulis mendapat balasan pahala yang setimpal dari Allah SWT. dan mendapat limpahan rahmat dari-Nya dan semoga hasil penelitian skripsi ini membawa keberkahan serta memberi manfaat kepada para pembaca dan dapat menjadi amal jariyah bagi penulis.

Palopo, 20 Agustus 2025
penulis

Hasriani
21 0204 0035

PEDOMAN TRANSILITERASI ARAB DAN SINGKATAN

A. Transliterasi Arab Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta'	T	Te
ث	ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ha	H	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Ž	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	šad	S	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	D	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	T	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	Z	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	,	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya, tanpa diberi tanda apapun. Jika terletak di tengah atau di akhir maka ditulis dengan tanda (‘).

2. Vokal

Vokal bahasa Arab seperti halnya vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau *harakat*, maka transliterasinya adalah sebagai berikut:

a. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	<i>Fathah</i>	A	a
ِ	<i>Kasrah</i>	I	i
ُ	<i>Dammah</i>	U	u

b. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf. Transliterasinya berupa gabungan huruf yaitu:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
َئِ...	<i>Fathah dan ya</i>	Ai	a dan u
َؤ...	<i>Fathah dan wau</i>	Au	a dan u

Contoh :

كَيْفَ : *kaifa* bukan *kayfa*

هَوْلَ : *haula* bukan *hawla*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan huruf	Nama	Huruf dan tanda	Nama
آ...ِ	<i>Fathah dan alif atau ya</i>	Ā	a dan garis di atas
ى...	<i>Kasrah dan ya</i>	Ī	i dan garis di atas
و...	<i>Dammah dan wau</i>	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : *mâta*

رَمَى : *ramâ*

يَمُوتُ : *yamûtu*

4. Ta Marbûtah

Transliterasi untuk *ta marbûtah* ada dua, yaitu *ta marbûtah* yang hidup atau mendapat *harakat fathah, kasrah* dan *dhammah*, transliterasinya adalah (t). Sedangkan *ta marbûtah* yang mati atau mendapat *harakat sukun*, transliterasinya adalah (h).

Kalau pada kata yang berakhir dengan *ta marbûtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbûtah* itu ditransliterasikan dengan *ha (h)*.

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *rauḍah al-atfâl*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madânah al-fâḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

5. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydid* (ّ), maka dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbanâ*

نَجَّيْنَا : *najjaânâ*

الْحَقَّ : *al-ḥaqq*

الْحَجَّ : *al-ḥajj*

نُعَمَّ : *nu'ima*

عُدُّوْ : *'aduwwun*

Jika huruf *bertasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (سي), maka ditransliterasikan seperti huruf *maddah* (â).

Contoh:

عَلِيٌّ : 'ali (bukan 'aliyy atau 'aly)

عَرَسِيٌّ : 'arasi (bukan 'arasiyy atau 'arasy)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma'arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasikan seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf syamsiah maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh :

الشَّمْسُ : al-syamsu (bukanasy-syamsu)

الزَّلْزَلَةُ : al-zalzalāh (bukanaz-zalzalāh)

الْفَلْسَفَةُ : al-falsafah

الْبِلَادُ : al-bilādu

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi *apostrof* (') hanya berlaku bagi huruf *hamzah* yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila huruf *hamzah* terletak di awal kata, maka tidak dilambangkan karena dalam tulisan Arab ia berupa *alif*.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : ta'murūna

النَّوْءُ : al-nau'

شَيْءٌ : syai'un

8. Penulisan Kata Arab Yang Lazim Digunakan Dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat

yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'an*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Fi al-Qur'an al-Karîm

Al-Sunnah qabl al-tadwîn

9. Lafaz Aljalâlah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudâf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf *hamzah*.

Contoh:

دِينُ اللهِ : *dînullah*

بِالله : *billâh*

Adapun *ta marbûtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalâlah*, ditransliterasi dengan huruf (t).

Contoh:

هُمُ فِي رَحْمَةِ الْ : *hum fî rahmatillâh*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al).

Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh:

Wa ma Muhammadun illa rasul

Inna awwala baitin wudi'a linnasi lallazi bi Bakkata mubarakan

Syahru Ramadan al-laz\i unzila fih al-Qur'an

Naşr al-Din al-Tūsi

Naşr Hāmid Abū Zayd

Al- Tūfi

Al-Maşlahah fi al-Tasyri' al-Islāmi

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abu> (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Abu al Walid Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi : Ibnu Rusyd, Abu al Walid Muhammad (bukan: Rusyd, Abu al Walid Muhammad Ibnu)
 Nasr Hamid Abu Zaid, ditulis menjadi: Abu Zaid, Nasr Hamid (bukan, Zaid Nasr Hamid Abu)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang ada di dalam skripsi:

SWT. = *Subhanahu Wa Ta'ala*

Saw. = *sallallahu alaihi wa sallam*

QS Al- Mujadalah/58:11 = Qur'an Surah Al- Mujadalah, Surah ke 58 ayat 11

No. = Nomor

Max = Maksimal

SD = Sekolah Dasar

SMP = Sekolah Menengah Pertama

SMA = Sekolah Menengah Atas

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PRAKATA	v
PEDOMAN TRANSILITERASI ARAB DAN SINGKATAN	x
DAFTAR ISI	xvi
DAFTAR KUTIPAN AYAT	xviii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GAMBAR	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
ABSTRAK	xxii
ABSTRACT	xxiii
تجريد	xxiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Pengembangan	7
E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	8
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Penelitian yang Relevan.....	10
B. Landasan Teori	13
C. Kerangka Pikir	34
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Jenis Penelitian.....	36
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	36
C. Subjek dan Objek Penelitian	37

D. Prosedur Pengembangan	37
E. Teknik Pengumpulan Data	40
F. Teknik Analisis Data	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	48
A. Hasil Penelitian	48
B. Hasil Validasi Instrumen Penelitian	48
C. Hasil Validitas Produk Media Pembelajaran Berbantuan Google Site ..	52
D. Pembahasan Hasil Penelitian	72
BAB V PENUTUP	79
A. Simpulan	79
B. Impikasi.....	79
C. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA.....	81
LAMPIRAN- LAMPIRAN	

DAFTAR KUTIPAN AYAT

Kutipan Ayat Q.S Ar-Ra'd/13:11	1
--------------------------------------	---

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	Perbedaan dan Persamaan Penelitian yang Relevan.....	12
Tabel 3. 1	Kisi-Kisi Wawancara Guru	40
Tabel 3. 2	Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi	41
Tabel 3. 3	Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media	42
Tabel 3. 4	Kisi-Kisi Praktikalitas Siswa	42
Tabel 3. 5	Kriteria Penskoran Item pada Angket Motivasi Belajar Siswa	43
Tabel 3. 6	Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar Siswa	43
Tabel 3. 7	Kriteria Kevalidan Produk	45
Tabel 3. 8	Skor Tanggapan Siswa	46
Tabel 3. 9	Kategori Praktikalitas	46
Tabel 3. 10	Kriteria Nilai Uji N-Gain	47
Tabel 3. 11	Kategori Efektivitas Uji N-Gain	47
Tabel 4. 1	Validator Instrumen Penelitian.....	48
Tabel 4. 2	Validator Instrumen Pedoman Wawancara	49
Tabel 4. 3	Hasil Validasi Angket Validitas Ahli Materi	50
Tabel 4. 4	Hasil Validasi Angket Validitas Ahli Media	50
Tabel 4. 5	Hasil Validasi Angket Praktikalitas Siswa	51
Tabel 4. 6	Hasil Validasi Instrumen Angket Motivasi	52
Tabel 4. 7	Validator Instrumen Penelitian.....	53
Tabel 4. 8	Hasil Validitas Ahli Materi	53
Tabel 4. 9	Hasil Validitas Ahli Media.....	54
Tabel 4. 10	Saran Perbaikan Ahli Media	56
Tabel 4. 11	Tambahan Sebelum dan Setelah Revisi.....	56
Tabel 4. 12	Tambahan Sebelum dan Setelah Revisi.....	56
Tabel 4. 13	Saran Perbaikan Ahli Materi.....	57
Tabel 4. 14	Saran Perbaikan Ahli Materi.....	57
Tabel 4. 15	Hasil Uji Coba Praktikalitas Produk.....	57
Tabel 4. 16	Hasil Angket Motivasi Sebelum dan Sesudah Penggunaan Produk..	59
Tabel 4. 17	Storyboard Media Pembelajaran.....	64
Tabel 4. 18	Tampilan Media Pembelajaran yang Dikembangkan	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Template Google Site.....	24
Gambar 2. 2 Tampilan Fitur Kerja Google Site.....	24
Gambar 2. 3 Tampilan menambahkan Fitur	24
Gambar 2. 4 Tampilan Menambahkan Fitur Halaman	25
Gambar 2. 5 Tampilan Menambahkan Fitur Sisipkan	26
Gambar 2. 6 Tampilan Mempublish Situs	26
Gambar 2. 7 Diagram Panah	32
Gambar 2. 8 Diagram Cartesius	33
Gambar 2. 9 Diagram Panah	34
Gambar 2. 10 Kerangka Pikir.....	35

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Identitas Sekolah
- Lampiran 2 Media Pembelajaran Matematika
- Lampiran 3 Lembar Validasi Instrumen Beserta Instrumennya
- Lampiran 4 Hasil Uji Praktikalitas Produk oleh Siswa
- Lampiran 5 Hasil Uji Efektivitas Produk
- Lampiran 6 Persuratan
- Lampiran 7 Dokumentasi
- Lampiran 8 Riwayat Hidup Peneliti

ABSTRAK

Hasriani, 2025. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Google untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika bagi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo". Skripsi Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo (UIN) Palopo. Dibimbing oleh Irma.T dan Sitti Zuhaerah Thalhah.

Skripsi ini membahas tentang Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Google untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Belajar Matematika di SMP Negeri 8 Palopo. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas, praktikalitas, efektivitas, dan *prototype* akhir media pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan pendekatan model pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahap, yaitu: Analisis, Perancangan, Pengembangan, Pelaksanaan, dan Evaluasi. Subjek dalam penelitian ini adalah 29 siswa kelas VIII.3 SMP Negeri 8 Palopo. Instrumen yang digunakan antara lain pedoman wawancara bagi guru, lembar validasi kuesioner praktikalitas oleh siswa, lembar validasi dari ahli materi dan pakar media, serta kuesioner motivasi belajar siswa yang diisi sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran. Teknik analisis data yang diterapkan meliputi analisis kualitatif dan kuantitatif.

Media pembelajaran berbantuan situs google yang *dikembangkan* telah melalui tahap validasi oleh pakar media dan pakar materi pelajaran, dan dinyatakan dalam kategori "valid". Tes kepraktisan oleh siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran tergolong "sangat praktis" untuk digunakan. Selain itu, efektivitas media dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas VIII di SMP Negeri 8 Palopo dibuktikan dengan hasil tes N-Gain yang berada dalam kategori "tinggi". Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbantuan google sites ini efektif dalam meningkatkan motivasi belajar matematika. *Prototipe akhir media* pembelajaran mencakup halaman utama, tujuan pembelajaran, materi pelajaran, contoh pertanyaan, soal latihan, video pembelajaran, forum diskusi dan profil pengembang, dengan tombol yang memudahkan pengguna untuk menavigasi ke slide yang diinginkan.

Kata kunci: *Google Sites*, Media Pembelajaran, Motivasi Belajar Matematika

ABSTRACT

Hasriani, 2025. "Development of Google-Assisted Learning Media to Increase Motivation to Learn Mathematics for Grade VIII Students of SMP Negeri 8 Palopo". Thesis of the Mathematics Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Palopo State Islamic Institute (IAIN) Palopo. Guided by Irma.T and Sitti Zuhaerah Thalbah.

This thesis discusses the Development of Google-Assisted Learning Media to Increase the Motivation of Students to Learn Mathematics at SMP Negeri 8 Palopo. This study aims to determine the validity, practicality, effectiveness, and final prototype of learning media.

This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model approach which includes five stages, namely: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects in this study were 29 students of grade VIII.3 of SMP Negeri 8 Palopo. The instruments used include interview guidelines for teachers, validation sheets for practicality questionnaires by students, validation sheets from material experts and media experts, and student learning motivation questionnaires that are filled out before and after the use of learning media. The data analysis techniques applied include qualitative and quantitative analysis.

The *google site-assisted learning media developed* has gone through the validation stage by media experts and subject matter experts, and is declared in the "valid" category. Practicality tests by students showed that learning media was classified as "very practical" to use. In addition, the effectiveness of the media in increasing the motivation to learn mathematics of grade VIII students at SMP Negeri 8 Palopo is evidenced by the results of the N-Gain test which is in the "high" category. Based on these results, it can be concluded that this google sites-assisted learning media is effective in increasing motivation to learn mathematics. *The final prototype of* the learning media includes the main page, learning objectives, lesson materials, sample questions, practice questions, learning videos, and developer profiles, with buttons that make it easy for users to navigate to the desired slide.

Keywords: *Google Sites*, Learning Media, Math Learning Motivation

تجريدي

حاسرياني، 2025. "تطوير وسائط التعلم بمساعدة جوجل لزيادة الدافع لتعلم الرياضيات لطلاب الصف الثامن في SMP Negeri 8 Palopo". أطروحة برنامج دراسة تعليم الرياضيات ، كلية التربية وتدريب المعلمين ، معهد بالوبو الإسلامي الحكومي (IAIN) بالوبو. بتوجيه من إيرما تي و سيتي زهيرة طلحة.

تناقش هذه الأطروحة تطوير وسائط التعلم بمساعدة Google لزيادة تحفيز الطلاب لتعلم الرياضيات في SMP Negeri 8 Palopo. تهدف هذه الدراسة إلى تحديد صلاحية وسائط التعلم وعمليتها وفعاليتها والنموذج النهائي لها.

يستخدم هذا البحث طريقة البحث والتطوير (R&D) مع نهج نموذج ADDIE التنموي الذي يتضمن خمس مراحل ، وهي: التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. كان الأشخاص في هذه الدراسة 29 طالبا من الصف الثامن 3 من SMP Negeri 8 Palopo. تشمل الأدوات المستخدمة إرشادات المقابلات مع المعلمين ، وأوراق التحقق من صحة الاستبيانات العملية من قبل الطلاب ، وأوراق التحقق من خبراء المواد وخبراء الإعلام ، واستبيانات تحفيز تعلم الطلاب التي يتم ملؤها قبل وبعد استخدام وسائل التعلم. تشمل تقنيات تحليل البيانات المطبقة التحليل النوعي والكمي.

مرت وسائط التعلم بمساعدة موقع جوجل التي تم تطويرها بمرحلة التحقق من الصحة من قبل خبراء الإعلام والخبراء المتخصصين ، وتم الإعلان عنها في الفئة "الصالحة". أظهرت اختبارات التطبيق العملي التي أجراها الطلاب أن وسائط التعلم تم تصنيفها على أنها "عملية للغاية" للاستخدام. بالإضافة إلى ذلك ، فإن فعالية وسائل الإعلام في زيادة الدافع لتعلم الرياضيات لطلاب الصف الثامن في SMP Negeri 8 Palopo تتجلى في نتائج اختبار إن كسب الذي يقع في الفئة "العالية". بناء على هذه النتائج ، يمكن استنتاج أن وسائط التعلم بمساعدة مواقع جوجل هذه فعالة في زيادة الدافع لتعلم الرياضيات. يتضمن النموذج الأولي النهائي لوسائط التعلم الصفحة الرئيسية وأهداف التعلم ومواد الدروس ونماذج الأسئلة وأسئلة التدريب ومقاطع الفيديو التعليمية وملفات تعريف المطورين ، مع أزرار تسهل على المستخدمين الانتقال إلى الشريحة المطلوبة.

الكلمات المفتاحية: مواقع جوجل ، وسائل الإعلام التعليمية ، تحفيز تعلم الرياضيات

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika salah satu mata pelajaran wajib bagi siswa pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Namun, masih banyak siswa yang merasa kesulitan dalam memahami konsep matematika yang abstrak, sehingga siswa kerap menghindari mata pelajaran ini. Padahal mata pelajaran ini harus dipelajari untuk dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis yang efektif, berkomunikasi, serta menyelesaikan masalah.¹ Melalui pembelajaran matematika, siswa diajak untuk berpikir secara logis dan analitis yang diperoleh di kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pendidikan matematika tidak hanya berfokus pada penguasaan teori, tetapi juga pada pengembangan keterampilan yang berguna dalam menghadapi tantangan di berbagai bidang kehidupan. Oleh karena itu, mengembangkan lingkungan belajar yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan mengaitkan konsep matematika dengan aplikasi praktis yang dapat memicu minat siswa dan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam belajar.

Berdasarkan Al-Qur'an, Allah Swt mencintai hamba-Nya yang dengan tekun dan semangat mengejar pendidikan untuk memperoleh ilmu pengetahuan, sebagaimana yang tercermin dalam Q.S Ar-Ra'd/13:11

¹ Meria Ultra Gusteti and Neviyarni Neviyarni, "Pembelajaran Berdiferensiasi pada Pembelajaran Matematika di Kurikulum Merdeka", *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 3, No. 3 (2022): 637, <https://doi.org/10.46306/Lb.V3i3.180>.

لَهُ مُعَقِّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ ۚ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ

يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ۚ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ ۚ وَمَا لَهُمْ مِّنْ دُونِهِ ۚ مِنْ وَالٍ ۝ ١١

Terjemahnya:

“Baginya (manusia) ada malaikat-malaikat yang selalu menjaganya bergiliran, dari depan dan belakangnya. Mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya dan tidak ada pelindung bagi mereka selain Dia”.²

Berdasarkan ayat tersebut, dapat dipahami bahwa Allah Swt. tidak akan mengubah nasib suatu kaum kecuali kaum itu berusaha untuk mengubahnya. Ini menunjukkan bahwa perubahan dan perbaikan kehidupan bergantung pada usaha dan ikhtiar manusia itu sendiri. Dengan kemampuan dan usaha yang dimiliki, setiap individu memiliki tanggung jawab untuk berusaha menjadikan keadaan dirinya lebih baik, serta berikhtiar untuk meraih kehidupan yang lebih baik sesuai dengan takdir dan rahmat Allah Swt. Pendidikan dan pembelajaran menjadi sarana yang amat penting dalam mengembangkan potensi diri, memperluas wawasan, dan meningkatkan kualitas hidup. Setiap langkah dalam menuntut ilmu adalah bagian dari usaha yang tidak hanya membawa manfaat di dunia, tetapi juga sebagai amal jariyah yang dapat mendekatkan diri kepada Allah. Oleh karena itu, kita harus memotivasi diri dalam menuntut ilmu, karena dengan ilmu, kita dapat menciptakan

² Kementrian agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya* (Bogor: Unit Percetakan Al-Qur'an, 2018), 336.

perubahan positif dalam hidup, baik untuk diri sendiri maupun untuk masyarakat sekitar.

Motivasi belajar sangat berperan penting dalam proses belajar mengajar, karena motivasi dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar, begitu sebaliknya siswa yang motivasi belajarnya kurang dapat mempengaruhi semangat siswa saat belajar.³ Motivasi yang tinggi dapat mendorong siswa untuk lebih aktif, tekun, dan fokus dalam belajar, sementara motivasi yang rendah dapat menghambat perkembangan akademik mereka. Selain itu, motivasi belajar siswa juga sangat berpengaruh pada keberhasilan dalam pembelajaran.⁴

Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, guru dapat memanfaatkan teknologi dan menerapkan metode menarik serta kreatif, didukung dengan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat menumbuhkan minat dan keinginan baru dalam proses belajar mengajar, memotivasi, merangsang aktivitas belajar, serta memberikan dampak psikologis positif bagi siswa.⁵ Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena motivasi belajar siswa dapat mendorong siswa untuk lebih semangat dan aktif serta mendorong keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar.

³Satria Ikhlasul Amal Adan, "Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 1, No.2 (2023): 2, <https://pijar.saepublisher.com/index.php/jpp/articles/view/17>.

⁴ Adhetya Cahyani, Iin Diah Listiana, and Sari Puteri Deta Larasati, "Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19", *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3, No.01 (2020): 125, <https://doi.org/10.37542/iq.v3i01.57>.

⁵ Siti Zuhairah Thalhah, Jusmawati Jusmawati, And Arpani Ulang, "Pengembangan Media Pembelajaran AS-Math Berbasis Android Menggunakan Flipbook pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Kelas VIII 3 Mtsn Gowa", *Alauddin Journal Of Mathematics Education*, 3, No. 2 (2021): 194, <https://doi.org/10.24252/Ajme.V3i2.25386>.

Media dalam proses pembelajaran berperan sebagai mediator atau pengantar sumber informasi, penerima pesan, perangsang pikiran, perasaan perhatian dan kemauan sehingga ikut serta dalam pembelajaran. Proses pembelajaran juga merupakan proses komunikasi, oleh karena itu media yang digunakan dalam proses pembelajaran disebut dengan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai metode, dapat menyampaikan pesan melalui berbagai metode, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan keinginan siswa sehingga terdorong pada pembelajaran yang kreatif, dan memberikan informasi baru kepada siswa agar dapat mencapai tujuan pendidikan yang efektif.⁶ Di zaman modern ini, sistem pengajaran semakin canggih sehingga guru harus beradaptasi dengan perkembangan teknologi agar prosedur pembelajaran sebanding dengan kondisi saat ini.

Seiring perkembangan teknologi, berbagai aplikasi dan website kini tersedia untuk membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran. *Google Site*, misalnya, memungkinkan guru membuat situs *web* tanpa keterampilan pemrograman, yang dapat diakses siswa kapan saja dan di mana saja, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memotivasi siswa untuk lebih aktif.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan salah satu guru matematika di SMP Negeri 8 Palopo yaitu dengan bapak Drs. Eduard Meirapa Mangnga, mengatakan bahwa media pembelajaran yang sering digunakan ialah buku cetak, alat peraga dan menggunakan media seperti media video pembelajaran

⁶ Janner Simarmata Mustofa Abi Hamid, dkk, *Media Pembelajaran*, Cet: 1, (Palembang:Yayasan Kita Menulis, 2020), 3-4.

dan sebagian siswa tertarik dengan bahan pembelajaran tersebut, namun guru ingin mencoba membuat media pembelajaran berbasis digital yang lebih interaktif dan terintegrasi yang tidak hanya menampilkan video pembelajaran, tetapi juga menyajikan materi, latihan soal, dan sumber belajar lainnya dalam satu *platform* yang mudah diakses oleh siswa. Media pembelajaran yang dirancang oleh guru dipercayai dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Dengan hal ini, peneliti tertarik mengadakan media pembelajaran berbantuan *google site* agar siswa lebih tertarik pada pembelajaran matematika.

Berdasarkan dari penjelasan tersebut, pengembangan media pembelajaran berbantuan *google site* ini diharapkan dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran serta siswa termotivasi dalam belajar mata pelajaran matematika baik di area sekolah maupun di area luar sekolah

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kevalidan media pembelajaran berbantuan *google site* pada materi relasi dan fungsi yang dikembangkan di kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo?
2. Bagaimanakah praktikalitas media pembelajaran berbantuan *google site* pada materi relasi dan fungsi yang dikembangkan di kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo?

3. Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran berbantuan *google site* pada materi relasi dan fungsi yang dikembangkan di kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo?
4. Bagaimanakah *prototype* akhir dari media pembelajaran *google site* yang dikembangkan di kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan maka tujuan dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan validitas media pembelajaran berbantuan *google site* pada materi relasi dan fungsi yang dikembangkan di kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo.
2. Untuk mendeskripsikan praktikalitas media pembelajaran berbantuan *google site* pada materi relasi dan fungsi yang dikembangkan di kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo.
3. Untuk menguji efektivitas media pembelajaran berbantuan *google site* pada relasi dan fungsi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo.
4. Untuk mendeskripsikan *prototype* akhir dari media pembelajaran berbantuan *google site* pada materi relasi dan fungsi yang dikembangkan di kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo.

D. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoretis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan hasil yang positif terhadap perkembangan pandangan mengenai pembelajaran matematika di masa yang akan datang.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan, untuk penelitian pengembangan selanjutnya.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi guru, dapat menjadi tambahan referensi media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.
 - b. Bagi siswa, media pembelajaran *google site* dapat membantu pemahaman matematika siswa dalam proses belajar mengajar.
 - c. Bagi peneliti, dapat menjadi acuan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan *google site*.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Produk media pembelajaran dibuat dengan *google site*.
2. Media pembelajaran yang memanfaatkan *platform* digital untuk mendukung proses pembelajaran secara efektif.
3. Media pembelajaran yang dirancang sebagai media pembelajaran siswa dalam proses pembelajaran.

4. Media pembelajaran dapat digunakan melalui perangkat komputer, laptop, atau *handphone*.
5. Media pembelajaran berbasis *website* dikembangkan dengan berbagai fitur, seperti beranda, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran, menu utama, materi pembelajaran, video dan gambar.
6. Media pembelajaran *website* yang dikembangkan dengan warna yang bervariasi dan tulisan teks yang menarik.
7. Media pembelajaran dikembangkan bukan bertujuan untuk menggantikan peran guru, melainkan untuk membantu membimbing siswa dalam proses belajar.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Asumsi Pengembangan
 - a. Media pembelajaran dengan menggunakan *google site* merupakan media pembelajaran yang efektif untuk diterapkan baik dalam pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran jarak jauh.
 - b. Media pembelajaran dengan menggunakan *google site* dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar matematika.
 - c. Media pembelajaran dengan *google site* dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran.
 - d. Media pembelajaran dapat diakses siswa dengan menggunakan *smartphone* sehingga bisa digunakan dimana saja.

- e. Validator yang dipilih oleh peneliti adalah validator yang berpengalaman dalam mengajar dan memiliki keahlian dalam bidang media pembelajaran.
- 2. Keterbatasan Pengembangan
 - a. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya pada materi relasi dan fungsi
 - b. Tampilan *google site* dapat disesuaikan dengan layar perangkat, tetapi ada beberapa tampilan atau elemen yang tidak sesuai di berbagai perangkat, seperti pada perangkat tablet.
 - c. Produk yang dihasilkan berupa situs *website* yang memerlukan kuota internet untuk dapat diakses.
 - d. *Google site* tidak memiliki fitur interaktif tingkat lanjut seperti kuis langsung, forum diskusi, atau penilaian otomatis. Untuk kuis, guru masih perlu menggabungkan dengan *Google Forms* atau *platform* lain.
 - e. *Google site* tidak menyediakan fitur seperti pemantauan kehadiran dan tempat pengumpulan tugas.
 - f. Pilihan template dan penyesuaian tampilan di *google site* cukup terbatas
 - g. Media pembelajaran yang dikembangkan di uji cobakan hanya pada siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian yang Relevan

Penelitian ini membahas mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif dengan *google site* untuk meningkatkan motivasi siswa terhadap pembelajaran matematika. Sebelum adanya penelitian ini, terdapat beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti yang membahas tentang pengembangan yang berkaitan dengan penelitian diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Zhenith Surya Pamungkasa, Alingga Randriwibowob dan Latifa Nur Ayu Wulansarib, Nendra Gita Melinab, Atik Purwasih yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih” mengatakan bahwa hasil penelitian dilihat dari hasil nilai rata-rata IPS siswa yang diajar dengan media pembelajaran interaktif yaitu sebesar 84,83% , sedangkan hasil nilai rata-rata Ekonomi siswa yang diajar dengan media pembelajaran interaktif *Power Point* sebesar 75,2%.¹
2. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Fitri Avania dan Ni'matush Sholikhah yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual dengan

¹Zhenith Surya Pamungkas And Others, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih", *Social Pedagogy: Journal Of Social Science Education*, 2 No.2 (2021):1, <https://doi.org/10.32332/Social-Pedagogy.V3i1.4316>.

Pendekatan *Contextual Teaching Learning* (CTL) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa” Hasil penelitian ini yaitu dengan menggunakan media pembelajaran audio visual dengan pendekatan *Contextual Teaching Learning* (CTL) efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang memenuhi kriteria layak dan praktis pada siswa kelas X IPS 1 SMA N 14 Surabaya.²

3. Penelitian yang dilakukan oleh Samsuri Untung Wahyudi, Farida Nugrahani, dan Mukti Widayati yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Google Sites* untuk Meningkatkan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia”. Hasil penelitian ini mengatakan bahwa motivasi belajar siswa meningkat dengan menggunakan media pembelajaran *google sites*, dimana sebelum menggunakan media pembelajaran *google site* motivasi belajar pada siswa masuk dalam kategori rendah dengan angka 61.24%. Namun, setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *google site*, motivasi belajar siswa mengalami perubahan yang signifikan peningkatan dengan rata-rata skor 78% dengan kategori tinggi.³
4. Penelitian yang dilakukan oleh Ela Islanda dan Deni Darmawan yang berjudul “Pengembangan *Google Site* Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa”. Hasil penelitian ini mengatakan bahwa hasil uji validitas, efektivitas, dan efisiensi, media pembelajaran berbasis

²Wahyu Fitri Avania, "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Pendekatan Contextual Teaching Learning (CTL) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa", *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3 No.5 (2021):2539, <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V3i5.885>.

³ Samsuri Untung Wahyudi, Farida Nugrahani, and Mukti Widayati, "Pengembangan Media Pembelajaran *Google Sites* untuk Meningkatkan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia", *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7 No.3 (2023):1, <http://dx.doi.org/10.35931/am.v7i3.2446>.

google site yang dikembangkan ini layak dipakai sebagai salah satu media pembelajaran pada mata pelajaran fisika.⁴

Adapun pemaparan mengenai penelitian yang relevan dapat disajikan dalam bentuk tabel 2.1

Tabel 2. 1 Perbedaan dan Persamaan Penelitian yang Relevan

No	Keterangan	Peneliti 1	Peneliti 2	Peneliti 3	Peneliti 4	Peneliti 5
1	Nama	Zhenith Surya Pamungkasa, Alingga Randriwibowob, Latifa Nur Ayu Wulansarib, Nendra Gita Melinab, Atik Purwasih	Wahyu Fitri Avania dan Ni'matush Sholikhah	Samsuri Untung Wahyudi, Farida Nugrahani, dan Mukti Widayati	Ela Islanda dan Deni Darmawan	Hasriani
2	Tahun Penelitian	2021	2021	2023	2023	2024
3	Media pembelajaran	<i>Wordwall</i>	Audio Visual IPS	<i>Google Site</i>	<i>Google Site</i>	<i>Google Site</i>
4	Materi	IPS	IPS	Bahasa Indonesia	Fisika	Relasi dan Fungsi
5	Lokasi Penelitian	SMP Negeri 4 Gunung Sugih	SMA N 14 Surabaya	SDN Hargomulyo I Gunung Kidul	MA Ma'arif Cilageni	SMP Negeri 8 Palopo
6	Jenis penelitian	R&D dengan model ADDIE	R&D dengan model ADDIE	R&D dengan model ADDIE	R&D dengan model ADDIE	R&D dengan model ADDIE
7	Tingkat Subjek Penelitian	SMP	SMA		SMA	SMP

⁴ Ela Islanda and Deni Darmawan "Pengembangan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa *The Development of Google Sites as an Instructional Media to Enhance Students' Learning Achievement*", 2 No 7 (2023), 51.

B. Landasan Teori

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan proses yang digunakan untuk merancang, mengembangkan dan meningkatkan dan meningkatkan produk pendidikan dengan memanfaatkan teknologi. Menurut Fathir ma'ruf pengembangan merupakan proses dalam ilmu pengetahuan dengan teknologi yang mengaplikasikan kaidah dan teori guna meningkatkan fungsi, manfaat, serta aplikasi dan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada, atau menciptakan teknologi baru.⁵

Menurut Agus Dwi Cahya mengatakan bahwa pengembangan adalah suatu usaha yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan baik dalam kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan.⁶

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan merupakan proses yang mencakup penerapan ilmu pengetahuan dengan teknologi yang merancang dan menyusun kegiatan secara jelas untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan memperhatikan potensi dan kompetensi siswa.

Beberapa ahli mengemukakan ada berbagai macam model pengembangan yang digunakan pada penelitian pengembangan. Adapun dalam mengembangkan media pembelajaran ada beberapa model pengembangan yang perlu diperhatikan

⁵ Fathir Ma'ruf, "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Flash Sebagai Sarana Belajar Siswa Paud", *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan Pkm Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2, No.3 (2021):143, <https://doi.org/10.54371/Ainj.V2i3.68>.

⁶ Agus Dwi Cahya And Others, "Analisis Pelatihan Dan Pengembangan Sumber Daya Manusia", *YUME: Journal Of Management*, 4, No.2 (2021):233, <https://doi.org/10.37531/yum.v4i2.870>.

agar sesuai dengan objek yang dikembangkan dalam menghasilkan produk yang berkualitas. Berikut ada beberapa model pengembangan yang dapat digunakan pada proses pengembangan media pembelajaran.

a. Model *Dick and Carey*

Model *Dick and Carey* merupakan salah satu model yang sering digunakan dalam perencanaan pembelajaran, yang dapat ditandai dengan model pembelajaran yang terstruktur dengan baik. Model pembelajaran *dick and carey* ini terdiri dari sepuluh langkah yang dapat diterapkan dalam perencanaan pembelajaran diantaranya:⁷ menentukan tujuan pembelajaran, melakukan analisis terhadap proses pengajaran, menganalisis perilaku dan karakteristik siswa, menyusun tujuan pembelajaran, menyusun tes sebagai acuan, merancang strategi pembelajaran, mengembangkan dan memilih materi, mendesain serta melakukan evaluasi formatif, melakukan revisi bahan pembelajaran, mendesain dan melakukan evaluasi sumatif. Berdasarkan pernyataan tersebut menyatakan bahwa model *dick and carey* memiliki tujuan yang jelas dan terarah, serta bermanfaat bagi pemula sebagai dasar dalam mempelajari model desain lainnya. Dalam model pembelajaran *Dick and Carey*, setiap langkah dalam sepuluh tahapan tersebut disusun secara singkat, namun dengan informasi yang padat dan jelas, dengan alur yang terstruktur dengan baik dari satu langkah ke langkah berikutnya.⁸

⁷ Wisnu Nugroho Aji, "Model Pembelajaran *Dick and Carrey* Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia", *Kajian Linguistik Dan Sastra*, 1, No.2 (2020): 121, <https://doi.org/10.23917/cls.v1i2.3631>.

⁸ Ina Magdalena and others, "Model Pembelajaran *Dick and Carrey* dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Di SDN Pondok Jagung Timur Kota Tangerang Selatan", *TSAQOFAH*, 3, No.3 (2023): 365, <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v3i3>.

b. Model 4-D

Model 4-D merupakan Model pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran, yang mencakup metode pembelajaran dengan beberapa tahapan pelaksanaan yang sistematis dan rinci. Adapun tahapan model 4D yang dapat digunakan dalam mengembangkan perangkat pembelajaran. Pertama, tahap *define* (pendefinisian), yang meliputi analisis awal (*front-end analysis*) untuk memetakan masalah, menganalisis siswa (*learner analysis*) untuk mengetahui karakteristik dan perilaku siswa, menganalisis konsep (*concept analysis*) yang digunakan untuk memahami materi yang akan diajarkan, serta penentuan capaian pembelajaran yang ingin dicapai. Kedua, tahap *design* (perencanaan), yang mencakup pembuatan kriteria uji, pemilihan media pembelajaran yang sesuai, penentuan bentuk penyajian pembelajaran, serta simulasi materi dengan media yang telah dirancang. Ketiga, tahap *develop* (pengembangan), yang melibatkan penilaian dari ahli (*expert appraisal*) terhadap desain pembelajaran berbasis permainan, revisi desain pembelajaran, uji coba pembelajaran pada skala kecil, dan revisi model pembelajaran. Keempat, tahap *disseminate* (penyebaran), yaitu penerapan pembelajaran dalam pembelajaran di kelas.⁹

⁹ Muchamad Saiful Muluk and Ibnu Athaillah, "Pengembangan Metode Pembelajaran Berbasis Permainan pada Mata Kuliah Agama Islam Di AKN Putra Sang Fajar Blitar Menggunakan Model 4-D Thiagarajan", *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam*, 4, No.2 (2023): 183, <https://doi.org/10.21154/maalim.v4i2.7270>.

c. ADDIE

Model ADDIE merupakan perancangan pembelajaran yang digunakan dalam mengembangkan bahan ajar atau media pengembangan secara terstruktur. Model ADDIE dapat diterapkan dalam pengembangan materi pembelajaran dengan melalui lima tahap yang dapat dilaksanakan secara terstruktur, di mana setiap tahapnya disertai dengan evaluasi dan perbaikan atau revisi. Adapun tahapan model ADDIE yaitu, *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*.¹⁰

1) *Analysis* (Analisis)

Pada tahap analisis, analisis digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dan kebutuhan kurikulum. Analisis kurikulum dilakukan bertujuan untuk mengidentifikasi kurikulum yang digunakan selama proses pembelajaran, sementara analisis kebutuhan siswa dilakukan untuk mengetahui karakteristik dan kebutuhan siswa dalam pembelajaran, sehingga media yang dikembangkan dapat memenuhi kedua kebutuhan tersebut.

2) *Design* (Rancangan)

Tahap desain merupakan tahap perencanaan yang dilakukan sebelum pembuatan produk, agar proses pembuatan produk dapat berlangsung dengan baik. Pada tahap ini, terdapat beberapa langkah yang perlu dilakukan selama fase desain pengembangan, antara lain mengidentifikasi media yang akan digunakan, mengumpulkan referensi terkait isi produk, merancang struktur navigasi, serta

¹⁰ Ni Rai Vivien Pitriani, I Gusti Ayu Desy Wahyuni, and I Ketut Pasek Gunawan, "Penerapan Model Addie dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu", *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4, No.3 (2021): 526, <https://doi.org/10.37329/cetta.v4i3.1417>.

mengumpulkan informasi yang dapat mendukung pengembangan media pembelajaran yang akan dibuat.

3) *Development* (Pengembangan)

Setelah tahap perancangan kemudian dilakukan tahap pengembangan. Pada tahap ini produk yang dihasilkan akan dievaluasi oleh ahli dalam bidangnya untuk menilai dan meninjau media pembelajaran kemudian memberikan respon, saran dan masukan yang akan digunakan hingga produk dinyatakan valid.

4) *Implementation* (Implementasi)

Setelah produk dinyatakan valid, maka produk tersebut akan diterapkan kepada siswa untuk mendapatkan tanggapan terhadap produk yang telah dirancang dan dikembangkan. Tanggapan awal dapat diperoleh dengan memberikan pertanyaan berupa angket responden terkait dengan tujuan pengembangan produk. Penerapan ini dilakukan merujuk kepada desain produk yang telah dibuat.

5) *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi merupakan langkah yang dapat dilakukan untuk mengetahui hasil dari setiap tahap uji coba yang dilakukan dan merangkum hasil penilaian kelayakan media pembelajaran oleh ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran, dan siswa. Dalam model pengembangan ADDIE tahap evaluasi terbagi menjadi dua jenis yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif merupakan evaluasi yang akan dilakukan disetiap tahapan model pengembangan ADDIE. Sedangkan, evaluasi sumatif yaitu evaluasi yang dilakukan diakhir pengembangan setelah melakukan uji praktikalitas dan validitas. Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan dari media pembelajaran yang dikembangkan.

Model pengembangan ADDIE merupakan model desain pembelajaran berdasarkan pendekatan sistem yang efektif dan efisien. Proses pengembangan ADDIE bersifat interaktif, artinya hasil evaluasi setiap tahapan dapat mengarahkan pengembangan pembelajaran ke tahap berikutnya. Hasil akhir dari suatu tahapan merupakan produk awal bagi tahapan berikutnya.

Model ADDIE memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan ADDIE terletak implementasi yang dilakukan secara sistematis yang terstruktur, sementara kekurangan pada desain, karena model ADDIE tidak menjelaskan cara merinci tujuan utama menjadi tujuan-tujuan yang lebih praktis. Oleh karena itu, analisis dan perencanaan harus dilakukan dengan cermat untuk mencapai hasil yang menjadi terstruktur dalam proses pengembangan.¹¹

Berdasarkan berbagai model pengembangan yang diuraikan tersebut peneliti lebih menggunakan model ADDIE pada penelitian karena model ADDIE dianggap lebih konsisten dalam penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran dengan *google site*.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medist* yang secara harfiah berarti “tengah” atau “pengantar”. Media pembelajaran adalah sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa agar materi pembelajaran

¹¹ Syafa Arrasyid And A T Anugrah, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis 3d Berbantuan Blender dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Viii Mtsn Palopo" (Institut Agama Islam Negeri Palopo, 2024): 18.

dapat lebih mudah dipahami.¹² Media dapat menyampaikan informasi dari sumber ke sumber lainnya. Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat membantu komunikasi antara guru dan siswa.¹³ Media pembelajaran merupakan sarana yang berupa fisik maupun nonfisik, yang digunakan sebagai penghubung antara guru dan siswa dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran.

Supriyono mengatakan bahwa media sebagai salah satu komponen sistem artinya media mutlak yang harus ada atau harus dimanfaatkan dalam setiap pembelajaran yang berfungsi sebagai sarana komunikasi.¹⁴ Media pembelajaran dapat membantu menyampaikan materi pembelajaran secara efektif, memperjelas materi, serta meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa. Dengan adanya media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan dapat menyesuaikan berbagai gaya belajar siswa.

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang berperan sebagai perantara dalam proses pendidikan, yang mampu meningkatkan motivasi belajar dan minat siswa untuk belajar dengan lebih efekti.

¹² Amelia Putri Wulandari and Others, "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar", *Journal On Education*, 5 No.2 (2023): 3930, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

¹³ Muhammad Taufik and Aris Doyan, "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis *Google Sites* untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Konsep dan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA", *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7 No.3 (2022): 1668, <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3.743>.

¹⁴ Adiyana Adam, "Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar", *Journal Of Contemporary Issue In Elementary Education*, 1, No.1 (2023): 30, <https://doi.org/10.33830/Jciee.V1i1.5027>.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki berbagai manfaat, di antaranya adalah menyamakan penyampaian materi pelajaran sehingga siswa tidak merasa bosan karena penggunaan media atau metode yang konsisten. Hal ini juga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif, serta menghemat waktu dan tenaga dan media pembelajaran juga dapat memupuk sikap positif siswa terhadap kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Menurut Jeny Ramadona, ada beberapa manfaat dari media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu antara lain:¹⁵

- 1) Motivasi belajar siswa akan tumbuh dengan pembelajaran yang lebih menarik perhatian.
- 2) Memungkinkan siswa lebih memahami maknanya dan menguasai bahan pembelajaran serta dapat mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Siswa juga tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar dan beraktivitas misalnya seperti mengamati, mempraktikan dan sebagainya

Selain manfaat, media pembelajaran juga memiliki beberapa fungsi diantaranya untuk menarik perhatian siswa, terutama dengan menggunakan materi yang baru dan menarik. Media juga dapat memperjelas penyampaian materi atau informasi, mengurangi kesalahan pemahaman, serta menyatukan berbagai tipe gaya

¹⁵ Jenny Ramadona Putri Ardi Yudha and Sri Sundari, "Manfaat Media Pembelajaran Youtube Terhadap Capaian Kompetensi Mahasiswa", *Journal Of Telenursing (JOTING)*, 3, No.2 (2021): 543, <https://doi.org/10.31539/joting.v3i2.2561>.

belajar siswa. Selain itu, media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan biaya, serta membantu mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif.¹⁶ Media juga dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, memperdalam pemahaman siswa terhadap materi, dan memberikan kesempatan untuk eksplorasi lebih lanjut. Dengan pemanfaatan media yang efektif, kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, sehingga siswa dapat mencapai belajar yang optimal.

3. *Google Site*

a. Pengertian *Google Site*

Menurut Nugroho dan Grendi Hendrastomo, *Google Site* adalah layanan pembuatan situs web yang disediakan oleh Google, yang dirancang untuk mempermudah pengguna dalam membuat dan berbagi konten secara kolaboratif.¹⁷ Situs *google* sangat menarik dan dapat dibuat dengan mudah oleh guru dengan melatih kreativitas guru, dapat menghasilkan aplikasi yang menarik. Situs *google* juga dapat memungkinkan pengguna berkolaborasi dengan aplikasi *google* lainnya.

Google site merupakan aplikasi online yang diluncurkan oleh *google* untuk mempermudah penggunaan dalam pembuatan *website* bagi kelas, sekolah, atau instansi lainnya.¹⁸ *Google Site* merupakan *platform* yang memfasilitasi pengguna

¹⁶ Rudi Haryadi and Hanifa Nuraini Al Kansaa, "Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa", *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 7, No.1 (2021): 70, <https://doi.org/10.36835/attalim.v7i1.426>.

¹⁷ M Agil Febrian and Muhammad Irwan Padli Nasution, "Efektivitas Penggunaan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Kolaboratif: Perspektif Teoritis Dan Praktis", *Al-I'tibar: Jurnal Pendidikan Islam*, 11, No.2 (2024): 153, <https://doi.org/10.30599/jpia.v11i2.3590>.

¹⁸ Nur Huriyyatul Kamila, Teguh Prasetyo, and Iyon Muhdiyati, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website* Menggunakan *Google Sites* Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV

untuk membuat situs web secara mudah dan cepat tanpa memerlukan keterampilan pemrograman khusus. *Google site* dapat di akses dengan link dapat diatur, dan dapat dilihat oleh semua orang, atau hanya orang-orang tertentu, hal ini dapat menelusuri *google site* dengan mudah dengan menggunakan mesin pencari *google*.¹⁹

Google Site merupakan alat yang memfasilitasi pengguna untuk membuat situs web dengan berbagai template yang mudah disesuaikan. *Google site* merupakan media yang menarik untuk dipelajari.

b. Kelebihan *Google Site*

Google site memiliki beberapa kelebihan sehingga pengguna dengan cepat dan mudah dalam membuat situs web. Berikut beberapa kelebihan *google site*.²⁰

- 1) Fitur dalam *google site* sangat lengkap yang dapat dimanfaatkan dalam *google site* antara lain:
 - a) Menu penulisan teks untuk menjelaskan materi pembelajaran, menuliskan jadwal pembelajaran, serta menuliskan petunjuk dalam pembelajaran.
 - b) Menu untuk menyisipkan video *youtube* untuk materi berupa video.
 - c) Menu untuk menyisipkan *google form* yang dimanfaatkan untuk presensi, LKPD, dan evaluasi.
 - d) Menu penyisipan gambar untuk menarik siswa.

Di SD Negeri No. 178491 Pintu Pohan", *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2 No.2 (2023): 134, <https://doi.org/10.56855/Jpsd.V2i2.782>.

¹⁹ Dilla Safira Adzkiya and Maman Suryaman, "Penggunaan Media Pembelajaran *Google Site* Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD", *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6 No.2 (2021): 23, <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>.

²⁰ Pramesti Arumingtyas, "Peningkatan Kedisiplinan Belajar Peserta Didik Melalui Media *Google Sites*", *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9 No.1 (2021): 347, <https://doi.org/10.20961/Jkc.V9i1.53839>.

- 2) *Google site* mudah digunakan dimana pun dan kapan pun.

Media pembelajaran *google site* dapat diakses siswa baik di rumah maupun di luar rumah dan siswa juga bebas mengakses materi setiap saat

c. Kekurangan *Google Site*

Menurut Jubaidah & Zuljarnain *google site* juga terdapat kekurangan yaitu harus terkoneksi dengan internet. Jika tidak terkoneksi internet, maka *google site* tidak bisa diakses.²¹ Berdasarkan kekurangan tersebut pengguna tidak dapat melakukan pengeditan atau melihat konten yang telah dibuat. Oleh karena itu, dalam *google site* akses internet yang stabil sangat diperlukan agar situs dapat berfungsi dengan optimal.

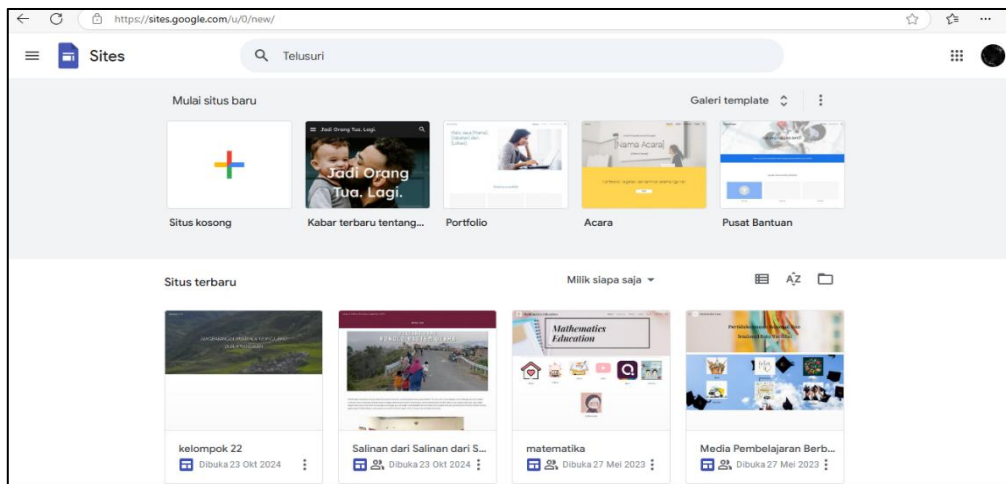
Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa meskipun *google site* memiliki berbagai fitur yang canggih, masih ada beberapa fitur yang memerlukan penggunaan secara manual, dan untuk mengakses *google site* harus terhubung dengan internet.

d. Langkah-langkah menggunakan *google site*

Berikut langkah-langkah dalam menggunakan *google site*.

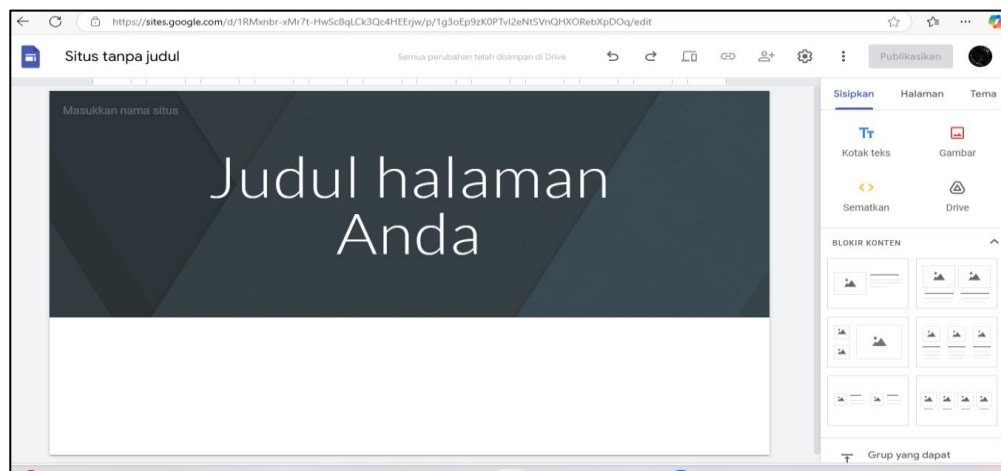
- 1) Buka *browser* dan masuk ke situs *Google Site* dengan mengetikkan "sites.google.com" di bar pencarian atau melalui akun *google*.
- 2) Kemudian membuat akun untuk login di *google site*, pembuatan akun dapat dilakukan menggunakan akun *google* atau *gmail*.
- 3) Setelah masuk, klik pada tombol buat untuk memulai pembuatan situs baru.

²¹ Cicha Veronika Purba, Anton Sitepu, and Patri Janson Silaban, "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Web Dengan Google Sites Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V", *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6 (2022): 1334, <http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v6i5.8557>.



Gambar 2. 1 Tampilan Template *Google Site*

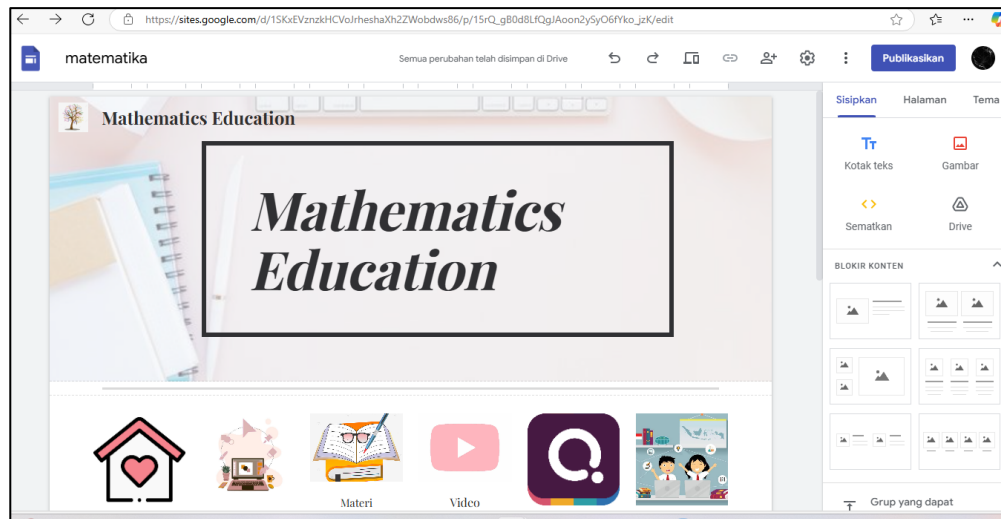
- 4) Setelah masuk ke halaman pembuatan situs, akan diberikan pilihan untuk memilih template atau memulai dari halaman kosong.
- 5) Setelah memilih template, kemudian mengedit desain situs, yang dapat mengubah judul, menambahkan gambar, dan memilih warna atau tema yang sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 2. 2 Tampilan Fitur Kerja *Google Site*

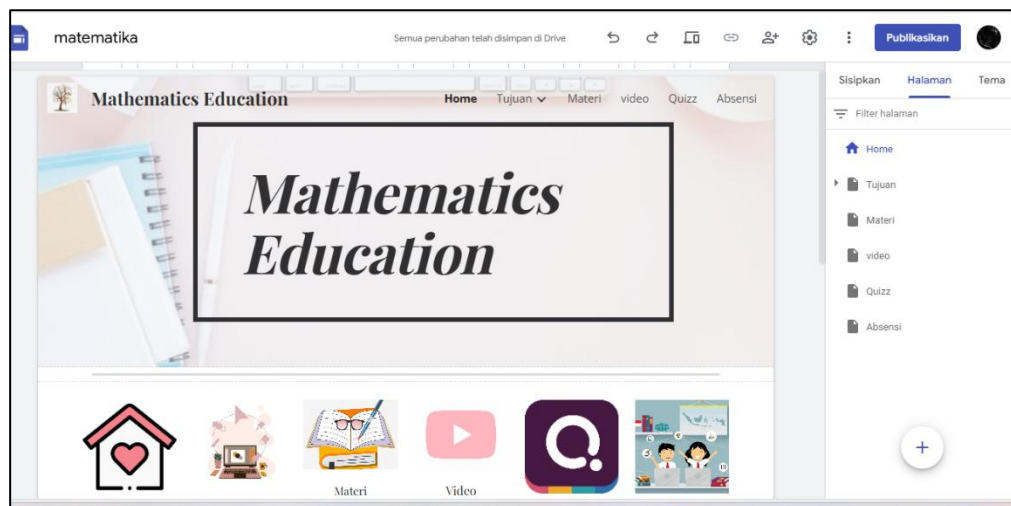
- 6) Selanjutnya, kita dapat menambahkan fitur-fitur lain yang tersedia di *google site* ke dalam media pembelajaran, seperti menambahkan gambar, dan memilih

warna atau tema yang sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 2. 3 Tampilan menambahkan Fitur

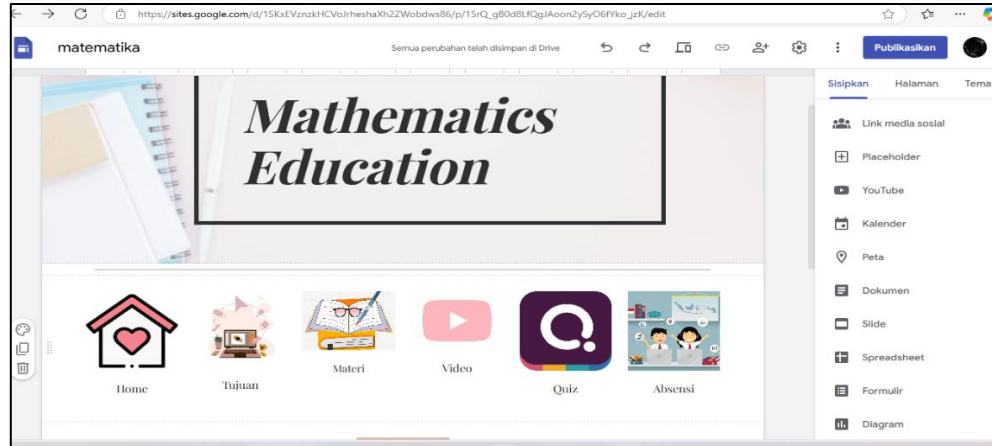
- 7) Di bagian menu atas, pilih "Halaman" untuk menambahkan halaman baru ke situs, seperti tujuan, materi, absensi dan lain sebagainya dengan klik tombol "Tambah Halaman" untuk membuatnya serta memberi nama sesuai keinginan.



Gambar 2. 4 Tampilan Menambahkan Fitur Halaman

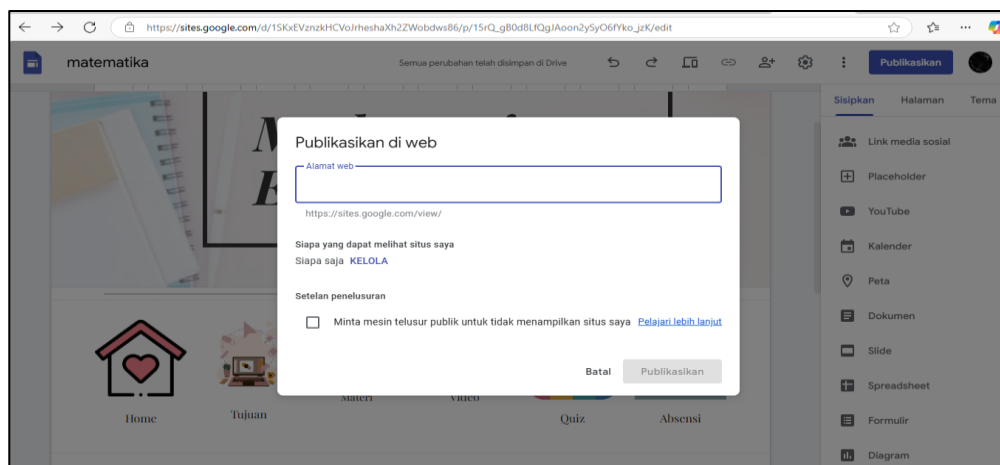
- 8) Di setiap halaman, dapat menambahkan berbagai jenis konten seperti teks, gambar, video, atau dokumen dengan mengklik "sisipkan" di panel sebelah

kanan, dan memilih untuk menyematkan konten dari *Google Drive*, *YouTube*, atau sumber lainnya sesuai kebutuhan.



Gambar 2. 5 Tampilan Menambahkan Fitur Sisipkan

- 9) Setelah selesai membuat situs, klik tombol "Publish" di sudut kanan atas untuk mempublikasikan situs, di mana akan diminta untuk memberi nama situs dan menentukan pengaturan privasi (siapa yang dapat melihatnya), serta mengatur siapa saja yang bisa mengedit atau mengakses situs dengan mengklik "Share" atau "Bagikan".



Gambar 2. 6 Tampilan Mempublish Situs

4. Motivasi Belajar Matematika

a. Pengertian Motivasi Belajar Matematika Siswa

Motivasi belajar merupakan faktor yang mendorong siswa untuk terus berusaha, tetap berkomitmen dalam kegiatan belajar, dan tetap bertahan meskipun menghadapi berbagai tantangan dan rintangan.²² Dengan motivasi yang tinggi, siswa akan lebih fokus, lebih giat dalam belajar, dan lebih mudah untuk mengatasi kesulitan yang dihadapi.

Menurut Sardiman dalam Endang, motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menyebabkan aktivitas belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar, serta memberikan arah pada aktivitas belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar bisa tercapai.²³ Uno berpendapat bahwa motivasi belajar merupakan faktor yang mempengaruhi perilaku siswa saat belajar, baik dari faktor internal maupun eksternal yang mendorong siswa untuk mengambil tindakan besar.²⁴ Sedangkan Nashar menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan keadaan psikologis yang mendorong anak untuk belajar dengan senang dan belajar secara serius, yang pada

²² Husein Faryuki Sukarno and Mas Rasmini, "Pengaruh Motivasi dan Minat Terhadap Keberhasilan Usaha Melalui Kemampuan Berwirausaha pada Mahasiswa Peserta Wmk Universitas Padjadjaran", 1, No 3 (2024): 498, <https://doi.org/10.34127/jrlab.v13i1.1014>.

²³ Endang Nuryasana and Noviana Desiningrum, "Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa", *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1 No.5 (2020):970, <https://doi.org/10.47492/jip.vli5.177>.

²⁴ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), 23.

kesempatannya akan terbentuk cara belajar anak yang teratur, penuh konsentrasi, dan dapat memilah aktivitas-aktivitasnya.²⁵

Berdasarkan beberapa definisi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa Motivasi belajar adalah segala hal yang dapat mendorong semangat siswa untuk mendapatkan pengetahuan baru, baik yang berasal dari dalam diri mereka maupun dari luar. Dorongan ini dapat mempengaruhi sejauh mana siswa berusaha, bertahan dalam menghadapi kesulitan, serta bagaimana siswa dalam mengelola waktu dan sumber daya dalam proses pembelajaran. Dengan motivasi yang kuat, siswa cenderung lebih fokus, disiplin, dan memiliki tekad yang lebih besar untuk mencapai tujuan akademik mereka

b. Faktor-Faktor Mempengaruhi Motivasi Belajar Matematika Siswa

Motivasi belajar dipengaruhi oleh banyak faktor, yaitu faktor motivasi intrinsik siswa terdiri dari minat, cita-cita dan kondisi siswa, sedangkan faktor motivasi ekstrinsik siswa terdiri dari kecemasan terhadap hukuman, penghargaan dan pujian, peran orang tua, peran pengajar dan kondisi lingkungan.²⁶ Faktor-faktor ini saling berinteraksi dan dapat mempengaruhi sejauh mana siswa termotivasi untuk belajar. Misalnya, siswa yang memiliki minat yang tinggi terhadap suatu mata pelajaran cenderung lebih bersemangat dalam belajar, sementara penghargaan atau pujian dari orang tua atau guru dapat meningkatkan rasa percaya diri dan dorongan untuk mencapai prestasi lebih baik. Sebaliknya, kecemasan terhadap

²⁵ Herawati dkk, *Motivasi dalam Pendidikan*. Cetakan 1, (Malang: PT Literasi Nusantara Abadi Group, 2023), 32.

²⁶ Euis Pipieh Rubiana and Dadi Dadi, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Ipa Siswa Smp Berbasis Pesantren", *Bioed: Jurnal Pendidikan Biologi*, 8, No.2 (2020): 13, <https://dx.doi.org/10.25157/jpb.v8i2.4376>.

hukuman atau tekanan sosial juga bisa menjadi pemicu bagi siswa untuk berusaha keras agar tidak gagal. Selain itu, dukungan dari lingkungan sekitar, baik itu keluarga, teman, maupun sekolah, sangat berperan dalam membentuk sikap dan kebiasaan belajar siswa.

c. Ciri-Ciri Motivasi Belajar Matematika Siswa

Untuk memahami lebih mengenai motivasi, beberapa ahli psikologi telah mengidentifikasi karakteristik yang menunjukkan tingkat motivasi seseorang. Salah satunya adalah pendapat Hermans yang mengemukakan bahwa ciri-ciri orang yang mempunyai motivasi yaitu sebagai berikut:²⁷

- 1) Kecendrungan mengerjakan tugas-tugas yang menantang namun tidak berada diatas kemampuannya
- 2) Keinginan untuk berusaha dan bekerja sendiri serta menemukan penyelesaian sendiri
- 3) Keinginan kuat untuk maju dan mencapai taraf keberhasilan yang sedikit diatas taraf yang dicapai sebelumnya
- 4) Orientasi pada masa depan, kegiatan belajar dipandang sebagai jalan menuju realisasi cita-cita
- 5) Keuletan dalam bekerja

Berdasarkan pernyataan tersebut, motivasi belajar siswa merupakan dorongan atau mendorong siswa untuk terlibat dalam proses belajar, motivasi belajar berasal dari faktor internal misalnya seperti, minat atau keinginan untuk

²⁷ Alma Ega Putri Nurrawi and others, "Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika", *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3, No.1 (2023): 30, <https://doi.org/10.31980/plusminus.v3i1.1220>.

berkembang, dan faktor eksternal misalnya, seperti dorongan dari guru, atau dukungan dari orang tua. Motivasi yang tinggi dapat membuat siswa lebih fokus, tekun, dan berhasil dalam belajar, sedangkan motivasi yang rendah dapat menghambat proses belajar.

d. Indikator Motivasi Belajar Matematika Siswa

Adapun indikator motivasi belajar siswa yaitu sebagai berikut:²⁸

- 1) Adanya kegiatan menarik yang dapat dirasakan siswa saat belajar matematika.
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan yang dimiliki siswa saat belajar matematika.
- 3) Adanya kebutuhan siswa akan lingkungan belajar matematika yang kondusif.
- 4) Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
- 5) Adanya hasrat dan keinginan siswa untuk berhasil.
- 6) Adanya penghargaan siswa dalam kegiatan belajar matematika.

5. Materi Relasi dan Fungsi

Peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berbantuan *google site* dengan materi relasi dan fungsi.

a. Pengertian Relasi dan Fungsi

1) Relasi

Relasi merupakan hubungan antara suatu anggota himpunan dengan anggota himpunan lain.²⁹ Himpunan A dan himpunan B dikatakan memiliki relasi jika ada anggota himpunan yang saling berpasangan.

²⁸ Yosefo Gule and S Th, *Motivasi Belajar Siswa (Studi Kasus Tinjauan Melalui Kompetensi Sosial Dan Keteladanan Guru)* (Penerbit Adab, 2022).

²⁹ Kemendikbud, *Buku Penunjang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Matematika Wajib Kelas X Kemendikbud Revisi Tahun 2017* (Jakarta: Balai Pustaka, 2017), 123-124.

Contoh 1.1

Angga, Beni, Charli, dan Dimas sedang membicarakan makan kesukaan masing-masing. Angga suka makan bakso, Beni suka makan mie, Charli suka makan bakso, dan Dimas suka makan sate. Misalnya A adalah himpunan orang dan B adalah himpunan makanan. Berdasarkan uraian tersebut dapat dituliskan sebagai berikut:

$$A = \{Angga, Beni, Charli, Dimas\} \text{ dan } B = \{Bakso, Mie, Sate\}$$

Relasi dari A ke B adalah relasi “suka makan”. Sebaliknya, relasi dari B ke A adalah relasi “buah kesukaan”.

2) Fungsi

Fungsi (pemetaan) merupakan relasi yang menghubungkan setiap anggota pada suatu himpunan asal tepat satu anggota pada himpunan tujuan.³⁰

b. Cara Penyajian Relasi dan Fungsi

Ada tiga cara dalam penyajian relasi dan fungsi, yaitu dengan menggunakan diagram panah, himpunan pasangan berurutan, dan diagram *cartesius*.³¹

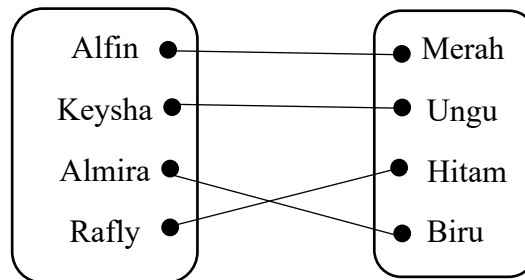
Contoh 1.2

Ada 4 orang anak yaitu Alfin, Keysha, Almira dan Rafly, mereka diminta untuk menyebutkan warna favorit mereka. Alfin menyukai warna merah, Keysha menyukai warna ungu, Almira menyukai warna hitam, dan Rafly menyukai warna biru.

³⁰ Yuyun Yuliati, *LKS Matematika Kelas 8 SMP/MTs Semester 1 Kurikulum 2013* (Jakarta: CV.Arya Duta, 2018), 53.

³¹ Abdul Rahman As'ri, *Buku Siswa Kelas 8 Matematika Semester 1* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014). 71-72.

a) Diagram Panah

**Gambar 2. 7** Diagram Panah

Relasi antara himpunan A dan himpunan B dinyatakan oleh arah panah. Oleh karena itu, diagram tersebut dinamakan diagram panah.

b) Himpunan Pasangan Berurutan

Relasi menyukai warna pada gambar diagram panah tersebut dapat juga dinyatakan dengan himpunan pasangan berurutan. Anggota-anggota himpunan A = {*Alfin, Keysha, Almira, Rafly*} dipasangkan dengan anggota-anggota himpunan B = {*merah, ungu, hitam, biru*} sebagai berikut:

Pernyataan “Alfin menyukai warna merah” ditulis (Alfin, merah)

Pernyataan “Keysha menyukai warna ungu” ditulis (Keysha, ungu)

Pernyataan “Almira menyukai warna hitam” ditulis (Almira, hitam)

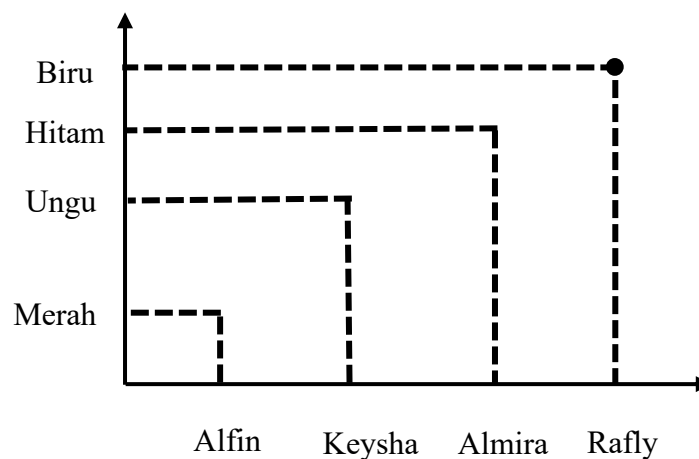
Pernyataan “Rafly menyukai warna biru” ditulis (Rafly, biru)

Himpunan pasangan berurutan untuk relasi ini ditulis: {(Alfin, merah), (Keysha, ungu), (Almira, hitam), (Rafly, biru)}.

Jadi relasi antara dua himpunan, misalkan himpunan A dan himpunan B dapat dinyatakan sebagai pasangan berurutan (x, y) dengan $x \in A$ dan $y \in B$.

c) Diagram *Cartesius*

Pada contoh tersebut dapat nyatakan dalam diagram *Cartesius*. Anggota-anggota himpunan A sebagai himpunan pertama di tempatkan pada sumbu mendatar dan anggota-anggota himpunan B pada sumbu tegak. Setiap anggota himpunan A yang berpasangan dengan anggota himpunan B, diberi tanda nokta ($\cdot$). Untuk lebih jelasnya, perhatikan diagram *Cartesius* yang menunjukkan relasi “Menyukai warna” berikut:

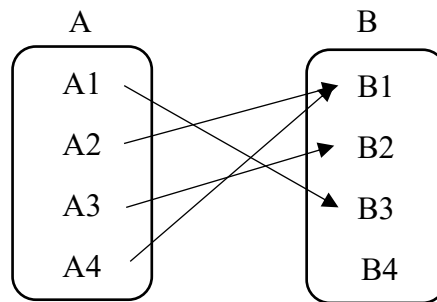


Gambar 2. 8 Diagram Cartesius

c. Domain, Kodomain, dan Range

Semua anggota himpunan A atau daerah asal disebut domain, sedangkan semua anggota himpunan B atau daerah kawan disebut kodomain. Hasil dari pemetaan antara domain dan kodomain disebut range atau daerah hasil. Dengan kata lain, setiap fungsi adalah relasi, tetapi tidak setiap relasi merupakan fungsi.³² Perhatikan panah berikut ini:

³² Yuyun Yuliati, *LKS Matematika Kelas 8 SMP/MTs Semester 1 Kurikulum 2013* (Jakarta: CV.Arya Duta, 2018), 53.



Gambar 2. 9 Digram Panah

Jadi, dari diagram panah pada gambar 2.9 dapat disimpulkan bahwa:

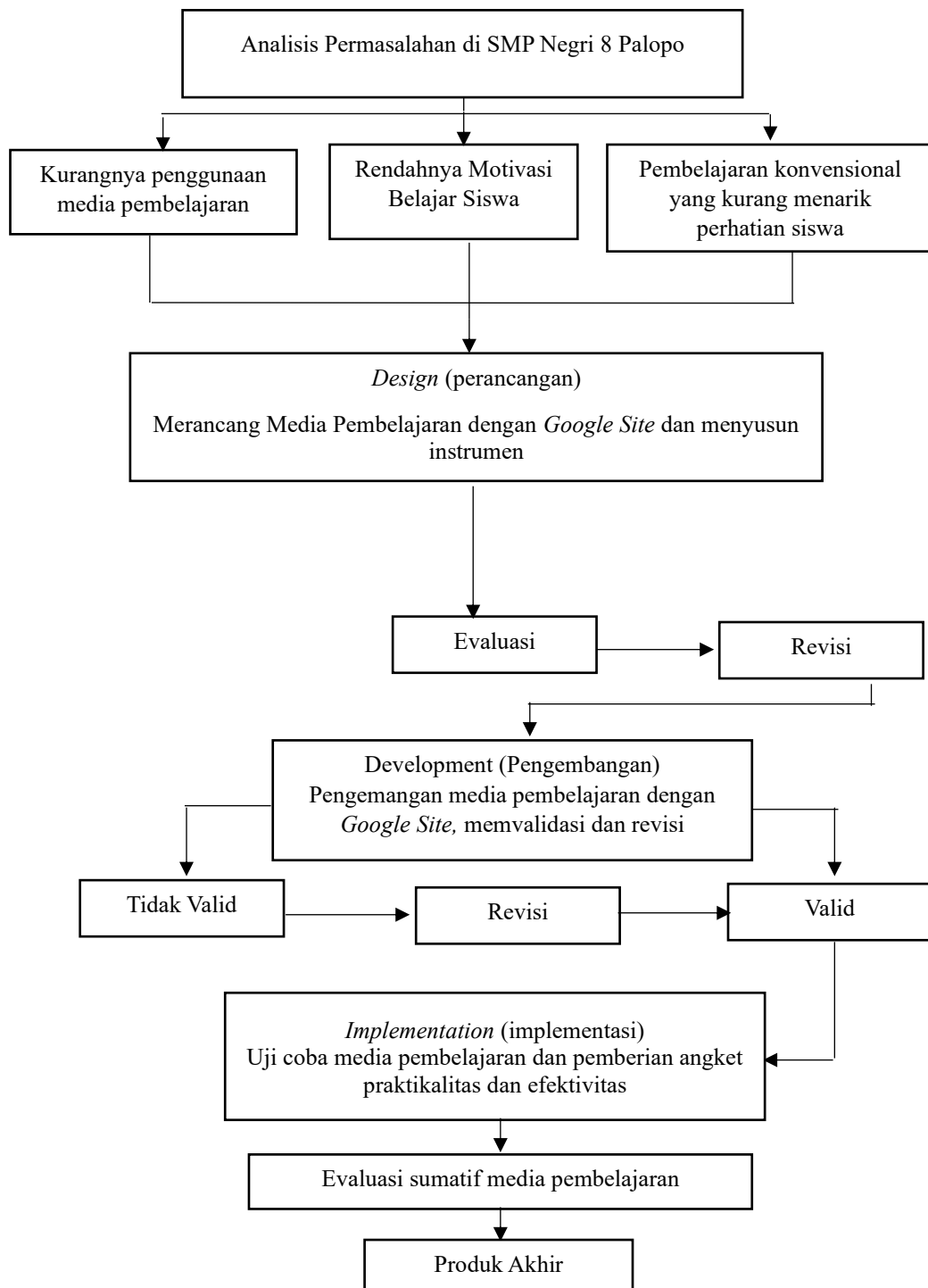
Domain adalah $A = \{A1, A2, A3, A4\}$

Kodomain adalah $B = \{B1, B2, B3\}$

Range = $\{B1, B2, B3\}$

C. Kerangka Pikir

Media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam suatu proses pembelajaran, karena ketersediaannya secara langsung mempengaruhi kualitas dan efektivitas proses belajar mengajar. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang terus-menerus untuk melakukan perbaikan dalam penerapan media pembelajaran yang tepat. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa yang sesuai dengan kebutuhan, sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Langkah-langkah yang akan ditempuh dalam penelitian ini akan dijelaskan dalam kerangka pikir yang ada pada Gambar 2.10



Gambar 2. 10 Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran serta menghasilkan media pembelajaran berbasis *goggle site*. Model penelitian dan pengembangan ini merupakan pendekatan yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji produk. Dalam menghasilkan produk yang efektif, penelitian ini bersifat analisis kebutuhan dan diikuti dengan pengujian kualitas produk agar dapat diterapkan secara luas di lingkungan masyarakat.

Model ADDIE dipilih karena dapat diterapkan dalam berbagai bentuk pengembangan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran. Model ini terdiri dari lima tahap utama, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, yang terkait untuk memastikan kebersihan dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 8 Palopo, yang beralamat di Jl. Dr. Ratulangi No 66, Balandai, Kec. Bara, Kota Palopo. Waktu pelaksanaan penelitian pada semester genap Tahun Ajaran 2024/2025.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII.3 di SMP Negeri 8 Palopo, sedangkan objek pada penelitian ini adalah media pembelajaran matematika yang dikembangkan dengan menggunakan *Google Site*.

D. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Prosedur penelitian ini terdiri dari lima tahap pengembangan, yaitu:

1. Tahap Penelitian Pendahuluan

Tahap ini merupakan langkah awal dalam model ADDIE yaitu *Analysis* (Analisis) bertujuan untuk menganalisis pentingnya pengembananagan media pembelajaran melalui *google site*. Analisis merupakan tahap awal yang dilakukan, karena pada tahap ini permasalahan yang muncul selama pembelajaran dikaji secara mendalam, kemudian mencari solusi untuk memecahkan masalah. Pada penelitian ini, tahap analisis yang dilakukan berupa analisis kebutuhan dan analisis kurikulum.

2. Tahap Pengembangan Produk Awal

Pada tahap ini peneliti melakukan *design* (rancangan) media pembelajaran dengan baik yang dimulai dari mendesain tampilan yang menarik agar dapat menarik perhatian siswa. Desain ini bertujuan untuk menyiapkan desain awal media pembelajaran sebagai dasar pengembangan produk. Desain yang disusun berfungsi untuk mempermudah proses pembelajaran media pembelajaran dan dapat menjadi acuan dalam proses pengembangan media yang lebih efektif dan menarik. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap desain ini adalah sebagai berikut:

a. Pembuatan Desain Media

Desain media disusun dengan memilih gambar yang menarik dan relevan dengan materi pembelajaran, yang diperoleh dari sumber-sumber seperti internet dan buku paket. Rancangan desain media pembelajaran tersebut kemudian diwujudkan dalam bentuk yang nyata. Proses ini melibatkan pemilihan format yang sesuai untuk mendukung pemahaman siswa, serta memastikan kualitas visual yang mudah dipahami dan menarik perhatian.

b. Penyusunan Instrumen

Pada tahap ini, peneliti juga menyusun instrumen yang akan digunakan untuk mengevaluasi media pembelajaran yang telah dikembangkan. Instrumen tersebut dapat berupa kuesioner dan wawancara yang dirancang untuk mengukur efektivitas media, tingkat keterlibatan siswa, serta kemampuan media dalam memfasilitasi pemahaman materi. Hasil evaluasi ini nantinya akan digunakan untuk melakukan perbaikan atau penyempurnaan media pembelajaran sebelum diterapkan secara lebih luas di kelas.

3. Tahap Validasi Ahli

Tahap ini dilakukan *development* (pengembangan) merupakan fase realisasi produk, dimana media pembelajaran dikembangkan sesuai dengan desain yang telah dirancang sebelumnya. Pada tahap ini, pengembangan dilakukan melalui serangkaian kegiatan sebagai berikut.

a. Membuat media pembelajaran dengan *Google Site*

Media pembelajaran ini dibuat menggunakan perangkat lunak komputer atau laptop, dengan memanfaatkan *Google Site* sebagai *platform* utama. Semua

komponen yang telah disiapkan pada tahap desain dirangkai dan disatukan secara keseluruhan melalui *Google Site*, sehingga membentuk sebuah kesatuan yang utuh dan fungsional.

b. Validasi media pembelajaran

Pada tahap ini, peneliti menguji produk media pembelajaran matematika dengan *Google Site*, baik dari segi desain pengembangan, tampilan, maupun materi yang disajikan dalam media tersebut. Sebelum media pembelajaran digunakan di lingkungan pendidikan, perlu dilakukan pengecekan terhadap kualitas dan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Proses validasi dilakukan oleh para ahli untuk memastikan kualitas dan kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Validasi ini berlangsung hingga media pembelajaran dinyatakan valid dan siap digunakan.

c. Revisi media pembelajaran

Revisi dilakukan berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh validator. Perubahan tersebut mencakup aspek desain serta cara penyajian materi agar lebih sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Tujuan dari kegiatan revisi ini adalah untuk menyempurnakan media pembelajaran sehingga produk yang dihasilkan siap digunakan dan sesuai dengan rekomendasi yang telah diberikan oleh validator.

4. Tahap Uji Coba

Pada tahap ini, dilakukan *Implementation* (implementasi) media pembelajaran kepada siswa di kelas. Uji coba yang dilaksanakan adalah uji coba lapangan di sekolah yang menjadi subjek penelitian. Tahap uji coba ini bertujuan

untuk menguji praktikalitas dan efektivitas produk yang telah dikembangkan. Uji coba dilaksanakan di kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo. Implementasi ini bertujuan untuk menilai sejauh mana praktikalitas dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan *Google Site*.

5. Pembuatan Produk Akhir

Setelah media pembelajaran dikembangkan dan diuji coba, langkah selanjutnya adalah melakukan *Evaluation* (evaluasi) yang terdiri dari evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada akhir setiap tahapan dalam model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*), sementara evaluasi sumatif dilaksanakan setelah seluruh proses pengembangan media pembelajaran selesai, termasuk setelah uji validitas dan uji praktikalitas dilakukan.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Pedoman wawancara digunakan untuk memperoleh data proses pembelajaran, materi pembelajaran, peran guru dalam pembelajaran, serta motivasi siswa. Adapun kisi-kisi tersebut dapat dilihat pada tabel 3.1

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Wawancara Guru

No	Aspek	Indikator
1.	Faktor kesulitan belajar	1.1 Faktor penyebab kesulitan belajar matematika siswa
		1.2 Upaya mengatasi kesulitan belajar matematika siswa
2.	Kebutuhan media pembelajaran	2.1 Media pembelajaran yang digunakan saat belajar matematika
		2.2 Keefektifan media pembelajaran yang digunakan

Tabel 3. 1 Lanjutan

	2.3	Ketersediaan media pembelajaran matematika
	2.4	Harapan terhadap pembelajaran <i>google site</i>
3. Metode dan media pembelajaran	2.1	Metode pembelajaran yang sering digunakan
	2.2	Ketersediaan dan pemanfaatan media
	2.3	Jenis media pembelajaran yang digunakan
4. Peran guru dalam pembelajaran	4.1	Penguasaan guru terhadap materi ajar
	4.2	Kemampuan penggunaan media berbantuan teknologi informasi dan komunikasi
5. Kurikulum	5.1	Kurikulum yang diterapkan
	5.2	Pelaksanaan kurikulum pada pembelajaran matematika
	5.3	Kendala pelaksanaan kurikulum yang diterapkan
6. Motivasi siswa	6.1	Partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika
	6.2	Antusias siswa dalam pembelajaran matematika
	6.3	Upaya meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

2. Angket

a. Angket Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi mencakup kisi-kisi yang akan dievaluasi oleh ahli materi. Adapun kisi-kisi tersebut dapat dilihat pada tabel 3.2

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator
1.	Kesesuaian Materi	1.1 Kesesuaian materi dan kurikulum yang digunakan 1.2 Kesesuaian materi dan tujuan pembelajaran 1.3 Kesesuaian urutan materi 1.4 Kesesuaian soal latihan dengan materi pembelajaran 1.5 Kesesuaian contoh soal dengan materi pembelajaran
2.	Bahasa	2.1 Kejelasan bahasa dalam penyampaian materi 2.2 Konsisten dalam menggunakan simbol dan istilah matematika
3.	Manfaat	3.1 Memudahkan siswa dalam memahami materi

b. Angket Validasi Ahli Media

Validasi ahli media mencakup indikator-indikator yang akan dievaluasi oleh ahli media. Adapun indikator-indikator tersebut dapat dilihat pada tabel 3.3

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator
1.	Desain	1.1 Desain media pembelajaran yang menarik
		1.2 Tata letak media terstruktur dengan baik dan mudah dipahami siswa
2.	Tampilan	2.1 Kejelasan tulisan dan ukuran huruf dalam media pembelajaran
		2.2 Semua tombol dan menu berfungsi dengan baik
		2.3 Tampilan media pembelajaran yang menarik
		2.4 Desain media memudahkan pemahaman materi pembelajaran
3.	Manfaat	3.1 Memudahkan siswa dalam memahami materi
		3.2 Media meningkatkan motivasi belajar siswa
4.	Kemudahan penggunaan	4.1 Media mudah diakses di berbagai perangkat
		4.2 Kemudahan penggunaan dalam memahami alur pembelajaran

c. Lembar Angket Praktikalitas

Lembaran angket praktikalitas diisi oleh siswa setelah menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

1) Angket praktikalitas siswa

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Praktikalitas Siswa

No	Aspek	Indikator
1.	Tampilan	1.1 Gambar yang digunakan pada media pembelajaran dapat menarik perhatian
		1.2 Desain yang digunakan menarik pada media pembelajaran
		1.3 Tulisan pada media pembelajaran mudah dibaca
2.	Penyajian Materi	2.1 Materi yang mudah dipahami
		2.2 Tujuan pembelajaran yang jelas
		2.3 Contoh soal sesuai dengan materi yang disajikan pada media pembelajaran

Tabel 3. 4 Lanjutan

	2.4	Latihan soal sesuai dengan materi yang disajikan pada media pembelajaran
	2.5	Kesesuaian urutan materi pada media pembelajaran
3. Manfaat	3.1	Melatih siswa belajar mandiri
	3.2	Meningkatkan motivasi belajar siswa
	3.3	Ketertarikan menggunakan media pembelajaran

d. Angket Motivasi Siswa

Angket ini bertujuan untuk mengukur seberapa besar motivasi siswa dalam kegiatan belajar mereka, baik dari sisi minat, dukungan eksternal, serta faktor-faktor pribadi seperti percaya diri dan tujuan belajar. Angket motivasi belajar matematika siswa ini memiliki lima tingkatan jawaban, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS) dengan menggunakan skala *likert* dan dihitung menggunakan skor angket berikut:

Tabel 3. 5 Kriteria Penskoran Item pada Angket Motivasi Belajar Siswa¹

Kriteria	Skor	
	Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Kurang Setuju	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

Adapun kisi-kisi instrumen motivasi belajar matematika siswa

Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar Siswa

No.	Aspek	Indikator	Item pernyataan	
			+	-
1.	Kegiatan menarik	1.1 Tertarik dengan media pembelajaran	1	2
2.	Dorongan dan kebutuhan	1.2 Merasa senang belajar dengan media pembelajaran	3	4
		2.1 Semangat saat belajar	5	6
		2.2 Merasa senang saat belajar	7	8
		2.3 Rasa ingin tahu yang tinggi	9	10

¹ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D (Bandung: CV. Alfabeta, 2014).

Tabel 3. 6 Lanjutan

3.	Lingkungan belajar yang kondusif	3.1	Merasa nyaman saat belajar dengan media pembelajaran	11	12
4.	Harapan dan cita-cita	4.1	Mengerti pentingnya belajar untuk masa depan	13	14
		4.2	Mempunyai tujuan yang jelas dalam belajar	15	16
		4.3	Yakin dalam mencapai target	17	18
5.	Hasrat dan keinginan	5.1	Mempunyai semangat tinggi untuk mempelajari materi dengan benar	19	20
		5.2	Berupaya menyelesaikan tugas dengan maksimal	21	22
6.	Penghargaan	6.1	Bahagia mendapatkan apresiasi atau prestasi	23	24
		6.2	Senang dengan hasil belajar yang diperoleh	25	26

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Teknik analisis dilakukan dengan mengelompokkan informasi dari data kualitatif, yang meliputi masukan, tanggapan, kritik, dan saran dari validator yang ahli pada bidangnya yaitu perbaikan pada hasil validasi dan angket. Hal ini dapat digunakan dalam merevisi produk yang dikembangkan.

2. Analisis Deskriptif Kuantitatif

a. Analisis data validasi

Setiap validator akan menerima lembar validasi untuk setiap instrumen, yang harus diisi dengan memberikan tanda centang pada skala likert 1 – 4 seperti yang tercantum berikut ini:

Skor 1 : tidak setuju

Skor 2 : kurang setuju

Skor 3 : setuju

Skor 4 : sangat setuju

Selanjutnya teknik analisis data validitas dilakukan dengan mengolah data yang telah diisi validator, kemudian dihitung persentasenya dengan menggunakan rumus tertentu:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{skor per item}}{\sum \text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil persentase, data selanjutnya dikelompokkan sesuai dengan rentang indeks validitas menurut Mawardi yang dikutip oleh Fransiska.

Tabel 3. 7Kriteria Kevalidan Produk²

Interval	Kategori
81% – 100%	Sangat Valid
61% – 80%	Valid
41% – 60%	Cukup Valid
41% – 60%	Kurang Valid
0 – 20%	Tidak Valid

b. Analisis Angket Praktikalitas

Teknik analisis kepraktikalitas dilakukan untuk mengetahui tanggapan siswa pada media pembelajaran yang dikembangkan. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan skala *likert*.

² Fransiska Ayuka Putri Pradana and Mawardi Mawardi, "Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Disiplin Menggunakan Skala Likert Dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV SD", *Fondatia*, 5 No.1 (2021): 21, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia/article/view/1090>.

Tabel 3. 8Skor Tanggapan Siswa

Skor	Keterangan
4	Sangat praktis
3	Praktis
2	Cukup praktis
1	Tidak praktis

Skor tanggapan siswa kemudian menghitung persentase dari hasil pengolahan data dengan rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{skor per item}}{\sum \text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil persentase, data selanjutnya dikelompokkan sesuai dengan tabel 3.10 berikut:

Tabel 3. 9 Kategori Praktikalitas³

Interval	Praktikalitas
81% – 100%	Sangat Praktis
61% – 80%	Praktis
41% – 60%	Cukup Praktis
21% – 40%	Kurang Praktis
0 – 20%	Tidak Praktis

c. Teknik Analisis Angket Motivasi

Teknik analisis ini dilakukan untuk melihat efektifitas penggunaan media pembelajaran *google site* dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa dengan menghitung persentase dari hasil pengolahan data dengan rumus berikut:⁴

³ Doni Tri Putra Yanto and others, "Electric Drive Training Kit Sebagai Produk Inovasi Media Pembelajaran Praktikum Mahasiswa Pendidikan Vokasi: Analisis Uji Praktikalitas", *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 8, No.1 (2022): 102, <https://doi.org/10.22219/jinop.v8i1.19676>.

⁴ Tristi Ardita Rismayanti, Nurul Anriani, and Sukirwan Sukirwan, "Pengembangan E-Modul Berbantu Kodular pada Smartphone Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP", *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6, No.1 (2022): 862, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1286>.

$$N - Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal ideal} - \text{skor pretest}}$$

Berdasarkan hasil $N - Gain$, data selanjutnya dikategorikan sesuai dengan tabel 3.11 berikut:⁵

Tabel 3. 10 Kriteria Nilai Uji N-Gain

Interval	Kategori
$N - Gain > 0,70$	Tinggi
$0,30 < N - Gain < 0,70$	Sedang
$N - Gain < 0,30$	Rendah

Berdasarkan hasil $N - Gain$, data selanjutnya dikelompokkan sesuai dengan tabel 3.12 berikut:⁶

Tabel 3. 11 Kategori Efektivitas Uji N-Gain

Persentase	Kategori
> 76	Efektif
$56 - 75$	Cukup Efektif
$40 - 55$	Kurang Efektif
< 40	Tidak Efektif

⁵ Tristi Ardita Rismayanti, Nurul Anriani, and Sukirwan Sukirwan, "Pengembangan E-Modul Berbantu Kodular Pada *Smartphone* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP", *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6, No.1 (2022): 862, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1286>.

⁶ Nurul Ainun Fajriah And Others, "Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Accelerated Learning Cycle Dengan Pendekatan Visualisasi Terhadap Kemampuan Literasi Matematis Ditinjau Dari Mathematical Habits Of Mind", *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5, No.2 (2021): 1631, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.634>.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bab ini akan dipaparkan hasil pengembangan media pembelajaran berbantuan *google site* untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa di SMP Negeri 8 Palopo yang telah dilaksanakan. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran *google site* pada tingkat SMP/MTs yang dapat diakses menggunakan *smartphone*, laptop maupun komputer.

Berikut hasil pengembangan media pembelajaran berbantuan *google site* untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa di SMP Negeri 8 Palopo yang telah dilaksanakan.

1. Hasil Validasi Instrumen Penelitian

Sebelum melakukan uji validitas produk perlu dilakukan uji validitas instrumen oleh validator untuk mengetahui kelayakan instrumen yang digunakan. Adapun validator instrumen penelitian sekaligus validator produk pada penelitian ini yaitu:

Tabel 4. 1 Validator Instrumen Penelitian

No.	Nama	Pekerjaan
1	Nilam Permatasari Munir, S.Pd., M.Pd.	Dosen IAIN Palopo
2	Aishiyah Saputri Laswi, S.Kom., M.Kom.	Dosen IAIN Palopo

Adapun hasil validasi angket produk ahli materi dan ahli media sebagai berikut:

a. Hasil validasi Instrumen Pedoman Wawancara Guru

Tabel 4. 2 Validator Instrumen Pedoman Wawancara

No.	Aspek yang dinilai	Skor Validator		Skor Max	Rata-rata %	Kategori
		I	II			
Aspek Isi						
1	Kesesuaian pertanyaan dengan indikator	3	3	8	75	Valid
2	Kejelasan pertanyaan	3	3	8	75	Valid
Aspek Bahasa						
1	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	4	8	100	Sangat Valid
2	Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami	4	4	8	100	Sangat Valid
3	Kalimat pertanyaan yang tidak mengandung multi tafsir	3	4	8	87,5	Sangat Valid
4	Menggunakan pernyataan yang komunikatif	3	4	8	87,5	Sangat Valid
Rata-rata					87,5	Sangat Valid

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel 4.2 diketahui bahwa hasil validasi lembar wawancara yang ditinjau dari aspek isi dan aspek bahasa oleh validator memperoleh rata-rata presentase sebesar 87,5 dengan kategori sangat valid. Sehingga lembar wawancara yang dibuat layak untuk digunakan.

b. Hasil validasi angket validitas produk

Angket validasi produk hanya dinilai oleh masing-masing 1 validator tiap aspeknya.

1) Hasil Validasi Angket Produk Ahli Materi

Tabel 4. 3 Hasil Validasi Angket Validitas Ahli Materi

No.	Aspek yang dinilai	Skor Validator		Skor Max	Rata-rata %	Kategori
		I	II			
1	Petunjuk lembar angket disusun dengan jelas dan mudah dipahami Kesesuaian	4	4	8	100	Sangat Valid
2	pernyataan/pertanyaan dengan indikator yang ditetapkan	3	4	8	87,5	Sangat Valid
3	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan tepat	3	4	8	87,5	Sangat Valid
4	Menggunakan kalimat yang jelas dan dapat dipahami dengan mudah	4	4	8	100	Sangat Valid
Rata-rata					93,75	Sangat Valid

Sumber: Data yang diolah

Berdasarkan tabel 4.3 diketahui bahwa hasil validasi angket produk ahli materi yang ditinjau dari aspek yang dinilai oleh validator memperoleh rata-rata presentase sebesar 93,75% dengan kategori sangat valid. Sehingga angket produk ahli materi yang dibuat layak untuk digunakan.

2) Hasil Validasi Angket Validitas Ahli Media

Adapun hasil validasi angket validitas ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Hasil Validasi Angket Validitas Ahli Media

No.	Aspek yang dinilai	Skor Validator		Skor Max	Rata-rata %	Kategori
		I	II			
1	Petunjuk lembar angket disusun dengan jelas dan mudah dipahami Kesesuaian	4	4	8	100	Sangat valid
2	pernyataan/pertanyaan dengan indikator yang ditetapkan	4	4	8	100	Sangat valid

Tabel 4.4 Lanjutan

3	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan tepat	4	4	8	100	Sangat valid
4	Menggunakan kalimat yang jelas dan dapat dipahami dengan mudah	4	4	8	100	Sangat valid
Rata-rata					100	Sangat Valid

Sumber: Data yang diolah

Berdasarkan tabel 4.4 diketahui bahwa hasil validasi angket produk ahli media yang ditinjau dari aspek yang dinilai oleh validator memperoleh rata-rata presentase sebesar 100% dengan kategori sangat valid. Sehingga angket produk ahli media yang dibuat layak untuk digunakan. Setelah instrumen layak untuk digunakan selanjutnya dilakukan tahap uji validitas produk oleh validator yang ahli dalam bidangnya.

c. Hasil Validasi Instrumen Angket Praktikalitas Siswa

Adapun hasil validasi instrumen angket praktikalitas yang telah dianalisis pada tabel berikut:

Tabel 4. 5 Hasil Validasi Angket Praktikalitas Siswa

No.	Aspek yang dinilai	Skor Validator		Skor Max	Rata-rata %	Kategori
		I	II			
1	Petunjuk lembar angket disusun dengan jelas dan mudah dipahami	4	4	8	100	Sangat Valid
2	Kesesuaian pernyataan/pertanyaan dengan indikator yang ditetapkan	3	3	8	75	Valid
3	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan tepat	4	4	8	100	Sangat Valid
4	Menggunakan kalimat yang jelas dan dapat dipahami dengan mudah	4	4	8	100	Sangat Valid
Rata-rata					93,75	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 4.5 diketahui bahwa hasil validasi lembar praktikalitas produk yang ditinjau dari aspek yang dinilai oleh validator memperoleh rata-rata presentase sebesar 93,75 dengan kategori sangat valid. Sehingga lembar angket motivasi belajar siswa yang dibuat layak untuk digunakan.

d. Hasil Validasi Instrumen Angket Motivasi Belajar Matematika Siswa

Tabel 4. 6 Hasil Validasi Instrumen Angket Motivasi

No.	Aspek yang dinilai	Skor Validator		Skor Max	Rata-rata %	Kategori
		I	II			
1	Petunjuk lembar angket disusun dengan jelas dan mudah dipahami	4	4	8	100	Sangat Valid
2	Kesesuaian pernyataan/pertanyaan dengan indikator yang ditetapkan	4	3	8	87,5	Sangat Valid
3	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan tepat	3	4	8	87,5	Sangat Valid
4	Menggunakan kalimat yang jelas dan dapat dipahami dengan mudah	3	3	8	100	Sangat Valid
Rata-rata					93,75	Sangat Valid

Sumber: Data yang diolah

Berdasarkan tabel 4.6 diketahui bahwa hasil validasi lembar angket motivasi belajar siswa yang ditinjau dari aspek yang dinilai oleh validator memperoleh rata-rata presentase sebesar 93,75 dengan kategori sangat valid. Sehingga lembar angket motivasi belajar siswa yang dibuat layak untuk digunakan.

2. Hasil Validitas Produk Media Pembelajaran Berbantuan Google Site

Pada tahap ini, sebelum produk digunakan, hendaknya dilakukan uji validitas yang bertujuan untuk menghasilkan produk yang valid. Untuk

menghasilkan produk yang valid dibutuhkan validator yang terdiri dari 2 ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Adapun nama validator yang kompeten dalam bidangnya sebagai berikut:

Tabel 4. 7 Validator Instrumen Penelitian

No.	Nama	Pekerjaan
1	Nilam Permatasari Munir, S.Pd., M.Pd.	Dosen IAIN Palopo
2	Aishiyah Saputri Laswi, S.Kom., M.Kom.	Dosen IAIN Palopo

a. Analisis kuantitatif

Sebelum media pembelajaran digunakan, terlebih dahulu dilakukan uji validitas terhadap produk yang dikembangkan oleh para validator. Validasi tersebut dilakukan oleh validator ahli materi dan ahli media. Adapun hasil validasi dari validator ahli materi dan ahli media sebagai berikut:

1) Hasil validitas ahli materi

Berikut hasil uji validitas ahli materi oleh validator terhadap media pembelajaran.

Tabel 4. 8 Hasil Validitas Ahli Materi

No.	Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh	Skor Max	%	Kategori
Aspek Kesesuaian Materi					
1	Kesesuaian materi dengan kurikulum	3	4	75	Valid
2	Tata letak elemen dalam media yang jelas dan tertata dengan baik sehingga siswa mudah memahami	3	4	75	Valid
3	Kesesuaian antara soal latihan dan materi pembelajaran yang telah dipelajari	3	4	75	Valid
4	Kesesuaian antara contoh soal dan materi pembelajaran yang telah diajarkan	3	4	75	Valid

Tabel 4.8 Lanjutan

Bahasa					
1	Bahasa yang digunakan dalam materi pembelajaran jelas dan mudah dimengerti	3	4	75	Valid
2	Menggunakan tombol dan istilah secara konsisten	2	4	50	Cukup Valid
Manfaat					
1	Media yang digunakan dalam pembelajaran membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi	2	4	50	Cukup Valid
Rata-rata				67,85	Valid

Sumber: Data yang diolah

Berdasarkan tabel 4.8 diketahui bahwa hasil validasi ahli materi yang ditinjau dari beberapa aspek yang dinilai oleh validator memperoleh rata-rata presentase sebesar 67,85% dengan kategori valid. Sehingga produk yang dibuat layak untuk digunakan.

2) Hasil validitas ahli media

Berikut hasil uji validitas ahli materi oleh validator terhadap media pembelajaran.

Tabel 4. 9 Hasil Validitas Ahli Media

No.	Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh	Skor Max	%	Kategori
Aspek Desain					
1	Media pembelajaran didesain sesuai dengan materi yang diberikan	4	4	100	Sangat Valid
2	Tata letak elemen dalam media yang jelas dan tertata dengan baik sehingga siswa mudah memahami	4	4	100	Sangat Valid
Aspek Tampilan					
1	Jenis huruf yang digunakan jelas dan mudah dipahami oleh pengguna	4	4	100	Sangat Valid

Tabel 4.9 Lanjutan

2	Tombol yang tersedia dapat dengan mudah dipahami oleh pengguna	4	4	100	Sangat Valid
3	Tampilan media pembelajaran dirancang agar menarik bagi pengguna	3	4	75	Valid
Manfaat					
1	Media dapat memudahkan siswa dalam memahami materi	4	4	100	Sangat Valid
2	Media pembelajaran dapat membuat pengguna lebih semangat dan tertarik untuk belajar	4	4	100	Sangat Valid
Kemudahan Penggunaan					
1	Media pembelajaran dapat diakses dengan mudah diberbagai perangkat, baik komputer, laptop, atau handphone	4	4	100	Sangat Valid
2	Media memudahkan pengguna dalam memahami materi dengan cara yang menyenangkan	3	4	75	Sangat Valid
Rata-rata				85	Sangat Valid

Sumber: Data yang diolah

Berdasarkan tabel 4.9 diketahui bahwa hasil validasi ahli media yang ditinjau dari beberapa aspek yang dinilai oleh validator memperoleh rata-rata presentase sebesar 85% dengan kategori sangat valid. Sehingga produk yang dibuat layak untuk digunakan.

b. Analisis kualitatif

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media, peneliti memperoleh berbagai masukan atau saran mengenai media pembelajaran yang telah dikembangkan. Adapun saran-saran yang diberikan oleh ahli media adalah sebagai berikut.

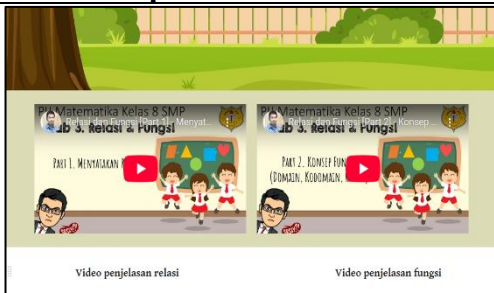
Tabel 4. 10 Saran Perbaikan Ahli Media

No.	Nama Validator	Saran Perbaikan
1	Aishiyah Saputri Laswi, S.Kom., M.Kom.	a. Menambahkan keterangan pada video pembelajaran b. Keterangan gambar dengan gambarnya

Berikut hasil perbaikan media pembelajaran sebelum dan setelah revisi

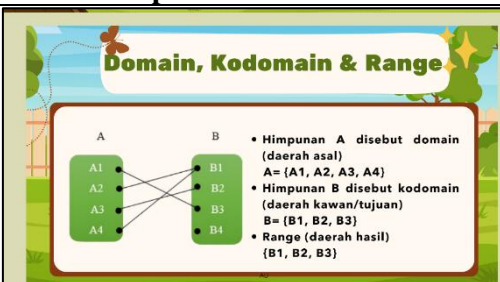
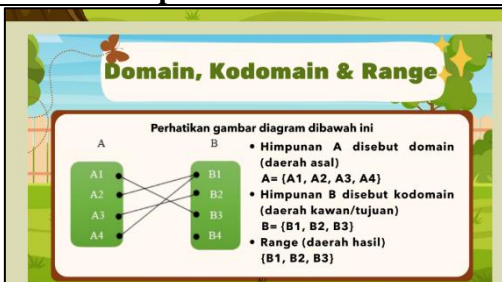
(1) Saran menambahkan keterangan pada video pembelajaran

Tabel 4. 11 Tambilan Sebelum dan Setelah Revisi

Tampilan Sebelum Revisi	Tampilan Setelah Revisi
	

(2) Saran keterangan gambar dengan gambarnya

Tabel 4. 12 Tambilan Sebelum dan Setelah Revisi

Tampilan Sebelum Revisi	Tampilan Setelah Revisi
	

a) Revisi ahli media

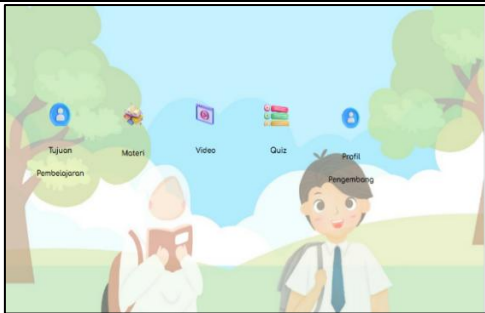
Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, peneliti memperoleh berbagai masukan atau saran mengenai media pembelajaran yang telah dikembangkan. Adapun saran-saran yang diberikan oleh ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 13 Saran Perbaikan Ahli Materi

No.	Nama Validator	Saran Perbaikan
1	Nilam Permatasari Munir, S.Pd., M.Pd.	Mengubah penyajian materi menjadi lebih menarik

Berikut tabel 4.14 hasil perbaikan media pembelajaran sebelum dan setelah revisi.

Tabel 4. 14 Saran Perbaikan Ahli Media

Tampilan Sebelum Revisi	Tampilan Setelah Revisi
	

3. Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran Berbantuan *Google Site*

Media pembelajaran yang dikembangkan diimplementasikan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo. Tujuan dari implementasi ini adalah untuk menilai tingkat kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Dalam uji praktikalitas ini, peneliti melibatkan 29 siswa dari kelas VIII.3

a. Analisis kuantitatif

Berikut hasil penilaian siswa pada uji coba di kelas diperoleh nilai sebagai berikut:

Tabel 4. 15 Hasil Uji Coba Praktikalitas Produk

No	Nama	Skor	Skor Max	%	Kategori
1	AZ	39	52	75	Praktis
2	AP	51	52	98	Sangat Praktis
3	A	39	52	75	Praktis
4	AKNS	45	52	87	Sangat Praktis
5	CAP	46	52	88	Sangat Praktis
6	DAN	48	52	88	Sangat Praktis
7	DSNN	42	52	92	Sangat Praktis

Tabel 4. 15 Lanjutan

8	DH	43	52	81	Praktis
9	DK	50	52	83	Sangat Praktis
10	FAR	37	52	96	Sangat Praktis
11	FA	39	52	71	Praktis
12	F	49	52	75	Praktis
13	HDA	43	52	94	Sangat Praktis
14	HA	40	52	83	Sangat Praktis
15	HF	52	52	77	Praktis
16	IAA	46	52	100	Sangat Praktis
17	IPN	37	52	88	Sangat Praktis
18	I	52	52	71	Praktis
19	IAD	46	52	100	Sangat Praktis
20	J	47	52	88	Sangat Praktis
21	KNA	39	52	90	Sangat Praktis
22	KA	52	52	75	Praktis
23	MAA	46	52	100	Sangat Praktis
24	MA	48	52	88	Sangat Praktis
25	MAR	37	52	92	Sangat Praktis
26	MRAP	37	52	71	Praktis
27	RJ	50	52	96	Sangat Praktis
28	VA	46	52	88	Sangat Praktis
29	J	42	52	81	Praktis
Rata-rata				86	Sangat Praktis

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan Tabel 4.15, hasil uji praktikalitas yang dilakukan terhadap 29 siswa kelas VIII.3 SMP Negeri 8 Palopo menunjukkan bahwa rata-rata *persentase* yang diperoleh mencapai 86%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis *google site* dinilai sangat praktis untuk digunakan oleh siswa.

Setelah media pembelajaran dinyatakan memenuhi kriteria praktis melalui uji praktikalitas, langkah selanjutnya adalah melakukan uji efektivitas. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui keefektivan media pembelajaran berbantuan *google site* dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas VIII.3 SMP Negeri 8 Palopo.

b. Analisis kualitatif

Berdasarkan hasil uji praktikalitas oleh siswa terdapat 7 siswa yang memperoleh skor 2 pada pernyataan kesembilan untuk aspek kegunaan. Hal ini terjadi karena untuk mengoperasikan media pembelajaran memerlukan koneksi internet. Namun, keterbatasan akses terhadap jaringan internet yang memadai membuat siswa mengalami kesulitan dalam mengakses dan mengoperasikan media pembelajaran.

4. Efektivitas media pembelajaran berbantuan *google site* untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa

Dalam penelitian ini, untuk mengukur efektivitas produk yang dikembangkan dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa, digunakan angket motivasi yang diberikan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran.

a. Analisis kuantitatif

Berikut merupakan hasil angket motivasi belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *google site*.

Tabel 4. 16 Hasil Angket Motivasi Sebelum dan Sesudah Penggunaan Produk

No	Nama	Angket		Hasil Uji N-Gain	Kategori
		Sebelum	Sesudah		
1	AZ	89	104	0,37	Sedang
2	AP	84	116	0,70	Sedang
3	A	42	100	0,66	Sedang
4	AKNS	81	102	0,43	Sedang
5	CAP	45	117	0,85	Tinggi
6	DAN	65	121	0,86	Tinggi
7	DSNN	83	126	0,91	Tinggi
8	DH	83	124	0,87	Tinggi
9	DK	46	117	0,85	Tinggi

Tabel 4. 16 Lanjutan

10	FAR	49	119	0,86	Tinggi
11	FA	76	122	0,85	Tinggi
12	F	77	116	0,74	Tinggi
13	HDA	31	120	0,90	Tinggi
14	HA	28	83	0,54	Sedang
15	HF	83	126	0,91	Tinggi
16	IAA	35	94	0,62	Sedang
17	IPN	78	123	0,98	Tinggi
18	I	55	118	0,84	Tinggi
19	IAD	29	89	0,59	Sedang
20	J	81	130	1,00	Tinggi
21	KNA	37	91	0,58	Sedang
22	KA	42	119	0,88	Tinggi
23	MAA	41	117	0,85	Tinggi
24	MA	81	124	0,88	Tinggi
25	MAR	43	87	0,51	Sedang
26	MRAP	80	118	0,76	Tinggi
27	RJ	79	125	0,90	Tinggi
28	VA	86	125	0,89	Tinggi
29	J	43	104	0,70	Tinggi
Rata-rata		61,17	113,21	0,77	Tinggi

Sumber: Data yang diolah

Berdasarkan hasil tabel 4.16 menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *google site* memperoleh skor rata-rata 61,17, sedangkan motivasi siswa setelah menggunakan media pembelajaran *google site* memperoleh skor rata-rata 113,21. Hasil uji N-gain menyatakan bahwa siswa yang memperoleh nilai dengan kategori sedang $30 \leq \text{gain} \leq 70$ yaitu 9 siswa, dan siswa yang memperoleh nilai dengan kategori tinggi $\text{N-gain} > 70$ yaitu 20 siswa. Sedangkan uji N-gain skor diperoleh sebesar 0,77 dengan kategori tinggi. Adapun *persentase* hasil N-gain skor sebesar 77% dengan kategori efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII.3 SMP Negeri 8 Palopo.

b. Analisis kualitatif

Berdasarkan hasil angket motivasi belajar matematika siswa setelah menggunakan media pembelajaran *google site* menunjukkan bahwa masih ada 2 siswa yang memperoleh skor 2 pada pernyataan nomor 6. Hal ini disebabkan karena siswa merasa kurang antusias dalam belajar menggunakan media pembelajaran *google site* karena adanya keterbatasan akses atau kendala teknis. Media pembelajaran *google site* tidak selalu dapat diakses dengan mudah, terutama oleh siswa yang memiliki keterbatasan perangkat elektronik atau jaringan internet yang kurang stabil. Kondisi tersebut dapat menghambat kelancaran proses belajar dan mengurangi minat siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital.

5. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran dengan Model ADDIE

Media pembelajaran ini merupakan hasil dari sebuah penelitian pengembangan yang dirancang untuk membantu guru dalam menyampaikan materi relasi dan fungsi, serta bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa. Pengembangan media berbasis *google sites* ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE. Peneliti memilih model ADDIE di antara berbagai model pengembangan lainnya karena dianggap paling sesuai dengan penelitian, yaitu pengembangan media pembelajaran berbantuan *google sites*. Adapun tahapan-tahapan dalam model ADDIE yang telah dilaksanakan adalah sebagai berikut:

1. Tahap penelitian pendahuluan (*Analysis*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis terhadap kebutuhan dan permasalahan yang dialami oleh siswa maupun guru selama proses pembelajaran,

menganalisis kurikulum yang berlaku, serta mengumpulkan berbagai informasi yang relevan dengan produk yang akan dikembangkan.

Berikut langkah-langkah yang telah dilakukan pada tahap ini yaitu:

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan dalam pengembangan media pembelajaran di jenjang SMP, khususnya di kelas VIII.3. Adapun tujuan dari analisis ini adalah untuk mengetahui masalah yang sering dihadapi oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran, mengevaluasi tingkat motivasi siswa dalam belajar matematika, serta meninjau media dan materi pembelajaran yang digunakan di sekolah.

Berdasarkan wawancara dengan ibu Ekha Satriany S., S.Si., M.Pd. selaku guru matematika di SMP Negeri 8 Palopo mengatakan siswa kurang dalam pemahaman konsep dasar terutama dalam operasi hitung. Siswa juga merasa takut dan kurang percaya diri karena menganggap matematika itu sulit. Cara yang biasa digunakan untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan tersebut ialah dengan memberikan bimbingan belajar, menggunakan pendekatan kontekstual dan memanfaatkan media pembelajaran yang ada. Media pembelajaran yang pernah digunakan dalam proses pembelajaran ialah papan tulis, buku paket dan pernah menggunakan video pembelajaran sebagai pembelajaran digital. Namun penggunaan media pembelajaran tersebut masih kurang efektif.

Partisipasi siswa dalam belajar matematika di kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo masih bervariasi, ada yang aktif ada juga yang kurang aktif. Antusias siswa dapat meningkat jika menggunakan media pembelajaran yang menarik. Ibu Ekha

Satriany S., S.Si., M.Pd. berharap penggunaan *google site* dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.

b. Analisis kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan untuk meninjau kurikulum yang diterapkan di sekolah agar pengembangan media pembelajaran sesuai dengan ketentuan dan tuntutan kurikulum yang berlaku. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SMP Negeri 8 Palopo, diketahui bahwa sekolah tersebut menggunakan kurikulum merdeka. Adapun tujuan pembelajaran yang harus dicapai pada pokok bahasan relasi dan fungsi sebagai berikut:

- 1) Siswa dapat menjelaskan maksud materi relasi dan fungsi.
- 2) Siswa dapat menyatakan relasi dan fungsi.
- 3) Siswa dapat membedakan relasi dan fungsi.
- 4) Siswa dapat membedakan domain, kodomain, dan range.

2. Tahap pengembangan produk awal (*Design*)

Tahap ini bertujuan untuk membuat sketsa media pembelajaran yang akan dikembangkan.

a. Pemilihan media

Pemilihan media dilakukan berdasarkan hasil analisis dan disesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa yang bertujuan untuk mempermudah peneliti dalam merancang media pembelajaran yang mampu mendukung optimalisasi proses belajar mengajar. Oleh karena itu, untuk mendukung kelancaran proses pembelajaran, peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran

berbantuan *google site* dengan materi relasi dan fungsi yang dapat diakses melalui perangkat seperti *smartphone*, laptop, maupun komputer.

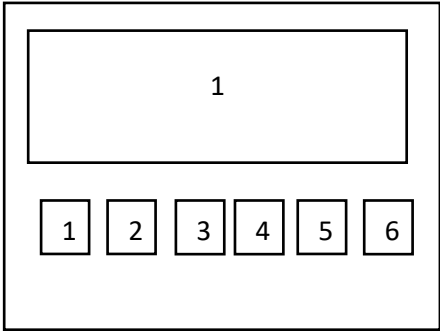
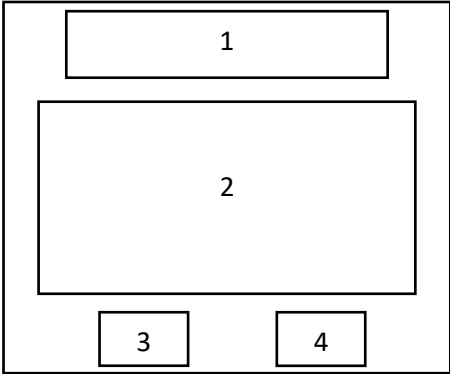
b. Penyusunan instrumen

Pada tahap ini, peneliti menyusun instrumen berupa wawancara, angket praktikalitas, angket motivasi, lembar validasi materi, dan lembar validasi media yang kemudian di uji validitasnya oleh validator. Hasil validitas oleh validator memperoleh kriteria sangat valid sehingga instrumen yang dibuat layak untuk digunakan.

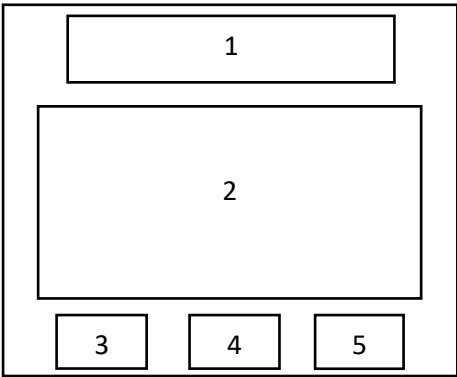
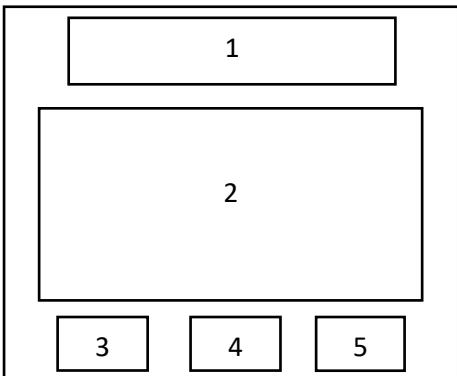
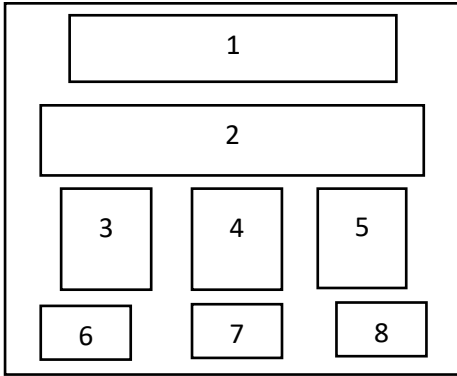
c. Rancangan awal

Dalam tahap ini peneliti membuat produk awal (*prototype* awal). Berikut ini merupakan *storyboard* media pembelajaran berbantuan *google site*.

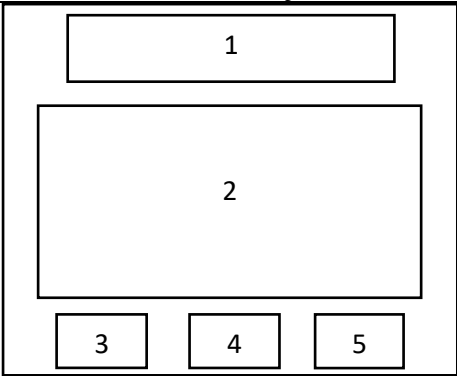
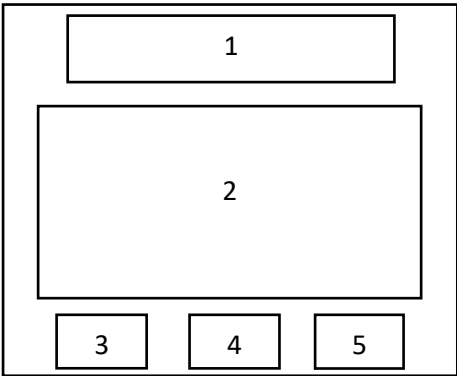
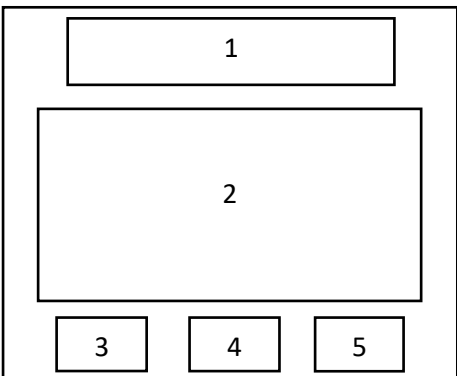
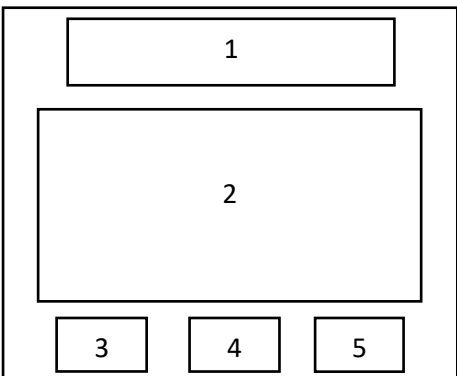
Tabel 4. 17 *Storyboard* Media Pembelajaran

No	Menu	visual	Keterangan
1	Judul materi pembelajaran		1. Judul materi relasi dan fungsi 2. Tombol home 3. Tombol tujuan pembelajaran 4. Tombol materi 5. Tombol video pembelajaran 6. Tombol quiz 7. Tombol profil pengembang
2	Tujuan pembelajaran		1. Judul tujuan pembelajaran 2. Isi tujuan pembelajaran 3. Tombol <i>back</i> 4. Tombol <i>next</i>

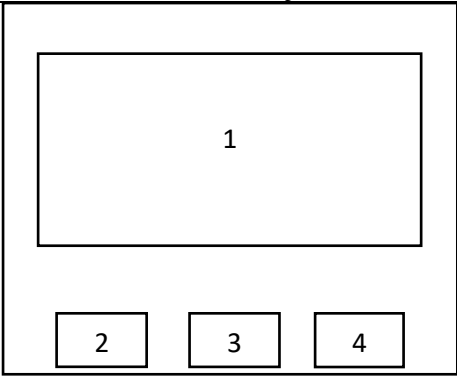
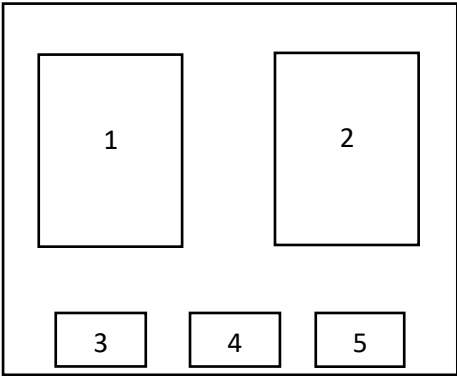
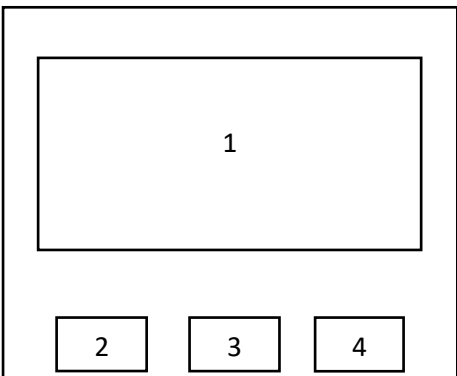
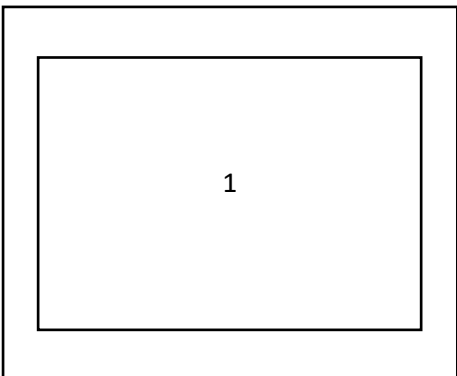
Tabel 4. 17 Lanjutan

3	Materi fungsi		1. Judul materi pembelajaran 2. Pengertian materi relasi 3. Tombol <i>back</i> 4. Tombol menu 5. Tombol <i>next</i>
4	Materi relasi		1. Judul materi pembelajaran 2. Pengertian materi relasi 3. Tombol <i>back</i> 4. Tombol menu 5. Tombol <i>next</i>
5	Penyajian materi relasi dan fungsi		1. Judul materi pembelajaran 2. Contoh penyajian relasi dan fungsi 3. Diagram panah 4. Pasangan berurutan 5. Diagram kartesius 6. Tombol <i>back</i> 7. Tombol menu 5. Tombol <i>next</i>

Tabel 4. 17 Lanjutan

6	Perbedaan relasi dan fungsi		1. Judul materi pembelajaran 2. Penjelasan perbedaan relasi dan fungsi 3. Tombol <i>back</i> 4. Tombol menu 8. Tombol <i>next</i>
7	Domain, kodomain, dan range		1. Judul materi pembelajaran 2. Penjelasan domain, kodomain, dan range 3. Tombol <i>back</i> 4. Tombol menu 5. Tombol <i>next</i>
8	Perbedaan domain, kodomain, dan range		1. Materi pembelajaran 2. Penjelasan perbedaan domain, kodomain, dan range 3. Tombol <i>back</i> 4. Tombol menu 5. Tombol <i>next</i>
9	Contoh soal		1. Materi pembelajaran 2. Contoh soal 3. Tombol <i>back</i> 4. Tombol menu 5. Tombol <i>next</i>

Tabel 4. 17 Lanjutan

10	Contoh soal		1. Contoh soal 2. Tombol <i>back</i> 3. Tombol menu 5. Tombol <i>next</i>
11	Video pembelajaran		1. Video pembelajaran materi relasi 2. Video pembelajaran materi fungsi 3. Tombol <i>back</i> 4. Tombol menu 4. Tombol <i>next</i>
12	Quiz		1. Latihan soal 2. Tombol <i>back</i> 3. Tombol menu 5. Tombol <i>next</i>
13	Profil pengembang		1.Deskripsi profil pengembang

Setelah *storyboard* selesai dirancang, langkah selanjutnya adalah mengembangkan media pembelajaran berbantuan *google sites*. Media ini dikembangkan berdasarkan *storyboard* yang telah disusun sebelumnya, yang mencakup 13 slide berisi komponen seperti judul materi, tujuan pembelajaran, materi inti, contoh soal, latihan soal, video pembelajaran, serta profil pengembang. Perancangan media pembelajaran ini dilakukan dengan beberapa langkah yaitu sebagai berikut:

- 1) Menentukan tujuan pembelajaran dan materi yang akan digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran.
- 2) Mencari referensi materi sebagai pendukung pembelajaran.
- 3) Mencari referensi video youtube sebagai penjelasan materi pada media pembelajaran.
- 4) Membuka *website google site*, kemudian *login* menggunakan akun google.
- 5) Setelah *login*, peneliti memulai pembuatan media pembelajaran dengan model tampilan sesuai *storyboard* yang telah dibuka.

Media pembelajaran yang disusun terdiri dari teks, kuis, dan video pembelajaran. Kuis atau latihan soal dibuat menggunakan *website Wordwall*, lalu disisipkan ke dalam media pembelajaran. Sementara itu, video pembelajaran diambil dari youtube dengan cara menyalin tautannya yang kemudian dimasukkan ke dalam media pembelajaran.

Setelah media pembelajaran selesai dikembangkan di *google sites*, langkah selanjutnya adalah mempublikasikannya dalam bentuk tautan agar dapat diakses secara online kapan saja dan di mana saja. Dengan format ini, media pembelajaran

dapat digunakan melalui berbagai perangkat, seperti *smartphone* dan komputer, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih fleksibel dan interaktif. Selanjutnya, peneliti melakukan pengujian terhadap aksesibilitas media pada berbagai perangkat untuk memastikan bahwa media pembelajaran dapat berfungsi secara optimal.

3. Tahap validasi ahli (*Development*)

Setelah produk selesai dibuat, selanjutnya dilakukan uji validitas untuk menilai sejauh mana produk yang dikembangkan layak untuk digunakan, berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media.

Validasi oleh ahli materi mencakup tiga aspek, yaitu kesesuaian materi sebanyak 4 butir, penggunaan bahasa sebanyak 2 butir, dan manfaat sebanyak 1 butir. Sementara itu, validasi oleh ahli media mencakup aspek desain sebanyak 2 butir, tampilan sebanyak 4 butir, manfaat sebanyak 2 butir, dan kemudahan penggunaan sebanyak 2 butir. Berdasarkan hasil validasi ahli materi yang disajikan pada Tabel 4.8, diperoleh *persentase* rata-rata sebesar 67,85% yang termasuk dalam kategori valid. Sedangkan hasil validasi ahli media pada Tabel 4.9 menunjukkan *persentase* rata-rata sebesar 85%, yang dikategorikan sangat valid. sehingga demikian, media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan memenuhi kriteria valid.

4. Tahap uji coba (*implementation*)

Tahap selanjutnya adalah tahap uji coba (*implementation*). Setelah media pembelajaran dinyatakan valid berdasarkan hasil uji validitas, langkah berikutnya adalah menguji tingkat kepraktisan dan keefektifan media tersebut.

a. Uji praktikalitas produk

Uji praktikalitas produk dilakukan dengan membagikan angket praktikalitas yang sebelumnya telah divalidasi oleh validator dan dinyatakan sangat valid. Angket praktikalitas yang diberikan kepada siswa mencakup beberapa aspek, yaitu tampilan dengan 3 butir pernyataan, penyajian materi sebanyak 5 butir pernyataan, kegunaan sebanyak 2 butir pernyataan, dan manfaat sebanyak 3 butir pernyataan.

Berdasarkan uji praktikalitas oleh siswa rata-rata hanya memperoleh skor 2 dan 3 pada pernyataan 2 untuk aspek kegunaan. Hal ini terjadi karena untuk mengoperasikan media pembelajaran memerlukan koneksi internet. Namun, keterbatasan akses terhadap jaringan internet yang memadai membuat siswa mengalami kesulitan dalam mengakses dan mengoperasikan media pembelajaran.

Setelah angket praktikalitas dibagikan kepada 29 siswa sebagai responden, data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat praktikalitas media pembelajaran. Berdasarkan Tabel 4.15, hasil uji praktikalitas oleh 29 siswa diperoleh *persentase* rata-rata 86% dengan kategori sangat praktis. Sehingga media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria praktis.

b. Uji efektivitas produk

Setelah produk dinyatakan praktis, langkah selanjutnya adalah uji efektivitas, yang bertujuan untuk menguji efektivitas produk terhadap motivasi belajar matematika siswa.

Berdasarkan hasil angket motivasi belajar matematika siswa setelah menggunakan media pembelajaran *google site* menunjukkan bahwa masih ada 2 siswa yang memperoleh skor 2 pada pernyataan nomor 6. Hal ini disebabkan karena

siswa merasa kurang antusias dalam belajar menggunakan media pembelajaran *google site* karena adanya keterbatasan akses atau kendala teknis. Media pembelajaran *google site* tidak selalu dapat diakses dengan mudah, terutama oleh siswa yang memiliki keterbatasan perangkat elektronik atau jaringan internet yang kurang stabil. Kondisi tersebut dapat menghambat kelancaran proses belajar dan mengurangi minat siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital.

Efektivitas media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa dianalisis melalui perbandingan antara motivasi belajar sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran. Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa, sebanyak 20 siswa mengalami peningkatan ke kategori tinggi, 9 siswa mengalami peningkatan ke kategori sedang, dan tidak terdapat siswa yang menunjukkan pada kategori rendah.

Berdasarkan Tabel 4.16, diperoleh persentase hasil uji N-Gain sebesar 77% yang termasuk dalam kategori efektif. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbantuan *google sites* efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 8 Palopo.

Peningkatan motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo disebabkan oleh perbedaan metode pembelajaran yang digunakan. Sebelumnya, siswa terbiasa belajar melalui metode diskusi, sehingga penggunaan media pembelajaran memberikan pengalaman baru yang dirasa lebih menarik dan berbeda. Hal ini menumbuhkan rasa penasaran serta meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika.

5. Tahap evaluasi (*evaluation*)

Setelah melakukan uji praktikalitas dan media pembelajaran memenuhi kriteria praktis kemudian dilakukan uji efektivitas. Dalam penelitian pengembangan, pengujian keefektifan dari sebuah media pembelajaran yang dikembangkan merupakan tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE. Pada penelitian ini untuk menguji efektivitas dari media pembelajaran yang dikembangkan maka diberikan sebuah angket motivasi belajar siswa yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran.

Adapun hasil dari penilaian siswa melalui angket menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran memperoleh rata-rata persentase 61,17, sedangkan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran memperoleh rata-rata persentase 113,21. Sedangkan hasil uji *N-Gain* diperoleh sebesar 0,77 dengan kategori tinggi. Adapun persentase hasil *N-Gain* skor sebesar 77% dengan kategori efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII.3 SMP Negeri 8 Palopo.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

a. Deskripsi Hasil Validasi Produk

Media pembelajaran berbantuan *google site* yang dikembangkan dalam penelitian ini telah melalui proses uji validasi oleh dua validator, yaitu ahli materi dan ahli media. Media ini dinyatakan layak digunakan apabila memenuhi kriteria valid atau sangat valid berdasarkan uji validasi. Tingkat validasi media pembelajaran ini ditentukan melalui analisis data dari lembar penilaian yang telah

diberi skor oleh para validator. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa ada 2 pernyataan yang memperoleh nilai 2. Hal ini disebabkan karena penyajian materi pada media pembelajaran kurang menarik, sehingga memperoleh rata-rata persentase sebesar 67,85% yang termasuk kategori valid. Sementara, itu validasi oleh ahli media menghasilkan rata-rata persentase sebesar 85% dan masuk dalam kategori sangat valid.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Zhenith Surya Pamungkas, Alingga Randriwibowo, Lathifa Nur Ayu Wulansari, Nenra Gita Mekina, dan Atik Purwasi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih.” Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.¹

b. Deskripsi Hasil Praktikalitas Produk

Setelah melalui uji validasi dan dinyatakan valid, media pembelajaran berbantuan *google site* selanjutnya diuji tingkat praktikalitasnya. Uji praktikalitas ini dilakukan terhadap 29 siswa kelas VIII.3 SMP Negeri 8 Palopo setelah mereka menggunakan media pembelajaran tersebut. Berdasarkan hasil uji praktikalitas yang dilakukan oleh siswa, diperoleh skor sebesar 86% yang termasuk dalam kategori sangat praktis.

¹ Zhenith Surya Pamungkas And Others, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih", *Social Pedagogy: Journal Of Social Science Education*, 2 No.2 (2021):1, <https://doi.org/10.32332/Social-Pedagogy.V3i1.4316>.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Fitri Avania dan Ni'matush Sholikhah yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.²

c. Deskripsi Hasil Efektivitas Produk

Setelah produk diimplementasikan pada subjek penelitian, dilakukan pengukuran ketercapaian tujuan, yaitu meningkatkan motivasi belajar matematika siswa. Berdasarkan data pada tabel 4.16, media pembelajaran berbantuan *google site* yang dikembangkan terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan hasil yang termasuk dalam kategori tinggi, yang setara dengan predikat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Kategori "tinggi" pada angket motivasi belajar ini diperoleh karena perbedaan metode pembelajaran yang digunakan. Sebelumnya, siswa terbiasa belajar melalui metode diskusi, sehingga penggunaan media pembelajaran memberikan pengalaman baru yang dirasa lebih menarik dan berbeda. Hal ini menumbuhkan rasa penasaran serta meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika

Hal ini sejalan penelitian yang dilakukan oleh Samsuri Untung Wahyudi, Farida Nugrahani dan Mukti Widayati dengan judul "Pengembangan Media

² AvaniaWahyu Fitri Avania, "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Pendekatan Contextual Teaching Learning (CTL) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa", *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3 No.5 (2021):2539, <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V3i5.885..>

Pembelajaran *Google Site* untuk Meningkatkan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia” yang memiliki hasil uji efektivitas sebesar 78% dan menunjukkan bahwa *google site* sebagai media pembelajaran memiliki validitas yang tinggi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.³

d. Deskripsi *Prototype* Akhir Media Pembelajaran Berbantuan *Google Site*

Hasil akhir dari penelitian pengembangan ini adalah sebuah produk berupa media pembelajaran *google site* yang terbatas hanya pada materi relasi dan fungsi untuk kelas VIII SMP/MTS. Media pembelajaran ini memuat halaman muka, tujuan pembelajaran, materi inti, contoh soal, latihan soal, video pembelajaran dan profil pengembang. Berikut tabel 4.18 tampilan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Tabel 4. 18 Tampilan Media Pembelajaran yang Dikembangkan

No	Tampilan	Visual
1	Halaman muka	

³ Wahyudi, Nugrahani, and WidayatiSamsuri Untung Wahyudi, Farida Nugrahani, and Mukti Widayati, "Pengembangan Media Pembelajaran *Google Sites* untuk Meningkatkan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia", *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7 No.3 (2023):1, <http://dx.doi.org/10.35931/am.v7i3.2446..>

Tabel 4. 18 Lanjutan

2 Tujuan pembelajaran



3 Materi inti

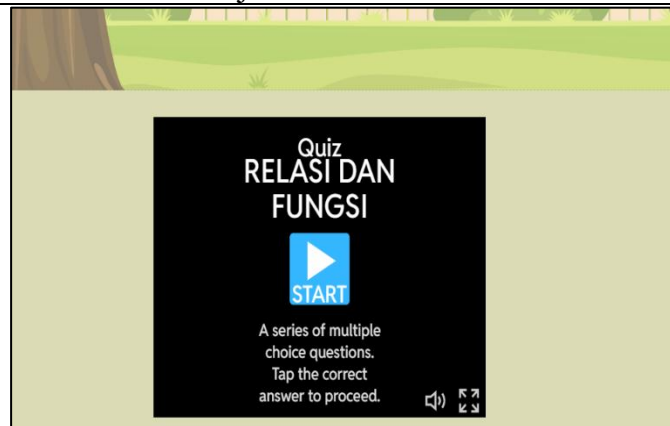


4 Contoh soal



Tabel 4. 18 Lanjutan

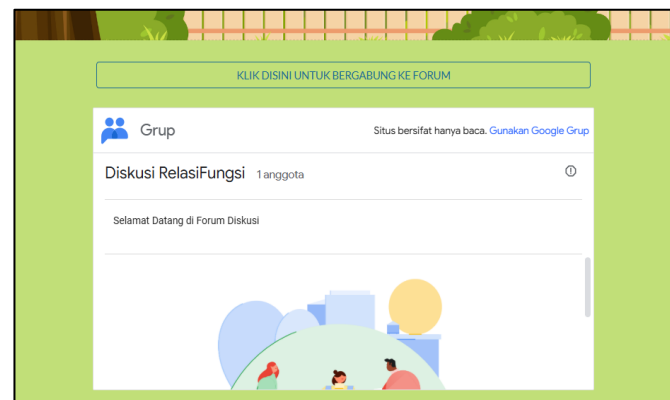
5 Latihan soal



6 Video pembelajaran



7 Forum diskusi



Tabel 4. 18 Lanjutan

8 Profil pengembang



Nama	: Hasriani
Tempat Tanggal Lahir	: Merang, 27 Mei 2002
Status	: Mahasiswa
Alamat	: Enrekang
Prodi	: Pendidikan Matematika
Instansi	: IAIN Palopo

Media pembelajaran berbantuan *google site* memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan yaitu dapat diakses kapan saja dan di mana saja, mendukung pembelajaran mandiri bagi siswa, serta membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran secara online.

Adapun kekurangan dari media pembelajaran berbantuan *google site* yang telah dikembangkan adalah cakupan materi yang masih terbatas, yaitu hanya memuat materi relasi dan fungsi. Selain itu, untuk dapat mengakses dan mengoperasikan media pembelajaran ini, diperlukan koneksi internet yang stabil, yang dapat menjadi kendala bagi sebagian siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Rata-rata hasil validitas produk dari aspek materi dan media sebesar 76,42% dengan kategori valid.
2. Rata-rata hasil uji praktikalitas oleh siswa sebesar 86% dengan kategori sangat praktis.
3. Media pembelajaran berbantuan *google site* pada materi relasi dan fungsi yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan motivasi belajarr siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo dengan uji *N-Gain* sebesar 77%.
4. *Prototype* akhir dari media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbantuan *google site* dengan pokok bahasan relasi dan fungsi kelas VIII. Adapun produk yang dikembangkan memuat halaman muka, tujuan pembelajaran, materi inti, contoh soal, quiz, video pembelajaran, forum diskusi dan profil pengembang.

B. Impikasi

Pengembangan media pembelajaran berbantuan *google sitei* pada materi relasi dan fungsi dapat diimplikasikan dengan sebagai berikut:

1. Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran matematika.
2. Memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri.
3. Meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.

C. Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan media pembelajaran berbantuan *google site* ini adalah sebagai berikut:

1. Disarankan bagi pembaca yang tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengembangkan media pembelajaran berbantuan *google site* untuk melakukan penelitian pada subjek lain.
2. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk melakukan penelitian terkait yaitu penelitian pengembangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rahman As'ri, *Buku Siswa Kelas 8 Matematika Semester 1*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014.
- Adam, Adiyana, "Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar", *Journal Of Contemporary Issue In Elementary Education* 1 No.1 (2023): 29–37, <https://doi.org/10.33830/Jciee.V1i1.5027>.
- Adan, Satria Ikhlasul Amal, "Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran* 1 No.2 (2023): 76–86, <https://pijar.saepublisher.com/index.php/jpp/articles/view/17>.
- Adzkiya, Dilla Safira, And Maman Suryaman, "Penggunaan Media Pembelajaran *Google Site* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD", *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan* 6 No.2 (2021): 20–31, <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>.
- Aji, Wisnu Nugroho, "Model Pembelajaran Dick and Carrey dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia", *Kajian Linguistik dan Sastra* 1 No.2 (2016): 119–126, <https://doi.org/10.23917/kls.v1i2.3631>
- Arrasyid, Syafa, and A T Anugrah, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis 3D Berbantuan Blender dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII MTsN Palopo". Institut Agama Islam Negeri Palopo, 2024.
- Arumingtyas, Pramesti, "Peningkatan Kedisiplinan Belajar Peserta Didik Melalui Media *Google Sites*", *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 9 No.1 (2021):344-348, <https://doi.org/10.20961/jkc.v9i1.53839>.
- Avania, Wahyu Fitri, "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Pendekatan *Contextual Teaching Learning* (CTL) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa", *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3, No.5 (2021), 2531–2538, <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V3i5.885>.
- Cahya, Agus Dwi, Daru Amanta Rahmadani, Ary Wijiningrum, and Fierna Fajar Swasti, "Analisis Pelatihan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia", *YUME: Journal Of Management* 4 No.2 (2021): 230-242, <https://doi.org/10.37531/yum.v4i2.870>.
- Cahyani, Adhetya, Iin Diah Listiana, and Sari Puteri Deta Larasati, "Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19", *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam* 3 No.01 (2020), 123–140, <https://doi.org/10.37542/iq.v3i01.57>.
- Fajriah, Nurul Ainun, Nursalam Nursalam, Suharti Suharti, and Fitriani Nur, "Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Accelerated Learning Cycle dengan Pendekatan Visualisasi Terhadap Kemampuan Literasi Matematis

- Ditinjau dari Mathematical Habits Of Mind", *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 5 No.2 (2021): 1626–1639, <https://doi.org/10.37542/iq.v3i01.57>.
- Febrian, M Agil, and Muhammad Irwan Padli Nasution, "Efektivitas Penggunaan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Kolaboratif: Perspektif Teoritis dan Praktis", *Al-I'tibar: Jurnal Pendidikan Islam* 11 No.2 (2024): 152–159, <https://doi.org/10.30599/jpia.v11i2.3590>.
- Gusteti, Meria Ultra, and Neviyarni Neviyarni, "Pembelajaran Berdiferensiasi pada Pembelajaran Matematika di Kurikulum Merdeka", *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika* 3 No.3 (2022): 636–646, <https://doi.org/10.46306/Lb.V3i3.180>.
- Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- Haryadi, Rudi, and Hanifa Nuraini Al Kansaa, "Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa", *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan* 7 No.1 (2021): 68–73, <https://doi.org/10.36835/attalim.v7i1.426>.
- Herawati, *Motivasi dalam Pendidikan*. Malang: PT Literasi Nusantara Abadi Group, 2023.
- Hikmat Basyir, Muhammad Ashim, *At-Tafsir Al-Muyassar*. Jakarta: Darul Haq, 2016.
- Kamila, Nur Huriyyatul, Teguh Prasetyo, and Iyon Muhdiyati, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Menggunakan Google Sites Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV di SD Negeri No. 178491 Pintu Pohan", *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar* 2 No.2 (2023): 133–144, <https://doi.org/10.56855/Jpsd.V2i2.782>.
- Kemendikbud, *Buku Penunjang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Matematika Wajib Kelas X Kemendikbut Revisi Tahun 2017*. Jakarta: Balai Pustaka, 2017.
- Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Bogor: Unit Percetakan Al-Qur'an, 2018.
- Ma'ruf, Fathir, "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Flash Sebagai Sarana Belajar Siswa PAU", *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)* 2 No.3 (2021): 143–147, <https://doi.org/10.54371/Ainj.V2i3.68>.
- Magdalena, Ina, Kurotul Aen, Sarah Maulidya, and Nur Fadilah, "Model Pembelajaran Dick and Carrey dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di SDN Pondok Jagung Timur Kota Tangerang Selatan", *TSAQOFAH* 3 No.3 (2023): 363–373, <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v3i3>.
- Muluk, Muchamad Saiful, and Ibnu Athaillah, "Pengembangan Metode Pembelajaran Berbasis Permainan pada Mata Kuliah Agama Islam di AKN

- Putra Sang Fajar Blitar Menggunakan Model 4-D Thiagarajan", *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam* 4 No.2 (2023): 183–202, <https://doi.org/10.21154/maalim.v4i2.7270>
- Nuryasana, Endang, and Noviana Desiningrum, "Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa", *Jurnal Inovasi Penelitian* 1 No.5 (2020): 967–974, <https://doi.org/10.47492/jip.v1i5.177>.
- Pamungkas, Zhenith Surya, Alingga Randriwibowo, Latifa Nur Ayu Wulansari, Nendra Gita Melina, and Atik Purwasih, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih", *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 2, No.2 (2021): 135–148, <https://doi.org/10.32332/Social-Pedagogy.V3i1.4316>.
- Pitriani, Ni Rai Vivien, I Gusti Ayu Desy Wahyuni, and I Ketut Pasek Gunawan, "Penerapan Model Addie dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Lectora Inspire* pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu", *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4 No.3 (2021): 515–532, <https://doi.org/10.37329/cetta.v4i3.1417>.
- Pradana, Fransiska Ayuka Putri, and Mawardi Mawardi, "Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Disiplin Menggunakan Skala *Likert* dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV SD", *Fondatia*, 5, No.1 (2021): 13–29, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia/article/view/1090>.
- Purba, Cicha Veronika, Anton Sitepu, and Patri Janson Silaban, "Pengaruh Pembelajaran Berbasis *Web* dengan *Google Sites* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V", *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)* 6 (2022): 1329–1347, <https://dx.doi.org/10.33578/pjr.v6i5.8557>.
- Rismayanti, Tristi Ardita, Nurul Anriani, and Sukirwan Sukirwan, "Pengembangan *E-Modul* Berbantu Kodular pada *Smartphone* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP", *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 6 No.1 (2022): 859–873, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1286>
- Rubiana, Euis Pipieh, and Dadi Dadi, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar IPA Siswa SMP Berbasis Pesantren", *Bioed: Jurnal Pendidikan Biologi* 8 No.2 (2020): 12–17, <https://dx.doi.org/10.25157/jpb.v8i2.4376>.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta, 2014.
- Sukarno, Husein Faryuki, and Mas Rasmini 1 No.3 (2024), 497–515 <https://doi.org/10.34127/Jrlab.V13i1.1014>.
- Sulistyawati, Wiwik, Wahyudi, and Sabekti Trinuryono, "Analisis Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Blended Learning* Saat

- Pandemi Covid-19 (Deskriptif Kuantitatif di SMAN 1 Babadan Ponorogo)", *Kadikma* 13 No.1 (2022): 68–73, <https://doi.org/10.19184/kdma.v13i1.31327>.
- Taufik, Muhammad, and Aris Doyan, "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis *Google Sites* untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Konsep dan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA", *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7 No.3 (2022): 1167–1173, <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3.743>.
- Thalhah, Siti Zuhaerah, Jusmawati Jusmawati, and Arpani Ulang, "Pengembangan Media Pembelajaran *AS-Math* Berbasis *Android* Menggunakan *Flipbook* pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Kelas VIII 3 MTsN Gowa", *Alauddin Journal of Mathematics Education* 3 No.2 (2021): 193–203, <https://doi.org/10.24252/Ajme.V3i2.25386>.
- Wahyudi, Samsuri Untung, Farida Nugrahani, and Mukti Widayati, "Pengembangan Media Pembelajaran *Google Sites* untuk Meningkatkan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia", *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7 No.3 (2023): 1064–1082, <https://dx.doi.org/10.35931/am.v7i3.2446>.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah, "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar", *Journal on Education* 5 No.2 (2023): 3928–3936, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.
- Yanto, Doni Tri Putra, Oriza Candra, Citra Dewi, Hastuti Hastuti, and Hermi Zaswita, "*Electric Drive Training Kit* Sebagai Produk Inovasi Media Pembelajaran Praktikum Mahasiswa Pendidikan Vokasi: Analisis Uji Praktikalitas", *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 8 No.1 (2022): 106–120, <https://doi.org/10.22219/jinop.v8i1.19676>.
- Yudha, Jenny Ramadona Putri Ardi, and Sri Sundari, "Manfaat Media Pembelajaran *Youtube* Terhadap Capaian Kompetensi Mahasiswa", *Journal of Telenursing (JOTING)* 3 No.2 (2021): 538–545, <https://doi.org/10.31539/joting.v3i2.2561>.
- Yuyun Yuliati, *LKS Matematika Kelas 8 SMP/Mts Semester 1 Kurikulum 2013*. Jakarta: CV.Arya Duta, 2018.

L

A

M

P

I

R

A

N

LAMPIRAN 1

Identitas Sekolah

Gambaran Umum SMPN 8 Palopo

a. Sejarah SMPN 8 Palopo

SMP Negeri 8 Palopo berdiri sejak tahun 1965, yang pada saat itu bernama Sekolah Teknik Negeri (STN) dipimpin oleh Bapak D.D. Eppang. Di bawah kepemimpinan Bapak Drs. Suprihono, Sekolah Teknik Negeri (STN) berubah nama menjadi SMP Negeri 9 Palopo di tahun 1997, namun nama ini hanya bertahan selama 1 tahun. Di tahun berikutnya, tahun 1998 nama SMP Negeri 9 Palopo berubah menjadi SMP Negeri 8 Palopo dan nama tersebut lah yang digunakan hingga saat ini.

Berikut daftar Kepala Sekolah SMP Negeri 8 dari masa ke masa:

No	Nama	Tahun
1.	D.D. Eppang	1965 – 1971
2.	Sulle Bani	1971 – 1995
3.	Drs. Suprihono	1995 – 2000
4.	Drs. Idrus	2000 – 2003
5.	Drs. Rasman	2004
6.	Abdul Muis, S.Pd.	2004 – Desember 2012
7.	Abdul Aris Lainring, S.Pd., M.Pd.	Desember 2012 – Juli 2013
8.	Zamad, S.Pd., M.Si.	Juli 2012 – Juli 2015
9.	Drs. H. Basri M., M.Pd.	Juli 2015 – September 2019
10.	Drs. H. Imran	September 2019 – Desember 2021
11.	H. Hamzah, S.Pd., M.Pd.	Januari 2021 – April 2022
12.	Hj. Sitti Hadijah, S.Pd., M.Pd.	April 2022 – Februari 2023
13.	Bahrum Satria, S.Pd., M.M.	Februari 2023 – Sekarang

PROFIL SEKOLAH

1. Nama Sekolah : SMP NEGERI 8 PALOPO
2. NPSN : 4.0307837E7
3. Alamat Sekolah : Jl. Dr. Ratulangi No. 66 Palopo
 - a. RT/RW : 02/02
 - b. Kode Pos : 91914
 - c. Kelurahan : Balandai
 - d. Kecamatan : Bara
 - e. Kabupaten/Kota : Kota Palopo
 - f. Provinsi : Sulawesi Selatan
 - g. Negara : Indonesia
4. Kepala Sekolah : Bahrum Satria, S.Pd., M.M.
5. Kategori Sekolah : Negeri
6. Tahun didirikan : 1994
7. Tahun beroperasi : 1994
8. Kepemilikan tanah/bangunan : Pemerintah Daerah
 - a. Luas tanah : 1,8 Hektar m^2

b. Visi dan Misi

1) Visi:

"Unggul dalam prestasi yang berwawasan global berlandaskan Profil Pelajar Pancasila"

2) **Misi:**

- a) Melaksanakan pendidikan yang mengedepankan pembentukan Profil Pelajar Pancasila.
- b) Melaksanakan sistem pembelajaran yang mengembangkan sikap kritis, efektif, kreatif, inovatif, kolaborasi dan komunikatif dengan mengintegrasikan literasi dan numerasi.
- c) Melaksanakan pengembangan Sistem Kegiatan Belajar Mengajar berwawasan Budaya Lingkungan.
- d) Melaksanakan pengembangan kurikulum muatan lokal.
- e) Melaksanakan peningkatan profesional guru.
- f) Melaksanakan bimbingan belajar yang intensif.
- g) Melaksanakan peningkatan sarana dan prasarana pendidikan.
- h) Melaksanakan pengembangan manajemen sekolah.
- i) Melaksanakan peningkatan penggalangan peran serta masyarakat.
- j) Melaksanakan pembinaan kegiatan Ekstra kurikuler.
- k) Melaksanakan penegakan peraturan-peraturan dalam lingkungan sekolah.
- l) Melaksanakan pengembangan kurikulum.

LAMPIRAN 2

Media Pembelajaran

1. Halaman muka



2. Tujuan pembelajaran



3. Materi inti



Pengertian

B. Fungsi
Fungsi (pemetaan) merupakan relasi yang menghubungkan setiap anggota pada suatu himpunan asal tepat satu anggota pada himpunan tujuan.

```

graph LR
    subgraph A
        Alfin
        Keysha
        Almira
        Rafly
    end
    subgraph B
        Merah
        Ungu
        Hitam
        Biru
    end
    Alfin --> Merah
    Keysha --> Ungu
    Almira --> Hitam
    Rafly --> Biru
  
```

4. Contoh soal

Contoh Soal

1. Himpunan pasangan berurutan yang tepat sesuai diagram disamping adalah...

Jawab: $\{(A, 1), (B, 2), (C, 3), (D, 1)\}$

5. Latihan soal

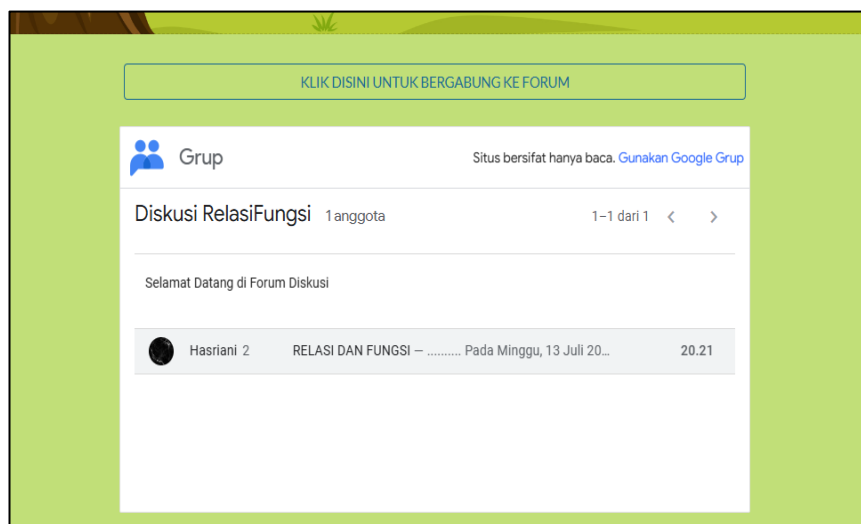
Quiz
RELASI DAN FUNGSI

A series of multiple choice questions.
 Tap the correct answer to proceed.

6. Video pembelajaran



7. Forum Diskusi



8. Profil pengembang



LAMPIRAN 3

Lembar Validasi Instrumen Beserta Instrumennya

IDENTITAS INSTRUMEN

Jenis instrumen	Angket Wawancara
Nama sekolah	SMP Negeri 8 Palopo
Subjek yang diwawancarai	Guru matematika
Topik wawancara	1. Faktor kesulitan belajar 2. Materi pembelajaran 3. Peran guru dalam pembelajaran 4. Kurikulum yang digunakan 5. Motivasi siswa
Judul skripsi	Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan <i>Google Site</i> untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa di SMP Negeri 8 Palopo

PEDOMAN WAWANCARA GURU

Petunjuk:

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Google Site untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa di SMP Negeri 8 Palopo”***, peneliti menggunakan instrumen Pedoman Wawancara Guru. Dengan demikian, peneliti melakukan wawancara kepada salah satu guru mata pelajaran matematika di sekolah dengan mengisi instrumen ini berdasarkan petunjuk berikut:

1. Lembar ini untuk mencatat hasil wawancara peneliti kepada guru mata pelajaran matematika di sekolah
2. Lembar ini untuk mengidentifikasi proses pembelajaran matematika, kebutuhan media pembelajaran, serta motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika
3. Silahkan mengisi masing-masing aspek pengamatan dengan uraian dari jawaban guru mata pelajaran matematika untuk mendeskripsikannya lebih baik.

Nama Sekolah : SMP Negeri 8 Palopo

Nama Guru :

Tanggal Wawancara :

No.	Pertanyaan	Jawaban
Faktor kesulitan belajar		
1.	Apa yang menjadi kendala atau kesulitan siswa dalam belajar matematika?	
2.	Upaya apa saja yang dapat dilakukan untuk membantu siswa yang kesulitan dalam belajar matematika?	

Kebutuhan media pembelajaran		
1.	Media pembelajaran apa yang pernah digunakan saat proses pembelajaran?	
2.	Apakah media pembelajaran yang digunakan sudah efektif?	
3.	Bagaimana ketersediaan media pembelajaran matematika disekolah?	
4.	Apa harapan Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran <i>google site</i> ?	
Metode dan media pembelajaran		
1.	Metode apa yang sering digunakan dalam kegiatan belajar mengajar?	
2.	Bagaimana ketersediaan media pembelajaran matematika di sekolah?	
3.	Bagaimana Bapak/ibu memanfaatkan media tersebut secara optimal dalam pembelajaran matematika?	
4.	Media pembelajaran apa yang pernah Bapak/ibu gunakan dalam pembelajaran matematika?	
Peran guru dalam pembelajaran		
1.	Bagaimana tingkat penguasaan materi Bapak/Ibu pada materi pembelajaran?	
2.	Bagaimana tingkat kemampuan guru dalam menggunakan media yang berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)?	
Kurikulum		

1.	Kurikulum apa yang diterapkan di sekolah?	
2.	Bagaimana pelaksanaan kurikulum yang diterapkan pada pembelajaran matematika?	
3.	Apa kendala dalam pelaksanaan kurikulum yang diterapkan pada pembelajaran matematika?	
Motivasi siswa		
1.	Bagaimana partisipasi siswa dalam proses pembelajaran matematika?	
2.	Bagaimana tingkat antusiasme siswa dalam pembelajaran matematika?	
3.	Apa saja upaya yang sudah Bapak/Ibu lakukan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran matematika?	

LEMBAR VALIDASI PEDOMAN WAWANCARA

Petunjuk:

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Google Site untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa di SMP Negeri 8 Palopo”***, peneliti menggunakan instrumen lembar angket validasi ahli media. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap lembar lembar angket validasi ahli media yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang ***Aspek yang Dinilai***, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk ***Penilaian Umum***, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom ***Saran*** yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan skala penilaian:

- 1 : berarti “kurang relevan”
- 2 : berarti “cukup relevan”
- 3 : berarti “relevan”
- 4 : berarti “sangat relevan”

No.	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
I	Isi				
	1. Kesesuaian pertanyaan dengan indikator 2. Kejelasan pertanyaan			✓	✓
II	Bahasa				
	1. Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓
	2. Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami				✓
	3. Kalimat pertanyaan yang tidak mengandung multi tafsir				✓
	4. Menggunakan pernyataan yang komunikatif				✓

Penilaian umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran-Saran:

1. Tambahkan beberapa pertanyaan pada motivasi belajar dan kebutuhan terhadap media pembelajaran

Palopo, 12/03/2025
Validator,

Ach

No.	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
I	Isi				
	1. Kesesuaian pertanyaan dengan indikator 2. Kejelasan pertanyaan			✓	
II	Bahasa				
	1. Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓
	2. Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami				✓
	3. Kalimat pertanyaan yang tidak mengandung multi tafsir			✓	
	4. Menggunakan pernyataan yang komunikatif			✓	

Penilaian umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran-Saran:

Palopo, 22/4/25

Validator,



PEDOMAN WAWANCARA GURU

Petunjuk:

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Google Site untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa di SMP Negeri 8 Palopo”*, peneliti menggunakan instrumen Pedoman Wawancara Guru. Dengan demikian, peneliti melakukan wawancara kepada salah satu guru mata pelajaran matematika di sekolah dengan mengisi instrumen ini berdasarkan petunjuk berikut:

1. Lembar ini untuk mencatat hasil wawancara peneliti kepada guru mata pelajaran matematika di sekolah
2. Lembar ini untuk mengidentifikasi proses pembelajaran matematika, kebutuhan media pembelajaran, serta motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika
3. Silahkan mengisi masing-masing aspek pengamatan dengan uraian dari jawaban guru mata pelajaran matematika untuk mendeskripsikannya lebih baik.

Nama Sekolah : SMP Negeri 8 Palopo
 Nama Guru : Ekha Satriany S., S.Si., M.Pd
 Tanggal Wawancara : 23 April 2025.

No.	Pertanyaan	Jawaban
Faktor kesulitan belajar		
1.	Apa yang menjadi kendala atau kesulitan siswa dalam belajar matematika?	Siswa kurang dalam pemahaman konsep dasar terutama dalam operasi hitung, siswa juga merasa takut dan kurang percaya diri karena merasa enggan memanfaatkan teknologi.
2.	Upaya apa saja yang dapat dilakukan untuk membantu siswa yang kesulitan dalam belajar matematika?	Saya memberikan bimbingan belajar, menggunakan pendekatan kontekstual dan memanfaatkan media pembelajaran.
Kebutuhan media pembelajaran		
1.	Media pembelajaran apa yang pernah digunakan saat proses pembelajaran?	Menggunakan papan tulis, buku paket, dan pernah menggunakan video pembelajaran sebagai pembelajaran digital.
2.	Apakah media pembelajaran yang digunakan sudah efektif?	Sudah efektif
3.	Bagaimana ketersediaan media pembelajaran matematika di sekolah?	Ketersediaan media pembelajaran masih terbatas, seperti LCD, belum merata di semua kelas.
4.	Apa harapan Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran google site?	Saya berharap google site dapat meningkatkan minat belajar siswa serta mudah akses di semua dan kapan saja.
Metode dan media pembelajaran		
1.	Metode apa yang sering digunakan dalam kegiatan belajar mengajar?	Sering menggunakan metode ceramah dan diskusi kelompok
2.	Bagaimana ketersediaan media pembelajaran matematika di sekolah?	Masih terbatas
3.	Bagaimana Bapak/ibu memanfaatkan media tersebut secara optimal dalam pembelajaran matematika?	Memfaatkan media yang tersedia seperti menggunakan laptop dan LCD untuk menampilkan materi pembelajaran.

4.	Media pembelajaran apa yang pernah Bapak/ibu gunakan dalam pembelajaran matematika?	Selain Papan tulis dan buku teks, Saya pernah Menggunakan Geo Goble Classroom
Peran guru dalam pembelajaran		
1.	Bagaimana tingkat penguasaan materi Bapak/Ibu pada materi pembelajaran?	Memperdalam pemahaman Materi dengan Membaca Referensi terbaru.
2.	Bagaimana tingkat kemampuan guru dalam menggunakan media yang berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)?	Cukup baik dalam pengupatan TIK bisa membantu Aplikasi dalam Meningkatkan proses belajar Mengajar.
Kurikulum		
1.	Kurikulum apa yang diterapkan disekolah?	Kurikulum Merdeka
2.	Bagaimana pelaksanaan kurikulum yang diterapkan pada pembelajaran matematika?	Cukup baik karena dapat memilih Metode dan materi sesuai kebutuhan Profil Pelajar Membentuk Karakter Siswa
3.	Apa kendala dalam pelaksanaan kurikulum yang diterapkan pada pembelajaran matematika?	Metode Pembelajaran yg baru dan keterbatasan sumber belajar yang sesuai dengan kurikulum
Motivasi siswa		
1.	Bagaimana partisipasi siswa dalam proses pembelajaran matematika?	Partisipasi siswa bervariasi ada yg aktif, antusias, ada juga kurang tertarik.
2.	Bagaimana tingkat antusiasme siswa dalam pembelajaran matematika?	Antusias siswa meningkat jika Menggunakan Media yg menarik.
3.	Apa saja upaya yang sudah Bapak/Ibu lakukan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran matematika?	Memberikan Penghargaan atas Pencapaian siswa dan Menggunakan Pengetahuan yang Menantangkan bagi siswa.

IDENTITAS INSTRUMEN

Jenis instrumen	Lembar validasi ahli media
Nama sekolah	SMP Negeri 8 Palopo
Kelas	VIII
Materi/pokok bahasan	Barisan dan deret aritmetika
Indikator/aktivitas yang akan diamati	Desain media pembelajaran
Subjek yang akan mengisi angket	Dosen ahli / validator
Judul skripsi	Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan <i>Google Site</i> untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa di SMP Negeri 8 Palopo

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Petunjuk:

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Google Site untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa di SMP Negeri 8 Palopo”*** peneliti menggunakan instrumen lembar validasi produk untuk ahli materi. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap lembar lembar validasi produk untuk ahli materi yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang ***Aspek yang Dinilai***, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk ***Penilaian Umum***, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom ***Saran*** yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan skala penilaian:

- 1 : berarti “sangat tidak setuju”
- 2 : berarti “tidak setuju”
- 3 : berarti “setuju”
- 4 : berarti “sangat setuju”

No.	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
Aspek Desain					
1	Media pembelajaran didesain sesuai dengan materi yang diberikan.				
2	Tata letak elemen dalam media yang jelas dan tertata dengan baik sehingga siswa mudah memahami.				
Aspek Tampilan					
1	Jenis huruf yang digunakan jelas dan mudah dipahami oleh pengguna.				
2	Tombol yang tersedia dapat dengan mudah dipahami oleh pengguna.				
3	Tampilan media pembelajaran dirancang agar menarik bagi pengguna				
4	Desain media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah				
Manfaat					
1	Media dapat memudahkan siswa dalam memahami materi				
2	Media pembelajaran dapat membuat pengguna lebih semangat dan tertarik untuk belajar				
Kemudahan penggunaan					
1	Media pembelajaran dapat diakses dengan mudah di berbagai perangkat, baik komputer, laptop, atau handphone				
2	Media memudahkan pengguna dalam memahami materi dengan cara yang menyenangkan				

LEMBAR VALIDASI ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA

Petunjuk:

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Google Site untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa di SMP Negeri 8 Palopo”***, peneliti menggunakan instrumen lembar angket validasi ahli media. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap lembar lembar angket validasi ahli media yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang ***Aspek yang Dinilai***, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk ***Penilaian Umum***, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom ***Saran*** yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan skala penilaian:

1. : berarti “kurang relevan”
2. : berarti “cukup relevan”
3. : berarti “relevan”
4. : berarti “sangat relevan”

No.	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1	Petunjuk lembar angket disusun dengan jelas dan mudah dipahami				✓
2	Kesesuaian pernyataan/pertanyaan dengan indikator yang ditetapkan				✓
3	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan tepat				✓
4	Menggunakan kalimat yang jelas dan dapat dipahami dengan mudah				✓

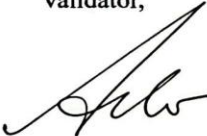
Penilaian umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran-Saran:

Instumen, khusus layoutnya dipertbaiki, jangan ada yang menyebzing halaman

Palopo, 18/6/2021
Validator,



No.	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1	Petunjuk lembar angket disusun dengan jelas dan mudah dipahami				✓
2	Kesesuaian pernyataan/pertanyaan dengan indikator yang ditetapkan				✓
3	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan tepat				✓
4	Menggunakan kalimat yang jelas dan dapat dipahami dengan mudah				✓

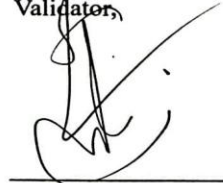
Penilaian umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
- ③ 3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran-Saran:

Spesifikan butir pertanyaan sesuai media

Palopo,
Validator,



LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Petunjuk:

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Google Site untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa di SMP Negeri 8 Palopo”*** peneliti menggunakan instrumen lembar validasi produk untuk ahli materi. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap lembar lembar validasi produk untuk ahli materi yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang ***Aspek yang Dinilai***, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk ***Penilaian Umum***, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom ***Saran*** yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan skala penilaian:

- 1 : berarti “sangat tidak setuju”
- 2 : berarti “tidak setuju”
- 3 : berarti “setuju”
- 4 : berarti “sangat setuju”

No.	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
Aspek Desain					
1	Media pembelajaran didesain sesuai dengan materi yang diberikan.				
2	Tata letak elemen dalam media yang jelas dan tertata dengan baik sehingga siswa mudah memahami.				✓
Aspek Tampilan					
1	Jenis huruf yang digunakan jelas dan mudah dipahami oleh pengguna.				✓
2	Tombol yang tersedia dapat dengan mudah dipahami oleh pengguna.				✓
3	Tampilan media pembelajaran dirancang agar menarik bagi pengguna			✓	
4	Desain media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah				✓
Manfaat					
1	Media dapat memudahkan siswa dalam memahami materi				✓
2	Media pembelajaran dapat membuat pengguna lebih semangat dan tertarik untuk belajar				✓
Kemudahan penggunaan					
1	Media pembelajaran dapat diakses dengan mudah di berbagai perangkat, baik komputer, laptop, atau handphone				✓
2	Media memudahkan pengguna dalam memahami materi dengan cara yang menyenangkan			✓	

Penilaian umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran-Saran:

Karena desainnya per page/halaman, maka ketarangan
gambar mengikuti gambarnya

Palopo, 16 April 2021

Validator,



IDENTITAS INSTRUMEN

Jenis instrumen	Lembar validasi ahli materi
Nama sekolah	SMP Negeri 8 Palopo
Kelas	VIII
Materi/pokok bahasan	Barisan dan deret aritmetika
Indikator/aktivitas yang akan diamati	Materi pembelajaran
Subjek yang akan mengisi angket	Dosen ahli / validator
Judul skripsi	Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan <i>Google Site</i> untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa di SMP Negeri 8 Palopo
Jenis instrumen	Lembar validasi ahli materi
Nama sekolah	SMPN 8 Palopo

LEMBAR VALIDASI ANGKET VALIDITAS AHLI MATERI

Petunjuk:

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Google Site untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa di SMP Negeri 8 Palopo”*** peneliti menggunakan instrumen lembar angket validasi ahli materi. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap validasi lembar angket validitas ahli media yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang ***Aspek yang Dinilai***, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk ***Penilaian Umum***, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom ***Saran*** yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan skala penilaian:

- 1 : berarti “kurang relevan”
- 2 : berarti “cukup relevan”
- 3 : berarti “relevan”
- 4 : berarti “sangat relevan”

No.	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
Aspek kesesuaian materi					
1	Kesesuaian materi relasi dan fungsi dengan kurikulum				
2	Materi relasi dan fungsi dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran				
3	Kesesuaian antara soal latihan dan materi relasi dan fungsi pembelajaran yang telah dipelajari				
4	Kesesuaian antara contoh soal dan materi relasi dan fungsi pembelajaran yang telah diajarkan				
Bahasa					
1	Bahasa yang digunakan dalam materi relasi dan fungsi pembelajaran jelas dan mudah dimengerti.				
2	Menggunakan simbol dan istilah secara konsisten				
Manfaat					
1	Media yang digunakan dalam pembelajaran membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi relasi dan fungsi.				

LEMBAR VALIDASI ANGKET VALIDITAS AHLI MATERI

Petunjuk:

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Google Site untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa di SMP Negeri 8 Palopo”***, peneliti menggunakan instrumen lembar angket validasi ahli media. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap lembar lembar angket validasi ahli media yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang ***Aspek yang Dinilai***, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk ***Penilaian Umum***, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom ***Saran*** yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan skala penilaian:

1. : berarti “kurang relevan”
2. : berarti “cukup relevan”
3. : berarti “relevan”
4. : berarti “sangat relevan”

No.	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1	Petunjuk lembar angket disusun dengan jelas yang mudah dipahami				✓
2	Kesesuaian pernyataan/pertanyaan dengan indikator yang ditetapkan				✓
3	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan tepat				✓
4	Menggunakan kalimat yang jelas dan dapat dipahami dengan mudah				✓

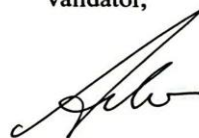
Penilaian umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
- ③. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran-Saran:

1. Tambahkan kejelasan gambar dan materi

Palopo, 10/03/2025
Validator,



No.	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1	Petunjuk lembar angket disusun dengan jelas yang mudah dipahami				✓
2	Kesesuaian pernyataan/pertanyaan dengan indikator yang ditetapkan			✓	
3	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan tepat			✓	
4	Menggunakan kalimat yang jelas dan dapat dipahami dengan mudah				✓

Penilaian umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran-Saran:

Spesifik lebih pernyataan

Palopo, 22-4-20

Validator,



LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI
MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Petunjuk:

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Google Site untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa di SMP Negeri 8 Palopo”***, peneliti menggunakan instrumen lembar validasi produk untuk ahli materi. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap lembar lembar validasi produk untuk ahli materi yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang ***Aspek yang Dinilai***, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk ***Penilaian Umum***, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom ***Saran*** yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan skala penilaian:

1. : Berarti “sangat tidak setuju”
2. : Berarti “tidak setuju”
3. : Berarti “setuju”
4. : Berarti “sangat setuju”

No.	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
Aspek kesesuaian materi					
1	Kesesuaian materi dengan kurikulum			✓	✓
2	Materi dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓	✓
3	Kesesuaian antara soal latihan dan materi pembelajaran yang telah dipelajari			✓	✓
4	Kesesuaian anatar contoh soal dan materi pembelajaran yang telah diajarkan			✓	✓
Bahasa					
1	Bahasa yang digunakan dalam materi pembelajaran jelas dan mudah dimengerti.		✓	✓	✓
2	Menggunakan simbol dan istilah secara konsisten		✓		
Manfaat					
1	Media yang digunakan dalam pembelajaran membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi.		✓		

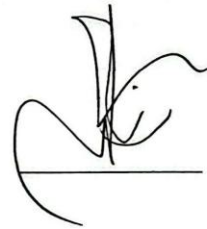
Penilaian umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran-Saran:

Buat lebih menarik
pengajaran materi

Palopo,
Validator,



IDENTITAS INSTRUMEN

Jenis instrumen	Angket Praktikalitas
Nama sekolah	SMP Negeri 8 Palopo
Kelas	VIII
Materi/pokok bahasan	Relasi dan Fungsi
Indikator/aktivitas yang akan diamati	Penggunaan media pembelajaran berbantuan google site
Subjek yang akan mengisi angket	Siswa
Judul skripsi	Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Google Site untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa di SMP Negeri 8 Palopo

LEMBAR VALIDASI ANGKET PRAKTIKALITAS

Petunjuk:

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Google Site untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa di SMP Negeri 8 Palopo”***, peneliti menggunakan instrumen lembar angket praktikalitas. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen lembar angket praktikalitas yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang ***Aspek yang Dinilai***, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk ***Penilaian Umum***, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom ***Saran*** yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan skala penilaian:

- 1 : berarti “tidak praktis”
- 2 : berarti “cukup praktis”
- 3 : berarti “praktis”
- 4 : berarti “sangat praktis”

UJI PRAKTIKALITAS
MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN *GOOGLE SITE*

Nama siswa :

Kelas :

Petunjuk Pengisian:

Berikut ini diberikan sejumlah pertanyaan sehubungan dengan uji praktikalitas media pembelajaran google site. Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda. Terdapat beberapa alternatif pemilihan jawaban, yaitu:

SS	Sangat Setuju
S	Setuju
KS	Kurang Setuju
TS	Tidak Setuju
STS	Sangat Tidak Setuju

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 : berarti "sangat tidak setuju"
- 2 : berarti "tidak setuju"
- 3 : berarti "setuju"
- 4 : berarti "sangat setuju"

No.	Pernyataan	Respon			
		STS	TS	S	SS
Aspek Tampilan					
1	Gambar yang digunakan dalam media pembelajaran <i>google site</i> mampu menarik minat siswa				
2	Tampilan desain media pembelajaran <i>google site</i> yang digunakan sangat menarik				
3	Teks yang disajikan dalam media pembelajaran <i>google site</i> sangat jelas dan mudah dibaca				
Aspek Penyajian Materi					
1	Materi relasi dan fungsi yang disajikan jelas dan mudah dimengerti				
2	Tujuan pembelajaran yang disampaikan mudah dipahami siswa				
3	Soal latihan yang disajikan sesuai dengan materi relasi dan fungsi pembelajaran yang diajarkan				
4	Latihan soal yang disajikan sesuai dengan materi relasi dan fungsi pembelajaran yang diajarkan				
5	Urutan materi relasi dan fungsi dalam media pembelajaran disusun dengan sistematis				
Aspek Kegunaan					
1	Media pembelajaran <i>google site</i> mudah dioperasikan				
2	Media pembelajaran <i>google site</i> mudah diakses				
Aspek Manfaat					
1	Membantu siswa dalam mengasah kemampuan untuk belajar secara mandiri				
2	Meningkatkan semangat belajar dan antusias siswa dalam belajar				
3	Ketertarikan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran <i>google site</i>				

1. Nama Lengkap

2. Umur

3. Jenis Kelamin

4. Pendidikan Terakhir

5. Pekerjaan

6. Alamat Lengkap

7. No. Telp. Rumah

8. No. Telp. HP

9. Email

10. Tanggal Pengisian

11. Nama Responden

12. Tanda Tangan

13. Stempel

14. Keterangan

15. Catatan

16. Lampiran

17. Keterangan

18. Catatan

19. Lampiran

20. Keterangan

Uraian/deskripsi tambahan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Palopo,
Responden,

LEMBAR VALIDASI ANGKET PRAKTIKALITAS

Petunjuk:

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Google Site untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa di SMP Negeri 8 Palopo*", peneliti menggunakan instrumen lembar angket praktikalitas. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen lembar angket praktikalitas yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *Saran* yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan skala penilaian:

- 1 : berarti "tidak praktis"
- 2 : berarti "cukup praktis"
- 3 : berarti "praktis"
- 4 : berarti "sangat praktis"

No.	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1	Petunjuk lembar angket disusun dengan jelas yang mudah dipahami				✓
2	Kesesuaian pernyataan/pertanyaan dengan indikator yang ditetapkan			✓	
3	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan tepat				✓
4	Menggunakan kalimat yang jelas dan dapat dipahami dengan mudah				✓

Penilaian umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran-Saran:

Tidak ada ~~perlu~~ pernyataan dalam kemudahan penggunaan media

Palopo, 18/03/2025
Validator,



IDENTITAS INSTRUMEN

Jenis instrumen	Angket Motivasi
Nama sekolah	SMP Negeri 8 Palopo
Kelas	VIII
Materi/pokok bahasan	Relasi dan Fungsi
Indikator/aktivitas yang akan diamati	1. Kegiatan menarik dalam belajar 2. Dorongan dan kebutuhan 3. Lingkungan belajar kondusif 4. Harapan dan cita-cita 5. Hasrat dan keinginan 6. Penghargaan
Subjek yang akan mengisi angket	Siswa
Judul skripsi	Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Google Site untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa di SMP Negeri 8 Palopo

LEMBAR VALIDASI ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Petunjuk:

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Google Site untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa di SMP Negeri 8 Palopo*”, peneliti menggunakan instrumen lembar angket motivasi belajar siswa. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen lembar angket motivasi belajar yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *Saran* yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan skala penilaian:

- 1 : berarti “kurang relevan”
- 2 : berarti “cukup relevan”
- 3 : berarti “relevan”
- 4 : berarti “sangat relevan”

No.	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1	Petunjuk lembar angket disusun dengan jelas yang mudah dipahami				✓
2	Kesesuaian pernyataan/pertanyaan dengan indikator yang ditetapkan			✓	
3	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan tepat				✓
4	Menggunakan kalimat yang jelas dan dapat dipahami dengan mudah			✓	

Penilaian umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran-Saran:

Diubah seluruh dan disesuaikan untuk tiap pernyataan (+) dan (-) tidak boleh sama

Palopo, 10/03/2025
Validator,



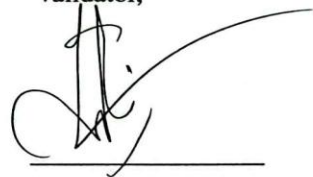
No.	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1	Petunjuk lembar angket disusun dengan jelas yang mudah dipahami				✓
2	Kesesuaian pernyataan/pertanyaan dengan indikator yang ditetapkan				✓
3	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan tepat			✓	
4	Menggunakan kalimat yang jelas dan dapat dipahami dengan mudah			✓	

Penilaian umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran-Saran:

Palopo, 22-4-25
Validator,



ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama :

Kelas :

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan
2. Bacalah dengan teliti dan seksama
3. Berikan tanda centang (✓) untuk setiap pernyataan pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan kesadaran Anda! (sebelum anda mengikuti pembelajaran relasi dan fungsi menggunakan media pembelajaran google site)
4. Adapun keterangan jawaban yaitu:
SS : Sangat Setuju
S : Setuju
KS : Kurang Setuju
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju
5. Semua pernyataan harap diisi dan tidak ada jawaban yang dikosongkan
6. Setiap pernyataan hanya diperkenankan memilih satu jawaban saja

No.	Pernyataan	Alternatif jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Belajar matematika menyenangkan bagi saya karena saya merasa kemampuan berpikir dan memecahkan masalah saya menjadi lebih terasah.					
2	Saya kurang tertarik mempelajari matematika jika disampaikan dengan cara yang membosankan dan monoton.					
3	Belajar matematika membuat saya senang ketika bisa menyelesaikan soal-soal yang sulit.					

4	Pembelajaran matematika terasa kurang menyenangkan karena saya mengalami kesulitan memahami isi materi.					
5	Saya merasa semangat dalam belajar matematika untuk menggali lebih dalam dan menguasai konsep-konsep yang sulit					
6	Saya merasa mudah menyerah saat menghadapi soal matematika yang sulit, sehingga motivasi saya untuk belajar menurun.					
7	Belajar matematika membuat saya merasa bahagia.					
8	Saya merasa bosan ketika mengikuti pelajaran matematika.					
9	Saya merasa tertantang dalam belajar matematika untuk mencari tahu lebih banyak tentang berbagai hal yang belum saya pahami.					
10	Metode pembelajaran yang membosankan membuat saya tidak terlalu penasaran atau ingin tahu lebih dalam tentang matematika.					
11	Saya nyaman mengikuti pelajaran matematika karena cara menjelaskannya jelas dan mudah dimengerti.					
12	Belajar matematika sering membuat saya gugup dan tertekan, sehingga pemahaman saya terhadap materi menjadi kurang maksimal..					
13	Saya memahami bahwa keterampilan matematika berguna untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari dan membuat keputusan yang bijak di masa depan.					
14	Saya merasa matematika tidak berperan besar dalam hal yang ingin saya capai di kemudian hari.					
15	Saya tetap bersemangat dan fokus belajar karena saya memiliki tujuan yang mendorong saya untuk terus maju.					
16	Proses belajar saya kurang terfokus karena belum memiliki sasaran atau target yang jelas.					
17	Saya merasa optimis bahwa konsistensi belajar akan membawa saya pada pencapaian target yang saya tetapkan.					

18	Saya sering merasa tidak mampu, sehingga saya meragukan apakah saya bisa mencapai target yang saya inginkan.					
19	Saya bersemangat belajar karena saya ingin benar-benar memahami materi, bukan hanya sekedar tahu.					
20	Saya merasa semangat belajar saya menurun ketika saya merasa tidak mampu memahami materi.					
21	Saya berusaha menyelesaikan setiap tugas dengan maksimal karena saya ingin memberikan hasil yang terbaik.					
22	Saya sering kesulitan berkonsentrasi saat mengerjakan tugas, sehingga hasil yang saya peroleh kurang optimal.					
23	Apresiasi yang saya terima menjadi dorongan bagi saya untuk terus belajar lebih giat lagi.					
24	Saya sering merasa tidak terlalu bahagia atau puas meskipun mendapatkan apresiasi, karena saya merasa belum mencapai usaha terbaik saya.					
25	Saya merasa bangga dan puas karena hasil belajar saya menunjukkan kemajuan yang telah saya capai.					
26	Saya kurang puas dengan hasil belajar saya karena saya menyadari masih banyak hal yang belum saya kuasai..					

ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama :

Kelas :

Petunjuk:

7. Isilah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan
8. Bacalah dengan teliti dan seksama
9. Berikan tanda centang (✓) untuk setiap pernyataan pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan kesadaran Anda! (setelah anda mengikuti pembelajaran relasi dan fungsi menggunakan media pembelajaran google site)
10. Adapun keterangan jawaban yaitu:
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - KS : Kurang Setuju
 - TS : Tidak Setuju
 - STS : Sangat Tidak Setuju
11. Semua pernyataan harap diisi dan tidak ada jawaban yang dikosongkan
12. Setiap pernyataan hanya diperkenankan memilih satu jawaban saja

No.	Pernyataan	Alternatif jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya sangat tertarik belajar matematika dengan menggunakan media pembelajaran google site					
2	Saya merasa bosan belajar matematika menggunakan media pembelajaran google Site.					
3	Saya merasa senang ketika belajar menggunakan media pembelajaran google site karena media tersebut lebih memudahkan saya dalam memahami materi relasi dan fungsi.					

4	Belajar dengan media pembelajaran google Site membuat saya kurang nyaman karena lebih rumit dibandingkan pembelajaran biasa di kelas.					
5	Saya merasa sangat bersemangat belajar menggunakan media pembelajaran google site karena berbagai fitur yang membuat proses belajar lebih menarik.					
6	Saya tidak terlalu antusias saat harus belajar matematika menggunakan media pembelajaran google Site.					
7	Saya merasa senang saat belajar dengan menggunakan media pembelajaran google site karena setiap sesi memberikan saya kesempatan untuk berkembang.					
8	Penggunaan google Site membuat saya kurang menikmati proses belajar matematika karena penyampaian materinya membingungkan.					
9	Saya merasa tertarik dan ingin tahu lebih banyak ketika menggunakan media pembelajaran google site karena dapat mendorong saya untuk selalu mencari tahu lebih banyak tentang materi yang belum saya pahami.					
10	Dengan menggunakan media pembelajaran google site, saya merasa tidak perlu menggali lebih dalam materi yang sudah diajarkan.					
11	Saya merasa lebih mudah memahami pelajaran matematika karena google Site menyediakan fitur-fitur yang menunjang pembelajaran.					
12	Saya merasa tidak nyaman belajar dengan media pembelajaran google site karena saya merasa tidak terbiasa dengan teknologi yang digunakan					
13	Saya mengerti pentingnya belajar menggunakan media pembelajaran untuk masa depan, sehingga saya termotivasi untuk terus belajar dan berkembang					
14	Media Google Site tidak membantu saya menyadari pentingnya belajar untuk masa depan saya.					

15	Dengan menggunakan media pembelajaran google site saya mempunyai tujuan yang jelas dalam belajar.					
16	Saya merasa belajar masih belum terfokus karena saya belum tahu apa yang ingin saya capai, meskipun sudah menggunakan media pembelajaran.					
17	Saya yakin belajar dengan menggunakan media pembelajaran dapat mencapai target belajar yang telah saya tentukan.					
18	Belajar dengan media pembelajaran membuat saya ragu akan kemampuan saya untuk mencapai target belajar.					
19	Belajar dengan media pembelajaran google site mendorong saya untuk belajar dengan sungguh-sungguh.					
20	Saya tidak selalu memiliki semangat tinggi untuk mempelajari materi menggunakan media pembelajaran google site.					
21	Saya merasa dengan menggunakan google site saya selalu berupaya menyelesaikan tugas dengan maksimal.					
22	Saya kadang tidak mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh saat menggunakan media google Site.					
23	Dengan adanya google site, saya lebih fokus belajar dan itu membantu saya memperoleh hasil belajar yang baik.					
24	Belajar dengan google site membuat saya kurang memuaskan meskipun mendapat penghargaan.					
25	Dengan google site, saya merasa senang karena dapat mengetahui sejauh mana saya sudah berkembang dalam belajar.					
26	Saya tidak merasa senang dengan hasil belajar menggunakan media pembelajaran google site karena saya merasa masih banyak yang perlu saya pelajari dan perbaiki.					

LAMPIRAN 4

Hasil Uji Praktikalitas Produk

No	Nama	Nomor Pernyataan Praktikalitas													Skor	Skor Max	%	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13				
1	Aura Zaskia	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39	52	75	praktis
2	Aurelia Putri	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	51	52	98	sangat praktis
3	Azisa	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39	52	75	praktis
4	Azizah Khairin Niswa Sonda	2	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	45	52	87	sangat praktis
5	Cinka Ayunda Palintin	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	46	52	88	sangat praktis
6	Daffia Anugrah Nazaruddin	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	46	52	88	sangat praktis
7	Daniel Satria Neno N	4	3	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	48	52	92	sangat praktis
8	Devon Heil	3	2	3	4	3	3	4	4	2	2	4	4	4	42	52	81	praktis
9	Diego Kelvin	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	43	52	83	sangat praktis
10	Faad Ar-Rachman	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	50	52	96	sangat praktis
11	Fachri Adriansyah	2	3	4	3	3	4	3	2	2	2	2	3	3	37	52	71	praktis
12	Fitrak	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39	52	75	praktis
13	Haikal Dzaki Algani	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	49	52	94	sangat praktis
14	Haira Anastasya	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	43	52	83	sangat praktis
15	Haliza Fadillah	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	40	52	77	praktis
16	Inaya Auliya Aena	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52	52	100	sangat praktis
17	Irwansayah Putra Nurlan	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	46	52	88	sangat praktis
18	Ismayanti	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	37	52	71	praktis
19	Izzah Affah Darmin	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52	52	100	sangat praktis
20	Joshua	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	46	52	88	sangat praktis
21	Keyza Naura Al'zhafira	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	47	52	90	sangat praktis
22	Khairiyah Awaluddin	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39	52	75	praktis

23	M. Adam Alkausar	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52	52	100	sangat praktis
24	M. Alfathyr	4	3	4	4	3	3	4	4	3	46	52	88	sangat praktis
25	M. Anugrah Ramadhan	4	4	4	3	4	4	3	4	4	48	52	92	sangat praktis
26	M. Rafa Aldiano Pratama	2	3	3	2	4	2	4	2	4	37	52	71	praktis
27	Rivilian Jupri	4	4	4	3	4	4	4	4	3	50	52	96	sangat praktis
28	Vidya Ananda	3	4	4	4	4	4	4	3	3	46	52	88	sangat praktis
29	Juan	4	3	4	3	3	3	3	4	3	42	52	81	praktis

UJI PRAKTIKALITAS
MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN *GOOGLE SITE*

Nama siswa : *Defa Anugrah Nazarudin*
Kelas : *VIII 3*

Petunjuk Pengisian:

Berikut ini diberikan sejumlah pertanyaan sehubungan dengan uji praktikalitas media pembelajaran google site. Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda. Terdapat beberapa alternatif pemilihan jawaban, yaitu:

SS	Sangat Setuju
S	Setuju
KS	Kurang Setuju
TS	Tidak Setuju
STS	Sangat Tidak Setuju

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 : berarti "sangat tidak setuju"
- 2 : berarti "tidak setuju"
- 3 : berarti "setuju"
- 4 : berarti "sangat setuju"

No.	Pernyataan	Respon			
		STS	TS	S	SS
Aspek Tampilan					
1	Gambar yang digunakan dalam media pembelajaran <i>google site</i> mampu menarik minat siswa				✓
2	Tampilan desain media pembelajaran <i>google site</i> yang digunakan sangat menarik			✓	
3	Teks yang disajikan dalam media pembelajaran <i>google site</i> sangat jelas dan mudah dibaca				✓
Aspek Penyajian Materi					
1	Materi relasi dan fungsi yang disajikan jelas dan mudah dimengerti			✓	
2	Tujuan pembelajaran yang disampaikan mudah dipahami siswa			✓	
3	Soal latihan yang disajikan sesuai dengan materi relasi dan fungsi pembelajaran yang diajarkan			✓	
4	Latihan soal yang disajikan sesuai dengan materi relasi dan fungsi pembelajaran yang diajarkan			✓	
5	Urutan materi relasi dan fungsi dalam media pembelajaran disusun dengan sistematis			✓	
Aspek Kegunaan					
1	Media pembelajaran <i>google site</i> mudah dioperasikan				✓
2	Media pembelajaran <i>google site</i> mudah diakses				✓
Aspek Manfaat					
1	Membantu siswa dalam mengasah kemampuan untuk belajar secara mandiri				✓
2	Meningkatkan semangat belajar dan antusias siswa dalam belajar				✓
3	Ketertarikan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran <i>google site</i>				✓

Uraian/deskripsi tambahan:

.....

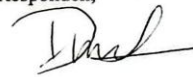
.....

.....

.....

.....

Palopo,
Responden,



Daffa Anugrah N

UJI PRAKTIKALITAS
MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN *GOOGLE SITE*

Nama siswa : Joshua

Kelas : VIII 3

Petunjuk Pengisian:

Berikut ini diberikan sejumlah pertanyaan sehubungan dengan uji praktikalitas media pembelajaran google site. Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda. Terdapat beberapa alternatif pemilihan jawaban, yaitu:

SS	Sangat Setuju
S	Setuju
KS	Kurang Setuju
TS	Tidak Setuju
STS	Sangat Tidak Setuju

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 : berarti "sangat tidak setuju"
- 2 : berarti "tidak setuju"
- 3 : berarti "setuju"
- 4 : berarti "sangat setuju"

No.	Pernyataan	Respon			
		STS	TS	S	SS
Aspek Tampilan					
1	Gambar yang digunakan dalam media pembelajaran <i>google site</i> mampu menarik minat siswa				✓
2	Tampilan desain media pembelajaran <i>google site</i> yang digunakan sangat menarik			✓	
3	Teks yang disajikan dalam media pembelajaran <i>google site</i> sangat jelas dan mudah dibaca				✓
Aspek Penyajian Materi					
1	Materi relasi dan fungsi yang disajikan jelas dan mudah dimengerti			✓	
2	Tujuan pembelajaran yang disampaikan mudah dipahami siswa				✓
3	Soal latihan yang disajikan sesuai dengan materi relasi dan fungsi pembelajaran yang diajarkan			✓	
4	Latihan soal yang disajikan sesuai dengan materi relasi dan fungsi pembelajaran yang diajarkan				✓
5	Urutan materi relasi dan fungsi dalam media pembelajaran disusun dengan sistematis			✓	
Aspek Kegunaan					
1	Media pembelajaran <i>google site</i> mudah dioperasikan				✓
2	Media pembelajaran <i>google site</i> mudah diakses			✓	
Aspek Manfaat					
1	Membantu siswa dalam mengasah kemampuan untuk belajar secara mandiri				✓
2	Meningkatkan semangat belajar dan antusias siswa dalam belajar			✓	
3	Ketertarikan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran <i>google site</i>				✓

Uraian/deskripsi tambahan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Palopo,
Responden,



LAMPIRAN 5

Hasil Uji Efektivitas Produk

No	Nama	Pernyataan Angket Motivasi Sebelum Penggunaan Media																									Skor	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		26
1	Aura Zaskia	4	2	4	2	4	3	4	3	4	2	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	5	2	5	3	4	2	89
2	Aurelia Putri	3	2	3	1	3	2	2	5	4	3	5	5	4	4	5	4	4	5	1	1	2	2	5	1	5	3	84
3	Azisa	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	1	4	2	4	2	42
4	Azizah Khairin Niswa Sonda	3	1	5	2	4	1	4	3	5	1	5	3	4	3	5	2	5	1	5	2	5	2	4	1	4	1	81
5	Cinka Ayunda Palintin	2	2	2	3	2	1	1	1	1	1	1	3	2	2	2	1	1	1	2	3	2	3	2	1	2	1	45
6	Daffa Anugrah Nazaruddin	3	2	2	2	3	2	2	1	4	2	3	2	2	2	4	2	3	2	3	2	4	1	4	2	3	3	65
7	Daniel Satria Neno N	3	3	3	2	3	2	3	2	5	2	3	2	5	4	4	4	4	2	3	2	5	3	4	5	4	1	83
8	Devon Heil	4	4	4	3	4	2	4	2	4	3	3	4	3	3	5	2	3	2	4	5	1	5	4	2	1	2	83
9	Diego Kelvin	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	3	1	3	3	46
10	Faad Ar-Rachman	1	1	3	2	3	2	2	2	2	4	1	4	2	1	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	49
11	Fachri Adriansyah	3	3	4	3	4	3	4	4	5	2	2	2	2	2	3	1	5	1	5	2	1	5	1	5	1	5	78
12	Fitrak	3	2	3	2	4	3	4	4	4	4	1	3	4	4	3	4	3	3	2	4	1	3	2	3	2	3	77
13	Haikal Dzaki Algani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	3	2	1	31
14	Haira Anastasya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	28
15	Haliza Fadillah	4	2	4	1	5	2	5	2	4	2	4	2	1	2	4	2	4	5	5	1	5	2	4	2	4	5	83
16	Inaya Auliya Aena	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	35
17	Irwansyah Putra Nurlan	3	4	4	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	78
18	Ismayanti	2	2	2	1	2	1	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	1	2	3	3	1	3	1	2	1	55

ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama : Daffa Anugrah Nazaruddin
Kelas : VIII 3

Petunjuk:

7. Isilah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan
8. Bacalah dengan teliti dan seksama
9. Berikan tanda centang (✓) untuk setiap pernyataan pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan kesadaran Anda! (sebelum anda mengikuti pembelajaran relasi dan fungsi menggunakan media pembelajaran google site)
10. Adapun keterangan jawaban yaitu:
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - KS : Kurang Setuju
 - TS : Tidak Setuju
 - STS : Sangat Tidak Setuju
11. Semua pernyataan harap diisi dan tidak ada jawaban yang dikosongkan
12. Setiap pernyataan hanya diperkenankan memilih satu jawaban saja

No.	Pernyataan	Alternatif jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Belajar matematika menyenangkan bagi saya karena saya merasa kemampuan berpikir dan memecahkan masalah saya menjadi lebih terasah.			✓		
2	Saya kurang tertarik mempelajari matematika jika disampaikan dengan cara yang membosankan dan monoton.		✓			
3	Belajar matematika membuat saya senang ketika bisa menyelesaikan soal-soal yang sulit.				✓	
4	Pembelajaran matematika terasa kurang menyenangkan karena saya mengalami kesulitan memahami isi materi.		✓			

5	Saya merasa semangat dalam belajar matematika untuk menggali lebih dalam dan menguasai konsep-konsep yang sulit			✓		
6	Saya merasa mudah menyerah saat menghadapi soal matematika yang sulit, sehingga motivasi saya untuk belajar menurun.		✓			
7	Belajar matematika membuat saya merasa bahagia.				✓	
8	Saya merasa bosan ketika mengikuti pelajaran matematika.	✓				
9	Saya merasa tertantang dalam belajar matematika untuk mencari tahu lebih banyak tentang berbagai hal yang belum saya pahami.		✓			
10	Metode pembelajaran yang membosankan membuat saya tidak terlalu penasaran atau ingin tahu lebih dalam tentang matematika.		✓			
11	Saya nyaman mengikuti pelajaran matematika karena cara menjelaskannya jelas dan mudah dimengerti.			✓		
12	Belajar matematika sering membuat saya gugup dan tertekan, sehingga pemahaman saya terhadap materi menjadi kurang maksimal..		✓			
13	Saya memahami bahwa keterampilan matematika berguna untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari dan membuat keputusan yang bijak di masa depan.				✓	
14	Saya merasa matematika tidak berperan besar dalam hal yang ingin saya capai di kemudian hari.		✓			
15	Saya tetap bersemangat dan fokus belajar karena saya memiliki tujuan yang mendorong saya untuk terus maju.		✓			
16	Proses belajar saya kurang terfokus karena belum memiliki sasaran atau target yang jelas.		✓			
17	Saya merasa optimis bahwa konsistensi belajar akan membawa saya pada pencapaian target yang saya tetapkan.			✓		
18	Saya sering merasa tidak mampu, sehingga saya meragukan apakah saya bisa mencapai target yang saya inginkan.		✓			

19	Saya bersemangat belajar karena saya ingin benar-benar memahami materi, bukan hanya sekedar tahu.			✓		
20	Saya merasa semangat belajar saya menurun ketika saya merasa tidak mampu memahami materi.		✓			
21	Saya berusaha menyelesaikan setiap tugas dengan maksimal karena saya ingin memberikan hasil yang terbaik.	✓	✓			
22	Saya sering kesulitan berkonsentrasi saat mengerjakan tugas, sehingga hasil yang saya peroleh kurang optimal.	✓		✓		
23	Apresiasi yang saya terima menjadi dorongan bagi saya untuk terus belajar lebih giat lagi.		✓			
24	Saya sering merasa tidak terlalu bahagia atau puas meskipun mendapatkan apresiasi, karena saya merasa belum mencapai usaha terbaik saya.		✓			✓
25	Saya merasa bangga dan puas karena hasil belajar saya menunjukkan kemajuan yang telah saya capai.		✓	✓		
26	Saya kurang puas dengan hasil belajar saya karena saya menyadari masih banyak hal yang belum saya kuasai..	✓		✓		

ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama : Joshua
Kelas : VIII 3

Petunjuk:

7. Isilah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan
8. Bacalah dengan teliti dan seksama
9. Berikan tanda centang (✓) untuk setiap pernyataan pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan kesadaran Anda! (sebelum anda mengikuti pembelajaran relasi dan fungsi menggunakan media pembelajaran google site)
10. Adapun keterangan jawaban yaitu:
SS : Sangat Setuju
S : Setuju
KS : Kurang Setuju
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju
11. Semua pernyataan harap diisi dan tidak ada jawaban yang dikosongkan
12. Setiap pernyataan hanya diperkenankan memilih satu jawaban saja

No.	Pernyataan	Alternatif jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Belajar matematika menyenangkan bagi saya karena saya merasa kemampuan berpikir dan memecahkan masalah saya menjadi lebih terasah.	✓				
2	Saya kurang tertarik mempelajari matematika jika disampaikan dengan cara yang membosankan dan monoton.				✓	
3	Belajar matematika membuat saya senang ketika bisa menyelesaikan soal-soal yang sulit.	✓				
4	Pembelajaran matematika terasa kurang menyenangkan karena saya mengalami kesulitan memahami isi materi.			✓		

5	Saya merasa semangat dalam belajar matematika untuk menggali lebih dalam dan menguasai konsep-konsep yang sulit	✓				
6	Saya merasa mudah menyerah saat menghadapi soal matematika yang sulit, sehingga motivasi saya untuk belajar menurun.		✓		✓	
7	Belajar matematika membuat saya merasa bahagia.	✓				
8	Saya merasa bosan ketika mengikuti pelajaran matematika.	✓				
9	Saya merasa tertantang dalam belajar matematika untuk mencari tahu lebih banyak tentang berbagai hal yang belum saya pahami.				✓	
10	Metode pembelajaran yang membosankan membuat saya tidak terlalu penasaran atau ingin tahu lebih dalam tentang matematika.	✓				
11	Saya nyaman mengikuti pelajaran matematika karena cara menjelaskannya jelas dan mudah dimengerti.	✓				
12	Belajar matematika sering membuat saya gugup dan tertekan, sehingga pemahaman saya terhadap materi menjadi kurang maksimal..				✓	
13	Saya memahami bahwa keterampilan matematika berguna untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari dan membuat keputusan yang bijak di masa depan.			✓		
14	Saya merasa matematika tidak berperan besar dalam hal yang ingin saya capai di kemudian hari.					✓
15	Saya tetap bersemangat dan fokus belajar karena saya memiliki tujuan yang mendorong saya untuk terus maju.	✓				
16	Proses belajar saya kurang terfokus karena belum memiliki sasaran atau target yang jelas.				✓	
17	Saya merasa optimis bahwa konsistensi belajar akan membawa saya pada pencapaian target yang saya tetapkan.		✓			
18	Saya sering merasa tidak mampu, sehingga saya meragukan apakah saya bisa mencapai target yang saya inginkan.		✓			

19	Saya bersemangat belajar karena saya ingin benar-benar memahami materi, bukan hanya sekadar tahu.	✓				
20	Saya merasa semangat belajar saya menurun ketika saya merasa tidak mampu memahami materi.	✓				
21	Saya berusaha menyelesaikan setiap tugas dengan maksimal karena saya ingin memberikan hasil yang terbaik.				✓	
22	Saya sering kesulitan berkonsentrasi saat mengerjakan tugas, sehingga hasil yang saya peroleh kurang optimal.	✓				
23	Apresiasi yang saya terima menjadi dorongan bagi saya untuk terus belajar lebih giat lagi.					✓
24	Saya sering merasa tidak terlalu bahagia atau puas meskipun mendapatkan apresiasi, karena saya merasa belum mencapai usaha terbaik saya.		✓			
25	Saya merasa bangga dan puas karena hasil belajar saya menunjukkan kemajuan yang telah saya capai.					✓
26	Saya kurang puas dengan hasil belajar saya karena saya menyadari masih banyak hal yang belum saya kuasai..	✓				

No	Nama	Pernyataan Angket Setelah Penggunaan Media																										Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	
1	Aura Zaskia	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	104
2	Aurelia Putri	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	116
3	Azisa	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
4	Azizah Khairin Niswa Sonda	3	4	5	3	4	3	5	1	5	3	4	5	4	5	4	3	4	5	4	3	4	4	4	4	4	4	102
5	Cinka Ayunda Palintin	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	117
6	Daffa Anugrah Nazaruddin	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	121
7	Daniel Satria Neno N	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	126
8	Devon Heil	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	124
9	Diego Kelvin	5	3	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	117
10	Faad Ar-Rachman	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	119
11	Fachri Adriansyah	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	122
12	Fitrak	5	5	4	5	5	5	4	4	1	5	5	5	5	4	5	4	5	1	5	4	5	5	5	5	5	5	116
13	Haikal Dzaki Algani	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	1	5	4	5	5	5	5	5	5	120
14	Haiba Anastasya	3	3	3	4	2	4	2	4	2	4	3	4	3	3	5	3	4	2	4	3	2	4	2	4	2	4	83
15	Haliza Fadillah	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	126
16	Inaya Auliya Aena	5	1	5	2	5	1	5	2	4	1	5	1	5	2	5	2	5	1	5	2	5	5	5	5	5	5	94
17	Irvansyah Putra Nurlan	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	129
18	Ismayanti	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	118
19	Izzah Affiah Damin	5	5	4	5	5	4	4	1	5	5	5	5	5	4	5	5	1	1	2	2	5	1	1	2	1	2	89
20	Joshua	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	130

ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama : Daffa Anugrah Nazaruddin
Kelas : VIII 3

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan
2. Bacalah dengan teliti dan seksama
3. Berikan tanda centang (✓) untuk setiap pernyataan pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan kesadaran Anda! (setelah anda mengikuti pembelajaran relasi dan fungsi menggunakan media pembelajaran google site)
4. Adapun keterangan jawaban yaitu:
SS : Sangat Setuju
S : Setuju
KS : Kurang Setuju
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju
5. Semua pernyataan harap diisi dan tidak ada jawaban yang dikosongkan
6. Setiap pernyataan hanya diperkenankan memilih satu jawaban saja

No.	Pernyataan	Alternatif jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya sangat tertarik belajar matematika dengan menggunakan media pembelajaran google site	✓				
2	Saya merasa bosan belajar matematika menggunakan media pembelajaran google Site.					✓
3	Saya merasa senang ketika belajar menggunakan media pembelajaran google site karena media tersebut lebih memudahkan saya dalam memahami materi relasi dan fungsi.	✓				
4	Belajar dengan media pembelajaran google Site membuat saya kurang nyaman karena lebih rumit dibandingkan pembelajaran biasa di kelas.					✓

5	Saya merasa sangat bersemangat belajar menggunakan media pembelajaran google site karena berbagai fitur yang membuat proses belajar lebih menarik.	✓				
6	Saya tidak terlalu antusias saat harus belajar matematika menggunakan media pembelajaran google Site.					✓
7	Saya merasa senang saat belajar dengan menggunakan media pembelajaran google site karena setiap sesi memberikan saya kesempatan untuk berkembang.	✓				
8	Penggunaan google Site membuat saya kurang menikmati proses belajar matematika karena penyampaian materinya membingungkan.					✓
9	Saya merasa tertarik dan ingin tahu lebih banyak ketika menggunakan media pembelajaran google site karena dapat mendorong saya untuk selalu mencari tahu lebih banyak tentang materi yang belum saya pahami.	✓				
10	Dengan menggunakan media pembelajaran google site, saya merasa tidak perlu menggali lebih dalam materi yang sudah diajarkan.	✓				
11	Saya merasa lebih mudah memahami pelajaran matematika karena google Site menyediakan fitur-fitur yang menunjang pembelajaran.	✓				
12	Saya merasa tidak nyaman belajar dengan media pembelajaran google site karena saya merasa tidak terbiasa dengan teknologi yang digunakan					✓
13	Saya mengerti pentingnya belajar menggunakan media pembelajaran untuk masa depan, sehingga saya termotivasi untuk terus belajar dan berkembang	✓				4
14	Media Google Site tidak membantu saya menyadari pentingnya belajar untuk masa depan saya.	✓				4
15	Dengan menggunakan media pembelajaran google site saya mempunyai tujuan yang jelas dalam belajar.	✓				
16	Saya merasa belajar masih belum terfokus karena saya belum tahu apa yang ingin saya capai,					✓

	meskipun sudah menggunakan media pembelajaran.					
17	Saya yakin belajar dengan menggunakan media pembelajaran dapat mencapai target belajar yang telah saya tentukan.	✓				
18	Belajar dengan media pembelajaran membuat saya ragu akan kemampuan saya untuk mencapai target belajar.	✓				
19	Belajar dengan media pembelajaran google site mendorong saya untuk belajar dengan sungguh-sungguh.	✓				
20	Saya tidak selalu memiliki semangat tinggi untuk mempelajari materi menggunakan media pembelajaran google site.				✓	
21	Saya merasa dengan menggunakan google site saya selalu berupaya menyelesaikan tugas dengan maksimal.	✓				
22	Saya kadang tidak mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh saat menggunakan media google Site.					✓
23	Dengan adanya google site, saya lebih fokus belajar dan itu membantu saya memperoleh hasil belajar yang baik.	✓				
24	Belajar dengan google site membuat saya kurang memuaskan meskipun mendapat penghargaan.					✓
25	Dengan google site, saya merasa senang karena dapat mengetahui sejauh mana saya sudah berkembang dalam belajar.	✓				
26	Saya tidak merasa senang dengan hasil belajar menggunakan media pembelajaran google site karena saya merasa masih banyak yang perlu saya pelajari dan perbaiki.					✓

ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama : Joshua

Kelas : VIII 3

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan
2. Bacalah dengan teliti dan seksama
3. Berikan tanda centang (✓) untuk setiap pernyataan pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan kesadaran Anda! (setelah anda mengikuti pembelajaran relasi dan fungsi menggunakan media pembelajaran google site)
4. Adapun keterangan jawaban yaitu:
SS : Sangat Setuju
S : Setuju
KS : Kurang Setuju
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju
5. Semua pernyataan harap diisi dan tidak ada jawaban yang dikosongkan
6. Setiap pernyataan hanya diperkenankan memilih satu jawaban saja

No.	Pernyataan	Alternatif jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya sangat tertarik belajar matematika dengan menggunakan media pembelajaran google site	✓				
2	Saya merasa bosan belajar matematika menggunakan media pembelajaran google Site.					✓
3	Saya merasa senang ketika belajar menggunakan media pembelajaran google site karena media tersebut lebih memudahkan saya dalam memahami materi relasi dan fungsi.	✓				
4	Belajar dengan media pembelajaran google Site membuat saya kurang nyaman karena lebih rumit dibandingkan pembelajaran biasa di kelas.					✓

5	Saya merasa sangat bersemangat belajar menggunakan media pembelajaran google site karena berbagai fitur yang membuat proses belajar lebih menarik.	✓				
6	Saya tidak terlalu antusias saat harus belajar matematika menggunakan media pembelajaran google Site.					✓
7	Saya merasa senang saat belajar dengan menggunakan media pembelajaran google site karena setiap sesi memberikan saya kesempatan untuk berkembang.	✓				
8	Penggunaan google Site membuat saya kurang menikmati proses belajar matematika karena penyampaian materinya membingungkan.					✓
9	Saya merasa tertarik dan ingin tahu lebih banyak ketika menggunakan media pembelajaran google site karena dapat mendorong saya untuk selalu mencari tahu lebih banyak tentang materi yang belum saya pahami.	✓				
10	Dengan menggunakan media pembelajaran google site, saya merasa tidak perlu menggali lebih dalam materi yang sudah diajarkan.					✓
11	Saya merasa lebih mudah memahami pelajaran matematika karena google Site menyediakan fitur-fitur yang menunjang pembelajaran.	✓				
12	Saya merasa tidak nyaman belajar dengan media pembelajaran google site karena saya merasa tidak terbiasa dengan teknologi yang digunakan					✓
13	Saya mengerti pentingnya belajar menggunakan media pembelajaran untuk masa depan, sehingga saya termotivasi untuk terus belajar dan berkembang	✓				
14	Media Google Site tidak membantu saya menyadari pentingnya belajar untuk masa depan saya.					✓
15	Dengan menggunakan media pembelajaran google site saya mempunyai tujuan yang jelas dalam belajar.	✓				
16	Saya merasa belajar masih belum terfokus karena saya belum tahu apa yang ingin saya capai,					✓

	meskipun sudah menggunakan media pembelajaran.					
17	Saya yakin belajar dengan menggunakan media pembelajaran dapat mencapai target belajar yang telah saya tentukan.	✓				
18	Belajar dengan media pembelajaran membuat saya ragu akan kemampuan saya untuk mencapai target belajar.					✓
19	Belajar dengan media pembelajaran google site mendorong saya untuk belajar dengan sungguh-sungguh.	✓				
20	Saya tidak selalu memiliki semangat tinggi untuk mempelajari materi menggunakan media pembelajaran google site.					✓
21	Saya merasa dengan menggunakan google site saya selalu berupaya menyelesaikan tugas dengan maksimal.	✓				
22	Saya kadang tidak mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh saat menggunakan media google Site.					✓
23	Dengan adanya google site, saya lebih fokus belajar dan itu membantu saya memperoleh hasil belajar yang baik.	✓				
24	Belajar dengan google site membuat saya kurang memuaskan meskipun mendapat penghargaan.					✓
25	Dengan google site, saya merasa senang karena dapat mengetahui sejauh mana saya sudah berkembang dalam belajar.	✓				
26	Saya tidak merasa senang dengan hasil belajar menggunakan media pembelajaran google site karena saya merasa masih banyak yang perlu saya pelajari dan perbaiki.					✓

LAMPIRAN 6

Persuratan



PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. K. H. M. Hasyim, No. 5, Kota Palopo, Kode Pos: 91921
Telp/Fax : (0471) 326048, Email : dpmptsp@palopokota.go.id, Website : http://dpmptsp.palopokota.go.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

NOMOR : 500.16.7.2/2025.0401/IP/DPMTSP

DASAR HUKUM :

1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja;
3. Peraturan Mendagri Nomor 3 Tahun 2008 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
4. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 23 Tahun 2016 tentang Penyederhanaan Perizinan dan Non Perizinan di Kota Palopo;
5. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 31 Tahun 2023 tentang Pelimpahan Kewenangan Perizinan dan Nonperizinan Yang Diberikan Wali Kota Palopo Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.

MEMBERIKAN IZIN KEPADA

Nama	: HASRIANI
Jenis Kelamin	: P
Alamat	: Desa Tongko, Kec. Baroko, Kab. Enrekang
Pekerjaan	: Mahasiswa
NIM	: 2102040035

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN GOOGLE SITE UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA DI SMP NEGERI 8 PALOPO**

Lokasi Penelitian	: SMP Negeri 8 Palopo
Lamanya Penelitian	: 16 April 2025 s.d. 16 Juli 2025

DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian kiranya melapor kepada Wali Kota Palopo cq. Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
2. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
3. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
5. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Demikian Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kota Palopo
Pada tanggal : 16 April 2025



Ditandatangani secara elektronik oleh :
Kepala DPMTSP Kota Palopo
SYAMSURIADI NUR, S.STP
Pangkat : Pembina IV/a
NIP : 19850211 200312 1 002

Tembusan Kepada Yth.:

1. Wali Kota Palopo;
2. Dandim 1403 SWG;
3. Kapolres Palopo;
4. Kepala Badan Kesbang Prov. Sul-Sel;
5. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Palopo;
6. Kepala Badan Kesbang Kota Palopo;
7. Instansi terkait tempat dilaksanakan penelitian.



Dokumen ini ditandatangani secara elektronik menggunakan Sertifikat Elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN)



PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 8 PALOPO
Alamat : Jl. Dr. Ratulangi No. 66 Balandi Palopo ☎ (0471) 22921



SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: 400.3.5/69/SMPN8

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Menengah Pertama Negeri 8 Palopo, dengan ini menerangkan bahwa:

Nama	: HASRIANI
NIM	: 2102040035
Jenis Kelamin	: Perempuan
Pekerjaan	: Mahasiswa
Program Studi	: Pendidikan Matematika
Alamat	: Desa Tongko Enrekang

Adalah benar telah melaksanakan penelitian di Sekolah Menengah Pertama Negeri 8 Palopo pada tanggal 16 April 2025 sd 19 Mei 2025, untuk kepentingan penulisan skripsi dengan judul ***“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN GOOGLE SITE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA DI SMP NEGERI 8 PALOPO”***.

Demikian Surat Keterangan ini kami berikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



BAHRUM SATRIA, S.Pd., M.M
NIP. 19670616 199503 1 007

LAMPIRAN 7

Dokumentasi

Wawancara dengan Guru Matematika Kelas VIII



Pemberian Angket Motivasi Sebelum Penggunaan Media Pembelajaran



Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran



Pemberian Angket Praktikalitas Siswa



Pemberian angket motivasi setelah menggunakan media pembelajaran



LAMPIRAN 8

Riwayat Hidup Peneliti

RIWAYAT HIDUP



Hasriani, lahir di Enrekang pada tanggal 27 Mei 2002. Peneliti merupakan anak pertama dari pasangan seorang Ayah bernama Cimma dan Ibu bernama Rina. Penulis berasal dari Desa Tongko, Kecamatan Baroko, Kabupaten Enrekang, Provinsi Sulawesi Selatan. Penulis memulai pendidikan di RA Aisyiyah Tongko, kemudian penulis melanjutkan pendidikan sekolah dasar di SDN 180 Kalimbua pada tahun 2009 hingga 2015, kemudian melanjutkan pendidikan jenjang menengah pertama di Mts Muhammadiyah Tongko pada tahun 2015 hingga 2018, kemudian melanjutkan pendidikan jenjang menengah atas di SMA Swasta Muhammadiyah Kalosi pada tahun 2018 hingga lulus pada tahun 2021. Setelah lulus SMA, peneliti melanjutkan pendidikan di Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Sebelum menyelesaikan akhir studi, peneliti menyusun skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *Google Site* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa di SMP Negeri 8 Palopo”**. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi pada jenjang Strata satu (S1) dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).