

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TERINTEGRASI “KLINIK MATEMATIKA” UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA

Siti Nurfatihah¹, Ria Sudiana², Cecep Anwar Hadi³
Pendidikan Matematika^{1,2,3}, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan^{1,2,3},
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa^{1,2,3}
Sitinurfatihah119@gmail.com¹, r.sudiana@untirta.ac.id²,
cecepanwar@untirta.ac.id³

Abstrak

Teknologi di Era Revolusi 4.0 sekarang berkembang dengan pesat sehingga mau tidak mau semuanya harus beralih pada teknologi. Bukan hanya seorang guru yang harus menguasai mengenai teknologi. Namun, peserta didik juga harus memahami mengenai penggunaan teknologi karena ternyata dengan pasca pandemi ini guru dan peserta didik di tuntut agar lebih melek terhadap perubahan zaman yang semakin hari semakin canggih. Kemampuan pemecahan masalah matematis seorang peserta didik yang rendah memicu seorang guru agar lebih kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran pada peserta didik agar ketika peserta didik mendengarkan atau berusaha menyerap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru tidak membosankan dan merasa jenuh. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang valid, praktis dan efektif. Model Pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE dengan 5 tahapan, yaitu 1) Analisis 2) Desain 3) Pengembangan 4) Implementasi dan 5) Evaluasi. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu uji ahli materi dan media, respon siswa dan pendidik serta pre-test dan post test untuk uji kemampuan pemecahan masalah matematis. Uji kelayakan website klinik matematika dilakukan oleh 4 orang ahli diantaranya 2 orang ahli media dan 2 orang ahli materi yang memberikan penilaian persentase 70% dan 76% dengan kategori valid atau layak. Pendidik memberikan respon dan mendapatkan persentase 77% dengan kategori layak. Setelah diujicobakan, siswa/i memberikan respon yang didapatkan dari kuisioner dan mendapatkan hasil persentase 83% dengan kategori sangat praktis. Hasil perhitungan N-Gain sebesar 0,56 masuk dalam kategori sedang dan dapat dikatakan website klinik matematika efektif digunakan

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Website, Pemecahan Masalah Matematis

A. Pendahuluan

Teknologi di Era Revolusi 4.0 sekarang berkembang dengan pesat sehingga mau tidak mau semuanya harus beralih pada teknologi. Bukan hanya seorang guru yang harus menguasai mengenai teknologi. Namun, peserta didik juga harus memahami mengenai penggunaan teknologi karena ternyata dengan pasca pandemi ini guru dan peserta didik diuntut agar lebih melek terhadap perubahan zaman yang semakin hari semakin canggih. Kemampuan pemecahan masalah matematis seorang peserta didik yang rendah memicu seorang guru agar lebih kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran pada peserta didik agar ketika peserta didik mendengarkan atau berusaha menyerap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru tidak membosankan dan merasa jenuh. Salah satu alasan yang menyebabkan rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis yaitu guru yang belum mencoba berbagai cara inovatif dalam penyampaian materinya. Kurangnya kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik inilah yang menyebabkan mereka mengalami ketakutan yang mendalam ketika mempelajari mata pelajaran matematika karena pada dasarnya diri mereka sendiri sudah membuat prasangka bahwa *'Matematika itu sulit dan tidak menyenangkan'* seorang guru dapat mencoba media yang bisa digunakan untuk menyampaikan materi pada peserta didik agar tidak membosankan yaitu dengan cara mencoba menggunakan media yang kreatif dan inovatif. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media berbasis website dengan menggunakan google site yang berisi berbagai macam konten media pembelajaran seperti video yang diambil dari dalam youtube atau video animasi yang guru buat untuk peserta didik agar lebih memahami materi pembelajaran matematika. Selain konten-konten yang telah disebutkan tadi, seorang guru juga dapat menyematkan game interaktif yang digunakan untuk mengetes kemampuan dasar matematis peserta didik dengan cara menggunakan media game interaktif pada website google site. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rikani (2021) bahwa google site berpotensi sebagai media pembelajaran di dalam dan di luar kelas dengan dukungan jaringan internet. Google site merupakan salah satu produk dari

google yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran karena mudah dibuat dan dikelola tanpa menggunakan bahasa pemrograman serta mudah di akses oleh pengguna. Website berbasis google site ini yang akhirnya menjadi pilihan untuk dijadikan media pembelajaran oleh peneliti dengan alasan karena mudah dibuat dan tidak perlu menggunakan bahasa pemrograman serta mudah di akses karena tidak berbayar. Website ini merupakan bentuk inovasi dari google classrom namun peneliti berusaha membuat pembaharuan agar media pembelajaran ini lebih interaktif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode pengembangan (Research and Development). Dalam penelitian ini akan mengembangkan suatu website “Klinik Matematika” sebagai media pembelajaran berbasis *Google Site*. Desain penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan yang digunakannya yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Model ADDIE digunakan untuk merancang sistem media pembelajaran yang terdiri atas *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Menurut Prof. Dr. Sugiono dalam bukunya *Metode Penelitian dan Pendidikan*, beliau menyebutkan bahwa metode Penelitian dan Pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Subjek pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas VIII SMPN 07 Kota Serang. Instrumen yang digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan lembar wawancara, dokumentasi, dan angket penelitian.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa teknik angket dengan menggunakan skala pengukuran skala Likert yang meliputi: Sangat Setuju Sekali (SSS), Setuju Sekali (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian yang telah dilakukan oleh validasi ahli materi dan media, respon pendidik dan peserta didik, serta tes

evaluasi siswa setelah menggunakan media pembelajaran website. Dengan menggunakan rumus:

$$P_k = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P_k = Nilai Kategori Validasi Website

S = Banyaknya jumlah poin yang diperoleh

N = Banyaknya jumlah skor butir soal ideal

Tabel 1. Kategori persentase data

No.	Interval Persentase (%)	Kategori
1.	$0\% \leq v \leq 20\%$	Tidak Valid
2	$21\% \leq v \leq 40\%$	Kurang Valid
3	$41\% \leq v \leq 60\%$	Cukup Valid
4	$61\% \leq v \leq 80\%$	Valid
5	$81\% \leq v \leq 100\%$	Sangat Valid

(Ficky ZA, 2021)

C. Hasil Dan Pembahasan

1. Deskripsi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP N 07 Kota Serang dengan bentuk hasil penelitian berupa produk pengembangan media pembelajaran website terintegrasi klinik matematika untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Dalam penelitian ini akan mengembangkan suatu website “Klinik Matematika” sebagai media pembelajaran berbasis *Google Site*. Di dalam website tersebut berisi materi pembelajaran, video pembelajaran, absensi peserta didik, tugas, kuis dan ulangan harian. penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan yang digunakannya yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Model ADDIE digunakan untuk merancang sistem media pembelajaran yang terdiri atas *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*.

Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap *analyze* merupakan tahapan pertama pada model pengembangan ADDIE, kemudian peneliti akan menganalisis kebutuhan pengembangan produk dan kelayakan yang menjadi ketentuan pengembangan.

Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan (*Design*) merupakan tahap kedua atau pada tahap perancangan produk yang akan dikembangkan oleh peneliti sesuai hasil analisis yang telah dilakukan pada tahap pertama.

Website Klinik Matematika memiliki beberapa menu dan memiliki fungsinya masing-masing. Tampilan *home*, berisikan slide gambar sekolah, kalender, peta yang menunjukkan letak sekolah dan kata pengantar. Tampilan tujuan pembelajaran, berisi beberapa tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh para siswa/I harapannya tujuan pembelajaran tersebut dapat dicapai secara maksimal mungkin. Tampilan Presensi, berisikan google formulir yang dapat diisi oleh siswa/i agar mengetahui total kehadiran pada tiap harinya kemudian memudahkan guru untuk merekap kehadiran tiap siswa/i-nya. Tampilan Materi, berisikan materi-materi yang akan dipelajari berupa *powerpoint* dan terdapat video dari youtube yang disematkan pada halaman materi pada *website* tersebut. Tujuannya adalah agar siswa/i lebih paham memahami materi tersebut jika di sediakan video pembahasan terkait materi yang akan dipelajari. Tampilan Evaluasi, berisikan berbagai macam soal dan kuis yang bertujuan untuk menguji pengetahuan mereka setelah mendapatkan materi tersebut. Kuis yang disajikan pun menggunakan *platform* yang lebih interaktif, yaitu menggunakan *quiziz* dan *wordwall*. Pada tampilan evaluasi juga terdapat menu tugas rumah, jadi siswa/i diperintahkan untuk mengisi tugas rumah dan hasil jawabannya di *upload* ke dalam *google form*. Hal ini memudahkan guru untuk menilai dan memeriksa tugas siswa/i dan dapat mengetahui seberapa paham siswa/i nya mengenai kemampuan pemahaman pemecahan masalah matematis. Tampilan biografi perancang, berisikan biodata singkat mengenai perancang media pembelajaran *website* klinik matematika.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap development atau tahap pengembangan bertujuan untuk mewujudkan rancangan produk yang telah dibuat rancangannya pada tahap kedua atau tahap *design*. Berikut tahapan-tahapan dalam mengembangkan media pembelajaran terintegrasi klinik matematika:

a. Tampilan logo Klinik Matematika

Berikut adalah tampilan logo klinik matematika:

Gambar 1. Logo Klinik Matematika



b. Tampilan *Home*

Pada tampilan ini, terdapat kata pengguna website klinik matematika akan disambut dengan kalimat ajakan belajar matematika dan tertera kata sambutan “Selamat datang di Klinik Matematika, semangat selalu dalam menuntut ilmu.”

Kemudian pada tampilan home terdapat *navigasi bar* pada pojok kanan atas yang bisa digunakan oleh siswa/i untuk memilih akan pergi ke halaman mana yang akan dituju. Pada tampilan *home* ini juga jika di *scroll* ke bawah, siswa/i akan menemukan gambar carousel gambar, peta sekolah, kalender dan terdapat kata pengantar website klinik matematika.

Gambar 2. Tampilan *Home* Klinik Matematika



c. Tampilan Menu

Tampilan menu terdiri atas dengan menu *home*, tujuan pembelajaran, presensi, materi, evaluasi dan biografi perancang. Menu

ini terdapat pada pojok kanan atas, adanya menu ini dapat memudahkan pengguna untuk dapat langsung membuka halaman yang diinginkan dengan mudah.

Gambar 3. Tampilan Menu Klinik Matematika



d. Tampilan Tujuan Pembelajaran

Tampilan tujuan pembelajaran ini dibuat agar siswa/i mengetahui tujuan dari pembelajarannya dengan harapannya tujuan tersebut dapat terealisasi dengan baik.

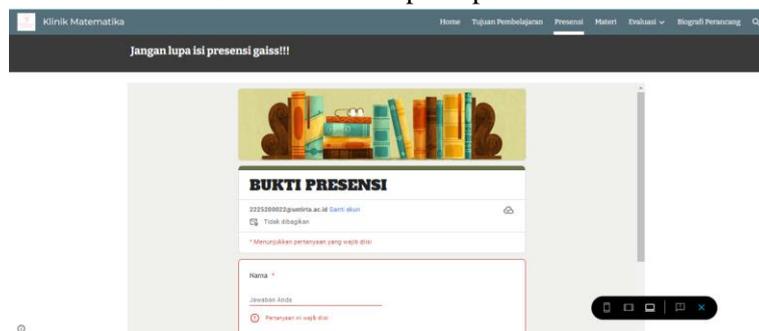
Gambar 4. Tampilan Tujuan Pembelajaran



e. Tampilan Presensi

Pada menu ini peserta didik akan mengisi presensi di *google formulir* sehingga memudahkan guru untuk merekapnya.

Gambar 5. Tampilan presensi



f. **Tampilan Materi**

Website Klinik Matematika ini terdapat 3 sub materi di dalamnya, yaitu mean, median dan modus. Materi pada klinik matematika ini dilengkapi dengan *powerpoint* atau bahan tayang dan terdapat video materi dari youtube yang bisa langsung di tonton oleh siswa/i agar lebih memahami materi tersebut.

Gambar 6. Tampilan Materi Klinik Matematika



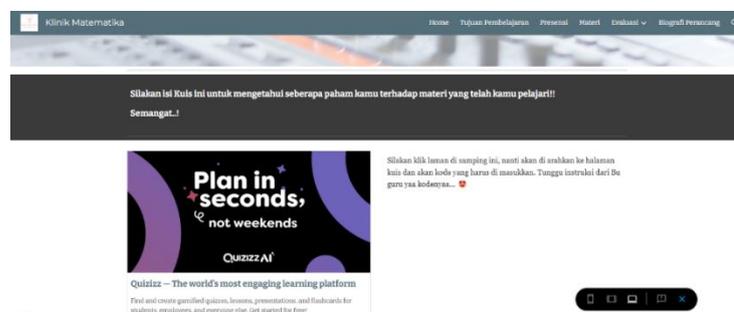
g. **Tampilan Evaluasi**

Pada evaluasi ini berbentuk kuis 1 dan 2 yang menggunakan platform *quizizz* dan *wordwall*. Sedangkan menu tugas rumah menggunakan google formulir.

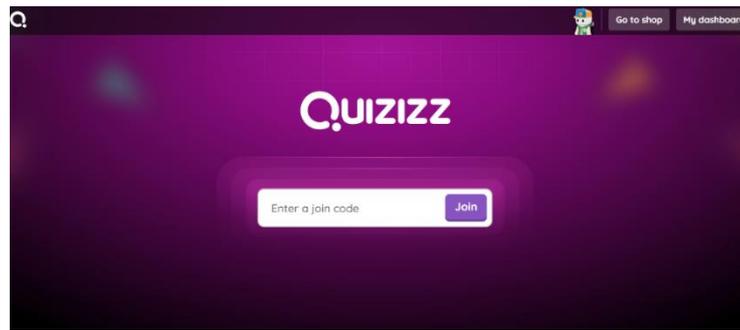
Gambar 7. Tampilan Menu Evaluasi



Gambar 8. Tampilan Menu Kuis 1



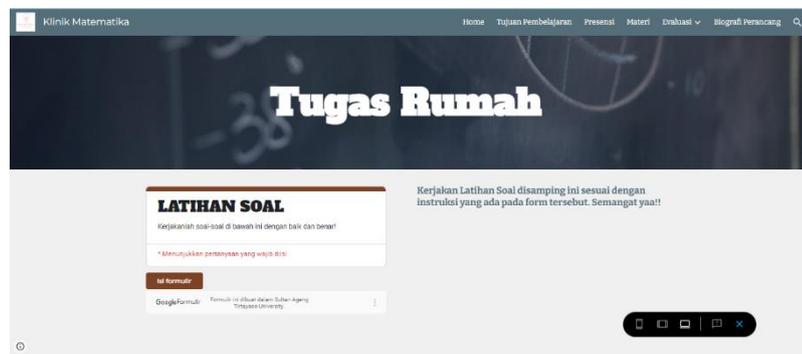
Gambar 9. Tampilan Quiziz



Gambar 10. Tampilan Menu kuis 2



Gambar 11. Tampilan Menu Tugas Rumah



h. Tampilan Biografi Perancang

Pada menu ini berisi pengenalan singkat tentang perancang dan terdapat media sosial apabila ingin menghubungi atau berkonsultasi dengan pengembang.

Gambar 12. Tampilan Biografi Perancang



Validasi Ahli

Validasi ahli materi dilakukan bertujuan untuk mengetahui seberapa layak Website Klinik Matematika dari aspek kelayakan isi materi, bahasa dan penyajian sebanyak 14 butir pertanyaan. Hasil pengujian ahli media dan ahli materi memberikan respon positif dengan persentase akhir 76% dan 70% dalam kategori baik dan beberapa masukan terhadap media yang dikembangkan untuk memperindah tampilan.

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi merupakan tahap keempat setelah tahap pengembangan. Tahap implementasi merupakan tahap uji coba produk yang telah dikembangkan oleh peneliti kemudian di uji cobakan kepada guru mata pelajaran matematika dan siswa sebanyak 21 siswa kelas VIII E SMP N 7 Kota Serang. Siswa diberikan soal *pretest* dan *post test* ketika sebelum dan sesudah menggunakan website klinik matematika untuk mengetahui keefektifan media. Didapatkan dari hasil respon pendidik diperoleh persentase sebesar 77% dengan kategori baik dan layak diujicobakan kepada siswa/i. siswa/i juga diberikan angket respon terhadap penggunaan website klinik matematika untuk mengetahui kepraktisan website klinik matematika yang telah digunakan. Hasil penilaian kepraktisan website klinik matematika memperoleh persentase akhir sebesar 83% dengan kategori sangat praktis. Kemudian hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis dan dihitung dengan *N-gain* guna mengetahui keefektifan website klinik matematika dan hasil penilaian

keefektifan website klinik matematika memperoleh persentase sebesar 56% dengan kategori sedang dan tafsiran N-gain cukup efektif.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap Evaluasi merupakan tahapan terakhir pada prosedur pengembangan yang menggunakan model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini peneliti melakukan revisi akhir dan memperbaiki produk akhir.

D. Kesimpulan

Tingkat kelayakan pengembangan website klinik matematika telah melalui tahap validasi oleh para ahli, diantaranya oleh ahli materi memperoleh persentase validitas 70% dengan kategori layak sedangkan oleh ahli media memperoleh persentase kelayakan sebesar 76% yang berarti masuk ke dalam kategori layak. Media Pembelajaran terintegrasi Klinik Matematika yang dikembangkan dan telah digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada uji coba mendapatkan respon baik. Respon Pendidik pada media pembelajaran tersebut mendapatkan persentase sebesar 77% dengan masuk ke dalam kategori “praktis” selain itu, peserta didik juga memberikan respon dengan memperoleh persentase sebesar 83% dengan kategori “sangat praktis”. Media Pembelajaran Terintegrasi Klinik Matematika yang dikembangkan efektif digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dan terjadi peningkatan setelah didapatkan dari hasil perhitungan *N-Gain* dari *pretest* dan *posttest*.

Daftar Pustaka

- Adzkiya, D. S., & Suryaman, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 20-31.
- Audie, N. (2019). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Ambarwati, M. (2019). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Web Game untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran Matematika SD. *Mimbar Pgsd Undiksha*, 7(2).
- Ansori, H., & Mawaddah, S. (2019). Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Berdasarkan Langkah Penyelesaian Polya. 7, 120–129.

- BatuBara, Y. A., Zetriuslita, Z., Dahlia, A., & Effendi, L. A. (2021). Analisis minat belajar siswa menggunakan media pembelajaran e-comic aritmatika sosial masa pandemi Covid-19. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(1), 1-10.
- Cahyadewi, N., & Sudiana, R. (2023). Happy Math War: Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Peningkat Kemampuan Koneksi Matematis. *JMPM: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 8(2), 114-126.
- Chaniago, A. F. (2020). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis ditinjau dari adversity quotient pada model pembelajaran PBL berbantuan Edmodo. *UNNES*, 17-18.
- Desmita, D. (2011). Psikologi perkembangan peserta didik: panduan bagi orang tua dan guru dalam memahami psikologi anak usia SD, SMP dan SMA. PT Remaja Rosdakarya.
- Dwi, A. (2023, 08 19). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Diambil kembali dari Media Pembelajaran dan Jenis-jenisnya:
- Fahyuni, E. F., & Istikomah. (2016). *PSIKOLOGI BELAJAR & MENGAJAR Kunci Sukses Guru dan Peserta Didik dalam Interaksi Edukatif* (M. Aliyapi, Ed.). Nizzamia Learning Center
- Fauziyah, R. S., & Pujiastuti, H. (2020). Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita Program Linear Berdasarkan Prosedur Polya. 8(2), 253–264.
- Ficky ZA, M. R. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN UMATH (UNO MATHEMATICS) PADA MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR SEBAGAI LEARNING EXERCISE BAGI SISWA KELAS VIII DI MADRASAH TSANAWIYAH JAUHARUL ISLAM*. In UIN Sutha Jambi Indonesia, T. R. (2022, 06 18). CNBC Indonesia. Diambil kembali dari Pengertian Website menurut para ahli: Jahja, Y. (2013). *PSIKOLOGI PERKEMBANGAN* (3rd ed.). PRENADAMEDIA GROUP.
- Kristanto, A. (2016). Aplikasi teknologi pendidikan di sekolah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4, 13–16.
- Kusumawati, L. D., & Mustadi, A. (2021). Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 31-51.
- Lestari, K. E. Yudhanegara, M. R. (2018). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama
- MADHANI, L. M. (2022). Implementasi Pembelajaran Daring Menggunakan Media Google Sites Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Kelas 6 Di Sd Negeri Ngringin, Moyudan, Yogyakarta.

- Margaretha Vonita Ciung, I., & Taufiq, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Google Site pada materi deret aritmatika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 41-49.
- Murtadlo, M., & Farisi, M. I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jambura Journal of Educational Management*, 108-122.
- Nahar, N. irwan. (2016). PENERAPAN TEORI BELAJAR BEHAVIORISTIK DALAM PROSES PEMBELAJARAN. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1, 64–74.
- Najiah, N. A. (2021). Pengembangan Media Permainan Kartu Uno Spin Matematika Untuk Pembelajaran Matematika Materi Bentuk Aljabar Pada Siswa SMP. *Holistic Science*, 1(2), 96–102.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif* (P. Rais (ed.)). UMSIDA Press.
- Oliver, K. M. (2000). Methods for Developing Constructivist Learning on the Web. *JSTOR*, 40(6), 5–18. Methods for Developing Constructivist Learning on the Web.
- Raharjo, S. (2019). Cara Menghitung N-Gain Score Kelas Eksperimen dan Kontrol dengan SPSS.
- Redhana, I. W. (2019). Mengembangkan keterampilan abad ke-21 dalam pembelajaran kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(1).
- Rikani, R., Istiqomah, I., & Taufiq, I. (2021, August). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis google sites pada materi sistem persamaan linier tiga variabel (SPLTV). In *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika* (Vol. 6, pp. 54-61).
- Rusydiah, F. E. (2020). *Media Pembelajaran (Problem Based Learning)* (1st ed.). UIN SUNAN AMPEL PRESS.
- Setiono, A. (2019). PENGARUH PERGAULAN TERHADAP PERILAKU BELAJAR SISWA DI MI MUHAMMADIYAH TINGGARJAYA KECAMATAN JATILAWANG KABUPATEN BANYUMAS. Repository IAIN Purwokerto.
- Shalikhah, N. D. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), 9–16.
- Solichin, M. M. (2018). Teori Belajar Humanistik Dan Aplikasinya Dalam Pendidikan Agama Islam: Telaah Materi Dan Metode Pembelajaran. *ISLAMUNA: Jurnal Studi Islam*, 5(1), 1–12.
- Sugiyono. (2016a). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta (K. D. R & D. (eds.)). Alfabeta.
- Sugiyono. (2016b). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (23rd ed.). Alfabeta.

- Sugrah, N. (2019). IMPLEMENTASI TEORI BELAJAR KONSTRUKTIVISME DALAM PEMBELAJARAN SAINS. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 19(2), 121–138.
- Susanti, E. (2022, Maret 20). *Google Sites: Pengertian, Kegunaan, Tutorial, dan Contohnya*.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
- Wulandari, S. (2020). Media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat siswa belajar matematika di smp 1 bukit sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43-48.
- Yuwono, T., Supanggih, M., & Ferdiani, R. D. (2018). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika dalam Menyelesaikan Soal Cerita Berdasarkan Prosedur Polya. 1(November), 137–144.