

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI BANGUN DATAR MELALUI
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB GOOGLE SITES PADA SISWA KELAS
IV SDN 7 TALAGA JAYA**

Mifta Mokobela¹, Rustam I Husain², Andi Marshanawiah³, Wiwy Triyanty

Pulukadang⁴, Nur Sakinah Aries⁵

Universitas Negeri Gorontalo^{1,2,3,4,5}

e-mail: miftamokobela5@gmail.com¹, Rustum.husain@ung.ac.id²,
andimarshanawiah@ung.ac.id³, wiwy-pulukadang@ung.ac.id⁴, nursakinaharies@ung.ac.id⁵

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 7 Talaga Jaya, khususnya pada materi bangun datar. Data pada observasi awal menunjukkan tingkat ketuntasan belajar yang sangat rendah, di mana hanya 38% siswa yang mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Berangkat dari permasalahan tersebut, penelitian ini berfokus untuk menguji efektivitas media pembelajaran berbasis web. Adapun tujuan utamanya adalah untuk mengetahui apakah penerapan media pembelajaran menggunakan Google Sites dapat menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi tersebut secara signifikan. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Tahapan penting dalam penelitian ini meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi pada setiap siklusnya. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV, dan data dikumpulkan melalui teknik tes hasil belajar, observasi proses pembelajaran, serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan secara bertahap. Pada siklus I, persentase siswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat menjadi 48%. Setelah dilakukan perbaikan tindakan pada siklus II, terjadi lonjakan yang sangat baik, di mana persentase ketuntasan belajar siswa berhasil mencapai 89%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis web Google Sites terbukti efektif dan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bangun datar.

Kata Kunci: *Hasil Belajar, Media Pembelajaran, Web Google Sites, Bangun Datar.*

ABSTRACT

This research is motivated by the low mathematics learning outcomes of fourth grade students of SDN 7 Talaga Jaya, especially in the material of flat shapes. Data from initial observations showed a very low level of learning completion, where only 38% of students were able to achieve the Minimum Completion Criteria (KKM) of 75. Departing from this problem, this study focuses on testing the effectiveness of web-based learning media. The main objective is to find out whether the application of learning media using Google Sites can be a solution to significantly improve student learning outcomes on the material. This study uses the Classroom Action Research (CAR) method which is carried out in two cycles. Important stages in this study include planning, implementing actions, observation, and reflection in each cycle. The subjects of the study were fourth grade students, and data were collected through learning outcome test techniques, observation of the learning process, and documentation. The results of the study showed a significant increase in learning outcomes gradually. In cycle I, the percentage of students who achieved learning completion increased to 48%. After the action improvements were made in cycle II, there was a very good spike, where the percentage of student learning completion reached 89%. Thus, it can be concluded that the implementation of

Google Sites web-based learning media has proven to be effective and successful in improving student learning outcomes in flat geometry material.

Keywords : *Learning Outcomes, Learning Medium, Google Sites, 2D Shapes*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang pesat pada era digital saat ini telah membawa perubahan transformatif dalam berbagai aspek kehidupan, tidak terkecuali pada sektor pendidikan. Integrasi teknologi dalam proses pembelajaran bukan lagi sekadar pilihan, melainkan sebuah kebutuhan untuk menciptakan lingkungan belajar yang relevan dengan tuntutan zaman. Pemanfaatan teknologi secara tepat guna terbukti mampu meningkatkan efektivitas penyampaian materi, memperluas akses terhadap sumber belajar, serta menumbuhkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Maritsa et al., 2021). Era baru pendidikan menuntut adanya pergeseran dari metode konvensional yang berpusat pada guru menuju pendekatan yang lebih dinamis, interaktif, dan berpusat pada siswa. Dengan demikian, adaptasi terhadap inovasi teknologi menjadi kunci utama bagi para pendidik untuk merancang pengalaman belajar yang bermakna dan mampu membekali siswa dengan kompetensi abad ke-21.

Di antara beragam inovasi teknologi pendidikan, media pembelajaran berbasis web menawarkan fleksibilitas dan aksesibilitas yang luar biasa. Menurut Saputra (2019), website merupakan kumpulan halaman digital yang dapat diakses secara luas untuk berbagai tujuan, termasuk pendidikan. Salah satu platform yang sangat potensial untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran adalah Google Sites. Platform ini memungkinkan pendidik untuk merancang dan membangun situs web pembelajaran yang fungsional dan terstruktur tanpa memerlukan keahlian pemrograman yang rumit. Melalui Google Sites, guru dapat mengintegrasikan berbagai jenis konten seperti teks, gambar, video pembelajaran, dan tautan ke kuis interaktif dalam satu wadah yang terorganisir. Hal ini menciptakan sebuah sumber belajar digital yang kaya, menarik, dan dapat diakses oleh siswa kapan saja, sehingga proses belajar menjadi lebih mandiri dan tidak terbatas oleh ruang kelas.

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang memegang peranan sentral dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Rodiat et al., 2022). Sebagai mata pelajaran wajib di setiap jenjang pendidikan, matematika berfungsi untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, dan analitis. Keterampilan ini tidak hanya vital untuk studi akademis, tetapi juga esensial untuk memecahkan berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari (Aries et al., 2018). Meskipun memiliki peran yang sangat penting, matematika seringkali dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan menakutkan bagi sebagian besar siswa. Persepsi negatif ini dapat menghambat kemampuan siswa untuk menyerap konsep-konsep matematis secara optimal, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar dan minat mereka terhadap subjek ini secara keseluruhan.

Salah satu materi dalam matematika yang sering menjadi tantangan bagi siswa sekolah dasar adalah bangun datar. Konsep ini menuntut kemampuan siswa untuk melakukan visualisasi spasial, memahami sifat-sifat geometris, serta menerapkan rumus-rumus abstrak ke dalam bentuk-bentuk konkret. Keterbatasan media pembelajaran menjadi salah satu faktor utama penyebab kesulitan ini. Proses pembelajaran yang masih sangat bergantung pada buku teks dan penjelasan verbal di papan tulis seringkali gagal menyajikan materi bangun datar secara dinamis dan menarik. Akibatnya, siswa kesulitan membangun pemahaman konseptual yang kuat dan cenderung hanya menghafal rumus tanpa memahami maknanya. Oleh karena itu, diperlukan sebuah inovasi media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan konsep bangun

datar secara interaktif untuk menjembatani kesenjangan antara pemahaman abstrak dan representasi konkret.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV di SD Negeri 7 Talaga Jaya, Ibu Fatrisie Pembengo, S.Pd., pada bulan Februari 2025, teridentifikasi beberapa permasalahan krusial. Dari total 29 siswa di kelas tersebut, sebanyak 19 siswa atau sekitar 65% memiliki nilai matematika di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Rendahnya hasil belajar ini secara spesifik terlihat pada materi bangun datar. Lebih lanjut, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih minim menggunakan media yang menarik dan berbasis teknologi. Guru menginformasikan bahwa siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan yang jauh lebih tinggi ketika pembelajaran sesekali menggunakan media digital. Hal ini mengindikasikan adanya kebutuhan mendesak untuk mengintegrasikan media pembelajaran yang lebih modern guna meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa.

Menjawab permasalahan yang ada, media pembelajaran berbasis web menggunakan Google Sites diusulkan sebagai solusi intervensi yang tepat. Platform ini memungkinkan guru untuk menyajikan materi bangun datar dengan cara yang lebih terstruktur, visual, dan interaktif (Maulana et al., 2025; Prakoso, 2021; Pubian & Herpratiwi, 2022; Syahid et al., 2022). Guru dapat membuat halaman khusus untuk setiap jenis bangun datar, lengkap dengan gambar, video animasi yang menjelaskan sifat-sifatnya, serta contoh-contoh soal interaktif. Penggunaan Google Sites ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami konsep secara lebih mendalam, tetapi juga memfasilitasi guru dalam mengorganisir materi pembelajaran secara efisien. Dengan demikian, media ini diharapkan dapat mengubah suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, dinamis, dan mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa di era digital, yang pada akhirnya dapat memperbaiki pemahaman dan hasil belajar mereka (Utami et al., 2025). Selain itu, karakteristik siswa yang berbeda-beda dalam menyerap informasi memerlukan pendekatan media pembelajaran yang variatif (Maulana et al., 2025).

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, maka penerapan media pembelajaran berbasis web Google Sites diharapkan dapat memberikan dampak positif yang signifikan. Inovasi ini diyakini mampu meningkatkan pemahaman konseptual siswa terhadap materi bangun datar, menumbuhkan minat dan motivasi mereka terhadap matematika, serta secara keseluruhan meningkatkan hasil belajar. Dengan menyajikan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, siswa diharapkan tidak lagi memandang matematika sebagai subjek yang menakutkan. Oleh karena itu, peneliti merasa tertarik dan termotivasi untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul: "Meningkatkan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Melalui Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Siswa Kelas IV SDN 7 Talaga Jaya."

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 7 Talaga Jaya, yang berlokasi di Desa Bulota, Kecamatan Talaga Jaya, Kabupaten Gorontalo. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada temuan masalah awal berupa rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika, khususnya pada materi bangun datar. Kondisi ini mendorong peneliti untuk mengkaji lebih dalam efektivitas sebuah intervensi pembelajaran. Subjek yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV tahun ajaran 2024/2025, yang berjumlah 29 orang. Komposisi subjek tersebut terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan, yang semuanya menjadi fokus dalam penerapan tindakan perbaikan proses pembelajaran.

Desain penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pendekatan ini dipilih karena bertujuan untuk memecahkan permasalahan nyata di dalam kelas sekaligus meningkatkan kualitas praktik pembelajaran secara langsung. Prosedur penelitian dilaksanakan

secara bersiklus, dimana setiap siklusnya terdiri dari empat tahapan utama yang berkelanjutan. Tahapan tersebut meliputi: (1) perencanaan, yaitu menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan menyiapkan media pembelajaran berbasis Google Sites; (2) pelaksanaan tindakan, yakni menerapkan pembelajaran di kelas sesuai rencana; (3) observasi, untuk mengamati aktivitas dan respons siswa; serta (4) refleksi, untuk mengevaluasi hasil dan merencanakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kombinasi beberapa metode untuk memperoleh data yang komprehensif. Data kuantitatif mengenai hasil belajar siswa diperoleh melalui instrumen utama berupa tes evaluasi dalam bentuk soal pilihan ganda dan esai yang diberikan pada akhir setiap siklus. Sementara itu, data kualitatif dikumpulkan melalui lembar observasi untuk memantau aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran. Teknik lain yang digunakan adalah wawancara dengan guru dan dokumentasi berupa foto kegiatan sebagai data pendukung. Seluruh data tersebut kemudian dianalisis secara deskriptif untuk melihat peningkatan hasil belajar dan kualitas pembelajaran antar siklus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Sesuai hasil observasi awal, diketahui bahwa hanya 9 siswa (38%) yang mendapatkan ketuntasan belajar. Data dari kegiatan observasi ini juga menunjukkan bahwa kemampuan yang di peroleh dari hasil belajar siswa kelas IV di SDN 7 Talaga Jaya masih tergolong rendah, sehingga diperlukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar mereka melalui tindakan yang tepat. Hasil penelitian ini meliputi kegiatan guru dan siswa dalam proses pembelajaran di kelas pada materi bangun datar. Untuk setiap siklus pada tindakan penelitian ini dilaksanakan melalui empat tahap, yaitu; tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap pemantauan dari evaluasi, serta tahap analisis dan refleksi.

Siklus I

1. Evaluasi Hasil Tes Pada Siswa Siklus 1

Evaluasi untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah dari materi bangun datar persegi, persegi panjang, segitiga dan lingkaran menghitung luas dan keliling menggunakan soal yang telah disusun sebelumnya. Hasil jawaban dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 1. Data Hasil Belajar Siswa Siklus I

Keterangan	Tuntas	Tidak Tuntas
Jumlah	14	15
Persentase	48, 28 %	51, 72 %

Berdasarkan tabel 1 di atas menunjukkan tingkat kemampuan siswa terhadap soal materi bangun datar keliling dan luas. Diketahui bahwa siswa yang mendapatkan ketuntasan belajar berjumlah 14 siswa dengan persentase 48,28% dan siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar berjumlah 15 siswa dengan persentase 51,72%. Berdasarkan hasil tes tersebut, maka perlu adanya perbaikan yang peneliti lakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan mencapai ketuntasan klasikal pada mata pelajaran matematika materi bangun datar dengan melanjutkan pada siklus II. Perbaikan ini bertujuan untuk mengatasi kesulitan belajar siswa dan memahami dan menyelesaikan soal-soal pada tes siklus I. Adapun tingkat ketuntasan yang menunjukkan hasil evaluasi siswa pada materi bangun datar bagian persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran dapat dilihat pada diagram berikut:

2. Tahap Analisis dan Refleksi Siklus 1

Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus 1, peneliti melakukan refleksi yang dilaksanakan diakhir siklus dengan tujuan untuk mengetahui apakah tindakan yang dilakukan

dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV SDN 7 Talaga Jaya. Untuk itu, peneliti beserta guru kelas IV melakukan refleksi untuk menilai kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus I. Pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I belum menunjukkan hasil yang diinginkan sesuai dengan indikator pencapaian yang telah dibuat sebelumnya. Hal ini dapat dilihat dari data hasil evaluasi siswa pada siklus I, dimana siswa yang mencapai KKM sebanyak 14 siswa dengan persentase 48% dan siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 15 siswa dengan persentase 52%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pencapaian pada siklus I masih belum memenuhi indikator kinerja dan belum memenuhi kriteria ketuntasan klasikal (minimal 80% siswa tuntas). Berdasarkan hasil analisis dan refleksi tersebut, maka peneliti melanjutkan penelitian pada tahun selanjutnya.

Siklus II

Berdasarkan hasil evaluasi pada siklus I yang tergolong masih belum mencapai ketuntasan klasikal, maka penelitian dilanjutkan pada siklus II

1. Evaluasi Hasil tes Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Siklus II

Evaluasi untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah dari materi jajar genjang, belah ketupat, layang-layang dan trapesium menggunakan soal yang telah disusun sebelumnya. Hasil jawaban dapat dilihat sebagai berikut:

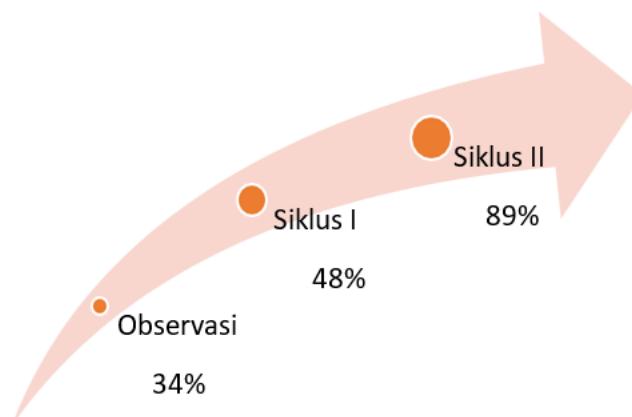
Tabel 3. Data Hasil Belajar Siswa Siklus II

Keterangan	Tuntas	Tidak tuntas
Jumlah	26	3
Peresentase	89,66 %	10,34%

Tabel data tes siklus II di atas menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa terhadap soal materi bangun datar. Diketahui bahwa siswa yang mendapatkan ketuntasan belajar berjumlah 26 siswa dengan persentase 89% dan siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar berjumlah 3 siswa dengan persentase 11%.

2. Tahap Analisis dan Refleksi Siklus II

Hasil refleksi tindakan kelas pada siklus II menunjukkan bahwa melalui media pembelajaran berbasis *web google sites* hasil belajar siswa pada materi bangun datar di kelas IV SDN 7 Talaga Jaya telah mencapai indikator kinerja yakni 80%. Hal ini dapat dilihat dari pertemuan pertama yang diberikan, siswa yang mencapai KKM sebanyak 14 siswa dengan persentase 48% dan pada pertemuan kedua meningkat sehingga mencapai KKM sebanyak 26 orang siswa dengan persentase 89%.



Gambar 1. Peningkatan Hasil Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan Gambar 1, disajikan data visual mengenai peningkatan hasil belajar siswa yang dicapai secara progresif melalui sebuah penelitian tindakan kelas. Pada tahap observasi



awal, kondisi hasil belajar siswa teridentifikasi berada pada tingkat yang masih rendah, yaitu hanya mencapai angka 34%. Kondisi ini menjadi dasar dilakukannya tindakan perbaikan pada siklus berikutnya. Setelah implementasi tindakan pada Siklus I, terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa menjadi 48%, yang menunjukkan bahwa intervensi yang diberikan mulai memberikan dampak positif. Peningkatan paling signifikan terjadi setelah adanya refleksi dan penyempurnaan tindakan pada Siklus II, di mana hasil belajar siswa melonjak drastis hingga mencapai 89%. Grafik berbentuk panah yang menanjak ini secara jelas mengilustrasikan bahwa tindakan perbaikan yang diterapkan pada setiap siklus terbukti sangat efektif dalam mengatasi permasalahan belajar dan berhasil meningkatkan pencapaian siswa hingga mencapai tingkat ketuntasan yang sangat tinggi pada akhir penelitian.

Pembahasan

Penelitian ini diawali dari identifikasi masalah mendasar yang terungkap melalui observasi awal di kelas IV SDN 7 Talaga Jaya. Ditemukan bahwa tingkat ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran matematika, khususnya pada materi bangun datar, berada pada kondisi yang mengkhawatirkan. Dengan hanya 9 dari 29 siswa (38%) yang mampu mencapai standar ketuntasan, data ini mengindikasikan adanya kesulitan belajar yang sistemik dan memerlukan intervensi pedagogis yang serius. Rendahnya hasil belajar ini tidak hanya mencerminkan kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep keliling dan luas, tetapi juga menunjukkan potensi kegagalan metode pengajaran yang diterapkan sebelumnya dalam memfasilitasi pemahaman yang mendalam. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini menjadi sangat relevan dan urgen untuk diimplementasikan, dengan tujuan utama merancang dan menerapkan sebuah solusi inovatif berupa media pembelajaran berbasis web Google Sites untuk mengatasi permasalahan tersebut secara terstruktur.

Pada Siklus I, tindakan perbaikan mulai diimplementasikan dengan mengenalkan media pembelajaran berbasis Google Sites kepada siswa. Tahap ini merupakan langkah awal untuk mengubah pendekatan pembelajaran dari metode konvensional menjadi lebih interaktif dan berbasis teknologi. Setelah pelaksanaan tindakan dan evaluasi melalui tes, tercatat adanya peningkatan hasil belajar yang positif (Nugroho et al., 2021; Prayogi, 2020). Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat dari 9 menjadi 14 orang, sehingga persentase ketuntasan klasikal naik dari 38% menjadi 48,28%. Meskipun kenaikan sebesar 10% ini menunjukkan bahwa intervensi yang diberikan mulai berjalan ke arah yang benar dan media pembelajaran memiliki potensi, hasil ini secara keseluruhan masih belum mencapai target keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 80% ketuntasan klasikal. Capaian ini menjadi sinyal bahwa meskipun ada kemajuan, masih terdapat aspek-aspek dalam pembelajaran yang perlu dievaluasi dan disempurnakan lebih lanjut.

Tahap refleksi pada akhir Siklus I memegang peranan krusial dalam keberhasilan penelitian ini. Berdasarkan analisis data, peneliti bersama guru kelas secara kolaboratif mengkaji secara mendalam mengapa hasil yang dicapai belum optimal. Fakta bahwa 15 siswa (51,72%) masih belum tuntas belajar menjadi fokus utama. Diskusi reflektif menyimpulkan beberapa kemungkinan penyebab, antara lain siswa mungkin masih dalam tahap adaptasi dengan media pembelajaran digital yang baru, atau desain konten pada Google Sites pada iterasi pertama belum cukup intuitif untuk memfasilitasi semua tipe pembelajar (Syahid et al., 2022; Yuniarto et al., 2021). Selain itu, tingkat kesulitan soal atau cara penyampaian materi mungkin belum sepenuhnya selaras dengan daya tangkap siswa. Kesadaran akan kekurangan-kekurangan inilah yang menjadi landasan kuat untuk tidak menghentikan penelitian, melainkan merancang perbaikan yang lebih terarah dan strategis untuk diimplementasikan pada Siklus II (Adawiyah, 2022; Karino, 2020).

Berbekal hasil refleksi dari Siklus I, peneliti dan guru merancang serangkaian perbaikan Copyright (c) 2025 SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA



strategis untuk memaksimalkan efektivitas pembelajaran di Siklus II. Fokus utama perbaikan adalah pada penyempurnaan media pembelajaran Google Sites. Konten di dalamnya diperkaya dengan video penjelasan yang lebih visual, contoh soal yang lebih variatif, serta kuis interaktif yang memungkinkan siswa mendapatkan umpan balik secara langsung. Selain penyempurnaan media, strategi pengajaran di kelas juga dimodifikasi. Guru memberikan bimbingan yang lebih intensif kepada siswa yang mengalami kesulitan, menerapkan metode kerja kelompok yang lebih terstruktur untuk mendorong tutor sebaya, dan memastikan setiap siswa benar-benar terlibat aktif dengan media. Perbaikan yang komprehensif ini, yang menyentuh aspek media dan metode, dirancang secara optimis untuk mengatasi hambatan yang ditemukan sebelumnya dan mendorong lompatan hasil belajar yang signifikan (Basis et al., 2020; Febriani et al., 2023; Syahid et al., 2022).

Implementasi strategi yang telah disempurnakan pada Siklus II membawa hasil yang sangat memuaskan dan melampaui ekspektasi. Evaluasi akhir siklus menunjukkan adanya lonjakan prestasi belajar yang luar biasa. Jumlah siswa yang tuntas belajar meningkat drastis dari 14 orang menjadi 26 orang, yang berarti persentase ketuntasan klasikal melonjak dari 48,28% menjadi 89,66%. Angka ini tidak hanya berhasil melampaui indikator kinerja minimal (80%), tetapi juga menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa di kelas telah menguasai materi bangun datar. Keberhasilan ini semakin impresif mengingat materi yang diujikan pada Siklus II (jajar genjang, belah ketupat, dll.) memiliki tingkat kompleksitas yang setara atau bahkan lebih tinggi. Hasil ini menjadi bukti empiris yang kuat bahwa media pembelajaran Google Sites yang telah disempurnakan, didukung oleh metode pengajaran yang reflektif, sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa (Amarulloh, 2022; Pubian & Herpratiwi, 2022).

Keberhasilan penelitian ini juga secara gamblang terkonfirmasi melalui visualisasi data pada Gambar 1. Grafik berbentuk panah yang menanjak secara progresif memberikan gambaran yang jelas dan mudah dipahami mengenai efektivitas tindakan dari setiap siklus. Dimulai dari titik terendah pada observasi awal (38%), grafik menunjukkan kenaikan moderat ke angka 48% pada Siklus I, dan diakhiri dengan lonjakan tajam ke 89% pada Siklus II. Tren positif yang konsisten ini mengilustrasikan sebuah cerita keberhasilan, di mana setiap tahapan intervensi memberikan kontribusi nyata terhadap perbaikan hasil belajar. Visualisasi ini berfungsi sebagai penegas yang kuat atas data numerik yang disajikan dalam tabel, memperkuat klaim bahwa model pembelajaran yang diterapkan melalui penelitian tindakan kelas ini merupakan sebuah proses perbaikan yang dinamis, terukur, dan pada akhirnya berhasil mencapai tujuannya secara meyakinkan (Dewi et al., 2022; Marwah, 2020; Putri & Hartini, 2020).

Secara keseluruhan, pembahasan dari setiap siklus penelitian ini mengarah pada satu simpulan utama: penerapan media pembelajaran berbasis web Google Sites melalui kerangka Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terbukti sangat berhasil dalam meningkatkan hasil belajar dan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas IV SDN 7 Talaga Jaya. Perjalanan dari hanya 38% siswa yang tuntas hingga mencapai 89,66% menunjukkan kekuatan dari siklus perbaikan yang berkelanjutan: identifikasi masalah, penerapan solusi, refleksi kritis, dan implementasi ulang yang lebih baik. Keberhasilan ini memberikan implikasi praktis yang penting, yaitu model pembelajaran ini dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif solusi bagi para pendidik yang menghadapi tantangan serupa. Penelitian ini menegaskan bahwa kombinasi antara inovasi teknologi yang relevan dan pedagogi yang reflektif adalah kunci untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan bermakna bagi siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat di tarik kesimpulan bahwa melalui media pembelajaran berbasis *web google sites* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bangun datar dikelas IV SDN 7 Talaga Jaya. Pada saat observasi awal kemampuan yang diperoleh siswa masih sangat rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi awal yaitu hanya 9 orang yang tuntas atau 38% yang mendapatkan ketuntasan belajar. Sedangkan 16 orang siswa atau 67% belum mencapai ketuntasan belajar dengan nilai di bawah 75. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan yakni pada siklus 1 siswa yang mencapai KKM 14 siswa dengan peresentase 48%. Kemudian pada siklus 2 siswa yang mencapai KKM sebanyak 26 siswa dengan peresentase 89%.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R. (2022). Pengaruh penggunaan aplikasi video pembelajaran menggunakan Camtasia terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem reproduksi di SMAN 1 Teluk Mengkudu. *Bioedunis Journal*, 1(2), 45. <https://doi.org/10.24952/bioedunis.v1i2.6639>
- Amarulloh, R. R. (2022). Pengembangan media pembelajaran fisika dasar berbasis literasi sains dengan menggunakan google sites. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 9(2), 154. <https://doi.org/10.36706/jipf.v9i2.19039>
- Aries, N. S., et al. (2018). *Proses berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah matematika berdasarkan gaya kognitif*. [Manuscript submitted for publication]. Repository UNM. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/11001>
- Basis, U. A., et al. (2020). Model pengembangan pembelajaran higher order thinking skill (HOTS) pada siswa di SMA Kristen 1 Tomohon. *LITERACY - Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 1(2), 84. <https://doi.org/10.53682/literacyjpe.v1i2.612>
- Dewi, D. A. W. T., et al. (2022). Pengaruh model problem based learning berbantuan aplikasi Quizizz terhadap kemampuan memecahkan masalah siswa SD Gugus VII Kecamatan Ubud. *Widya Accarya*, 13(2), 145. <https://doi.org/10.46650/wa.13.2.1278.145-152>
- Febriani, A., et al. (2023). Penggunaan media pembelajaran berbasis TIK oleh guru sebagai media pembelajaran yang menarik. *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, 1(1), 73. <https://doi.org/10.55352/edu.v1i1.512>
- Karino, K. (2020). Penerapan media film dokumenter untuk meningkatkan hasil belajar Sejarah Indonesia pada siswa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.29210/3003489000>
- Maritsa, A., et al. (2021). Pengaruh teknologi dalam dunia pendidikan. *Al-Mutharrahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharrahah.v18i2.303>
- Marwah, S. (2020). Improving amounting ability through media power points in grade II of basic school. *Social Humanities and Educational Studies (SHEs) Conference Series*, 3(3), 314. <https://doi.org/10.20961/shes.v3i3.45855>
- Maulana, I., et al. (2025). *Media pembelajaran kelas rangkap*.
- Nugroho, W., et al. (2021). Optimalisasi blended learning berbantuan google classroom untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 141. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v1i2.64>
- Prayogi, R. D. (2020). Kecakapan abad 21: Kompetensi digital pendidik masa depan. *Manajemen Pendidikan*, 14(2). <https://doi.org/10.23917/jmp.v14i2.9486>

- Pubian, Y. M., & Herpratiwi, H. (2022). Penggunaan media google site dalam pembelajaran untuk meningkatkan efektifitas belajar peserta didik sekolah dasar. *Akademika*, 11(1), 163. <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i01.1693>
- Putri, D. W. A., & Hartini, N. (2020). Implementation of lesson study based on PDCA concept in improving professionalism teacher. In *Proceedings of the 4th International Conference on Learning Innovation and Quality Education (ICLIQE 2020)*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200130.140>
- Rodiat, Y., et al. (2022). Pengaruh model Realistic Mathematics Education (RME) terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika pada materi keliling dan luas persegi panjang. *Sebelas April Elementary Education (SAEE)*, 1(3), 57–65.
- Saputra, A. (2019). *Sakti HTML, CSS, & JavaScript*. Anak Hebat Indonesia.
- Syahid, A. A., et al. (2022). Analisis kompetensi digital guru sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4600. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2909>
- Utami, D. P., et al. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi fotosintesis di kelas IV sekolah dasar. *JAMPARING: Jurnal Akuntansi Manajemen Pariwisata Dan Pembelajaran Konseling*, 3(1), 696. <https://doi.org/10.57235/jamparing.v3i1.5396>
- Yuniarto, E., et al. (2021). Online learning management using google sites in COVID-19 pandemic era. *Jurnal Aplikasi Manajemen*, 19(2), 346. <https://doi.org/10.21776/ub.jam.2021.019.02.10>