

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GOOGLE SITES* MATERI STATISTIKA UNTUK MELATIH LITERASI NUMERASI PESERTA DIDIK

Relix Chintya Fika Nurilah, Sayyidatul Karimah

Prodi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pekalongan

Email: relixchintya@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to determine the results of developing learning media based on Google Sites, statistical material to train students' numeracy literacy in a valid and practical way. The method used in this research is Research and Development (R&D) using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) development model. This research involved 8 validators to assess the validity of the learning media developed using a validation questionnaire. The implementation stage involved 32 students at SMP Negeri 2 Comal with a trial of learning media based on Google Sites, statistical material to train students' numeracy literacy to assess the practicality of the media that had been developed using a student response questionnaire. The result of this research is a learning media product based on Google Sites, statistical material to train students' numeracy literacy with the address <https://sites.google.com/view/materistatistikabelas8smp>. Based on the validator's assessment of the material and media aspects, an average of 4.29 was obtained with a very good assessment classification. Meanwhile, based on the results of the questionnaire, students' responses obtained an average of 4.3 with a very good assessment classification. Thus, it can be concluded that the learning media based on Google Sites statistical material to train students' numeracy literacy is valid and practical.

Keywords: Development, Learning Media, Google Sites, Statistics, Numeracy Literacy

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *google sites* materi statistika untuk melatih literasi numerasi peserta didik yang valid dan praktis. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Pada penelitian ini melibatkan 8 validator untuk menilai kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan angket validasi. Pada tahap pelaksanaan melibatkan 32 peserta didik di SMP Negeri 2 Comal dengan uji coba media pembelajaran berbasis *google sites* materi statistika untuk melatih literasi numerasi peserta didik untuk menilai kepraktisan media yang telah dikembangkan dengan menggunakan angket respon peserta didik. Hasil penelitian ini adalah produk media pembelajaran berbasis *google sites* materi statistika untuk melatih literasi numerasi peserta didik dengan alamat <https://sites.google.com/view/materistatistikakelas8smp>. Berdasarkan penilaian validator dari aspek materi dan media diperoleh rata - rata 4,29 dengan klasifikasi penilaian sangat baik. Sedangkan berdasarkan hasil angket respon peserta didik memperoleh rata - rata 4,3 dengan klasifikasi penilaian sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *google sites* materi statistika untuk melatih literasi numerasi peserta didik valid dan praktis.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, *Google Sites*, Statistika, Literasi Numerasi

PENDAHULUAN

Matematika merupakan satu diantara mata pelajaran yang diajarkan kepada peserta didik dari jenjang sekolah dasar sampai ke perguruan tinggi sehingga menjadikan matematika sebagai mata pelajaran yang mempunyai peran penting untuk meningkatkan kemampuan intelektual peserta didik. Menurut Triani & Rofi'ah (2023), pembelajaran matematika memberi kemungkinan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berfikir dengan kritis, berhitung dan bisa menggunakan konsep dasar matematika pada kehidupan sehari-hari. Maka demikian, diperlukannya kemampuan literasi numerasi peserta didik di dalam pembelajaran matematika. Menurut C. F. A. Putri (2023), literasi numerasi merupakan pengetahuan dan kecakapan peserta didik dalam menggunakan berbagai macam angka dan simbol yang berhubungan pada matematika untuk memecahkan masalah sehari-hari dengan menganalisis informasi yang ditunjukkan dengan berbagai bentuk seperti bagan, grafik, tabel, dan memanfaatkan interpretasi

hasil analisis untuk memprediksi dan membuat sebuah keputusan. Oleh karena itu, literasi numerasi tak bisa terpisahkan dari materi pembelajaran yang terdapat pada matematika. Literasi numerasi peserta didik dapat dilatih salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran matematika yang sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik.

Media pembelajaran merupakan suatu sarana yang memudahkan peserta didik untuk menerima pelajaran serta tak membuat pembelajaran terasa jenuh (Ilmi & Khairunnisa, 2020). Maka diperlukannya media pembelajaran yang tidak membuat peserta didik merasa jenuh dalam pembelajaran karena pembelajaran yang membosankan dapat menurunkan minat belajar peserta didik (Pradana et al., 2021). Hal ini membuat suasana pembelajaran menjadi kurang menarik sehingga peserta didik sulit memahami materi matematika serta literasi numerasi peserta didik kurang optimal. Oleh karena itu, literasi numerasi peserta didik perlu dilatih dan ditingkatkan dengan penggunaan media pembelajaran matematika berbasis *website* yang dapat dibuat melalui *google sites*.

Google sites merupakan *platform online* dari *google* yang bertujuan untuk mempermudah pembuatan *website*. *Google sites* dapat dikembangkan semenarik mungkin untuk menambah ketertarikan peserta didik dalam belajar dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Selain itu, *google sites* mudah untuk mengakses informasi secara cepat, sebab bisa disematkan informasi lain misalnya *google docs*, *google slide*, *google form*, serta lain sebagainya melalui *link* berikut <https://sites.google.com>. Menurut Safitri et al., (2023), penggunaan *google sites* dalam proses pembelajaran antara lain dapat melaksanakan presensi kehadiran, pengunggahan materi, memberikan tugas, dan melihat materi dalam bentuk video. Adapun manfaat penggunaan media pembelajaran berbasis *google sites* menurut Azis (2019) yaitu : (1) bisa menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik; (2) lebih mudah memperoleh materi pembelajaran; (3) mudahnya penyebaran dan pengaksesan materi pembelajaran; (4) materi pembelajaran tidak mudah hilang atau terhapus; (5) peserta didik memperoleh informasi materi secara cepat; dan (6) dapat menyimpan silabus serta pembagian tugas peserta didik dengan mudah.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di SMP Negeri 2 Comal, guru matematika menyatakan bahwa lebih fokus pada penyampaian materi dengan menggunakan metode ceramah dan latihan soal serta peserta didik memiliki kemampuan literasi numerasi yang belum optimal. Saat pembelajaran, peserta didik hanya menggunakan bahan ajar yang dikeluarkan oleh pemerintah dan media pembelajaran hanya menggunakan *classroom* dan *google form* pengumpulan tugas. Peserta didik kurang dalam memahami materi sehingga kesulitan dalam mengerjakan soal serta media pembelajaran yang digunakan oleh guru yang monoton dan cenderung membosankan. Kurangnya literasi numerasi peserta didik dapat dilihat dari peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal cerita yang berhubungan pada kehidupan sehari-hari dengan penyajian soal menggunakan diagram maupun tabel. Selain itu, peserta didik masih kesulitan untuk melaksanakan perhitungan dan operasi hitung matematika kedalam rumus. Kesulitan peserta didik itu juga terjadi dalam salah satu materi matematika yakni statistika. Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *google sites* ini pernah dilakukan oleh A. Jari, Istiqomah, (2022) yang hasilnya menunjukkan media pembelajaran matematika berbasis *google sites* yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dan praktis. Persamaan dengan penelitian ini yaitu pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *google sites*. Perbedaannya yaitu pada materi yang dimuat dan tujuan dari pengembangan produk ini yaitu untuk melatih literasi numerasi peserta didik.

Berdasarkan pemaparan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *google sites* materi statistika untuk melatih literasi numerasi peserta didik yang memenuhi kriteria valid dan praktis. Dengan menggunakan media pembelajaran matematika berbasis *google sites* ini diharapkan dapat menjadi media yang inovatif serta menarik untuk melatih literasi numerasi peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh

Robert Maribe Branch (Melly, 2023). Model ADDIE terdiri dari 5 tahap pengembangan yaitu (1) *Analysis* (analisis), (2) *Design* (desain), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* (implementasi), dan (5) *Evaluation* (evaluasi). Pada tahap *analysis* dilakukan kegiatan observasi dan wawancara kepada guru matematika, serta wawancara dan pemberian angket analisis kebutuhan produk kepada peserta didik SMP Negeri 2 Comal. Hal ini bertujuan untuk mengetahui data-data yang mendukung terlaksananya penelitian pengembangan agar produk yang akan dikembangkan dan dihasilkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pada tahap *design* yaitu membuat rancangan produk yang akan dikembangkan serta pembuatan instrumen penilaian produk dan direlevansi oleh dosen pembimbing. Tahap *development* yaitu tahap pengembangan produk berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Sebelum produk dinilai oleh validator, akan dilakukan bimbingan produk dengan dosen pembimbing. Setelah tidak ada revisi dari dosen pembimbing, selanjutnya produk diberikan ke validator untuk menilai kevalidan produk. Tahap *implementation* bertujuan untuk menerapkan produk di sekolah atau dilakukannya uji coba terbatas terhadap produk dengan peserta didik mengisi angket respon peserta didik untuk menilai kepraktisan produk. Pada tahap *evaluation*, peneliti membatasi penelitiannya hanya sampai melakukan analisis bahwa produk yang dikembangkan sudah termasuk kategori valid dan praktis. Dalam penelitian ini dihasilkan media pembelajaran berbentuk *website* menggunakan *google sites* materi statistika. Subyek penelitian adalah kelas VIII SMP Negeri 2 Comal yang diikuti oleh 32 peserta didik dengan penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu : (1) Observasi merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilaksanakan melalui cara pengamatan (Sugiyono, 2014: 203). Observasi ditujukan kepada guru matematika kelas VIII dengan menggunakan lembar observasi. (2) Wawancara merupakan suatu metode pengumpulan data dengan cara peneliti berkomunikasi langsung dengan responden (Ponoharjo dalam Nasikhah & Karimah, 2022). Wawancara dilakukan dengan guru matematika dan peserta didik. (3) Angket merupakan suatu alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2014: 199). Angket yang digunakan dalam penelitian ini antara lain angket kebutuhan produk peserta didik, angket validasi produk, dan angket respon peserta didik.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan masukan dari validator. Analisis data kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan kualitas produk media pembelajaran berbasis *google sites* berdasarkan penilaian dari validator dan angket respon peserta didik. Berikut kriteria validitas dan kriteria praktis yang dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Validitas dan Praktis

Rentang Skor	Rata-Rata Skor	Klasifikasi
$\bar{X} > (\bar{X}_l + 1,8 \times SB_i)$	$\bar{X} > 4,2$	Sangat Baik
$(\bar{X}_l + 0,6 \times SB_i) < \bar{X} \leq (\bar{X}_l + 1,8 \times SB_i)$	$3,4 < \bar{X} \leq 4,2$	Baik
$(\bar{X}_l - 0,6 \times SB_i) < \bar{X} \leq (\bar{X}_l + 0,6 \times SB_i)$	$2,6 < \bar{X} \leq 3,4$	Cukup
$(\bar{X}_l - 1,8 \times SB_i) < \bar{X} \leq (\bar{X}_l + 0,6 \times SB_i)$	$1,8 < \bar{X} \leq 2,6$	Kurang
$\bar{X} \leq (\bar{X}_l - 1,8 \times SB_i)$	$\bar{X} \leq 1,8$	Sangat Kurang

Keterangan : \bar{X} = skor empiris

$$\bar{X}_l = \frac{1}{2} (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$$

$$SB_i = \frac{1}{6} (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$$

Dalam penelitian ini, media pembelajaran dikatakan valid jika memenuhi klasifikasi penilaian produk oleh validator minimal pada kategori baik dan media pembelajaran dikatakan praktis jika memenuhi klasifikasi penilaian respon peserta didik terhadap produk minimal pada kategori baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis *google sites* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Prosedur penelitian dan pengembangan yang digunakan yaitu :

1. *Analysis*

Tahap *analysis* merupakan tahap awal pengembangan media pembelajaran. Pada tahap *analysis* dilakukannya kegiatan observasi kepada guru matematika, wawancara kepada guru matematika dan peserta didik, serta pemberian angket kebutuhan produk kepada peserta didik. Setelah dilakukannya observasi dan wawancara dapat diambil garis besar diperoleh informasi bahwa permasalahan yang terjadi saat pembelajaran matematika yaitu kurangnya kemampuan literasi numerasi peserta didik, keaktifan peserta didik dalam pembelajaran yang cukup rendah, metode pembelajaran yang digunakan yaitu metode ceramah, diskusi serta latihan soal. Bahan ajar yang digunakan oleh guru hanya buku dari kemendikbud. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan oleh guru berupa *google classrom* dan *google form* sehingga peserta didik terkadang merasa bosan saat pembelajaran karena media pembelajaran yang kurang menarik.

Selain itu, hasil analisis kebutuhan produk yang telah dilakukan oleh peneliti yaitu ditemukannya permasalahan yang menunjukkan bahwa terdapat peserta didik yang masih kurang dalam kemampuan literasi numerasi nya yang disebabkan oleh media pembelajaran yang kurang memadai. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukannya inovasi media pembelajaran matematika yang mendukung kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik dapat melatih kemampuan literasi numerasi nya. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran matematika yang dapat membantu peserta didik dalam belajar secara mandiri maupun terbimbing dengan guru. Selain itu, media pembelajaran yang akan dikembangkan ini memuat kegiatan pembelajaran yang dapat melatih kemampuan literasi numerasi peserta didik

2. *Design*

Pada tahap ini, peneliti merancang desain media pembelajaran yang akan dibuat. Tahap desain meliputi kegiatan sebagai berikut :

- 1) Menentukan rancangan tampilan media pembelajaran yaitu merancang menu yang digunakan dalam media dengan peneliti bagi menjadi 2 bagian yaitu bagian awal atau menu utama (*home*) yang berisi menu materi, menu petunjuk, menu daftar pustaka, dan menu profil penyusun. Sedangkan bagian inti (di dalam menu materi) berisi menu tujuan pembelajaran, menu materi statistika, menu video, menu simulasi, menu kuis, dan menu evaluasi.
- 2) Membuat kisi - kisi media pembelajaran yaitu pada menu utama (*home*) berisi menu materi, menu petunjuk, menu daftar pustaka, dan menu profil penyusun yang juga diberikan informasi umum terkait materi statistika. Dalam menu materi di dalamnya terdapat menu tujuan pembelajaran, menu materi statistika, menu video, menu simulasi, menu kuis, dan menu evaluasi. Pada menu tujuan pembelajaran memuat CP dan TP yang disajikan dengan memanfaatkan *google slide*. Pada menu materi statistika memuat penyajian materi statistika dengan memanfaatkan *canva* yang dapat melatih kemampuan literasi numerasi peserta didik. Menu video berisi video penjelasan materi statistika dengan memanfaatkan *website edpuzzle*. Menu simulasi berisi percobaan yang dapat dilakukan oleh peserta didik dengan memanfaatkan *website PHet Interactive Simulation* untuk melatih literasi numerasi. Menu kuis berisi kuis materi statistika yang dapat melatih literasi numerasi peserta didik dengan memanfaatkan *website WordWall*. Menu evaluasi berisi latihan soal materi statistika dengan memanfaatkan *google form*. Pada menu petunjuk memuat petunjuk penggunaan media pembelajaran berbasis *google sites*. Pada menu daftar pustaka memuat referensi yang relevan sebagai acuan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *google sites* materi statistika. Pada menu profil penyusun berisi informasi pribadi terkait peneliti.
- 3) Menyusun instrumen penilaian produk yang berupa angket validasi produk dan angket respon peserta didik. Angket validasi dan angket respon peserta didik yang dibuat berbentuk *checklist*

dengan menggunakan *skala likert* yang terdiri dari 5 klasifikasi. Setelah instrumen penilaian disusun, peneliti melakukan relevansi validasi instrumen kepada dosen pembimbing dan dosen penguji. Hasil yang diperoleh berupa pernyataan bahwa instrumen penelitian relevan dan layak digunakan dengan revisi. Selanjutnya peneliti melakukan revisi sesuai dengan penilaian dari dosen pembimbing.

3. *Development*



Kegiatan yang dilakukan peneliti pada tahap pengembangan yaitu :




1) Pengembangan Produk, berikut merupakan tampilan media pembelajaran :

a. Bagian Awal

Bagian awal media pembelajaran berbasis *google sites* dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Tampilan Bagian Awal Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites*

Tampilan Menu	Deskripsi
<p>1. Menu Utama (<i>Home</i>)</p> 	<p>Menu utama (<i>home</i>) media pembelajaran ini digunakan untuk menampilkan menu materi, menu petunjuk, menu daftar pustaka dan menu profil penyusun. Selain itu, pada menu utama (<i>home</i>) juga menampilkan tokoh matematika, manfaat statistika di kehidupan sehari-hari, contoh diagram garis, diagram batang, dan diagram lingkaran.</p>
<p>2. Menu Materi</p> 	<p>Menu Materi berisi 6 ikon menu yaitu menu tujuan pembelajaran, materi statistika, menu video, menu simulasi, menu kuis, dan menu evaluasi.</p>
<p>3. Menu Petunjuk</p>	<p>Menu Petunjuk berisi petunjuk penggunaan media pembelajaran berbasis <i>google sites</i>.</p>





	
<p>4. Menu Daftar Pustaka</p> 	<p>Menu Daftar Pustaka berisi kumpulan referensi bahan ajar materi yang digunakan dalam media pembelajaran ini.</p>
<p>5. Menu Profil Penyusun</p> 	<p>Menu Profil Penyusun berisi data diri penyusun media pembelajaran berbasis <i>google sites</i> ini.</p>

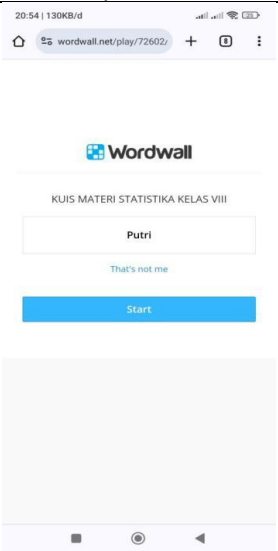

b. Bagian Inti

Bagian inti media pembelajaran berbasis *google sites* ini dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Tampilan Bagian Inti Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites*

Tampilan Menu	Deskripsi
<p>1. Menu Tujuan Pembelajaran</p> 	<p>Menu Tujuan Pembelajaran berisi CP dan TP yang akan dicapai peserta didik saat pembelajaran pada materi statistika.</p>
<p>2. Menu Materi Statistika</p> 	<p>Menu Materi Statistika berisi materi statistika yang disajikan secara interaktif dengan memanfaatkan canva.</p>
<p>3. Menu Video</p>	<p>Menu Video berisi 6 tombol berupa mean, median, modus, jangkauan, kuartil, jangkauan kuartil dan simpangan kuartil yang jika di klik maka akan diarahkan ke halaman <i>web edpuzzle</i>. Keenam tombol berisi video pembelajaran materi statistika secara interaktif. Salah satu menu video pembelajaran pada halaman <i>web edpuzzle</i>.</p>

Tampilan Menu	Deskripsi
	
<p>4. Menu Simulasi</p> 	<p>Menu Simulasi memanfaatkan <i>web Phet Interactive Simulation</i> untuk pengguna melakukan percobaan terkait statistika. Pada menu ini dilengkapi juga petunjuk dalam melakukan percobaan.</p>
<p>5. Menu Kuis</p> 	<p>Menu Kuis memanfaatkan <i>web Wordwall</i> sebagai latihan soal terkait materi statistika dengan berisi 5 soal pilihan ganda untuk melatih literasi numerasi pengguna. Pada menu ini diberikan tombol untuk memulai kuis yang selanjutnya akan diarahkan ke halaman <i>web wordwall</i>.</p>

Tampilan Menu	Deskripsi
	
<p>6. Menu Evaluasi</p> 	<p>Menu Evaluasi berisi soal sebagai evaluasi guru dengan memanfaatkan <i>google form</i> yang berisi 6 soal pilihan ganda untuk melatih literasi numerasi.</p>

2) Validasi Produk





Media pembelajaran yang telah dikembangkan, divalidasi dari aspek materi dan media oleh 3 dosen pendidikan matematika dan 5 guru matematika. Validator memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan menggunakan angket validasi. Selain itu, validator diminta untuk memberikan komentar dan saran mengenai produk yang sudah dibuat yang nantinya akan direvisi sesuai dengan komentar dan saran dari validator.




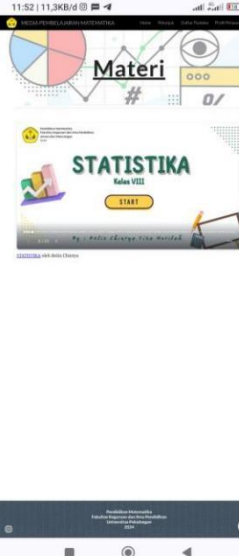
3) Revisi Produk

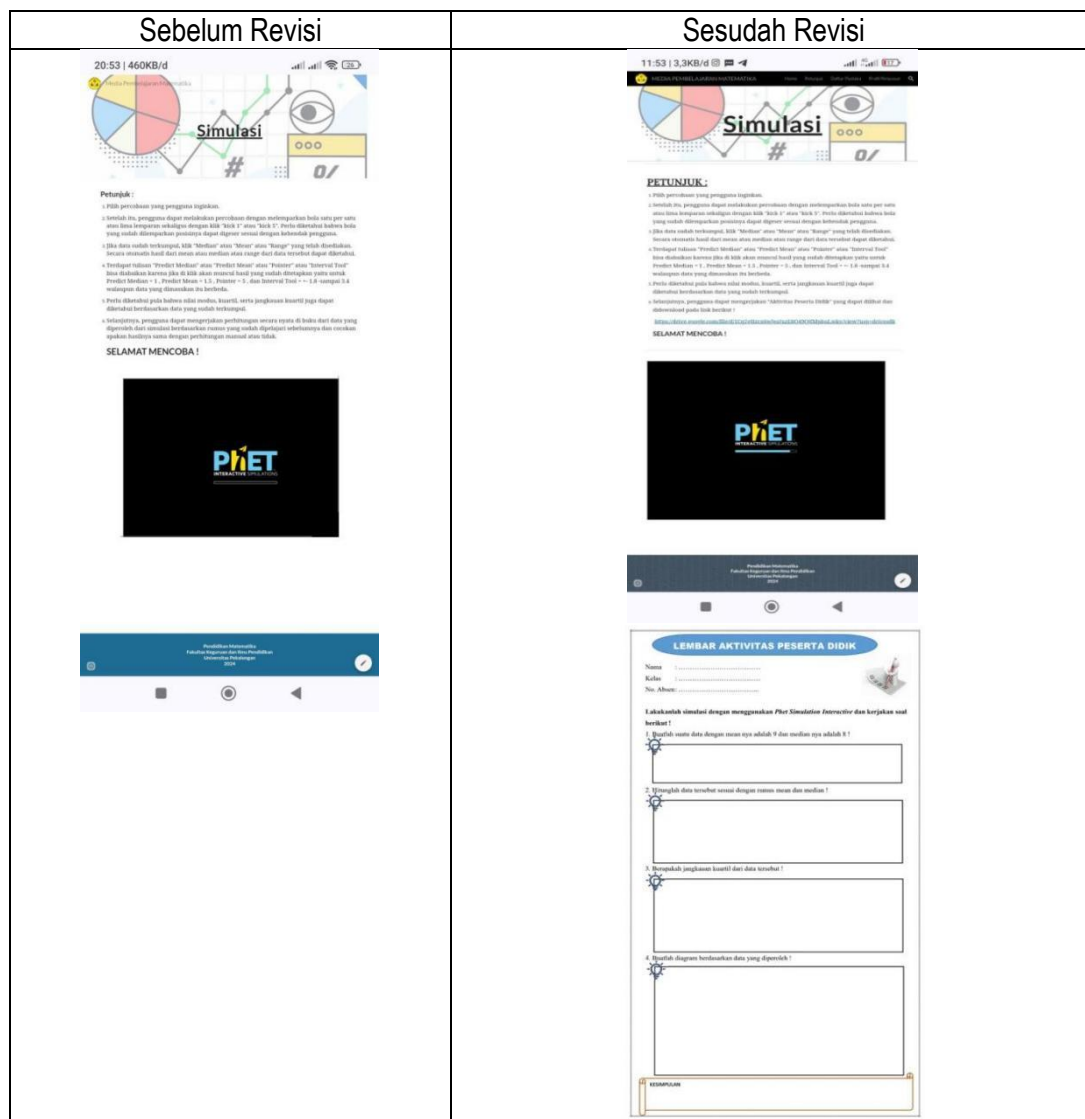
Berikut revisi produk yang dilakukan peneliti untuk perbaikan produk sesuai dengan komentar dan saran dari validator yang dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Tampilan Media Pembelajaran Sebelum dan Sesudah Revisi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Tampilan menu diperlu diringkas dan <i>side menu</i> pada <i>web</i> diaktifkan	Peneliti menggabungkan bagian awal dan bagian inti menjadi satu dengan bagian awal diletakkan pada <i>side menu</i> dan menu Tujuan Pembelajaran di hilangkan dengan CP dan TP dimasukkan pada

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
	<p>materi.</p> 
<p>Tampilan menu video disesuaikan dengan layar halaman yang digunakan dan berikan petunjuk</p> 	<p>Peneliti merevisi dengan memberikan petunjuk serta deskripsi</p> 
<p>Petunjuk agar lebih menyesuaikan pengguna media pembelajaran</p>	<p>Peneliti mengubah petunjuk nomor 2, 6, dan 7 agar lebih menyesuaikan pengguna.</p>

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
	
<p>Menambahkan Logo Universitas Pekalongan pada Menu Materi</p> 	<p>Peneliti menambahkan logo universitas pekalongan disertai program studi dan fakultas peneliti</p> 
<p>Menyusun aktivitas peserta didik untuk mendampingi simulasi</p>	<p>Peneliti menambahkan aktivitas peserta didik yang dapat didownload pada link yang disediakan.</p>



4. *Implementation*

Tahap keempat merupakan implementasi penggunaan produk di sekolah. Uji coba produk dilakukan pada peserta didik kelas VIII C dengan jumlah peserta didik sebanyak 32 orang dan peneliti memberikan angket respon peserta didik. Pembagian angket respon peserta didik dilakukan sehari setelah uji coba media pembelajaran kepada peserta didik dengan tujuan peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran di sekolah maupun di rumah. Pembagian angket respon peserta didik bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dari media pembelajaran berbasis *google sites* yang dikembangkan.

5. *Evaluation*

Pada tahap evaluasi, peneliti membatasi penelitiannya hanya sampai menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *google sites* yang dikembangkan dapat dikatakan valid dan praktis. Berikut hasil penilaian dari angket validasi dan angket respon peserta didik yang dapat dilihat pada Tabel 5 dan Tabel 6.

Tabel 5. Rata-Rata Skor Penilaian Produk Oleh Validator

Komponen Penilaian	Rata - Rata Skor	Klasifikasi
A. MATERI		
Aspek Kelayakan Isi	4,167	Baik
1.1 Kesesuaian materi dengan CP dan TP	4,208	Sangat Baik

1.2 Keakuratan Materi	4,333	Sangat Baik
1.3 Proses Literasi Numerasi	3,958	Baik
Aspek Kelayakan Penyajian	4,458	Sangat Baik
2.1 Teknik Penyajian Materi	4,375	Sangat Baik
2.2 Pendukung Penyajian Materi	4,541	Sangat Baik
Aspek Kebahasaan	4,343	Sangat Baik
3.1 Dialogis dan Interaktif	4,187	Baik
3.2 Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	4,5	Sangat Baik
B. MEDIA		
Aspek Kemudahan Akses Media	4,156	Baik
4.1 Pengoperasian Media	3,75	Baik
4.2 Kompabilitas	4,5	Sangat Baik
4.3 Kelengkapan Dokumentasi	4	Baik
4.4 Keberfungsian Tombol	4,375	Sangat Baik
Aspek Kelayakan Grafik	4,198	Baik
5.1 Ukuran Tampilan Media	3,5	Baik
5.2 Desain Menu	4,468	Sangat Baik
5.3 Desain Isi Media	4,625	Sangat Baik
RATA - RATA TOTAL	4,29	SANGAT BAIK

Tabel 6. Rata - Rata Skor Penilaian Angket Respon Peserta Didik

No.	Komponen Penilaian	Rata - Rata Skor	Klasifikasi
1.	Kemudahan Penggunaan	4,2	Baik
2.	Manfaat	4,1	Baik
3.	Waktu	4,3	Sangat Baik
4.	Daya Tarik	4,5	Sangat Baik
5.	Proses Literasi Numerasi	4,4	Sangat Baik
RATA - RATA TOTAL		4,3	SANGAT BAIK

Berdasarkan hasil angket validasi media pembelajaran oleh 8 validator dan hasil angket respon peserta didik dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *google sites* materi statistika untuk melatih literasi numerasi peserta didik termasuk dalam kategori valid dan praktis sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *google sites* materi statistika untuk melatih literasi numerasi peserta didik mendapatkan nilai rata - rata 4,29 dengan klasifikasi valid berdasarkan penilaian dari validator dan mendapatkan nilai rata - rata 4,3 dengan klasifikasi praktis berdasarkan penilaian respon peserta didik. Media pembelajaran berbasis *google sites* materi statistika dapat digunakan sebagai salah satu pilihan media pembelajaran interaktif untuk peserta didik kelas VIII SMP dalam proses pembelajaran. Selain itu, perlu dikembangkannya media pembelajaran berbasis *google sites* untuk materi lain dalam melatih kemampuan literasi numerasi peserta didik atau kemampuan lainnya.

REFERENSI

A. Jari, Istiqomah, I. T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Google Sites pada Materi Program Linier. *Wacana Akad. Mayor II. Kependidikan*, 6(1), 39–48. Diakses dari

- <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/wacanaakademika/article/view/12150>
- Azis, T. N. (2019). Strategi pembelajaran era digital. *Annual Conference on Islamic Education and Social Sains (ACIEDSS 2019)*, 1(2), 308–318. Diakses dari <https://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/ACIEDSS/article/view/512>
- Illi, Y. I. N., & Khairunnisa, G. F. (2020). Peranan Media Pembelajaran Berbasis Android Ditinjau dari Kepribadian Peserta Didik. *Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science Education*, 1(3), 150–157. Diakses dari <https://doi.org/10.35719/mass.v1i3.41>
- Melly. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Materi Integral Berbasis Google Sites Di Smk Negeri 3 Barru. *Skripsi INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE*, 37–45. Diakses dari <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/>
- Nasikhah, A. D., & Karimah, S. (2022). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Google Sites Dengan Pendekatan Kontekstual Materi Transformasi Geometri. *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 3(2020), 2963–3222. Diakses dari <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/kip/article/view/1123>
- Pradana, O. R. Y., Cahyono, H., & Rahmawati, A. D. (2021). Pelatihan Pembelajaran Berbasis Edmodo Di Mts Darul Hikmah Ngompak Ngrambe Ngawi. *Indonesian Journal of Community Engagement (IJCE)*, 02(01), 8–13. Diakses dari https://www.researchgate.net/publication/353684916_PELATIHAN_PEMBELAJARAN_BERBASIS_EDMODO_DI_MTs_DARUL_HIKMAH_NGOMPAK_NGRAMBE_NGAWI
- Putri, C. F. A. (2023). Hubungan Kemandirian Belajar dan Literasi Numerasi Terhadap Computer Self Efficacy Peserta Didik Di Sekolah Dengan Akreditasi Baik. *Skripsi UIN Raden Intan*, 23–64. Diakses dari <http://repository.radenintan.ac.id/31466/>
- Safitri, R., Rahmawati, A. D., & Sasomo, B. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantu Google Sites dengan Pendekatan STEM di SMPN 1 Kasreman Ngawi. *Pedagogy*, 8(1), 233–249. Diakses dari <https://e-journal.my.id/pedagogy/article/view/2504>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Alfabeta.
- Triani, L., & Rofi'ah, S. (2023). Analisis Persepsi Guru Pada Pembelajaran Matematika Berbasis Literasi dan Numerasi. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2521–2529. Diakses dari <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/5942>