

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran Google Sites

Media pembelajaran merupakan segala hal seperti, alat, metode, atau teknik, yang dimanfaatkan untuk mengkomunikasikan materi atau bahan ajar untuk menarik perhatian, minat, perasaan, dan pikiran peserta didik, serta memperjelas materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan minat, motivasi, dan efektivitas dalam tahapan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu (Febrita & Ulfah, 2019). Media dalam pembelajaran berfungsi untuk memudahkann dan mendukung proses pembelajaran, serta meningkatkan mutu pembelajaran dan membantu tercapainya tujuan pembelajaran Media umumnya digunakan untuk mengumpulkan, memproses, dan menyampaikan kembali informasi baik secara visual maupun verbal (Aurora & Effendi, 2019; Magdalena et al., 2021)

Salah satu media pembelajaran yang relevan dengan generasi dan kondisi zaman saat ini ialah media pembelajaran website. Media pembelajaran website dianggap unggul karena membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien, menarik, serta memungkinkan proses belajar yang lebih interaktif, kondusif, hemat waktu, dapat meningkatkan motivasi peserta didik, dan memungkinkan pembelajaran dapat berlangsung dimanapun dan kapanpun (Sevtia et al., 2022). Selain itu, media pembelajaran berbasis website mampu merancang pembelajaran matematika yang dapat menarik perhatian, sehingga peserta didik tertarik untuk mengikuti pembelajaran matematika yang relevan dengan zaman (Novialdi et al., 2020; Yogi et al., 2023). Hal ini dikarenakan media pembelajaran website dalam mendukung peserta didik mendapatkan pengalaman belajar melalui berbagai metode, seperti membaca teks, mendengar dan menonton video, berdiskusi, Persentase, serta berlatih melalui simulasi. Dalam pengembangannya media pembelajaran website harus memperhatikan faktor teknis, seperti tampilan visual, aksesibilitas, dan navigasi yang memudahkan pengguna (Abdurrokhim et al., 2022)

Media pembelajaran website yang dapat dimanfaatkan ialah google sites, Google sites merupakan bagian ciptaan google sejak 2008 yang memiliki fitur sebagai situs kunjungan yang dapat diakses secara bebas tanpa biaya, google sites dikelola dalam bentuk website dan tanpa menggunakan bahasa pemrograman, serta dapat digunakan saja selama komputer atau *smartphone* pengguna dapat mengakses jaringan internet (Khair et al., 2022). Google sites mempunyai tampilan pengeditan yang mudah untuk dijalankan tanpa bahasa pemrograman, dengan tagline Pindahkan, seret dan lepas, edit, selesai. Google sites memberikan banyak fitur sisipan yang terintegrasi dengan drive, youtube, dokumen. Slide, spreadsheet, formulir, kalender, peta, diagram, dan link media sosial (Mahalasari, 2022). Goggle sites juga menyediakan fitur sematkan dengan URL dan sematkan embed code guna mendukung searchable (dapat ditelusuri), terdapat fitur tema yang telah disediakan untuk memudahkan desain tampilan dan tema yang dapat dikustom sesuai yang diinginkan (Kamilah et al., 2023). Fitur-fitur yang telah disediakan dapat digunakan guna mengembangkan goggle sites sebagai media pembelajaran.

B. Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan pemecahan masalah merupakan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang mengharuskan peserta didik untuk mengintegrasikan semua pengetahuan yang telah diperoleh atau dimiliki, sehingga dapat membentuk pemahaman baru yang akan dimanfaatkan untuk menyelesaikan masalah (Agsya et al., 2019). Kemampuan pemecahan masalah matematis sangat krusial untuk ditingkatkan dalam pembelajaran matematika, agar peserta didik dapat mengimplementasi ketika dihadapkan dengan permasalahan sehari-hari dan menyelesaikannya dengan tepat tanpa menimbulkan masalah baru. Pemecahan masalah juga merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam pembelajaran matematika (Handayani et al., 2023; Saputra et al., 2023)

Keterampilan pemecahan masalah dapat mendorong peserta didik untuk mempraktikkan strategi dan konsep yang telah miliki untuk menyelesaikan masalah. Saat menyelesaikan tantangan, diharapkan peserta didik bukan sekedar fokus pada hasil akhir, tetapi lebih mengutamakan strategi dan proses

yang digunakan, sehingga mereka dapat mengembangkan daya pikir, kreativitas, ketekunan, rasa ingin tahu, serta kepercayaan diri dalam berbagai situasi (Lilisantika & Roesdiana, 2023). Aspek yang dapat mempengaruhi kemampuan memecahkan masalah meliputi pemilihan strategi, pokok materi, tingkat kesulitan materi, motivasi dari pendidik, kemampuan awal peserta didik, lingkungan belajar, dukungan keluarga, dan media pembelajaran (Artinta & Fauziah, 2021). Seorang peserta didik dianggap terampil dalam memecahkan masalah apabila memenuhi indikator pemecahan masalah, yaitu dengan memahami masalah, merencanakan pemecahan, dan berhasil menyelesaikan masalah tersebut, Kriteria ini dikenal dengan indikator pemecahan masalah (Hendriani et al., 2021)

Indikator pemecahan masalah berdasarkan Polya (Kurniasari & Warniasih, 2022) yang membagi indikator pemecahan masalah menjadi, 1. *Understanding the problem* (memahami masalah) 2. *Devising a plan* (merencanakan pemecahan) 3. *Carrying out the plan* (menyelesaikan masalah sesuai rencana) 4. *Looking back* (memeriksa hasil yang diperoleh dan memberi kesimpulan)

Tabel 2.1 Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah

Indikator	Deskripsi
Memahami masalah	Peserta didik dapat menuliskan dengan jelas apa yang sudah diketahui dan ditanyakan atau dicari dalam soal
Menyusun strategis atau rencana penyelesaian	Peserta didik mampu menentukan langkah dalam menyelesaikan masalah seperti memilih rumus serta membuat tabel dan grafik
Menyelesaikan masalah sesuai dengan rencana yang telah dibuat	Peserta didik mampu membuat perencanaan atau melaksanakan rencana yang sudah dibuat. Penyelesaian masalah dilakukan secara urut dan sistematis
Memeriksa kembali jawaban	peserta didik mampu menyimpulkan jawaban yang diperoleh dan mengecek ulang atau memverifikasi kembali jawaban

(adopsi Fariz & Dewi, 2022)

Kemampuan pemecahan masalah yang meningkat disetiap pertemuan dan memperoleh hasil belajar yang sangat baik dengan menggunakan metode pemecahan masalah menurut Polya. Penerapan model pembelajaran pemecahan masalah Polya juga efektif dalam mendorong peserta didik untuk memahami, menerjemahkan, menafsirkan, serta menyimpulkan konsep matematika dari masalah yang diberikan. Oleh karena itu, indikator kemampuan pemecahan masalah polya digunakan dalam penelitian (Putri et al., 2019; I. E. Sari et al., 2022)

C. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan kekuatan atau kekuatan yang penggerak yang berasal dari dalam diri ataupun luar seseorang, yang memotivasi untuk belajar. Motivasi ini menjadi faktor yang memicu munculnya keinginan dari dalam diri peserta didik untuk belajar dengan sukarela dan tanpa paksaan untuk memperoleh hasil belajar yang optimal (Agsya et al., 2019; Pujiastuti, 2020). Motivasi memiliki peran sangat penting untuk menumbuhkan semangat belajar, sehingga proses belajar dapat berjalan dengan lancar dan menghasilkan pencapaian belajar yang optimal sebab seiring adanya motivasi, peserta didik akan belajar dengan giat, tekun, dan memiliki fokus dalam proses pembelajaran. Peserta didik yang tidak cukup termotivasi untuk belajar cenderung kesulitan dalam melaksanakan kegiatan belajar dengan baik, sehingga hasil belajarnya pun menjadi rendah. Sebaliknya, peserta didik dengan motivasi tinggi lebih mungkin mencapai hasil belajar yang optimal (Febrita & Ulfah, 2019; Yogi et al., 2023)

Peserta didik yang mempunyai motivasi belajar ditandai melalui adanya keinginan kuat atau hasrat untuk berhasil, seperti keinginan dari dalam diri untuk meraih kesuksesan dalam hidup, dorongan untuk konsisten dalam belajar, serta kesadaran bahwa belajar adalah salah satu keperluan utama dalam hidup mereka. (Aurora & Effendi, 2019)

1. Motivasi Intrinsik

Motivasi Intrinsik merujuk pada motivasi atau dorongan yang berasal dari dalam diri seseorang, hal ini mengindikasikan bahwa

seseorang terdorong untuk melakukan sesuatu dikarenakan menemukan kepuasan, kesenangan atau minat dalam hal tersebut, contohnya keinginan.

2. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi Ekstrinsik merujuk pada dorongan atau insentif yang datang dari luar individu, seperti hadiah, pujian, atau hukuman. Seseorang berpartisipasi bukan karena mereka menikmatinya atau menganggapnya menarik. Melainkan untuk memperoleh hadiah atau menghindari hukuman. Contohnya keinginan untuk meraih nilai tinggi atau mendapatkan penghargaan dari pendidik. (Anggraeni et al., 2024)

Hamzah B uno mengatakan bahwa peserta didik yang mempunyai motivasi dalam pembelajaran mempunyai beberapa indikator, sebagai berikut:

1. Hasrat untuk berhasil, peserta didik memiliki keinginan untuk berhasil dalam pelajaran.
2. Dorongan dan kebutuhan belajar, peserta didik memahami bahwa belajar itu penting.
3. Harapan dan cita-cita dimasa depan, peserta didik bersemangat dalam mewujudkan impiannya dalam mengapai cita-cita
4. Penghargaan belajar, peserta didik menerima nilai dan penghargaan atau pengakuan yang mendorong peserta didik agar berusaha lebih baik lagi.
5. Kegiatan pembelajaran yang menarik, kegiatan yang menari menjadikan peserta didik tidak bosan dan fokus pada pembelajaran.
6. Lingkungan belajar yang kondusif, memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan optimal