

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GOOGLE SITE UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH DAN  
MOTIVASI**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Malang  
Sebagai Salah Satu Prasyarat untuk Mendapatkan  
Gelar Sarjana Pendidikan Matematika



Oleh:

Wulanda

NIM: 201810060311164

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

SKRIPSI

JUDUL

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GOOGLE SITES UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH DAN  
MOTIVASI

Oleh:

Wulanda

NIM: 201810060311164

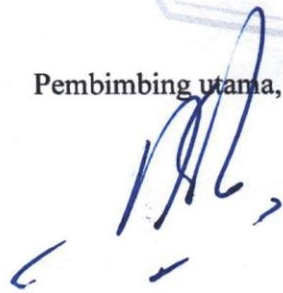
Telah memenuhi persyaratan untuk dipertahankan

Di depan dewan penguji dan disetujui

Pada tanggal 30 Juni 2025

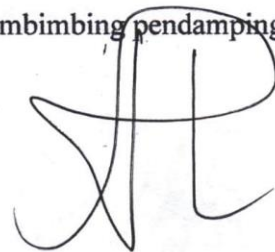
Menyetujui:

Pembimbing utama,



Prof. Dr. Mohammad Syaifuddin, M.M

Pembimbing pendamping.



Dr. Dwi Reni Susanti, M. Pd.,

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Dengan Judul

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GOOGLE SITE UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH DAN  
MOTIVASI

Oleh:

Wulanda

NIM: 201810060311164

Telah dipertahankan di depan dewan penguji dan diterima sebagai salah satu  
persyaratan memperoleh Gelar sarjana pendidikan matematika, disahkan Pada 30  
Juni 2025

Mengesahkan:

Prof. Dr. Trisakti Handayani, M.M  
Dekan FKIP-UMM



Prof. Dr. Trisakti Handayani, M.M

Dewan Penguji

1. Prof. Dr. Mohammad Syaifuddin, M.M
2. Dr. Reni Dwi Susanti, M.Pd
3. Siti Khoiruli Ummah, M.Pd
4. Zukhrufurrohmah, M.Pd

Tanda Tangan

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Wulanda

Tempat/Tgl Lahir : Fakfak/ 23 Desember 1999

NIM : 201810060311164

Fak/Prodi : Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Matematika

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Google Site Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Motivasi” adalah hasil karya saya sendiri. Dan di dalamnya tidak terdapat karya ilmiah orang lain dalam bentuk apapun kecuali kutipan yang disebutkan sumbernya
2. Apabila ternyata dalam naskah ini terbukti ada unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia diproses secara hukum, serta skripsi dan gelar akademik dibatalkan
3. Skripsi ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan hak bebas royalti non-eksklusif.

Malang, 30 juni 2025

Yang menyatakan



SEPLUH RIBU RUPIAH  
METERAI  
TRAPEL  
6F98EAMX.27285700

Wulanda

NIM: 201810060311164

### Lembar Hasil Deteksi Persentase Similarity (Kesamaan)

#### Karya Ilmiah Mahasiswa

Lembar Hasil Deteksi Plagiasi ini menyatakan bahwa mahasiswa:

Nama : Wulanda

NIM : 201810060311164

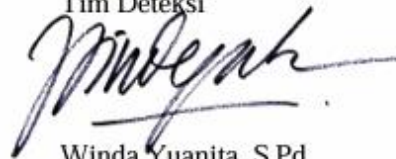
Telah melalui cek kesamaan Karya Ilmiah (Skripsi) Mahasiswa dengan hasil sebagai berikut:

Bagian Skripsi	Persentase Kesamaan
Pendahuluan	5%
Kajian Pustaka	24%
Metode Penelitian	34%
Hasil dan Pembahasan	14%
Kesimpulan dan Saran	0%

Dengan ini disimpulkan bahwa hasil deteksi plagiasi telah memenuhi syarat ketentuan yang diatur pada Peraturan Rektor No. 2 Tahun 2017.

Malang, 20 Juni 2025

Tim Deteksi



Winda Yuanita, S.Pd

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GOOGLE SITE UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH DAN  
MOTIVASI**

**Wulanda**

**Sarjana Pendidikan Matematika**

**Direktorat Program Sarjana Universitas Muhammadiyah Malang**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Google Site yang valid, mengetahui peningkatan motivasi setelah menggunakan media pembelajaran, dan mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah setelah menggunakan media pembelajaran google site. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian ialah peserta didik sekolah menengah pertama swasta kelas VIII. Instrumen yang digunakan meliputi angket validasi media dan materi oleh ahli, soal pretest dan posttest, serta angket motivasi belajar peserta didik. Hasil validasi menunjukkan bahwa media dinyatakan sangat valid dengan persentase 82,5% dari ahli media dan 81% dari ahli materi. Hasil implementasi menunjukkan adanya peningkatan skor posttest 75.41% dibandingkan dengan skor pretest 32.91%, yang mengindikasikan bahwa media pembelajaran google site dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Selain itu, hasil angket motivasi menunjukkan bahwa 55% peserta didik berada pada kategori motivasi tinggi dan 45% pada kategori sedang, yang berarti media juga berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran Google Site yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan sebagai alternatif pembelajaran digital yang mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar peserta didik.

**Kata kunci:** media pembelajaran google site, kemampuan pemecahan masalah, motivasi

## KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kepada Allah Subhanahu wa ta'ala karena berkat limpahan rahmat dan kehendak-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Google Site Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Motivasi” ini dengan sebaik-baiknya. Penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik atas keridhoan Allah Subhanahu wa ta'ala dan juga kerja sama, bimbingan serta bantuan dari semua pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Mohammad Syaifuddin, M. M dan Ibu Reni Dwi Susanti, M.Pd, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dengan baik dalam penyusunan karya tulis ini.
2. Keluarga saya, terutama Ibu saya sumartini mu'in dan bapak saya Landare, yang selalu memberikan dukungan, memberikan kasih sayang yang tiada tara sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ini.
3. Kepada saudara-sudara dan keponakan saya, alfatih, arumi, hayyin, dan hagia sofia yang memberikan saya semangat setiap harinya
4. Sahabat saya yang mendukung, membantu serta menemani saya dalam proses pengerjaan karya tulis ini.

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
HASIL DETEKSI PRESENTASE SIMILARITY (KESAMAAN).....	iv
ABSTRAK .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I.....	1
A. Latar Belakang .....	1
BAB II.....	9
A. Media Pembelajaran Google Sites .....	9
B. Kemampuan Pemecahan Masalah.....	10
C. Motivasi Belajar .....	12
BAB III .....	14
A. Jenis Penelitian.....	14
B. Tempat Dan Pelaksanaan .....	15
C. Subjek Penelitian.....	16
D. Teknik Pengumpulan Data.....	16
E. Instrumen Penelitian.....	16
F. Teknik Analisis Data.....	20
BAB IV .....	23
A. Hasil Penelitian .....	23
B. Pembahasan Penelitian.....	35
BAB V.....	38
A. Kesimpulan .....	38
B. Saran.....	39
DAFTAR RUJUKAN .....	40
LAMPIRAN PENELITIAN.....	47

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah .....	11
Tabel 3.1 kisi-kisi Penilaian Kemampuan Pemecahan Masalah .....	17
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Materi .....	18
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Media .....	19
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar .....	19
Tabel 3.5 Skala Penilaian Angket Validitas .....	20
Tabel 3.6 Kriteria Interpretasi Validasi .....	21
Tabel 3.7 Kriteria Interpretasi N-Gain .....	21
Tabel 3.8 Kriteria Interpretasi Motivasi Belajar .....	22
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi .....	32
Tabel 4.2 Revisi Ahli Media .....	32
Tabel 4.3 Hasil Angket Motivasi Belajar .....	34
Tabel 4.4 Rekapitulasi Katergori Kemampuan .....	34
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Pretest, Posttest, dan N-Gain .....	34

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Rancangan Halaman Awal.....	25
Gambar 2. Rancangan Halaman Materi.....	25
Gambar 3. Rancangan Halaman Latihan.....	26
Gambar 4. Tampilan Halaman Awal.....	28
Gambar 5. Tampilan Halaman Awal.....	28
Gambar 6. Tampilan Halaman Latihan.....	29
Gambar 7. Tampilan Halaman Kuis.....	30
Gambar 8. Tampilan Halaman Game.....	30
Gambar 9. Tampilan Halaman Soal Latihan.....	31



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Validasi ahli.....	47
Lampiran 2. Hasil rekapitan N-Gain dan Motivasi .....	52
Lampiran 3. Dokumentasi Penelitian.....	54



## DAFTAR RUJUKAN

- Abdurrokhim, A., Kuswandi, D., & Ulfa, S. (2022). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Web Dengan Pendekatan Guided Discovery Berbantuan Hypermedia Untuk Siswa SMP. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(2), 121–131. <https://doi.org/10.17977/um038v5i22022p121>
- Agsya, F. M., Maimunah, & Roza, Y. (2019). ANALISIS KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH DITINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR SISWA MTS. *Symmetry | Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 4(2), 146–159.
- Aini, D. F. N., Kumalasani, M. P., & Kusumaningtyas, D. I. (2023). Kualitas Media Pembelajaran Digital Mahasiswa PGSD. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(2), 238–252. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i2.25976>
- Alit, D. M., & Tejawati, N. L. P. (2023). Smart Classroom: Digital Learning Generation Z and Alpha. *Seminar Nasional (PROSPEK II) "Transformasi Pendidikan Melalui Digital Learning Guna Mewujudkan Merdeka Belajar," Prospek II*, 277–288.
- Ambarwati, M. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Web Game untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran Matematika SD. *Mimbar PSGD Undiksha*, 7(2), 65–71.
- Anggraeni, S. A., Afifah, N. L., & Cantika, M. yanti. (2024). Pentingnya Peran Motivasi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Karimah Tauhid*, 3(4), 4083–4090. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i4.12742>
- Anwar, F. (2022). Generasi Alpha: Tantangan dan Kesiapan Guru Bimbingan Konseling dalam Menghadapinya. *At-Taujih: Bimbingan Dan Konseling Islam*, 5(2), 68–80. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/Taujih/article/view/16093>
- Artinta, S. V., & Fauziah, H. N. (2021). Faktor yang Mempengaruhi Rasa Ingin Tahu dan Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa pada Mata Pelajaran IPA SMP. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 1(2), 210–218. <https://doi.org/10.21154/jtii.v1i2.153>
- Aurora, A., & Effendi, H. (2019). JTEV (JURNAL TEKNIK ELEKTRO DAN VOKASIONAL) Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-learning terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa di Universitas Negeri Padang. *Universitas Negeri Padang. JTEV*, 5(2), 11–16. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jtev/index>
- Budiastuti, Y. (2020). Pengaruh Gaya Kognitif dan Resiliensi Matematis Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika (Studi Expost facto Pada SMK Swasta Di Kabupaten Bekasi). *Alfarisi: Jurnal Pendidikan MIPA*, 3(3), 31–40.

<https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/alfarisi/article/view/5759>

- Ciung, M. V., Istiqomah, I., & Taufiq, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Google Sites pada Materi Deret Aritmatika. *CIRCLE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(01), 41–50. <https://doi.org/10.28918/circle.v2i01.5100>
- Faidah, L. N. (2024). Peningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada Materi Aritmatika Sosial dengan Pembelajaran Berbasis Video. *Buletin Edukasi Indonesia*, 3(02), 70–79. <https://doi.org/10.56741/bei.v3i02.546>
- Fariz, R., & Dewi, N. R. (2022). Kajian Teori: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Articulate Storyline 3 Pada Model Preprospec Berbantuan TIK untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Prisma*, 5, 304–310. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding DPNPM Unindra 2019*, 0812(2019), 181–188.
- Habuke, F., Hulukati, E., & Pauweni, K. A. . (2022). Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Melalui Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Pada Materi Peluang. *Euler: Jurnal Ilmiah Matematika, Sains Dan Teknologi*, 10(1), 103–110. <https://doi.org/10.34312/euler.v10i1.14496>
- Handayani, T., Sutiarmo, S., Firdaus, R., Lampung, U., & Bandar, K. (2023). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS FlipaClip TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS DAN KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA. *Histogram: Jurnal Pendidikan Matematika* 7(1), 7(1), 350–366.
- Hendriani, M., Melindawati, S., & Mardicko, A. (2021). Keterampilan Pemecahan Masalah Matematika di Era Revolusi Industri 4.0 Siswa SD. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 892–899. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.477>
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Irawan, D. C., Aziz, M. Z., & Wibisono, I. G. A. B. (2024). Hubungan antara motivasi siswa dengan efektivitas pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. *Jurnal Olahraga Pendidikan Indonesia (JOPI)*, 3(2), 105–115. <https://doi.org/10.54284/jopi.v3i2.303>
- Kamilah, S. F., Wahyuni, I., & Ratnasari, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Menggunakan Google Sites Pada

- Materi Ekosistem Kelas X SMA. *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 9(3), 176–181. <https://doi.org/10.22437/biodik.v9i3.25523>
- Khair, S. N., Iskandar, R. S. F., & Sukmawati, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Google Sites pada Materi Segitiga dan Segiempat. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika UMT*, 22, 201–209.
- Kristanto, I., & Afifah, D. S. N. (2022). SIJAMET (Sijago Matematika): Media Pembelajaran Berbasis Google Sites pada Materi Peluang. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 8(1), 63. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v8i1.14076>
- Kurniasari, R. H., & Warniasih, K. (2022). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Materi Lingkaran. *Indonesian Journal Of ...*, 2(4), 204–218. <http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/88>
- Lilisantika, & Roesdiana, L. (2023). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMA dalam Menyelesaikan Soal Cerita SPLTV. *Didactical Mathematics*, 5(2), 232–246. <https://doi.org/10.31949/dm.v5i2.5480>
- Lutfiyana, L., Pujiastuti, E., & Kharisudin, I. (2023). Systematic Literature Review: Resiliensi Matematis dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 2167–2177. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2445>
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., Sutriyani, & Khoirunnisa. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri Bunder III. *BINTANG: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 377–386. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Mahalasari. (2022). Pemanfaatan Google Site dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan ( SMK ). *Jurnal Salimiya*, 3(3). <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/salimiya>
- Mahuda, I., Meilisa, R., & Nasrullah, A. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS ANDROID BERBANTUAN SMART APPS CREATOR DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1745–1756.
- Miftahussa'adiah. (2021). ANALISIS PENGGUNAAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB BAGI MAHASISWA. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 1, 54–59. <https://doi.org/10.31764>
- Minarti, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Website Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Materi Gaya Kepemimpinan Umar Bin Abdul Di MTS NO.32 Lamasi. *Skripsi*, 32, 12–21.
- Muhtasyam, A., & Novaliyosi. (2023). Systematic Literature Review: Resiliensi

- Matematis dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Histogram : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 34–35. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2445>
- Munawaroh, A. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Situs Web Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Materi Struktur Dan Fungsi Jaringan Tumbuhan Development of Website-Based Learning Media to Increase Learning Motivation on The Structure and Function of Plant Tis. *BioEdu*, 11(3), 579–588. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>
- Muthhoroh, D., Zulkifli, M., Bondowoso, K., Bondowoso, K., & Bondowoso, K. (2023). Peran Media Pembelajaran Pada Kegiatan Belajar Mengajar Siswa Siswi Smpn 5 Bondowoso. *Sintesis (Jurnal Bimbingan Dan Konseling)*, 1(1), 1–8.
- Nadia, H., Sukmawati, R. A., & Kaspul. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Materi Pengetahuan Dasar Pemetaan Dengan Metode Tutorial. *Computing and Education Technology Journal*, 3(1), 55. <https://doi.org/10.20527/cetj.v3i1.8404>
- Novialdi, N., Zubaidah Amir MZ, & Thahir, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep Siswa SMK Negeri 5 Pekanbaru. *Milenial: Journal for Teachers and Learning*, 1(1), 25–33. <https://doi.org/10.55748/mjtl.v1i1.18>
- Nuriansyah, F. (2020). Efektifitas Penggunaan Media Online Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Saat Awal Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia*, 1(2), 85–90. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JPEI/article/view/28346>
- Nuryati, Subadi, T., Muhibbin, A., Murtiyasa, B., & Sumardi. (2022). Pembelajaran Statistik Matematika Berbantuan Website Google Sites (Quizizz) di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 2486–2494. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Pubian, Y. M. (2022). Penggunaan Media Google Site Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Efektifitas Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Akademika*, 11(01), 163–172. <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i01.1693>
- Pubian, Y. M., & Herpratiwi. (2022). PENGGUNAAN MEDIA GOOGLE SITE DALAM PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIFITAS BELAJAR PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(01), 163–172. <https://doi.org/https://doi.org/10.34005/Akademika.v11i01.1693> Naskah
- Pujiastuti, H. (2020). ANALISIS KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH DITINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 1–10.

- Purnamasari, R. Y. D., & Wahyudi. (2021). Pengembangan Media Petualangan Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Materi Bangun Datar di SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1120–1126. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1376>
- Putri, D. K., Sulianto, J., & Mira Azizah. (2019). Kemampuan Penalaran Matematis Ditinjau dari Kemampuan Pemecahan Masalah. *International Journal of Elementary Education*, 3(3), 351–357. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE>
- Rikani, Istiqomah, & Taufiq, I. (2021). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis google sites pada materi sistem persamaan linier tiga variabel(SPLTV). *SEMINAR NASIONAL MATEMATIKA DAN PENDIDIKAN MATEMATIKA (6thSENATIK)*, 54–61. <https://sites.google.com/view/spltvsm>.
- Robbani, I. A., & Sumartini, T. S. (2023). Kemampuan pemecahan masalah matematis ditinjau dari motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, 2(2), 185–192. <https://doi.org/10.31980/powermathedu.v2i2.3049>
- Santi, T. E. (2024). Merancang Masa Depan Pendidikan: Inovasi dalam Desain Pembelajaran untuk Generasi Z dan Alfa. *SEMINAR NASIONAL HASIL RISET DAN PENGABDIAN*, 6, 738–746.
- Saputra, R. J., Sofyan, D., & Mardiani, D. (2023). Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa ditinjau dari self-confidence siswa pada materi bangun ruang sisi datar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, 2(1), 79–92. <https://doi.org/10.31980/powermathedu.v2i1.2719>
- Sari. (2021). Profil Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMK Materi Program Linear Menggunakan Model Problem Based Learning. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 6(2), 27–39. <https://ejournal.unib.ac.id/jpmr/article/view/16119%0Ahttps://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr/article/download/16119/8153>
- Sari, I. E., Irwan, I., Musdi, E., & Yerizon, Y. (2022). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Scientific Approach Menggunakan Macromedia Flash untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *PENDIPA Journal of Science Education*, 6(2), 386–393. <https://doi.org/10.33369/pendipa.6.2.386-393>
- Sari, N. K. A. I., Suharta, I. G. P., & Parwati, N. N. (2025). *PENGEMBANGAN E-LKPD INTERAKTIF BERBASIS PBL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS MATERI TRIGONOMETRI SMA KELAS X*. 8(1), 1–14. <https://doi.org/10.17977/um038v8i12025p001>
- Sevtia, A. F., Taufik, M., & Doyan, A. (2022). Pengembangan Media

- Pembelajaran Fisika Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Konsep dan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1167–1173. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3.743>
- Sitinjak, E. K. (2022). Penggunaan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 19–25. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45006>
- Sulistiyawati, N. L. G., Suarjana, I. M., & Wibawa, I. M. C. (2022). Pengembangan Media Website Berbasis Google Sites pada Materi Statistika Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Surur, M., Kartika, L. D., Fahri, A., Sugianto, R., Jannah, S., & Udzri, K. R. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital. *Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 8(1), 26–43. <https://doi.org/10.33369/jurnalinovasi.v4i1.27417>
- Tambunan, M. A., & Siagian, P. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEBSITE (GOOGLE SITES) PADA MATERI FUNGSI DI SMA NEGERI 15 MEDAN. *Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia*, 1(9), 1278–1285.
- Urba, M., Ramadhani, A., Afriani, A. P., & Suryanda, A. (2024). Generasi Z: Apa Gaya Belajar yang Ideal di Era Serba Digital? *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 50–56. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2265>
- Wahyudi, S. U., Nugrahani, F., & Widayanti, M. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GOOGLE SITES PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA Samsuri Untung Wahyudi Program Pascasarjana Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo Farida Nugrahani Program Pascasarjana Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo Mukt. *Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(3), 1064–1082. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2446>
- Wahyuni, I. A. G. S., Astawa, I. W. P., & Suharta, I. G. P. (2020). Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa pada Materi Persamaan dan Pertidaksamaan Linear. *Jurnal Pendidikan*, 14(September), 723–731.
- Wardani, K. W., & Setyadi, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Macromedia Flash Materi Luas dan Keliling untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 73–84. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i1.p73-84>
- Yogi, N. D. M., Mardi, M., & Pratama, A. (2023). Pengembangan Pembelajaran Daring dan Media Online Terhadap Kemandirian Belajar yang Dimediasi Motivasi Belajar Siswa SMA. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan*

*Pembelajaran*, 4(2), 1089–1106. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.397>

Zebua, N. K., Mendrofa, R. N., Mendrofa, N. K., & Harefa, A. O. (2024). *Pengembangan Video Berbantuan Doratoon dalam Pembelajaran Flipped Classroom untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis*. 4(August), 900–914.

Zulfikar, S. (2021). Penggunaan Website dan Internet dalam Pembelajaran. *Journal of Instructional and Development Researches*, 1(3), 106–111. <https://doi.org/10.53621/jider.v1i3.70>

