



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 2 Tahun 2022 Halaman 2486 - 2494

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pembelajaran Statistik Matematika Berbantuan Website Google Sites (Quizizz) di Sekolah Dasar

Nuryati^{1✉}, Tjipto Subadi², Ahmad Muhibbin³, Budi Murtiyasa⁴, Sumardi⁵

Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia^{1,2,3,4,5}

E-mail: q200200008@student.ums.ac.id¹, tjipto.subadi@ums.ac.id², am215@ums.ac.id³,
budi.murtiyasa@ums.ac.id⁴, sum254@ums.ac.id⁵

Abstrak

Latar Belakang penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pembelajaran Statistik Matematika Berbantuan Website Google Sites (Quizizz) di Sekolah Dasar di SD Negeri Sumogawe 01, Kab.Semarang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilakukan pada kepala sekolah, guru dan peserta didik. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara. Instrument Analisis data dilakukan dengan (1) Reduksi data; peneliti melakukan proses pemilihan atau seleksi, pemusatan perhatian atau pemfokusan, penyederhanaan, dan pengabstraksian dari semua jenis informasi yang mendukung data penelitian. (2) Sajian data; sekumpulan informasi yang memberi kemungkinan kepada peneliti untuk menarik simpulan dan pengambilan tindakan. (3) Penarikan Simpulan: Peneliti harus berusaha menemukan makna berdasarkan data yang telah digali secara teliti, lengkap, dan mendalam. Teknik penilaian untuk memeriksa keabsahan data menggunakan triangulasi. Triangulasi yang digunakan triangulasi sumber dan triangulasi metode. Hasil: Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Pemanfaatan media website google sites (quizizz) dapat membantu peserta didik aktif dalam pembelajaran Matematika Statistik materi penyajian data di kelas 5. (2) Media pembelajaran website berbantuan google site membantu peserta didik mengulang pelajaran tanpa terikat tempat dan waktu. (3) Penyisipan Quizizz pada simulasi Latihan evalusia di google sites mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyajikan data statistik.

Kata Kunci: Statistik matematika, Website Google sites, Quizizz.

Abstract

The background of this study aims to determine the Learning of Rocky Mathematics Statistics on the Google Sites Website in Elementary Schools at SD Negeri Sumogawe 01, Semarang Regency. The method used in this research is descriptive qualitative. This research was conducted on principals, teachers and students. The technique used in this research is observation and interview. Instrument Data analysis was carried out by (1) data reduction; Researchers carry out the process of selecting or selecting, focusing or focusing, simplifying, and abstracting all types of information that support research data. (2) data presentation; a collection of information that allows researchers to draw conclusions and take action. (3) Drawing Conclusions: Researchers must try to find meaning based on data that has been dug carefully, completely, and deeply. Assessment technique to check the validity of the data using triangulation. Triangulation used source triangulation and method triangulation. Results: The results of this study indicate that (1) the use of the google site media website can help active students in learning Mathematics Statistics data presentation material in class 5. (2) The google site-assisted website learning media helps students repeat lessons regardless of place and time. (3) The insertion of Quizizz in simulations. Evaluation exercises on google sites can improve students' ability to present statistical data.

Keywords: Mathematical statistics, Google sites website.

Copyright (c) 2022 Nuryati, Tjipto Subadi, Ahmad Muhibbin, Budi Murtiyasa, Sumardi

✉ Corresponding author :

Email : q200200008@student.ums.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2377>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 2 Tahun 2022
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Pembelajaran sebagai proses komunikasi dua arah, terjadi antara guru dan peserta didik. Guru sebagai pengajar dan peserta didik yang melakukan belajar. Peranan guru dalam pembelajaran bukan semata-mata memberikan informasi, melainkan juga mengarahkan dan memberi fasilitas belajar agar proses belajar lebih memadai. Pembelajaran (Faizah, 2020) dapat diartikan sebagai proses belajar yang dibangun guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik, serta dapat meningkatkan kemampuan untuk meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran.

Proses pembelajaran membutuhkan media pembelajaran sebagai pendukung proses pembelajaran. Tujuannya adalah untuk membangkitkan minat serta keinginan peserta didik untuk belajar. Apabila media yang digunakan tidak variatif dan hanya gambar saja, maka proses belajar mengajar akan terkesan kaku dan tidak hidup. A adanya fenomena-fenomena pembelajaran yang terjadi saat ini membuat guru senantiasa berpikir kreatif dalam menyusun media pembelajaran agar menarik minat peserta didik untuk belajar. Salah satu hasil dari berpikir kreatif tersebut ialah dengan menciptakan media pembelajaran interaktif (Jerry Radita Ponza et al., 2018).

Media pembelajaran interaktif di Sekolah Dasar pada mata pelajaran Matematika berperan penting dalam meningkatkan minat peserta didik dalam belajar. Matematika di sekolah merupakan matematika yang telah dipilah-pilah dan disesuaikan dengan tahap perkembangan intelektual peserta didik dan matematika salah satu ilmu yang digunakan sebagai sarana dalam mengembangkan kemampuan berpikir bagi para peserta didik. Perbedaan antara matematika sebagai ilmu dengan matematika sekolah memiliki sedikit perbedaan. Perbedaan itu dalam bentuk penyajiannya, pola pikir, keterbatasan semesta, dan tingkat keabstrakannya (Muslihatun et al., 2019).

Media pembelajaran yang dapat menarik bagi peserta didik untuk saat ini adalah media pembelajaran yang interaktif. media pembelajaran interaktif ini dapat mengkatifkan siswa belajar dua arah. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik adalah pembelajaran berbasis web. Dari beberapa penelitian sebelumnya pembelajaran berbasis web dapat membantu proses dan hasil belajar dengan baik (Rahmadani et al., 2018). Media pembelajaran web interaktif yang dapat diterapkan salah satunya adalah google sites. Google sites dapat digunakan secara interaktif dengan menggunakan akun google. Sejalan dengan penelitian (Ramadhan Anggit Sastrawan, 2021) penggunaan media pembelajaran berbasis web efektif dan efisien dilakukan karena meningkatkan hasil peserta didik. Hal ini juga sejalan dengan penelitian (Aini & Relmasira, 2018) bahwa Google sites sangat berpotensi sebagai media pembelajaran bahasa inggris di dalam dan luar kelas dengan dukungan adanya jaringan internet. Google Sites merupakan salah satu produk dari google yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis website e-learning (Taufiq et al., 2021).

Penyajian data pada pembelajaran Matematika Kelas 5 Sekolah Dasar Materi Statistik dalam proses pembelajarannya peserta didik mengalami kesulitan dalam menyajikan data statistik. Kesulitan peserta didik dalam menyajikan data ini dibutuhkan cara pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik dalam menyelesaikan masalah kesulitan menyajikan data statistic. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru adalah menghadirkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang sedang diminati saat ini adalah media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif diharapkan mampu membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Data adalah keterangan nyata yang dapat diakui kebenarannya. Data bukanlah hasil final dan membutuhkan pengolahan. Pengolahan data inilah yang disajikan menjadi akhir yang valid. Membaca data merupakan melihat dan memahami isi yang tertulis sedangkan kata menafsirkan adalah menangkap maksud perkataan tidak menurut apa adanya saja, melainkan diterapkan apa yang tersirat untuk dapat menafsirkan data, diperlukan prasyarat bahwa peserta didik harus mampu membaca data terlebih dahulu. Untuk menafsirkan data diperlukan kemampuan mendeskripsikan tulisan dari data dan diperlukan kemampuan

mendeskripsikan apa yang tersirat dengan mengutarakan pendapatnya sendiri sesuai data yang ada atau prediksi yang ada pada data.

Pemanfaatan quizizz yang disisipkan di media pembelajaran google sites pada menu simulasi evaluasi. Diharapkan pemanfaatannya mampu menyelesaikan permasalahan pembelajaran Matematika pada materi penyajian data di kelas 5. Hal ini berdasarkan keadaan awal peserta didik dalam mendalami materi penyajian data. Hasil yang diperoleh dalam praktik pembelajaran 25 peserta didik dari 37 peserta didik belum dapat menyajikan data dengan baik. Hal ini terbukti Ketika peserta didik menyajikan data pekerjaan orang tua yang ada didalam kelas 5. Data yang diperoleh sudah dapat disajikan . Penyajian datanya sudah dalam bentuk berbagai bentuk diagram . tetapi hasil penyajian datanya belum bisa dibaca secara akurat.

Tujuan dari penggunaan media google sites dengan menyisipkan quiziz pada simulasi evaluasi pembelajaran adalah untuk mendalami pemahaman peserta sisik dalam menyajikan data agar dapat disajikan dan terbaca dengan valid. Pemanfaat media ini dianggap sebagai salah satu cara termudah dalam membuat informasi pembelajaran. Media pembelajaran yang interaktif ini juga sebagai salah satu upaya untuk mendukung sekolah yang berbasis literasi digital. Materi penyajian data ini peserta didik diharapkan mampu menyajikan data secara terperinci. Peserta didik mampu membaca data dan menafsirkan data.

METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode penelitian deskriptif kualitatif. Adapun tujuan penelitian deskriptif kualitatif yaitu untuk mengangkat dan membuat gambaran secara sistematis mengenai fakta-fakta, keadaan, variable dan fenomena-fenomena yang terjadi tentang pembelajaran statistik berbantuan website google sites (quizizz) di Sekolah Dasar (SD). Metode kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah, di mana peneliti adalah instrument kunci, dan hasil penelitian kualitatif ini lebih menekankan pada makna daripada generalisasi (Dewantara & E-mail, 2011).

Tempat penelitian di SD Negeri Sumogawe 01 Kabupaten Semarang. Waktu penelitiannya dimulai dari tanggal 20 Oktober 2021 sampai dengan tanggal 28 Desember 2021. Sumber datanya adalah yang di maksud dengan sumber data dalam penelitian adalah subjek penelitian darimana data di peroleh. Menurut Suharsini Arikunto (Rezky Zakiah Aprilia, 2020) yang di maksud dengan sumber data adalah subjek darimana data-data di peroleh. Sumber data yaitu berbentuk perkataan maupun tindakan, yang didapat melalui wawancara sumber data pristiwa situasi) yang didapat melalui observasi.

Sumber data dari dokumen di dapat dari instansi terkait. Menurut Lofland (Krisdiana et al., 2014) sumber data utama dalam penelitian kualitatatif adalah kata-kata dan tindakan selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Sumber data berupa subjek dari mana data yang diperoleh yaitu : a. Sumber data berupa manusia, yakni Kepala Sekolah, Guru dan Peserta didik. b. Sumber data berupa hasil kuosioner dan wawancara tentang analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran interaktif. c. Tehnik pengumpulan datanya dengan tehnik observasi, wawancara dan dokumentasi.

Instrument penelitian pemebelajaran Matematika statistik berbantuan website google sites (quizizz) di Sekolah Dasar sebagai berikut: (1) Bagaimana pelaksanaan pembelajaran mateamtika statistic di kelas 5 SD; (2) Media apa saja yang sudah digunakan guru dalam pembelajaran Matematika statistik ; (3) Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran yang biasa digunakan; (4) Media pembelajaran berbantuan google sites (quizizz) apakah bisa menjadi solusi kendala materi statistik penyajian data di kelas 5 SD?.

Analisis data dilakukan dalam tiga tahap yaitu (Shidiq & Choiri, 2019), (1) Reduksi data, (2) Sajian data, (3) Menyimpulkan data. Reduksi data adalah suatu bentuk analisis untuk mempertajam, memilih, memfokuskan, mengurangi, dan menyusun data dalam suatu cara dimana kesimpulan akhir dapat digambarkan. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat,

hubungan antar kategori, dan lainnya. Miles dan Huberman (Nugrahani, 2014) menyatakan bahwa yang sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks naratif. Sedangkan menyimpulkan data dengan mengambil intisari dari sajian data yang telah terorganisir dalam bentuk pernyataan kalimat yang singkat tetapi mengandung pengertian luas.

Uji keabsahan data pada penelitian ini menggunakan triangulasi. Peneliti dalam triangulasi melakukan data sekaligus menguji kredibilitas data. Cara mengecek kredibilitas data dengan tehnik pengumpulan data dari berbagai sumber. Peneliti menggunakan triangulasi sumber dan metode (Nugrahani, 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi pembelajaran Matematika penyajian data di kelas 5 SD Kompetensi Dasar 3.8 Menjelaskan penyajian data yang berkaitan dengan diri peserta didik dan membandingkan dengan data dari lingkungan sekitar dalam bentuk daftar, tabel, diagram gambar (piktogram), diagram batang, atau diagram garis. Indikator 3.8.2 Menyajikan data yang berkaitan dengan nilai ulangan matematika dari siswa kelas 5. Jumlah peserta didik 37. Temuan-temuan yang diperoleh sebanyak 13 peserta didik sudah dapat menyajikan data dalam bentuk diagram daftar, diagram tabel, diagram gambar, diagram batang dan diagram garis. Sedangkan 10 peserta didik baru dapat diagram daftar, diagram tabel dan diagram gambar. 14 orang baru bisa menyajikan data dalam bentuk diagram data dan diagram tabel. Jadi persentase dari ketrampilan peserta didik dalam menyajikan data dalam bentuk diagram belum merata. Peserta didik yang sudah menguasai penyajian data secara baik ada 35 %. Peserta didik yang cukup menguasai penyajian data ada 27 % dan peserta didik yang masih kurang dalam menyajikan data ada 38%.

Bentuk penyajian data yang disajikan peserta didik sebagai berikut: 1) Diagram Garis; digunakan untuk menggambarkan keadaan yang berkesinambungan atau kontinu maka dengan cara membuat diagram garis. 2) Diagram tabel; seperti dengan diagram garis, penyajian data yang variabelnya berbentuk kategori atau atribut (mempunyai ciri-ciri khusus). 3) Piktogram atau diagram gambar ; ialah diagram berbentuk gambar, setiap gambar dapat digunakan sebagai satuan. Misalya 1 orang mewakili 1000 jiwa. 4) Histogram (diagram batang); diagram untuk menyajikan data dalam bentuk distribusi frekuensi. Sumbu tegak untuk menyatakan frekuensi dan sumbu mendatar untuk menyatakan batas interval kelas (Putra & Syarifuddin, 2019).

Selama ini guru mengajar secara klasikal dan tidak menggunakan media yang menarik. Guru hanya menggunakan gambar-gambar dalam media pembelajaran. Selain itu peserta didik tidak terlibat langsung dalam menemukan atau menyelesaikan masalah pembelajaran secara langsung. Selain faktor tersebut. Peserta didik sudah mengalami keterlambatan dalam penerimaan materi yang tidak utuh di kelas 4. Hal ini disebabkan peserta didik belajar daring (dala jaringan), karena adanya Pembatasan Tatap Muka (PTM terbatas). PTM terbatas akibat pandemi covid-19 menyebabkan peserta didik mengalami keterlambatan belajar (Waryana, 2021).

Permasalahan yang ada memunculkan solusi bagi guru untuk berkreasi menciptakan pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik menerima transfer pengetahuan secara cepat dan menyenangkan. Hal inilah yang memunculkan adanya pembelajaran interaktif. Pembelajaran interaktif didukung dengan adanya perpaduan pembelajaran *e-learning* dan pembelajaran klasikal. Pembelajaran ini membutuhkan media yang interaktif juga. Perpaduan pembelajaran ini juga disebut pembelajaran *blended learning*. *Blended learning* (Widiara, 2018) merupakan sistem pembelajaran dengan memadukan antara belajar secara face to face (bertatap muka/klasikal) dengan belajar secara online (melalui penggunaan fasilitas/media internet).

Media interaktif dalam proses belajar mengajar ialah suatu produk maupun layanan digital (multimedia) yang diberikan oleh guru kepada peserta didik dengan menyajikan konten pembelajaran seperti teks, gambar bergerak atau animasi, video, audio hingga video game. Penggunaan produk maupun layanan digital (multimedia) tersebut diharapkan mampu membantu peserta didik dalam meningkatkan motivasi, eksplorasi

serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan oleh guru (Putera Permana & Nourmavita, 2017).

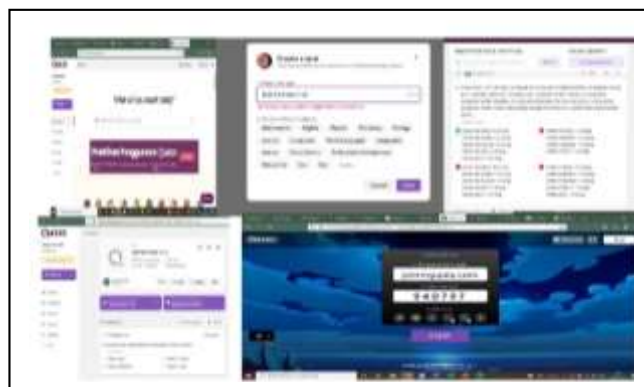
Media interaktif digunakan untuk meningkatkan pemahaman kemampuan peserta didik dalam menyajikan data diagram adalah dengan memanfaatkan media website. Website adalah kumpulan halaman dalam suatu domain yang memuat tentang berbagai informasi agar dapat dibaca dan dilihat oleh pengguna internet melalui sebuah mesin pencari. Informasi yang dapat dimuat dalam sebuah website umumnya berisi mengenai konten gambar, ilustrasi, video, dan teks untuk berbagai macam kepentingan. **Media** webste yang dipilih adalah *Google sites*. *Google sites* didalamnya dapat diisi atau dimodifikasi guru dengan konten-konten pembelajaran yang menarik (Adzkiya & Suryaman, 2021).



Gambar 1. Media Ajar Google Sites

Google Sites dibuat dengan beberapa konten didalamnya, didalam google sites diberikan tombol navigasi sesuai isi konten. 2) konten pada tombol navigasi bisa dikreasikan oleh guru, untuk pembelajaran statistik guru mengisi konten Menu, Tujuan Pembelajaran, Materi, Simulasi menggunakan Quizizz 3) setelah konten terisi kemudia google sites di publish. 4) Link publish dibagikan kepada peserta didik melalui grup WA dan Google classroom. 5) Peserta didik kemudian mengakses link tersebut di gadget android mereka. Setelah googles sites selesai di setting. Guru dapat menginput media pembeljaran sesuai dengan menu-menu yang ada di google sites. Karena pada penenlitian ini berfokus pada menu simulasi evaluasi. Maka guru menyipakn media simualsi evaluasi. Media simulasi evaluasi yangdigunakan adalah quizzizz.

Langkah-langkah pembuatan kuis atau game edukasi sebagai berikut. Sebelumnya guru sudah memilik akun quizizz sebagai theacer, kemudian melakukan langkah-langkah berikut ini: 1) Klik open quiz creator. 2) Klik *create new question* untuk mulai membuat soal. 3) Kita akan dibawa ke halaman seperti di bawah ini. Silakan isikan sesuai dengan keterangan untuk membuat soal, untuk pilihan 1, untuk pilihan 2, u ntuk pilihan 3 dan selanjutnya. 4) Untuk menghapus pilihan tinggal menekan ikon tong sampah. Untuk jawaban yang benar, silakan klik tanda centang di sebelah kiri sampai berwarna hijau. menambah option jawaban, mengatur waktu menjawab bisa dipilih 5, 10, 15, 20, dst (waktu dalam detik). 5) Jika semua sudah selesai, klik save. 6) Silakan buat soal sebanyak yang diinginkan. Jika sudah, silakan klik finish quiz kemudian isi *grade* dan *choose relevance subject*, *Grade* : Untuk siswa , kelas berapa dan *choose relevance subjetc* : silakan pilih kuis tentang apa.



Gambar 2. Pembuatan soal quizizz

Cara memainkan quizizz bagi peserta didik dengan masuk ke join.quizizz.com, kemudian klik ikon join. Peserta didik masuk game quizizz kemudian memasukkan game code. Setelah itu peserta didik dapat memainkan quizizz, dalam memainkannya peserta didik harus memperhatikan ketepatan waktu dan jawaban. Peserta didik yang dapat menjawab pertanyaan dapat melanjutkan permainan ke level selanjutnya. Pada google sites link quizizz dimasukan di konten atau menu simulasi evaluasi. Tujuannya dapat membantu peserta didik mempelajari materi secara berulang-ulang dan mendalam. Quizizz (Hidayati & Aslam, 2021) merupakan aplikasi yang digunakan untuk mengevaluasi hasil pembelajaran, dapat digunakan untuk mengerjakan soal-soal pembelajaran berupa game dengan dilengkapi musik yang menambah semangat peserta didik dalam mengerjakan soal. Sedangkan quizizz (Sari, 2020) dapat merangsang peserta didik untuk berpikir kritis, memecahkan masalah dengan menyenangkan sehingga kemampuan mengungkapkan ide dan gagasan akan lebih terbangun yang tentunya akan berakibat pada meningkatnya keaktifan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran dan berimbas meningkatnya hasil belajar peserta didik.



Gambar 3. Cara memainkan quiziz

Setelah mealakukan simulasi evaluasi berulang-ulang memberikan manfaat bagi peserta didik dengan adanya peningkatan pemahaman peserta didik dalam menyajikan data dalam diagram daftar, diagram table, diagram garis, dan diagram gambar. Adapun datanya peserta didik menunjukkan 28 peserta didik sudah dapat menyajikan data dalam bentuk diagram daftar, diagram tabel, diagram gambar, diagram batang dan diagram garis secara baik, penyajian data dapat dibaca dan akurat. Sedangkan 6 peserta sudah dapat menyajikan data dalam bentuk diagram daftar, diagram tabel, diagram gambar, diagram batang dan diagram garis secara baik, dapat dibaca, tetapi hasilnya kurang akurat. Sisanya 3 peserta didik sudah dapat menyajikan data dalam bentuk diagram daftar, diagram tabel, diagram gambar, diagram batang dan diagram garis secara baik, penyajian data kurang dapat dibaca dan kurang akurat. Jadi persentase dari ketrampilan peserta didik dalam

menyajikan data dalam bentuk diagram belum merata. Peserta didik yang sudah menguasai penyajian data sangat baik ada 75% %. Peserta didik yang baik menguasai penyajian data ada 17 % dan peserta didik yang masih kurang dalam menyajikan data ada 8%.

Media pembelajaran quizizz berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dalam menguasai materi penyajian data. Media quizizz yang dibuat dan diberdayakan melalui aplikasi ini adalah pola multimedia interaktif. Aplikasi quizizz yang disisipkan media web google sites memiliki kelebihan-kelebihan yang mudah di manfaatkan sebagai media pembelajaran, juga bahan evaluasi pembelajaran, sebagai contoh, terdapat data dan perhitungan statistik kinerja peserta didik, yang hasilnya bisa menggambarkan sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi, nantinya menjadi bahan ukur evaluasi pembelajaran secara keseluruhan. Sehingga, memberikan warna baru terhadap olah evaluasi guru dan pola pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian ((Baei et al., 2021) (Supriadi et al., 2021), (Al Mawaddah et al., 2021)) quizizz dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan penggunaan media pembelajaran quizizz dalam proses pembelajaran dapat membantu dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan peserta didik lebih focus, semangat belajar dan tujuan hasil belajarnya meningkat.

KESIMPULAN

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berupa website google sites (quizizz) menjadi salah satu solusi dari permasalahan pembelajaran. Permasalahan pembelajaran Matematika statistik materi penyajian data ini. Memang tidak terlalu sulit untuk dipahami peserta didik dalam menyajikannya di berbagai bentuk diagram. Tetapi penyajian data peserta didik ini belum dapat dibaca secara valid atau akurat.

Pemanfaatan pendalaman materi secara berulang-ulang menggunakan simulasi evaluasi dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam ketrampilan menyajikan data dalam berbagai bentuk diagram. Quizizz yang disisipkan dalam google sites dapat mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Bentuk kuis ini menjadikan peserta didik untuk berlomba-lomba mendapat nilai yang baik. Sehingga secara tidak langsung, simulasi evaluasi berbentuk kuis merangsang peserta didik untuk lebih antusias mendalami Matematik statistik materi penyajian data.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang mendukung dan terlibat dalam proses observasi analisis kebutuhan media berbasis website di SD Negeri Sumogawe 01 Kab.Semarang. Penulis ucapkan terima kasih kepada bapak kepala sekolah, guru dan karyawan serta peserta didik. Selain itu penulis ucapkan terima kasih kepada dosen pengampu dan pembimbing Magister Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Surakarta. Terima kasih atas Kerjasama dan bantuannya, sehingga terselesainya penelitian Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adzkiya, D. S., & Suryaman, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Google Site Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V Sd. *Educate Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1–7. <https://doi.org/10.32832/Educate.V6i2.4891>
- Aini, Q., & Relmasira, S. C. (2018). Penerapan Pembelajaran Tematik Integratif Berbasis Kontekstual Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 Sd. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 8285(November), 124–132.
- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media

- 2493 *Pembelajaran Statistik Matematika Berbantuan Website Google Sites (Quizizz) di Sekolah Dasar – Nuryati, Tjipto Subadi, Ahmad Muhibbin, Budi Murtiyasa, Sumardi*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2377>
- Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>
- Baei, I., Google, B., & Dan, S. (2021). *Analisis Kebutuhan Pengembangan Buku Ajar Elektronik Interaktif (Baei) Berbantuan Google Slide Dan Quizizz*. 1(4).
- Dewantara, K. H., & E-Mail, S. (2011). Deskripsi Kualitatif Sebagai Satu Metode Dalam Penelitian Pertunjukan. *Harmonia: Journal Of Arts Research And Education*, 11(2), 173–179. <https://doi.org/10.15294/Harmonia.V11i2.2210>
- Faizah, S. N. (2020). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran. *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175. <https://doi.org/10.30736/Atl.V1i2.85>
- Hidayati, I. D., & Aslam, A. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 251. <https://doi.org/10.23887/Jp2.V4i2.37038>
- Jerry Radita Ponza, P., Nyoman Jampel, I., & Komang Sudarma, I. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar. In *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha* (Vol. 6, Issue 1).
- Krisdiana, I., Apriandi, D., & Setiansyah, R. K. (2014). Analisis Kesulitan Yang Dihadapi Oleh Guru Dan Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran Matematika (Studi Kasus Eks-Karesidenan Madiun). *Jipm (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 3(1). <https://doi.org/10.25273/Jipm.V3i1.492>
- Muslihatun, A., Cahyaningtyas, L., Narendra, R., & Hasaleh, L. (2019). Pemanfaatan Permainan Tradisional Untuk Media Pembelajaran Congklak Bilangan Sebagai Inovasi Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 15(1), 14–22.
- Nugrahani, F. (2014). Metode Penelitian Kualitatif. In *Buku* (Vol. 1, Issue 1). <http://E-Journal.Usd.Ac.Id/Index.Php/Lit%0ahttp://Jurnal.Untan.Ac.Id/Index.Php/Jpdpb/Article/Viewfile/11345/10753%0ahttp://Dx.Doi.Org/10.1016/J.Sbspro.2015.04.758%0awww.Iosrjournals.Org>
- Putera Permana, E., & Nourmavita, D. (2017). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Medeskripsikan Daur Hidup Hewan Di Lingkungan Sekitar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.33369/Pgsd.10.2.79-85>
- Putra, R. P., & Syarifuddin, H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Penyajian Data Berbasis Pendidikan Karakter Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 264–270. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i2.1>
- Rahmadani, H., Roza, Y., & Murni, A. (2018). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Matematika Berbasis Teknologi Informasi (Ti) Di Sma It Al Bayyinah Pekanbaru. In *Journal For Research In Mathematics Learning* P (Vol. 1, Issue 1).
- Ramadhan Anggit Sastrawan, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Google Sites Berbasis Ensiklopediamateri Teks Eksplanasi Kelas Viii Smp. *Seminar Nasional Saga*, 3(1), 137–144. <http://Seminar.Uad.Ac.Id/Index.Php/Saga/Index>
- Rezky Zakiyah Aprilia. (2020). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Aktifitas Belajar Pada Pembelajaran Tematik Siswa Masa Pandemi Covid-19 Kelas V Sekolah Dasar Negeri 44/X Rantau Rasau. In *Uin Sutha Jambi* (Vol. 43, Issue 1). Uin Sutha Jambi.
- Sari, E. M. (2020). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Daring Tema Globalisasi Melalui Media Quizizz Kelas Vi Sd Negeri Kutowinangun 11 Kota Salatiga Tahun Pelajaran 2020/2021. *Dimensi Pendidikan*, 16(2), 73–84.
- Shidiq, U., & Choiri, M. (2019). Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan. In *Journal Of Chemical Information And Modeling* (Shidiq, U., Vol. 53, Issue 9).
- Supriadi, N., Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di

2494 *Pembelajaran Statistik Matematika Berbantuan Website Google Sites (Quizizz) di Sekolah Dasar – Nuryati, Tjipto Subadi, Ahmad Muhibbin, Budi Murtiyasa, Sumardi*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2377>

Era Covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5(1), 42. <https://doi.org/10.36279/Apsmi.V5i1.101>

Taufiq, I., Istiqomah, & Rikani. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Google Sites Pada Materi Sistem Persamaan Linier Tiga Variabel (Spltv). *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika (6th Senatik) Program Studi Pendidikan Matematika Fpmipati-Universitas PGRI Semarang*, 54–61.

Waryana, S. V. 1 M. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom Berbantuan Google Sites Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ips. *Edutech; Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 1(3), 2013–2015. <https://doi.org/10.51878/Edutech.V1i3.712>

Widiara, I. K. (2018). Blended Learning Sebagai Alternatif Pembelajaran Di Era Digital. *Purwadita*, 2(2), 50–56.