

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN PLATFORM “RUMAH PENDIDIKAN” DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Jazilatun Nikmah¹, Farid Ahmadi²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang^{1,2}

e-mail: jazilatunnikmah263@students.unnes.ac.id

Diterima: 24/4/2026; Direvisi: 8/5/2026; Diterbitkan: 18/5/2026

ABSTRAK

Matematika sering dianggap mata pelajaran yang sulit dipahami, hal tersebut dikarenakan pelaksanaan pembelajaran masih menggunakan metode konvensional yang mengakibatkan pelajaran terasa monoton dan membosankan sehingga berdampak pada hasil dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan platform rumah pendidikan dalam meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa kelas III Dabin II kecamatan batealit Kabupaten jepara. Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan desain One Group Pre-test-Post-test. Sampel yang digunakan meliputi tiga sekolah dasar dengan jumlah keseluruhan 103 siswa. Pengumpulan data menggunakan angket motivasi dan tes hasil belajar siswa yang dianalisis dengan uji normalitas, uji paired sample t-test dan uji n-gain. Temuan penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media tersebut dalam meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa. Efektivitas platform rumah pendidikan dari skor n-gain hasil belajar sebesar 0,5833, sedangkan skor n-gain angket motivasi belajar sebesar 0,5618. Kedua skor tersebut menunjukkan peningkatan hasil dan motivasi belajar masuk dalam kategori cukup efektif. Hal tersebut membuktikan penggunaan platform rumah pendidikan sebagai media pembelajaran efektif terhadap meningkatnya hasil dan motivasi belajar siswa kelas III pada mata pelajaran matematika materi bangun datar.

Kata Kunci: *Matematika, Platform Rumah Pendidikan, Sekolah Dasar*

ABSTRACT

Mathematics is often considered a difficult subject to understand, this is because the implementation of learning still uses conventional methods that result in lessons feeling monotonous and boring so that it has an impact on student learning outcomes and motivation. This study aims to determine the effectiveness of the rumah pendidikan platform in improving the learning outcomes and motivation of grade III Dabin II students in Batealit District, Jepara Regency. The research uses an experiment method with a One Group Pre-test-Post-test design. The sample used includes three elementary schools with a total of 103 students. Data collection uses a motivation questionnaire and student learning outcome tests that are analyzed by normality tests, paired sample t-tests and n-gain tests. The research findings show the influence of the use of these media in improving student learning outcomes and motivation. The effectiveness of the education home platform from the n-gain score of learning outcomes is 0.5833, while the n-gain score of the learning motivation questionnaire is 0.5618. Both scores indicate an increase in learning outcomes and motivation that falls into the fairly effective category. This proves that the use of the rumah pendidikan platform as an effective learning medium for increasing the learning outcomes and motivation of grade III students in the mathematics subject of flat shapes.

Keywords: *Mathematics, Rumah Pendidikan Platform, Elementary School*



PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakikatnya merupakan sebuah upaya yang disengaja serta dipersiapkan dengan sangat matang untuk membentuk lingkungan proses belajar yang memungkinkan setiap siswa menggali bakat mereka secara aktif dan optimal (Amadi et al., 2023; Febrianto et al., 2026). Sebagai elemen utama yang menentukan keberhasilan masa depan, cara pelaksanaan pendidikan menjadi faktor penentu apakah sasaran yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan baik atau tidak. Hubungan timbal balik yang harmonis antara pengajar dan murid merupakan inti dari proses pendewasaan intelektual serta pembentuk karakter warga negara yang berkualitas. Hal ini sejalan dengan visi nasional yang mengamanatkan bahwa sistem pendidikan harus mampu mengembangkan potensi peserta didik agar siap menghadapi berbagai tantangan sosial yang semakin kompleks di era modern. Negara yang memiliki kemajuan pesat umumnya senantiasa menempatkan pendidikan sebagai dasar fundamental dalam melawan kebodohan sekaligus meningkatkan taraf hidup masyarakatnya secara menyeluruh (Anggraini & Hudaidah, 2021; Febriani et al., 2024). Melalui sarana edukasi yang tepat, pengetahuan dapat diperluas, kemampuan diasah secara tajam, serta kreativitas dapat dikembangkan seiring dengan laju perkembangan sains dan teknologi yang kian hari semakin canggih dan menuntut adaptabilitas tinggi dari setiap individu yang terlibat di dalamnya.

Di dalam struktur kurikulum, matematika memegang peranan yang sangat penting dalam mengembangkan pola pikir logis serta sistematis, namun bidang kajian ini memiliki tantangan tersendiri karena karakteristik materinya yang cenderung bersifat abstrak. Objek matematika yang dibangun melalui penalaran deduktif sering kali dipandang sulit oleh peserta didik, terutama bagi mereka yang masih berada pada tahap operasional konkret (Sari et al., 2026; Serepinah & Nurhasanah, 2023). Konsep-konsep dalam ilmu pasti ini lahir dari kebenaran logis yang saling terhubung satu sama lain hingga membentuk struktur yang sangat jelas dan kuat untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman yang mendalam mengenai matematika sangat diperlukan agar siswa tidak hanya menghafal rumus, tetapi mampu memahami logika di balik setiap angka. Sayangnya, terdapat jarak yang cukup lebar antara sifat matematika yang teoretis dengan cara siswa sekolah dasar dalam mencerna informasi yang biasanya bermula dari hal-hal yang nyata atau kasat mata. Oleh sebab itu, diperlukan sebuah jembatan instruksional yang mampu mentransformasikan konsep abstrak tersebut menjadi sesuatu yang lebih mudah dipahami tanpa menghilangkan esensi ketajaman nalar yang menjadi ciri khas utama dari disiplin ilmu yang sangat fundamental bagi perkembangan teknologi ini (Choiriyah et al., 2026; Febrina et al., 2020; Martallata et al., 2026).

Namun, kenyataan pahit yang ditemukan di lapangan, khususnya pada siswa kelas 3 di 2 Batealit Jepara selama tahun ajaran 2025/2026, menunjukkan adanya kesenjangan yang nyata antara kondisi ideal dan realitas proses pembelajaran. Strategi pelaksanaan pengajaran matematika senyatanya masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang monoton dan sangat minim variasi interaktif, sehingga menyebabkan motivasi siswa menurun drastis. Guru cenderung masih menggunakan metode ceramah lisan dan tanya jawab sederhana yang menempatkan pendidik sebagai pusat utama informasi, yang pada akhirnya memicu rasa jenuh di kalangan peserta didik. Fenomena ini berdampak langsung pada rendahnya pemahaman konsep, di mana data awal menunjukkan bahwa sekitar 60% siswa belum mampu mencapai kriteria ketuntasan minimum yang telah ditetapkan oleh sekolah. Banyak siswa yang terlihat kurang fokus, sering berbicara sendiri saat jam pelajaran berlangsung, bahkan enggan untuk menuntaskan tugas-tugas yang diberikan. Rendahnya pencapaian akademik pada materi bangun

datar ini mengindikasikan bahwa cara penyampaian materi saat ini tidak lagi mampu mencakup seluruh karakteristik serta kebutuhan belajar murid secara efektif, sehingga diperlukan sebuah langkah inovatif untuk memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas tersebut.

Untuk mengatasi kebuntuan dalam proses belajar mengajar tersebut, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi sebuah keharusan yang tidak dapat ditunda lagi di era transformasi digital saat ini. Pendidik diharapkan mampu mengintegrasikan perangkat mutakhir agar materi yang disampaikan dapat dipahami secara optimal dan efektif oleh siswa sesuai dengan perkembangan zaman. Salah satu platform digital yang sangat potensial untuk dimanfaatkan sebagai sarana pendukung kebutuhan belajar adalah Rumah Pendidikan, sebuah situs web resmi yang dikembangkan oleh kementerian terkait. Platform berbasis *website* ini menyediakan berbagai fitur unggulan, salah satunya adalah ruang murid yang menyajikan beragam materi pembelajaran menarik, permainan edukatif yang menantang, serta latihan soal interaktif bagi para peserta didik (Marisana et al., 2023; Utami & Dewi, 2020; Zulfikar & Hidayat, 2026). Melalui pemanfaatan fitur tersebut, proses belajar tidak lagi terikat pada ruang fisik yang kaku, melainkan bertransformasi menjadi sebuah jaringan elemen yang saling terhubung antara sasaran, cara, dan penilaian yang menyenangkan. Integrasi teknologi informasi dan komunikasi secara menyeluruh dalam kegiatan kelas diharapkan mampu memantik partisipasi aktif siswa, sehingga pengalaman menyerap ilmu pengetahuan menjadi jauh lebih menarik, bermakna, dan mampu mengakomodasi gaya belajar yang beragam di ruang kelas (Anjani & Arifin, 2026; Subagio & Limbong, 2023).

Penelitian ini hadir dengan membawa nilai kebaruan melalui eksplorasi penggunaan platform Rumah Pendidikan secara spesifik pada materi bangun datar untuk siswa kelas 3 di 2 Batealit Jepara tahun ajaran 2025/2026. Inovasi yang ditawarkan terletak pada upaya menjembatani abstraksi matematika dengan antarmuka digital yang interaktif guna menumbuhkan gairah belajar serta memperkuat pemahaman konseptual secara mandiri. Peneliti menganggap bahwa keberadaan media yang dinamis akan mampu mengubah suasana kelas yang mulanya membosankan menjadi sebuah laboratorium kreativitas yang memicu keterlibatan emosional positif bagi para murid. Dengan memanfaatkan fitur ruang murid, proses identifikasi sifat-sifat geometri tidak lagi dilakukan secara pasif melalui gambar diam di buku teks, melainkan melalui eksplorasi visual yang lebih hidup dan terukur. Fokus utama kajian ini adalah untuk menganalisis sejauh mana efektivitas penggunaan sarana berbasis *web* tersebut dalam meningkatkan semangat serta capaian akademik siswa yang selama ini masih berada di bawah rata-rata. Melalui penerapan strategi yang berpusat pada siswa ini, diharapkan tercipta sebuah formulasi pengajaran matematika yang tidak hanya efektif dalam mentransfer ilmu, tetapi juga mampu membangkitkan komitmen belajar siswa secara berkelanjutan di lingkungan sekolah dasar yang modern dan responsif terhadap kemajuan teknologi informasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan ini digunakan untuk menelaah populasi maupun sampel yang ditentukan. Penelitian ini memanfaatkan instrumen penelitian sebagai sarana untuk mengumpulkan data. Selanjutnya, data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif atau menggunakan metode statistik guna menguji hipotesis yang telah disusun sebelumnya. Jenis penelitian yang digunakan adalah pre-experimen, yang termasuk dalam kategori penelitian eksperimen. Penelitian ini dilakukan dengan desain *One Group Pre-test-Post-test*, karena hanya mencakup satu kelompok, yakni kelas eksperimen, dengan menelaah perbandingan skor sebelum (*pre-test*) dan sesudah perlakuan (*post-test*), berupa penggunaan platform rumah pendidikan sebagai media pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan di SDN Dabin II Kecamatan Batealit Kabupaten Jepara. Menerapkan teknik *Probability Sampling*, yakni teknik penarikan sampel yang memastikan seluruh anggota popuasi berkesempatan sama dalam pemilihan sampel (Sugiyono, 2019). Populasi dalam penelitian ini meliputi seluruh siswa kelas III SD Negeri Dabin II Kecamatan Batealit yang berjumlah 11 Sekolah Dasar, terdiri dari SDN 1 Bantrung, SDN 4 Bantrung, SDN 1 Bawu, SDN 2 Bawu, SDN 3 Bawu, SDN SDN 4 Bawu, SDN 1 Pekalongan, SDN 2 Pekalongan, SDN 1 Ngasem, SDN 2 Ngasem, SDN 3 Ngasem. Adapun sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 1 Bantrung yang berjumlah 44 siswa, SD Negeri 1 Pekalongan 33 siswa dan SD Negeri 4 Bawu 26 siswa. Sehingga total sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 103 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, angket dan dokumentasi. Tes berupa soal pretest dan posttest yang diberikan kepada siswa untuk mengukur hasil belajar siswa setelah dan sesudah diberi perlakuan menggunakan platform rumah pendidikan sebagai media pelajaran. Angket digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa selama pembelajaran di kelas. Hasil instrumen penelitian melalui tahapan uji validitas dan uji reliabilitas. Selanjutnya, data tersebut dianalisis menggunakan IBM SPSS Statistics 26, yang mencakup uji normalitas, *uji paired samples t-test*, serta uji N-Gain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pemanfaatan media pembelajaran dianggap mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah serta membuat proses belajar mengajar menjadi lebih efisien. Hal ini karena media pembelajaran memiliki sifat yang menarik, menyenangkan, mudah dipahami, serta praktis digunakan kapan saja dan di mana saja. Media pembelajaran adalah sarana bantu yang dimanfaatkan guru dalam proses mengajar, yang berfungsi untuk mendukung pelaksanaan kegiatan pembelajaran (Amelia & Manurung, 2022). Penelitian ini mengkaji bagaimana penggunaan media pembelajaran melalui platform rumah pendidikan pada kelas 3 mempengaruhi hasil dan motivasi belajar pada mata pelajaran bangun datar mata pelajaran matematika. Soal dan angket hasil pretest dan posttest digunakan sebagai sumber data dari sampel yang diambil dari sekolah dasar Dabin II Kecamatan Batealit Jepara. Pengolahan data dianalisis elalui uji normalitas, uji paired sample t-test dan uji N-gain untuk mengidentifikasi pengaruh penggunaan platform rumah pendidikan terhadap hasil dan motivasi belajar siswa.

Tabel 1. Uji Normalitas Hasil Belajar

| | | Unstandardized Residual | |
|---------------------------|----------------|-------------------------|-------------------|
| N | | | 103 |
| Normal | Mean | | .0000000 |
| Parameters ^{a,b} | | | |
| | Std. Deviation | | 8.43680180 |
| Most | Extreme | Absolute | .079 |
| Differences | | Positive | .079 |
| | | Negative | -.077 |
| Test Statistic | | | .079 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | | .119 ^c |

Tabel 1 uji normalitas bertujuan untuk menentukan normal atau tidaknya distribusi data hasil belajar siswa, uji menggunakan *kolmogorov-Smirnov* pada perangkat lunak SPSS versi 26.0. Dengan ketentuan bahwa jika nilai signifikansi (Sig.) melebihi 0,05 (Sig. > 0,05), data dikatakan mengikuti distribusi normal. Sedangkan, jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05 (Sig. < 0,05), data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Berdasarkan data pada tabel 1, uji normalitas data hasil belajar siswa menunjukkan nilai signifikansi 0,119 > 0,05. Berdasarkan hal tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa data hasil belajar siswa mengikuti distribusi normal.

Tabel 2. Uji normalitas Motivasi Belajar

| | | | Unstandardized Residual |
|----------------------------------|----------------|------------------------|-------------------------|
| N | | | 103 |
| Normal Parameters ^{a,b} | Mean | | .0000000 |
| | Std. Deviation | | 7.98633346 |
| Most Extreme Differences | Absolute | Positive | .041 |
| | | Negative | -.084 |
| | Test Statistic | | .084 |
| | | Asymp. Sig. (2-tailed) | .069 ^c |

Mengacu data pada tabel 2, uji normalitas data motivasi belajar siswa diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,69, yang artinya lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, data motivasi belajar siswa dapat dinyatakan berdistribusi normal.

Setelah melakukan uji normalitas, data akan diuji hipotesis dengan menggunakan uji *Paired Sample T-Test* dengan berbantuan software SPSS 26.0. *Paired Sample T-Test* adalah salah satu teknik pengujian hipotesis yang digunakan terhadap sampel yang sama dengan penerapanm dua jenis perlakuan berbeda, sehingga diperoleh dua data yang saling berhubungan (berpasangan). Dengan kreterian pengambilan keputusan: Ketika sig > 0,05, H₀ dinyatakan diterima dan H_a ditolak. Sedangkan apabila signifikansi < 0,05, H_a diterima dan H₀ ditolak.

Tabel 3. Uji *Paired Sample T-Test* Nilai Hasil Belajar

| | | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | | | |
|------------------------------|---------|---|-----------------|---------|---------|---------|-----|-----------------|
| | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | Lower | Upper | t | df | Sig. (2-tailed) |
| Pretest-Postes Hasil Belajar | -27.379 | 9.178 | .904 | -29.172 | -25.585 | -30.275 | 102 | .000 |

Dari tabel 3, Uji *Paired Sample T-Test* Nilai Hasil Belajar dengan bantuan perangkat lunak SPSS 26.0. Nilai hasil belajar menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 30,275 dan nilai Sig. 0,000. Oleh karena itu, nilai Sig. 0,000 < 0,05, maka H₀₁ ditolak dan H_{a1} diterima. Jadi dapat dikatakan bahwa platform rumah Pendidikan sebagai media pelajaran efektif terhadap hasil belajar unsur-unsur bangun datar siswa kelas.

Tabel 4. Uji Paired Sample T-Test Nilai Motivasi Belajar

| | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | t | df | Sig. (2-tailed) |
|------------------------------|----------|----------------|-----------------|---|-----------|---------|-----|-----------------|
| | | | | Lower | Upper | | | |
| Pretest-Postes Hasil Belajar | -22.3883 | 9.32867 | .91918 | -24.2115 | -20.56516 | -24.357 | 102 | .000 |

Berdasarkan tabel 4, melalui uji paired sample t-test nilai motivasi belajar dapat diketahui bahwa nilai signifikansi 0,000 dengan nilai t_{hitung} 24,357. Nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Jika nilai sig. $< 0,05$ maka H_{02} diterima dan H_{a2} diterima. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan platform rumah pendidikan efektif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas III pada materi unsur-unsur bangun datar.

Selanjutnya, untuk mengetahui efektifitas penggunaan platform rumah pendidikan atau peningkatan rata-rata pretest postest dengan uji N-Gain. Kriteria interpertase efektivitas N-Gain diklasifikasikan ke dalam empat kategori, yakni: Tidak efektif ($< 40\%$), Kurang Efektif ($40\% - 55\%$), Cukup efektif ($56\% - 75\%$), dan Sangat efektif ($> 76\%$) (Lestari dan Yudhanegara, 2018).

Tabel 7. Uji N-Gain Hasil Belajar

| | N | Minimum | Maximum | Mean | Std.Deviation |
|--------------------|-----|---------|---------|---------|---------------|
| NGain-Score | 103 | .00 | 1.00 | .5833 | .20914 |
| NGain-Persen | 103 | .00 | 100.00 | 58.3314 | 20.91438 |
| Valid N (listwise) | 103 | | | | |

Mengacu pada tabel 7, melalui uji N-Gain diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,5833 yang berada pada kategori sedang. Sedangkan jika dilihat dari persentasenya nilai rata-rata yang diperoleh 58 % (kategori cukup efektif). Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan platform rumah pendidikan yang digunakan sebagai media pembelajaran cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada materi unsur-unsur bangun datar di kelas III SDN Dabin II Kecamatan Batealit Jepara.

Tabel 8. Uji N-Gain Motivasi Belajar

| | N | Minimum | Maximum | Mean | Std.Deviation |
|--------------------|-----|---------|---------|---------|---------------|
| NGain-Score | 103 | -50 | 1.00 | .5618 | .27484 |
| NGain-Persen | 103 | -50.00 | 100.00 | 56.1836 | 27.48404 |
| Valid N (listwise) | 103 | | | | |

Tabel 8, Uji N-Gain motivasi belajar siswa didapatkan rata-rata nilai sebesar 0,5618 atau 56 % yang tergolong dalam kategori sedang atau dalam interpertasi efektifitas masuk kedalam kategori cukup efektif. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran melalui rumah pendidikan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis statistik diatas menunjukkan bahwa hasil penelitian ini terdapat efektifitas penggunaan platform rumah pendidikan sebagai media pelajaran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dikelas. Hal ini dapat diketahui dari uji paired sample t-test hasil belajar dan motivasi belajar. Dilihat dari uji *paired sample t-test* hasil belajar memperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Yang artinya penggunaan media pembelajaran



yang digunakan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Kemudian dari hasil uji paired sample t-test motivasi belajar siswa diperoleh nilai signifikansi 0,000 yang artinya nilai $\text{sig} < 0,05$ ($0,000 < 0,005$). Selanjutnya efektifitas penggunaan media dibuktikan menggunakan uji N-Gain yang tujuannya untuk mengetahui adanya peningkatan hasil dan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media yang digunakan. Dapat dilihat dari uji N-gain pada variabel motivasi belajar menunjukkan nilai interpersasi efektifitas di angka 56 % atau 0,05618 yang masuk kedalam kategori cukup efektif. Sedangkan nilai interpersasi efektifitas pada variabel hasil belajar memperoleh nilai sebesar 58 % atau 0,5833. Berdasarkan data yang dipaparkan menggambarkan bahwa penggunaan platform rumah pendidikan selama pembelajaran berlangsung cukup efektif terhadap peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa.

Media pada hakikatnya merupakan perantara yang dimanfaatkan untuk menyalurkan informasi dari sumber kepada penerima. Adapun media pembelajaran adalah sarana yang dimanfaatkan untuk menunjang kelancaran proses belajar agar berjalan lebih efektif, efisien, dan optimal. Media yang baik hendaknya memungkinkan keterlibatan aktif dari guru dan siswa sehingga memiliki sifat interaktif (Irwanto, 2021). Pembelajaran merupakan suatu bentuk interaksi yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan komunikasi antara pendidik, dan materi ajar. Oleh karena itu, komunikasi tersebut tidak dapat terlaksana tanpa dukungan sarana sebagai media penyampai pesan. Penggunaan media pembelajaran yang tepat mampu mentransformasi pesan materi yang kompleks menjadi lebih konkret, sehingga memfasilitasi siswa dalam mengasah kemampuan berpikir kreatif serta mengatasi hambatan belajar (Mutmainnah et al., 2021; Syafria et al., 2023).

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan sebagai pilihan sarana kegiatan belajar adalah media pembelajaran berbasis website. Media pembelajaran berbasis website (Mulder et al., 2023; Pratama, 2021; Salihah, 2022). Selaras dengan hasil penelitian Samo et al., (2023) mengemukakan bahwa pemanfaatan multimedia berbasis web seperti Google Sites, memiliki dampak yang berarti terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang mudah dipakai dan digunakan bagi pendidik adalah platform rumah pendidikan yang dapat diakses melalui website. Platform ini memiliki delapan fitur yang salah satunya yaitu ruang murid. Fitur ruang murid merupakan fitur yang menyediakan berbagai bahan ajar, game edukasi dan latihan soal untuk peserta didik. Ruang murid memiliki fungsi yang kurang lebih sama dengan rumah belajar, yaitu media pembelajaran berbasis internet yang dirancang secara khusus untuk mempermudah pendidik dan peserta didik dalam memperoleh bahan atau materi guna menunjang proses belajar mengajar (Arahman & Isdaryanti, 2026; Nurhidayah, 2021; Partono et al., 2021; Randisa & Nurmandi, 2020; Rofiah & Bahtiar, 2022).

Selain melalui uji statistik, hasil pengamatan lapangan menunjukkan penggunaan platform rumah pendidikan dapat memperlihatkan antusiasme siswa selama mengikuti pembelajaran matematika dikelas melalui tayangan video dan game edukatif. Melalui media ini siswa tidak hanya mendengarkan guru menjelaskan tetapi juga aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Siswa terlihat lebih aktif dan semangat dalam mengikuti tanya jawab, diskusi dan kuis yang tersedia dalam platform rumah pendidikan selama pembelajaran. Peserta didik yang awalnya masih berfikir secara abstrak dan kesulitan dalam mengenal unsur-unsur bangun datar menjadi lebih mudah ketika mereka dapat melihat bentuk-bentuk bangun datar secara visual. Selain itu platform rumah pendidikan juga dapat diakses dimana dan kapan saja, sehingga memberikan ruang yang luas kepada siswa dan pendidik dalam mengakses. Berdasarkan hasil uji statistik dan temuan lapangan, dapat ditarik kesimpulan bahwa platform rumah pendidikan sebagai media pelajaran tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga terhadap motivasi siswa dikelas.



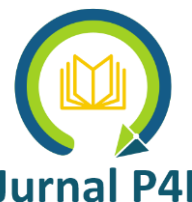
KESIMPULAN

Sarana digital berupa *platform* edukasi daring memberikan dampak positif yang nyata terhadap pencapaian akademik serta dorongan psikologis peserta didik dalam mempelajari matematika. Penggunaan media berbasis *website* tersebut terbukti mampu mengubah suasana pengajaran yang semula terasa kaku dan menjemukan menjadi lebih dinamis serta interaktif bagi anak usia sekolah dasar. Materi mengenai bangun datar yang mulanya bersifat abstrak kini dapat dipahami secara lebih konkret melalui eksplorasi visual dan fitur permainan edukatif yang tersedia dalam sistem tersebut. Efektivitas penggunaan sarana ini menunjukkan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam proses instruksional merupakan kunci utama untuk mengatasi hambatan belajar serta meningkatkan gairah intelektual mereka secara menyeluruh di lingkungan sekolah dasar yang modern dan responsif terhadap tuntutan zaman yang kian mengutamakan aspek pemanfaatan teknologi informasi secara optimal.

Berdasarkan temuan tersebut, para pendidik disarankan untuk mulai beralih dari metode konvensional dan memanfaatkan teknologi informasi sebagai sarana utama dalam menyampaikan materi ajar yang rumit. Guru hendaknya terus mengasah kreativitas dalam mengelola berbagai fitur digital agar suasana di ruang kelas tetap menarik serta memicu partisipasi aktif dari seluruh peserta didik secara berkelanjutan. Selain itu, pihak sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan penuh melalui penyediaan infrastruktur teknologi yang memadai guna menjamin kelancaran akses terhadap sumber belajar daring bagi siswa. Pengembangan konten edukasi di masa depan perlu dilakukan secara lebih luas pada berbagai disiplin ilmu lainnya dengan mengutamakan aspek interaktivitas yang tinggi. Sinergi antara kompetensi pengajar dan pemanfaatan media mutakhir akan mampu menciptakan ekosistem pendidikan berkualitas yang sesuai dengan kemajuan peradaban *global* gemilang.

DAFTAR PUSTAKA

- Amadi, A. S. M., Hasan, S. M. F., Rifanto, N. A., Wildan, M., Afifah, N. Q., & Nisak, N. M. (2023). Upaya pemerintah dalam menjamin hak pendidikan untuk seluruh masyarakat di Indonesia: Sebuah fakta yang signifikan. *Educatio*, 18(1), 161–171. <https://doi.org/10.29408/edc.v18i1.14798>
- Anggraini, W., & Hudaidah, H. (2021). Reformasi pendidikan menghadapi tantangan abad 21. *Journal on Education*, 3(3), 208–215. <https://doi.org/10.31004/joe.v3i3.363>
- Anjani, V., & Arifin, Z. (2026). Pengaruh media pembelajaran wordwall terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pelajaran IPAS kelas IV. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 6(1), 380–390. <https://doi.org/10.51878/science.v6i1.9357>
- Arahman, D. P., & Isdaryanti, B. (2026). Pengaruh media interaktif IPAS berbasis assemblr edu dengan model PBL terhadap hasil belajar siswa kelas V SDTQ. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 6(2), 690–700. <https://doi.org/10.51878/science.v6i2.9714>
- Choiriyah, A. N., Isnanto, I., Marshanawiah, A., Aries, N. S., & Pakaya, W. C. (2026). Pengembangan aplikasi matda (matematika bangun datar) berbasis android pada materi keliling dan luas bangun datar. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 6(1), 47–57. <https://doi.org/10.51878/science.v6i1.8927>
- Febriani, F., Hayyun, H., Nilawati, R., & Abdullah, A. (2024). Analysis of comprehension difficulties in chemistry and their impact on student interest in learning. *Jambura*



Journal of Educational Chemistry, 6(2), 103–112.

<https://doi.org/10.37905/jjec.v6i2.25748>

- Febrianto, P. T., Thariq, R. A., Nuriah, S., Oktavia, F. M., Stantika, V., & Hasanah, ST. S. (2026). Internalisasi nilai kearifan lokal dalam pembelajaran IPS sekolah dasar untuk membentuk karakter global mendukung SDGs 4. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 6(2), 553–567. <https://doi.org/10.51878/social.v6i2.10113>
- Febrina, T., Leonard, L., & Astriani, M. M. (2020). Pengembangan modul elektronik matematika berbasis web. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 6(1), 27. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v6i1.8141>
- Irwanto, I. I. (2021). Pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif untuk mata kuliah elektronika daya. *Jurnal Pendidikan*, 30(2), 353–368. <https://doi.org/10.32585/jp.v30i2.1375>
- Marisana, D., Iskandar, S., & Kurniawan, D. T. (2023). Penggunaan platform merdeka mengajar untuk meningkatkan kompetensi guru di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 139–150. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4363>
- Martallata, R., Nurbudiyani, I., & Noor, A. F. (2026). Digitalisasi pengembangan huma gantung dan pemanfaatan equalizer dalam asesmen awal kesiapan belajar siswa SMKN-2 Kasongan. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 248–260. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i1.8719>
- Mulder, W. R. S. P., Khoiri, N., & Hayat, M. S. (2023). Validitas media pembelajaran IPA berbasis web dengan pendekatan STEAM untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. *Practice of The Science of Teaching Journal Jurnal Praktisi Pendidikan*, 2(1), 11–17. <https://doi.org/10.58362/hafecspost.v2i1.31>
- Mutmainnah, M., Aunurrahman, A., & Warneri, W. (2021). Efektivitas penggunaan e-modul terhadap hasil belajar kognitif pada materi sistem pencernaan manusia di Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1625–1631. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.952>
- Nurhidayah, N. (2021). Implementasi gaya belajar VARK dengan media pembelajaran berbasis online terhadap pemahaman konsep dan pemecahan masalah matematika siswa. *Journal Peqguruang Conference Series*, 3(2), 484. <https://doi.org/10.35329/jp.v3i2.2710>
- Partono, P., Wardhani, H. N., Setyowati, N. I., Tsalitsa, A., & Putri, S. N. (2021). Strategi meningkatkan kompetensi 4C (critical thinking, creativity, communication, & collaborative). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(1), 41–52. <https://doi.org/10.21831/jpipfp.v14i1.35810>
- Pratama, F. S. (2021). Pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis website. *Diskursus Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 4(2), 182. <https://doi.org/10.30998/diskursus.v4i2.9723>
- Randisa, A. R., & Nurmandi, A. (2020). Analisis konten media sosial twitter sarana pendidikan di Indonesia study kasus ruang guru. *Jurnal Ilmiah Tata Sejuta STIA Mataram*, 6(2), 613–623. <https://doi.org/10.32666/tatasejuta.v6i2.135>
- Rofiah, B. N., & Bahtiar, M. D. (2022). Analisis penggunaan e-learning, intensitas latihan soal, dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2143–2155. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2453>
- Salihah, D. N. (2022). Influence of using website-based learning media (Math-Learning) on students' cognitive learning outcomes. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 12(1), 11–19. <https://doi.org/10.21067/jip.v12i1.6705>



- Samo, D. D., Ekowati, C. K., Soko, I. P., & Ngawas, K. R. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran matematika berbasis website terhadap peningkatan hasil belajar siswa: Meta-analisis. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 10(1), 89–101. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v10i1.49357>
- Sari, I. P. N., Efrida, E., Tamin, I. F., Amatullah, D. H., Warto, W., & Pratiwi, R. H. (2026). Pengaruh self renewal capacity dan disposisi matematis terhadap kemampuan penalaran matematika siswa. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 6(1), 34–46. <https://doi.org/10.51878/science.v6i1.8930>
- Serepinah, M., & Nurhasanah, N. (2023). Kajian etnomatematika berbasis budaya lokal tradisional ditinjau dari perspektif pendidikan multicultural. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 13(2), 148–157. <https://doi.org/10.24246/j.js.2023.v13.i2.p148-157>
- Subagio, I., & Limbong, A. M. (2023). Dampak teknologi informasi dan komunikasi terhadap aktivitas pendidikan. *The Journal of Learning and Technology*, 2(1), 43–52. <https://doi.org/10.33830/jlt.v2i1.5844>
- Syafria, M. N., Pratiwi, I. A., & Kuryanto, M. S. (2023). Pengaruh media ular tangga keberagaman dalam meningkatkan hasil belajar muatan PPKn siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3111–3117. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5863>
- Utami, Y. P., & Dewi, P. S. (2020). Model pembelajaran interaktif SPLDV dengan aplikasi rumah belajar. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 24. <https://doi.org/10.33365/jm.v2i1.572>
- Zulfikar, R., & Hidayat, H. (2026). Peran kepala sekolah dalam meningkatkan kompetensi guru melalui platform merdeka mengajar (PMM). *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 276–288. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i1.8910>