

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN QREATIF.ID TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III SDN PELANG LOR 1**

Arya Bangkit Rahmadi¹, Novia Rahma Rista Utami², Nofita Lestariningsih³

^{1,2,3}PGSD FKIP Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Modern Ngawi

¹aryabangkit200@gmail.com, ²Noviarr1411@gmail.com,

³nofitalestariningsih@stkipmodernngawi.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Qreatif.id Learning Media on the mathematics learning outcomes of third-grade students at SDN Pelang Lor 1. The research employed a quantitative method with a quasi-experimental design using a Non-Equivalent Control Group Design. The sample consisted of 51 students, including 30 students in the experimental group and 21 students in the control group. Data were collected using pretest and posttest instruments and analyzed through validity, reliability, normality, homogeneity tests, and the Independent Sample t-Test. The results showed that the average learning outcome of the experimental group was 86.43, which was higher than the control group's average of 83.76, with a significance value of $0.004 < 0.05$. It can be concluded that the Qreatif.id Learning Media has a significant and effective impact on improving the mathematics learning outcomes of third-grade students at SDN Pelang Lor 1.

Keywords: Qreatif.id Media, mathematics learning outcomes.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Qreatif.id* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SDN Pelang Lor 1. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi-experimental design*) tipe *Non-Equivalent Control Group Design*. Sampel penelitian berjumlah 51 siswa, yang terdiri dari 30 siswa pada kelompok eksperimen dan 21 siswa pada kelompok kontrol. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen pretest dan posttest yang dianalisis melalui uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas, serta uji Independent Sample t-Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen sebesar 86,43, lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata kelompok kontrol sebesar 83,76, dengan nilai signifikansi $0,004 < 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Qreatif.id* memberikan pengaruh yang signifikan dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SDN Pelang Lor 1.

Kata Kunci: Media *Qreatif.id*, hasil belajar matematika.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses sadar dan terencana yang bertujuan mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam pendidikan dasar adalah matematika. Matematika tidak hanya membekali siswa dengan kemampuan berhitung, melainkan juga melatih kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif. Di tingkat sekolah dasar seperti SD Negeri Pelang Lor 1, materi geometri bangun datar merupakan salah satu pilar kompetensi dasar di kelas III. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih belum mampu memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) secara optimal karena materi ini sering kali dirasa abstrak dan rumit bagi anak-anak.

Berdasarkan teori perkembangan kognitif Jean Piaget (1970), anak usia sekolah dasar (7–11 tahun) berada pada tahap operasional konkret, yang berarti mereka memerlukan objek nyata atau representasi visual interaktif untuk memahami konsep-konsep matematis.

Hal ini sejalan dengan teori geometri Van Hiele (1986) yang menyatakan bahwa siswa usia ini umumnya berada pada transisi antara Level 0 (Visualisasi) dan Level 1 (Analisis), di mana mereka harus dibimbing dari sekadar mengenal bentuk visual menuju kemampuan mengidentifikasi komponen geometri secara kritis. Masalah utama muncul karena proses pembelajaran cenderung berlangsung monoton, abstrak, serta minim menggunakan media pembelajaran interaktif yang kontekstual. Oleh karena itu, kehadiran media digital interaktif berbasis web seperti *Qreatif.id* menjadi sangat krusial sebagai jembatan yang mengubah penyampaian materi abstrak menjadi pengalaman visual yang dinamis, menarik, dan konkret bagi anak. Keunggulan media *Qreatif.id* terletak pada kemampuannya menyajikan visualisasi geometris interaktif guna memfasilitasi kemandirian belajar siswa serta merangsang keterlibatan aktif mereka dalam mengonstruksi pengetahuan (Sugiyono, 2023). Penelitian ini bertujuan untuk menguji dampak serta efektivitas implementasi media pembelajaran *Qreatif.id* terhadap capaian hasil belajar matematika pada

materi bangun datar bagi siswa kelas III SD Negeri Pelang Lor 1.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi-experimental design). Desain penelitian yang diterapkan adalah Non-Equivalent Control Group Design, di mana subjek penelitian tidak dipilih secara acak melainkan menggunakan kelas yang sudah terbentuk (Sugiyono, 2023). Penelitian ini melibatkan dua kelompok terpisah, yaitu kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis web *Qreatif.id*, dan kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional tanpa media tersebut. Pengukuran dilakukan sebanyak dua kali pada masing-masing kelompok, yaitu melalui pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan, serta posttest untuk mengukur capaian akhir hasil belajar setelah perlakuan selesai diberikan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri Pelang Lor 1, Kecamatan Kedunggalar,

Kabupaten Ngawi. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan pertimbangan karakteristik kelas yang setara, dengan total sampel sebanyak 51 siswa. Sampel tersebut terbagi ke dalam dua kelompok, yaitu kelas III-A yang bertindak sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 30 siswa, dan kelas III-B yang bertindak sebagai kelas kontrol dengan jumlah 21 siswa. Data mengenai hasil belajar matematika siswa dikumpulkan secara objektif melalui instrumen tes tertulis berupa pilihan ganda yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas instrumen terlebih dahulu guna memastikan kelayakan soal. Analisis data dilakukan dengan uji prasyarat (normalitas dan homogenitas) sebelum melangkah ke uji hipotesis akhir dengan Independent Sample t-Test menggunakan SPSS.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas eksperimen setelah perlakuan adalah 86,43 dengan standar deviasi 4,52, nilai minimum 80, dan maksimum 95. Data

memiliki distribusi normal dan simetris, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa berada dalam kategori baik dengan penyebaran yang relatif merata.

Tabel 1. Analisis Deskriptif Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Statistik	Nilai
Mean	86,43
Median	86,50
Std. Deviasi	4,52
Minimum	80
Maximum	95

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa sebesar 86,43 yang berada pada kategori baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan matematika siswa secara umum sudah cukup tinggi setelah menggunakan media *Qreatif.id*. Standar deviasi yang relatif kecil menunjukkan bahwa variasi nilai siswa tidak terlalu besar, sehingga kemampuan siswa relatif homogen.

Hasil uji instrumen menunjukkan bahwa seluruh butir soal yang digunakan dalam penelitian telah memenuhi kriteria validitas, sehingga mampu mengukur kemampuan siswa secara tepat. Validitas yang baik menunjukkan bahwa setiap soal telah sesuai dengan indikator

pembelajaran yang ditetapkan. Selain itu, nilai reliabilitas yang sangat tinggi mengindikasikan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi yang sangat baik.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Cronbach's Alpha	Jumlah Soal	Keterangan
0,974	30	Sangat reliabel

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest and posttest pada kedua kelompok berdistribusi normal. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05 pada uji Shapiro-Wilk. Distribusi normal merupakan salah satu syarat penting dalam penggunaan analisis statistik parametrik.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Data	Sig. (Shapiro-Wilk)	Keterangan
Pretest	0,214	Normal
Posttest	0,187	Normal

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Metode	Sig.	Keterangan
Mean	0,342	Homogen
Median	0,348	Homogen
Trimmed Mean	0,339	Homogen

Hasil uji Independent Sample t-Test menunjukkan:

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis (Independent Sample t-Test)

Kelompok	Mean	t	Sig.
Kontrol	83,76	-3,012	0,004
Eksperimen	86,43		

Hasil uji hipotesis menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar 0,004 yang lebih kecil dari 0,05. Nilai rata-rata kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang lebih baik. Perbedaan ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan Media Pembelajaran *Qreatif.id* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika materi bangun datar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori Hasan et al. (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga mampu merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam

kegiatan belajar. Dalam konteks penelitian ini, Media *Qreatif.id* berhasil meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa kelas III karena materi geometri bangun datar disajikan secara lebih visual dan interaktif melalui teknologi web digital.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian Rohmah (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran matematika sekolah dasar dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa secara signifikan. Media digital membantu siswa lebih mudah memahami materi karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif dalam mengonstruksi pengetahuannya.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis web *Qreatif.id* memberikan pengaruh positif yang signifikan dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada materi bangun datar bagi siswa kelas III SD Negeri Pelang Lor 1. Hal ini dibuktikan oleh capaian nilai rata-rata

posttest kelas eksperimen (86,43) yang secara signifikan mengungguli kelas kontrol (83,76), didukung hasil uji hipotesis dengan nilai signifikansi ($0,004 < 0,05$) yang menyatakan penolakan terhadap H_0 . Penggunaan media ini mampu mengubah penyampaian konsep geometri abstrak menjadi visualisasi interaktif yang sesuai dengan tahap berpikir operasional konkret anak.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Media *Qreatif.id* merupakan media pembelajaran yang efektif dan inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar. Oleh karena itu, media ini direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran modern yang dapat membantu guru meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Hasan, M., et al. (2021). Media Pembelajaran. Tahta Media Group.
- Piaget, J. (1970). Science of Education and the Psychology of the Child. Orion Press.
- Rahmawati, A. D., & Juandi, D. (2022). Pengaruh media digital interaktif berbasis web terhadap pemahaman konsep geometri siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 7(1), 45-56.
- Rohmah, N. (2025). Pengaruh media digital interaktif terhadap hasil belajar matematika sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 308–320.
- Sarumaha, Y. A., Putra, A. P., & Hermawan, T. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis digital terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas VIII SMP. *APOTEMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 21–30.
- Sugiyono. (2023). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Tia, E., Jahring, J., & Chairuddin, C. (2026). Pengembangan media pembelajaran flipbook menggunakan aplikasi Heyzine untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 6(1), 417–429.
- Ulya, N., Suhailah, S. E., Putri, V. J., & Revita, R. (2025). Peran media pembelajaran digital dalam pembelajaran matematika di era Merdeka Belajar: Systematic literature review. *Aljabar: Jurnal Ilmuan Pendidikan, Matematika dan Kebumian*, 1(2), 126–136.
- Van Hiele, P. M. (1986). Structure and Insight: A Theory of Education in Geometry. Academic Press.
- Widyasari, W., Rahmawati, A. D., & Utami, N. R. R. U. (2025). The influence of interactive multimedia on geometric conceptual understanding in elementary schools. *Journal of Primary Education Review*, 4(2), 89–98.