PENGGUNAAN WEBSITE COOLMATH4KIDS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS III SD IT IBNU QOYYIM

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Islam Al-Kifayah Riau

Oleh :

LAILY ULYATIN NISWAH
NIM: 1238.23.2084

PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
1448 H/2026

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Laily UlyatinNiswah
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.23.2084
Tempat/Tanggal Lahir	: Kampar, 14 Juni 2000
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi yang saya tulis berjudul: **Penggunaan Website Coolmath4kids Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas III SD IT Ibnu Qoyyim,** sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) pada Universitas Islam Al-Kifayah Riau ini seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri maupun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Skripsi yang saya kutip dari karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Pekanbaru, 17 April 2026

Yang membuat pernyataan



LAILY ULYATIN NISWAH

NIM: 1238.23.2084

AYU PURNAMASARI S, S.Pd., M.Pd
DOSEN UNIVERSITAS AGAMA ISLAM

AL-KIFAYAH RIAU

NOTA DINAS

Prihal : *Proposal Laily Ulyatin Niswah*

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Alkifayah

di_

Pekanbaru

Assalamualaikum wr.wb

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi, dan mengadakan bimbingan perbaikan isi Proposal saudara:

Nama	:	Laily Ulyatin Niswah
Nomor Induk Mahasiswa	:	1238.23.2084
Tempat/Tanggal Lahir	:	Kampar/ 14 Juni 2000
Program	:	Sarjana (S1)
Program Studi	:	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul	:	**Penggunaan Website Coolmath4kids Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Di Kelas III SD IT Ibnu Qoyyim.**

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diseminarkan pada ujian proposal. Sekolah Tinggi Agama Islam Al- Kifayah Riau.

Wassalamualaikum wr.wb

Pekanbaru, 17 April 2026

Pembimbing I

Ayu Purnamasari S, S.Pd., M.Pd

NIDN. 2125128604

SYAHRI RAMADHAN, S.Psi., M.Si
DOSEN UNIVERSITAS ISLAM
AL-KIFAYAH RIAU

NOTA DINAS

Prihal : *Proposal Laily Ulyatin Niswah*

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Alkifayah

di_

Pekanbaru

Assalamualaikum wr.wb

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi, dan mengadakan bimbingan perbaikan isi Proposal saudara:

Nama	:	Laily Ulyatin Niswah
Nomor Induk Mahasiswa	:	1238.23.2084
Tempat/Tanggal Lahir	:	Kampar/ 14 Juni 2000
Program	:	Sarjana (S1)
Program Studi	:	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul	:	**Penggunaan Website Coolmath4kids sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Di kelas III SD IT Ibnu Qoyyim.**

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diseminarkan pada ujian proposal. Sekolah Tinggi Agama Islam Al- Kifayah Riau.

Wassalamualaikum wr.wb

Pekanbaru, 17 April 2026

Pembimbing II

Syahri Ramadhan, S.Psi., M.Si
NIDN. 2112048902

PERSETUJUAN

Kami yang bertanda tangan di bawah ini selaku pembimbing I dan pembimbing 2 Proposal, dengan ini menyetujui bahwa Proposal berjudul:**Penggunaan Website Coolmath4kids Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Di Kelas III SD IT Ibnu Qoyyim,** yang ditulis oleh:

Nama	: Laily Ulyatin Niswah
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.23.2084
Tempat / Tanggal Lahir	: Kampar/ 14 Juni 2000
Program	: Sarjana (S1)
Prog. Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Untuk diajukan dalam ujian proposal Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Kifayah Riau.

Pekanbaru, 17 April 2026

Pembimbing I	Pembimbing II
Ayu Purnamasari S, S.Pd., M.Pd	**Syahri Ramadhan, S.Psi., M.Si**
NIDN2125128604	**NIDN. 2112048902**

Mengetahui :
Ketua Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Violeta Inayah Pama, S.Pd., M.Pd
NIDN. 2103068805

LEMBAR PENGESAHAN

YAYASAN KIFAYATUL AKHYAR PEKANBARU
UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
IZIN SK KEMENAG RI NO. 112 TAHUN 2026
Kampus I : Jl. Uka Perum. Mutiara Garuda Sakti Blok H. 15 Kel. Airputih Kec.Tuah Madani - Pekanbaru
Kampus II : Uka–Iskandar Muda. Kelurahan Airputih Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru
www.alkifayahriau.ac.id Email: admin@alkifayahriau.ac.id CP: 082285501981 / 085271373346

PENGESAHAN SKRIPSI
Nomor: 0152/SP/A/FTK-PGMI/VII/2026

Skripsi atau Tugas Akhir dengan Judul : **Penggunaan Website Coolmath4kids Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas III SD IT IBNU QOYYIM**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama	: **Laily Ulyatin Niswah**
NIM	: 1238.23.2084
Telah dimunaqasahkan pada	: Hari Senin, 13 Juli 2026

dan dinyatakan telah diterima dan disahkan oleh Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Tim Penguji Sidang Munaqasah,

Penguji I

(Dr. Sri Wahyuni, M.Pd..)
NIDN. 2111019703

Penguji II

(Muhammad Amin, ST., M.Pd.)
NIDN. 2121049404

Ketua Sidang,
Universitas Islam Al-Kifayah Riau

(Ayu Purnamasari S., M.Pd.)
NIDN. 2125128604

Sekretaris,
Ketua Program Studi PGMI

(Violeta Inayah Pama, M.Pd.)
NIDN. 2103068805

Pekanbaru, 25 Juli 2026

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau

(Ayu Purnamasari S, M.Pd.)
NIDN. 2125128604

MOTTO

“ Laa yukallifullahu nafsan illawus’ahaa”_

Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.

(QS. Al-Baqarah :286)

“Ilmu ada tiga tahapan. Jika seseorang memasuki tahapan pertama, dia akan sombong. Jika dia memasuki taha pan kedua, maka dia akan rendah hati. Jika dia memasuki tahapan ketiga, maka dia akan merasa bahwa dirinya tidak ada apa-apanya."

(Umar Bin Kattab)

“Keberhasilan bukanlah milik orang yang pintar. Keberhasilan adalah kepunyaan mereka yang senantiasa berusaha."

(B.j. Habibie)

PERSEMBAHAN

"*Yang Utama dari Segalanya*"

Sembah syukur kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat, nikmat, dan hidayah-Mu yang senantiasa menyertaiku. Dengan izin-Mu, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu langkah dalam menuntut ilmu dan meraih cita-cita. Shalawat dan salam semoga selalu tercurah kepada junjungan alam Nabi Muhammad SAW, suri teladan terbaik sepanjang masa.

~Untuk Orangtuaku Tercinta Terutama Mamah~

Tumbuh dalam keadaan keluarga yang tidak utuh bukanlah hal yang mudah, meskipun berusaha buat kuliah dengan biaya sendiri tetapi mamah teteap mensupport sebisa mungkin walau dalam kaeadaan ekonomi yang kurang. Namun dari situlah aku belajar tentang arti keteguhan, kemandirian, dan kekuatan hati. Terima kasih kepada bapak dan mamah yang telah membesarkanku, mendidikku, dan menguatkanku hingga mampu berdiri sampai pada titik ini. Segala doa, pengorbanan, dan perjuangan kalian menjadi cahaya dalam setiap langkah hidupku.

"*Untuk Nenek tercinta*"

Terima kasih atas doa yang tidak pernah putus, dukungan yang tak pernah lelah, serta kasih sayang yang selalu menguatkanku. Kehadiranmu menjadi tempat pulang dan sumber semangat dalam setiap proses perjuanganku.

~Dosen Pembimbing~

Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Ayu Purnamasari S, S.Pd., M.Pd dosen pembimbing 1 dan Bapak Syahri Ramadhan, S.Psi., M.S.I sebagai dosen pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam membimbing serta mengarahkan penulis hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Semoga segala kebaikan dibalas oleh Allah SWT dengan pahala yang berlipat ganda.

"*Sahabat dan Orang-Orang Baik di Sekitarku*"

Terima kasih atas dukungan, motivasi, dan kebersamaan yang selalu menguatkanku dalam suka maupun duka. Kalian adalah bagian dari perjalanan berharga dalam hidupku.

"*Almamater Tercinta*"

Skripsi sederhana ini penulis persembahkan kepada seluruh dosen dan civitas akademika kampus tercinta sebagai bentuk rasa terima kasih atas ilmu, pengalaman, dan kesempatan belajar yang telah diberikan.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT dengan limpahan rahmat, karunia, taufik dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini bisa terselesaikan. Sholawat dan salam selalu tercurahkan kepada junjungan alam Nabi Besar Muhammad SAW sebagai uswatun hasanah bagi seluruh ummat dan sebagai penerang dalam kegelapan, semoga kelak kita mendapat syafa'at di yaumul qiamah. Alhamdulillah peneliti dapat menyelesaikan Skripsi/Proposal ini dengan judul "**Penggunaan Website Coolmath4kids Sebagai Media pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas III SD IT Ibnu Qoyyim".**

Penulisan Skripsi ini dimaksudkan untuk melengkapi dari keseluruhan kegiatan perkuliahan yang sudah dirancang oleh Universitas Islam Al-Kifayah Riau sebagai bentuk pertanggung jawaban peneliti menjadi mahasiswa serta sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Serjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Peneliti menyadari bahwa penulisan Skripsi ini dapat terwujud berkat bantuan dan motivasi dari berbagai pihak, untuk itu dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Yundri Akhyar, M.A selaku Ketua Yayasan Kifayatul Akhyar yang telah memberikan motivasi dan untuk selalu kuliah dan memberikan arahan serta bimbingan agar kuliah bisa selesai.

2. Dr. Zalisman, S.Pd., M.Pd.I selaku Rektor Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di kampus tercinta ini.
3. Syahri Ramadhan, S.Psi., M.S.I selaku Wakil Rektor I dan dosen pembimbing II, Lita Arfah, S.P., M.Si selaku Wakil Rektor II, dan Sahrin, SH., MH selaku Wakil Rektor III yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama dalam perkuliahan.
4. Ayu Purnamasari S, S.Pd., M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau sekaligus dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan dan bimbingan.
5. Violeta Inayah Pama, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama dalam bimbingan.
6. Seluruh Dosen, Staf dan karyawan di Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberika kemudahan kepada peneliti selama peneliti menuntut ilmu di kampus ini.
7. Sri Indrayanti S.Pd selaku Kepala sekolah SD IT Ibnu Qoyyim yang telah memberikan izin untuk peneliti agar bisa meniliti di sekolah itu, dan juga yang telah banyak memberikan motivasi agar tetap semangat dalam proses penelitian.
8. Yolfina Arfa Febriyani, S.Pd selaku guru matematika kelas III B yang telah banyak memberikan dukungan terhadap peneliti dan juga telah bersedia

menjadikan Kelas untuk melakuan penelitian serta telah bersedia menjadi observer dalam penelitian ini.

9. Orang tua terutama mama yang telah memberikan semangat dan do'a terbaiknya untuk peneliti agar peneliti bisa menyelesaikan Skripsi ini dengan lancar, dan juga adek adek saya yaitu shovinnazwa dan rafardhan atthala, untuk keluarga besar sebelah mama yang telah memberi bantuan semangat dan motivasi.
10. Untuk diri sendiri yang telah terus berusaha dan tidak pernah menyerah disaat mengharuskan kuliah sambil bekerja dan mencari biaya sendiri, yang selalu yakin bahwa allah pasti membantu, ikhlas menerima keadaan orang tua yang sudah pisah dan mengharuskan kita berjalan sendiri tetapi selalu di dukung oleh mama, laily ulyatin niswah aku bangga padamu.

Pekanbaru, 17 April 2026
Peneliti

LAILY ULYATIN NISWAH
NIM: 1238.23.2084

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN ..... **i**
LEMBAR PENGESAHAN ..... **v**
MOTTO ..... **vi**
PERSEMBAHAN ..... **vii**
KATA PENGANTAR ..... **viii**
DAFTAR ISI ..... **xi**
DAFTAR TABEL ..... **xiii**
DAFTAR GAMBAR ..... **xiv**
DAFTAR GRAFIK ..... **xv**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xvi**
PEDOMAN TRANSLITERASI ..... **xvii**
ABSTRAK ..... **xix**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang 1
B. Penegasan Istilah 6
C. Permasalahan 8
1. Identifikasi Masalah 8
2. Batasan Masalah 8
3. Rumusan Masalah 9
D. Tujuan Penelitian 9
E. Manfaat Penelitian 9
1. Manfaat teoritis 9
2. Manfaat praktis 10
BAB II KAJIAN TEORI **11**
A. Kerangka Teori 11
B. Penelitian Relevan 33
C. Kerangka Berfikir 36
D. Indikator Keberhasilan 38
1. Indikator Kinerja Guru 38

2. Indikator Motivasi Belajar Siswa 39
3. Indikator Ketuntasan Belajar 42
BAB III METODE PENELITIAN 44
A. Jenis Penelitian 44
B. Lokasi Dan Waktu Penelitian 46
C. Subjek Dan Objek Penelitian 47
D. Prosedur Penelitian 47
a. Perencanaan (*Planning*) 48
b. Tindakan Penelitian (*Acting*) 49
c. Observasi (*Observasing*) 50
d. Refleksi (*Reflecting*) 50
E. Teknik Pengumpulan Data 51
F. Teknik Analisis Data 53
BAB IV HASIL PENELITIAN 55
A. Deskripsi Data Awal 55
1. Riwayat Sekolah 55
2. Visi Dan Misi 56
3. Setting Ruang Kelas 56
4. Deskripsi Keadaan Guru Dan Siswa 57
5. Profil Awal Pembelajaran 58
B. Deskripsi Per Siklus 60
1. Siklus I 60
2. Siklus II 71
C. Pembahasan Dari Setiap Siklus 82
BAB V PENUTUP 96
A. Simpulan 96
B. Saran-Saran 97
DAFTAR PUSTAKA 99
LAMPIRAN 102
DAFTAR RIWAYAT HIDUP 130

DAFTAR TABEL

Tabel I. 1 Indikator Kerja Guru..... 38
Tabel II. 2 Indikator Aktivitas Belajar Siswa..... 39
Tabel II. 3 Kategori Penilaian Aktivitas Siswa 41
Tabel II. 4 Kategori Penilaian Kinerja Guru 41
Tabel III. 1 Kategori Persentase Nilai Siswa 52
Tabel IV. 2 Keadaan Guru Personil Kependidikan.....55
Tabel IV. 3 Data Siswa 56
Tabel IV. 4 Motivasi Belajar Pada Pra Siklus.....57
Tabel IV. 5 Hasil Angket Motivasi Siswa Siklus I Pertemuan 1 61
Tabel IV. 6 Hasil Angket Motivasi Siswa Siklus I Pertemuan 2.....65
Tabel IV. 7 Hasil Angket Motivasi Siswa Sikus II pertemuan 1 70
Tabel IV. 8 Hasil Angket Motivasi Siswa Siklus II Pertemuan 2.....74
Tabel IV. 9 Hasil Rekapitulasi Siklus I.....78
Tabel IV.10 Hasil Rekapitulasi Siklus II 80
Tabel IV. 11 Perbandingan Pra Siklus Hingga Siklus II.....82

DAFTAR GAMBAR

Gambar II. 1 Bagan Kerangka Berfikir……..39

Gambar III. 1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas ……...……..… 49

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1 Hasil Motivasi Belajar Siswa …… 85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 93
Lampiran 2 RPP Siklus I Pertemuan 2.....98
Lampiran 3 LKPD Siklus 1 pertemuan 1 103
Lampiran 4 LKPD Siklus I Pertemuan 2 104
Lampiran 5 RPP Siklus II Pertemuan 1 105
Lampiran 6 RPP Siklus II Pertemuan 2 109
Lampiran 7 LKPD Siklus II Pertemuan 1 112
Lampiran 8 LKPD Siklus II Pertemuan 2 113
Lampiran 9 Lembar LKS 114
Lampiran 10 Lembar Angket Motivasi Siswa 116
Lampiran 11 Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....117
Lampiran 12 Lembar Observasi Kinerja Guru.....118
Lampiran 13 Dokumentasi.....119
Lampiran 14 Lembar Surat Izin Riset 121
Lampiran 15 Lembar Surat Balasan Izin Riset 122

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pengalihan huruf Arab-Indonesia dalam naskah ini didasarkan atas Surat Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, tanggal 22 Januari 1988, No. 158/1987 dan 0543.b/U/1987, sebagaimana yang tertera dalam buku pedoman Transliterasi Bahasa Arab (*A Guide to Arabic Transliteration*), INIS Fellow 1992.

A. Konsonan

Arab	Latin	Arab	Latin
ا	A	ط	Th
ب	B	ظ	Zh
ت	T	ع	‘
ث	Ts	غ	Gh
ج	J	ف	F
ح	H	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Dz	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	ه	H
ش	Sy	ء	‘
ص	Sh	ي	Y
ض	Dl		

B. Vokal, Panjang, dan Diftong

Setiap penulisan Bahasa Arab dalam bentuk tulisan latin vokal fathah ditulis dengan “a”, kasrah dengan “I”, dlommah dengan “u”, sedangkan bacaan Panjang masing-masing ditulis dengan cara berikut :

Vokal (a) panjang = Ā misalnya قال menjadi qāla

Vokal (i) panjang = Ī misalnya قيل menjadi qīla

Vokal (u) panjang = Ū misalnya دون menjadi dūna

Khusus untuk bacaan ya' nisbat, maka tidak boleh digantikan dengan "ī", melainkan tetap ditulis dengan "iy" agar dapat menggambarkan ya' nisbat diakhirnya. Begitu juga untuk suara diftong, wawu dan ya' setelah fathah ditulis dengan "aw" dengan "ay". Perhatikan contoh berikut:

Diftong (aw) = و misalnya قول menjadi qawlun

Diftong (ay) = ي misalnya خير menjadi khayrun

C. Ta' marbuthah

Ta' marbuthah ditransliterasikan dengan "t" jika berada di tengah kalimat, tetapi apabila Ta' marbuthah tersebut berada diakhir kalimat, maka ditransliterasikan dengan menggunakan "h" misalnya الرسالة للمدرسة menjadi arisalat li al-madrasah, atau apabila berada di tengah-tengah kalimat yang berdiri dari susunan mudlaf dan Mudlaf ilayh, maka ditransliterasikan dengan menggunakan t yang disambungkan dengan kalimat berikutnya, misalnya في رحمة الله menjadi fi rahmatillah.

D. Kata Sandang dan Lafdh Al-Jalalah

Kata Sandang dan Lafdh al-Jalālah Kata Sandang berupa "al" (ال) ditulis dengan huruf kecil, kecuali terletak diawal kalimat, sedangkan "al" dalam lafadh jalālah yang berada di tengah-tengah kalimat yang disandarkan (idhafah), maka dihilangkan. Perhatikan contoh-contoh berikut ini:

Al-Imâm al-Bukhâriy mengatakan...

Al-Bukhâriy dalam muqaddimah kitabnya menjelaskan.

Masya' Allâh kâna wa mâ lam yasya' lam yakun.

ABSTRAK

Laily Ulyatin Niswah, (2026) : Penggunaan Website Coolmath4kids Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Di Kelas III SD IT Ibnu Qoyyim

Berdasarkan hasil observasi di kelas III SD IT Ibnu Qoyyim, proses pembelajaran matematika masih cenderung menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan penggunaan buku sebagai sumber utama belajar. Siswa lebih banyak menerima penjelasan tanpa keterlibatan aktif sehingga motivasi belajar matematika masih rendah. Penelitian ini bertujuan mengetahui penggunaan website Coolmath4kids sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas III SD IT Ibnu Qoyyim. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan website Coolmath4kids mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut terlihat dari peningkatan hasil angket motivasi pada setiap siklus. Pada tahap pra siklus, rata-rata skor motivasi sebesar 24,14 (60%) dengan kategori cukup. Siklus I pertemuan pertama memperoleh rata-rata skor 30,85 (64,28%) kategori tinggi, kemudian meningkat pada pertemuan kedua menjadi 32,71 (68,15%) kategori tinggi. Pada siklus II pertemuan pertama meningkat menjadi 36,85(76,78%) kategori tinggi, dan pada pertemuan kedua mencapai 42,85 (89,28%) kategori sangat tinggi. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menjadi lebih aktif, menarik, dan berpusat pada siswa. Siswa tampak lebih antusias serta aktif selama pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan website Coolmath4kids efektif meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas III SD IT Ibnu Qoyyim.

Kata Kunci : Website Coolmath4kids, Media Pembelajaran Interaktif, Motivasi Belajar Matematika,Penelitian Tindakan Kelas

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hak setiap warga negara sebagaimana tercantum dalam UUD 1945 yang bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam konteks Pendidikan dasar, Pembelajaran matematika memiliki peran penting dalam melatih kemampuan berfikir logis, sistematis dan kritis peserta didik sejak dini. Peranan matematika erat sekali kaitannya dalam kehidupan manusia baik yang disadari maupun tidak. Matematika juga mampu menjawab semua kebutuhan yang diperlukan manusia. Selain itu, pengaruh matematika sebagai bahasa pengantar teknologi dan ilmu dasar dalam setiap cabang ilmu pengetahuan lainnya menunjukkan bahwa matematika memegang peranan yang sangat penting.

Oleh karena itu dalam proses belajar mengajar, pembelajaran matematika yang baik sangat dibutuhkan terutama dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika. belajar merupakan suatu proses aktif yang memungkinkan manusia untuk menemukan hal-hal baru diluar informasi yang diberikan kepada dirinya.[1]

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib di semua jenjang pendidikan. Pernyataan tersebut tertulis pada pasal 37 Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, menyatakan bahwa

[1] Asri Nur Dayani dan Diah Rahmawati, "Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMP Melalui Model Pembelajaran Think-Pair-Share pada Materi Lingkaran," *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, Vol. 7, No. 1, 2023, hlm. 2.

matematika wajib dipelajari dari sekolah dasar sampai menengah. Bahkan Untuk sekarang ini matematika sudah diperkenalkan dari TK dan masih dipelajari sampai tingkat perguruan tinggi. Berdasarkan Permendikbud No. 59 tahun 2014 tujuan dari pelajaran matematika yaitu: Paham mengenai teori matematika, berfikir logis, memecahkan masalah, mengutarakan ide, mengapresiasi manfaat matematika, memiliki perilaku sesuai nilai-nilai matematika, menerapkan pengetahuan matematika dalam masyarakat, menggunakan alat peraga dan teknologi matematika.[2]

Sebagai umat beragama, penyelenggaraan pendidikan juga tak dapat dipisahkan dari keagamaan itu sendiri. Dalam islam matematika adalah bagian dari ilmu pengetahuan. Hal ini telah tertuang dalam Al-Qur'an surah Al-Mujadalah ayat 11:

يٰٓاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْٓا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجٰلِسِ فَافْسَحُوْا يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْۚ وَاِذَا قِيْلَ انْشُزُوْا فَانْشُزُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا مِنْكُمْۙ وَالَّذِيْنَ اُوْتُوا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍۗ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ ﴿١١﴾

Artinya: Wahai orang-orang yang beriman. Apabila dikatakan kepadamu, Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis, maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, Berdirilah kamu, maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti atas apa yang kamu kerjakan (Q.S Al-Mujadalah: 11).[3]

[2] Miftahul Hayati, Miftahul Jannah, "Pentingnya Kemampuan Literasi Matematika dalam Pembelajaran Matematika," *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, Vol. 4, No. 1, 2024, hlm. 44.

[3] Al-Qur'an, Q.S. Al-Mujādilah [58]: 11, diakses melalui quran.com.

Dari ayat tersebut dapat kita pahami yaitu menekankan adab dalam majelis ilmu yaitu memberi ruang, menghargai orang lain, dan menaati arahan ketika diminta untuk bangkit. Nilai-nilai ini sangat selaras dengan prinsip pembelajaran matematika di kelas. Memberi ruang lingkungan belajar yang kondusif dalam pembelajaran matematika, siswa membutuhkan lingkungan belajar yang nyaman, aman, dan inklusif agar mampu Berani bertanya Berani mengemukakan pendapat Tidak takut salah dalam menyelesaikan soal.

Bedasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas III SD IT Ibnu Qoyyim, ditemukan bahwa proses pembelajaran matematika masih cenderung berpusat pada guru dan menggunakan metode ceramah. Siswa lebih banyak menerima penejelasan tanpa keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, Hal ini mengakibatkan rendahnya motivasi siswa dalam pemelajaran matematika. Karena matematika tidak sekadar tentang menghafal rumus atau prosedur perhitungan, melainkan juga membangun logika berpikir, kemampuan bernalar, dan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah. Metode ceramah yang monoton tanpa disertai media interaktif dapat menghambat pemahaman siswa, terutama dalam materi perkalian dan pembagian yang membutuhkan representasi konkret.

Padahal siswa kelas III SD berada pada tahap perkembangan yang membutuhkan pembelajaran aktif dan interaktif agar konsep yang di pelajari dapat dipahami dengan baik. Selain itu, model pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif sering kali membuat siswa merasa bosan dan sulit berkonsentrasi.

motivasi adalah sebagai dorongan mental yang menggerakkan perilaku manusia atas dasar kebutuhan. Dalam motivasi, terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan, dan mengarahkan sikap dan perilaku individu. Motivasi adalah suatu faktor yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu aktivitas tertentu, oleh karena itu motivasi sering kali diartikan pula sebagai faktor pendorong perilaku seseorang.[4] Sedangkan hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu. Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh seseorang siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif.[5] Siswa yang tidak memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran cenderung memiliki prestasi akademik yang rendah.

Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media berbasis website. pembelajaran yang difasilitasi website merupakan pembelajaran yang memanfaatkan media situs (*website*) yang dapat diakses melalui jaringan internet. Jika ditinjau dari sudut pandang

---

[4] Dewi Fitri Yeni, Septia Lasia Putri, dan Merika Setiawati, "Pengaruh Motivasi Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Siswa SMP N 1 X Koto Diatas," *Jurnal Promosi: Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro 10*, no. 2 . 2022, hlm.135.

[5] *Ibid*., hlm. 136.

pedagogis, pembelajaran yang difasilitasi oleh situs web adalah strategi pembelajaran atau kombinasi dari beberapa strategi terkait dengan paradigma pembelajaran konstruktivis, kognitivis, dan, kolaboratif. Sedangkan dari segi isi merupakan pelaksanaan pembelajaran dengan bantuan komputer yang sesuai dengan kurikulum. Dengan demikian, pembelajaran berbasis situs web adalah pembelajaran yang menggabungkan antara konten teknologi dan pedagogi ke dalam sistem keseluruhan yang terintegrasi untuk mendukung proses pembelajaran.[6] Website coolmath4kids menyediakan berbagai materi dan aktivitas matematika yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar khususnya kelas III, sehingga berpotensi meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran matematika.

Dengan mempertimbangkan permasalahan rendahnya motivasi siswa dalam pembelajaran matematika di kelas III SD IT Ibnu Qoyyim serta potensi website coolmath4kids sebagai media interaktif, maka perlu dilakukan sebuah penelitian tentang penerapan media ini dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan kondisi tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang **"Penggunaan website Coolmath4kids Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas III SD IT Ibnu Qoyyim".**

[6] Latifatus Saidah, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa* (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2022), hlm. 15.

B. Penegasan Istilah

Berdasarkan latar belakang penelitian tentang Penggunaan Website Coolmath4kids Sebagai media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas III SD IT Ibnu Qoyyim, untuk menghindari kesalah pemahaman terhadap judul, maka penulis akan menjelaskan beberapa istilah sebagai berikut:

1. Penggunaan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia penggunaan diartikan sebagai proses, cara perbuatan memakai sesuatu, pemakaian. (KBBI, 2002:852). Penggunaan sebagai aktifitas memakai sesuatu atau membeli sesuatu berupa barang dan jasa.

2. Website www.coolmath4kids.com

Website Coolmath4kids adalah situs pembelajaran matematika berbasis permainan *(game-based learning*) yang menyediakan aktivitas numerasi, puzzle, latihan matematika interaktif, serta permainan edukatif yang membantu siswa belajar secara menyenangkan situs web yang membuat belajar matematika menyenangkan bagi anak-anak.

3. Media pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah sarana atau alat bantu berbasis teknologi yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi melalui aktivitas klik, pilih, bermain, atau memecahkan masalah sehingga proses belajar menjadi lebih aktif.

4. Motivasi belajar

motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri individu yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar, dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.[7]

5. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika adalah salah satu pelajaran yang di pelajari siswa dimulai dari jenjang SD sampai perguruan tinggi. Matematika memgang peranan penting karena belajar matematika dengan benar, daya nalar siswa dapat terolah.[8] pembelajaran matematika adalah proses belajar mengajar yang berfokus pada konsep numerasi dasar, operasi bilangan, dan pemecahan masalah yang sesuai dengan kompetensi kelas III SD IT Ibnu Qoyyim.

6. Kelas III SD

Kelas III SD merupakan masa transisi krusial dari kelas rendah ke tingkat menengah, di mana siswa (usia 8-9 tahun) mulai beralih dari belajar membaca menjadi membaca untuk belajar. Fokus pembelajaran mencakup pemahaman mendalam, penyelesaian masalah, kemandirian, serta penguatan literasi dan numerasi dasar. kelas III SD merupakan

---

[7] Neni Elvira, Neviyarni, dan Herman Nirwana, "Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran," *Educatum: Jurnal Literasi Pendidikan*, Vol. 1, No. 2 (November 2022–Januari 2023), hlm. 353.

[8] F. X. Catur Sugiyono, *Matematika Asyik* (Jakarta: PT Grasindo (anggota IKAPI), 2009.hlm.1.

jenjang pendidikan sekolah dasar pada usia sekitar 8–9 tahun yang menjadi subjek penelitian dalam konteks pembelajaran matematika.

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru Di SD IT Ibnu Qoyyim, ditemukan bahwa:

a. Motivasi siswa dalam pembelajaran matematika kelas III masih rendah, terlihat dari kurangnya antusiasme, perhatian, dan partisipasi saat belajar.
b. Pembelajaran matematika cenderung monoton karena masih dominan menggunakan metode ceramah dan latihan soal manual.
c. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi secara optimal, padahal siswa sudah familiar dengan teknologi dan game edukasi.
d. Siswa lebih tertarik pada aktivitas bermain game dibanding kegiatan pembelajaran di kelas.
e. Belum ada penggunaan media pembelajaran interaktif seperti website Coolmath4kids yang dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar matematika.

2. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada di atas tidak semua masalah akan diteliti. Oleh karena itu, penelitian ini dibatasi pada Penggunaan website Coolmath4kids Sebagai Media Pembelajaran

Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas III SD IT Ibnu Qoyyim.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana Penggunaan website Coolmath4kids Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas III SD IT Ibnu Qoyyim?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Penggunaan website Coolmath4kids Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas III SD IT Ibnu Qoyyim.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian ilmu pendidikan, khususnya terkait penggunaan media pembelajaran berbasis website interaktif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Menjadi referensi ilmiah bagi penelitian selanjutnya yang

berkaitan dengan motivas siswa dan pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran. Memperkaya teori mengenai hubungan antara penggunaan media pembelajaran interaktif dengan peningkatan motivasi siswa dalam pembelajaran matematika.

2. Manfaat praktis
   a. Bagi Guru, Memberikan alternatif media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran matematika.
   b. Bagi Siswa, Meningkatkan Motivasi dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika. Membantu siswa memahami materi matematika dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan melalui website Coolmath4kids.
   c. Bagi Sekolah, Menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah.
   d. Manfaat bagi penulis, Sebagai persyaratan untuk memenuhi salah satu syarat mendapatkan gelar sarjana Strata satu (S1) pada jenjang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
   e. Bagi Peneliti Selanjutnya, Menjadi sumber referensi dan acuan bagi penelitian yang relevan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis website.

BAB II
KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang secara terencana dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber kepada peserta didik, sehingga tercipta lingkungan belajar yang mendukung proses pembelajaran secara efektif dan efisien.[9] Media pembelajaran pada hakekatnya adalah sarana penyampaian informasi dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) sebagai penerima. Jika lingkungan belajar dirancang secara sistematis akan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal.[10]

Menurut Ani Daniyati media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh pendidik dan siswa selama proses pendidikan, yang menghasilkan interaksi sosial dan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa

[9] Lira Hayu Afdetis Mana, *Media Pembelajaran* (CV Dunia Penerbitan Buku, 2025), hlm. 2.

[10] M. Shahib Saleh, Syahruddin, Muh.Syahrul Saleh, Media Pembelajaran (CV Eureka Media Aksara, 2023), hlm. 6.

Tujuan utama dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran serta membantu memperjelas konsep yang diajarkan dengan cara yang lebih menarik dan efektif.[11]

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, menurut Rowntree ada 6 fungsi media yaitu : yang pertama membangkitkan motivasi semangat belajar dimana peserta didik menjadi lebih tertarik belajar yang tadinya jenuh dengan pembelajaran yang monoton menjadi pembelajaran yang mengasyikan karena media pembelajaran nya. Yang kedua, mengulas materi yang telah dipelajari guna supaya anak tidak lupa dengan materi sebelumnya. ketiga, memberikan stimulus belajar peserta didik diberikan rangsangan sebagai cara membuat peserta didik untuk lebih berpikir rasa ingin tahu yang tinggi. Yang keempat, mengaktifkan respon siswa untuk aktif di kelas yang kelima guru memberikan umpan balik melalui pertanyaan-pertanyaan guna untuk mengetahui peserta didik yang memahami materi atau yang tidak dengan beitu jika ada kekeliruan maka pendidik wajib membenarkan kesalah pahaman peserta

[11] Nila Dwi Agustin, Alwahyuni Purnama Dewi, dan Moh.Rirfqi, Analisis Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa melalui Pembelajaran Berbasis Teknologi, *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, Volume 2, Nomor 1, Tahun 2025, halaman 400.

didik dalam memahami materi. yang ke enam,mengadakan latihan yang sesuai atau evaluasi penilaian.[12]

Fungsi media pembelajaran memiliki hubungan yang erat dengan efektivitas pembelajaran di kelas, karena media berperan dalam menyampaikan materi, meningkatkan perhatian dan motivasi siswa, serta menciptakan interaksi belajar yang lebih aktif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Fungsi media pembelajaran berperan sebagai sarana untuk menyalurkan pesan pembelajaran agar materi yang disampaikan guru dapat dipahami siswa secara lebih efektif, menarik, dan bermakna. Untuk menjalankan fungsi tersebut secara optimal, diperlukan pemilihan jenis media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan, materi, dan karakteristik peserta didik.

c. Langkah-Langkah Media Pembelajaran

Berikut Langkah-langkah dalam membuat media pembelajaran:

1) Perangkat dan Klasifikasi Media Pembelajaran

Sebelum menyusun media pembelajaran ada baiknya kita mengenal apa itu perangkat media pembelajaran apa saja. Diantaranya adalah bahan media, peralatan seperti papan tempel, film slide, kamera dan lain sebagainya. Selain itu kita

[12] Aisyah Fadilah, Kiki Rizki Nurzakiyah, Nashwa Atha kanya, "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat, dan Urgensi Media Pembelajaran", *Journal of Student Research*, Volume 1 Nomor 2, Tahun 2023, halaman 10.

juga membutuhkan perangkat berupa software dan juga hardware. Adapun klasifikasi media pembelajaran akan dipaparkan berdasarkan pendapat para ahli, yang pertama adalah menurut Wilbur Schramm yang menggolongkan media menjadi tiga kelompok, yakni media rumit, media yang mahal dan media sederhana. Ia juga menambahkan jenis media berdasarkan luasnya daya tangkap media, yaitu jenis liputan luas dan serentak, seperti TV, Radio; jenis lingkup terbatas dalam satu ruang saja, contohnya video, slide, atau film; dan jenis lingkup individual yang berupa buku, modul atau program computer.[13]

Sementara itu Allen membagi media pembelajaran dalam 9 kelompok, yakni jenis visual diam, film, televisi, objek tiga dimensi, rekaman, materi pelajaran berupa program, demonstrasi, buku teks/buku cetak, dan presentasi lisan. Selain mengelompokkan jenis media pembelajaran, menurut Allen setiap jenis media memiliki tujuan yang berbeda. Jadi, ketika kita akan membuat suatu media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan akhir pembelajaran yang kita inginkan agar tidak timpang.[14]

---

[13] Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi, Tahap Pengembangan Media Pembelajaran, LMS SPADA Kemdiktisaintek, hlm. 140, diakses 16 Februari 2026, https://lmsspada.kemdiktisaintek.go.id/.

[14] *Ibid*.

2) Rancangan Penyusunan Desain Media Pembelajaran Untuk membuat sebuah desain media pembelajaran yang baik dan efektif, maka terlebih dahulu pendidik membuat rancangan atau outline supaya desain menjadi lebih terarah. Secara umum rancangan tersebut dapat disusun seperti berikut ini:

a) Mengidentifikasi karakteristik siswa dan kebutuhannya. Tentu akan berbeda kebutuhan siswa SD dengan siswa SMA. Untuk membuat media pembelajaran yang sesuai kita butuh informasi kebutuhan siswa hingga gaya belajar mereka.

b) Merumuskan tujuan penggunaan media yang merupakan hasil akhir yang diharapkan terjadi pada siswa dapat proses pembelajaran tersebut.

c) Merumuskan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.

d) Merumuskan alat ukur keberhasilan/evaluasi/post test.[15]

e) Menyusun Garis Besar Program Media (GBPM), dalam hal ini pembuatan GBPM sama dengan saat guru membuat RPP/ Silabus dengan menambahkan media pembelajaran apa yang akan digunakan sesuai dengan materi. Penulisan naskah/narasi media, entah itu berupa narasi audio maupun video.

f) Uji coba media.

[15] *Ibid*., hlm. 143.

g) Revisi dan penyempurnaan.

h) Pembuatan Media Pembelajaran.

Keberhasilan dalam menyusun dan membuat media pembelajaran tidak terlepas dari kerjasama antar guru, siswa, dan sarana/pra sarana sekolah/lembaga. Media ini pun nantinya diharapkan memiliki daya pakai yang panjang sehingga dapat terus menerus diaplikasikan pada setiap siswa di tahun ajaran yang berbeda. Tentunya sebagai pengajar kita juga harus siap melakukan modifikasi dan inovasi agar media tersebut tidak mati termakan usia dan zaman. [16]

d. Macam-Macam Media pembelajaran

Berikut jenis-jenis media pembelajaran yang bisa dijadikan bahan pendukung supaya pembelajaran menarik sekaligus siswa lebih termotivasi semangat belajar.

1) Media Audio Media Audio ini berfungsi menyalurkan informasi pembelajaran melalui audio. Di sini siswa diminta untuk mengasah pendengaran untuk memahami media pembelajaran yang diberikan oleh guru. Media pembelajaran audio ini meliputi radio, tape recorder, telepon, laboratorium bahasa.
2) Media Visual Media visual identik mengandalkan indera penglihatan. Jenis media ini lebih cenderung menampilkan

[16] *Ibid*., hlm. 144.

media pembelajaran dalam bentuk visual dengan menggunakan alat proyeksi atau proyektor. Guru memberikan informasi atas materi yang mau disampaikan dalam bentuk media visual diam dan media.[17] visual gerak. Apa itu media visual diam dan media visual gerak? Media visual diam meliputi foto, ilustrasi, flashcard, gambar pilihan, potongan gambar, film bingkai, film rangkai, OHP, Grafik, bagan, diagram, poster, peta, dan lainnya. Media visual gerak, seperti gambar-gambar proyeksi bergerak (film bisu contohnya)

3) Media Audio Visual Media pembelajaran audio visual berupa media yang menampilkan suara atau gambar. Berdasarkan karakteristiknya, jenis media audio visual ini dibagi menjadi dua, yakni media audio visual diam dan media audio visual gerak.
4) Media pembelajaran Microvideo Media pembelajaran microvideo ini mengikuti perkembangan digital saat ini di mana metode belajarnya fokus pada video instruksional pendek yang difokuskan pada topik yang sempit berupa rangkaian
5) Media Pembelajaran Tutorial Tutorial atau lebih dikenal dengan how to juga bisa lebih mudah dipahami jika menggunakan media pembelajaran berupa video. Pendidik bisa menyajikan

[17] *Ibid*., hlm. 141.

video singkat berdurasi 2-10 menit, lalu siswa bisa diminta untuk mengulas kembali.

6) Media Pembelajaran Animasi Penggunaan animasi untuk media pembelajaran menjadikan suasana belajar yang menyenangkan. Pendidik cukup membuat video real ditambah dengan animasi.[18]

Menurut Rudy Bretz, pengelompokkan media berdasarkan tiga unsur utama, yaitu suara, gambar (*visual*), dan gerakan. Dari ketiga unsur ini, Rudy Bretz membagi media menjadi delapan kategori, yaitu:

a) Media yang hanya menggunakan suara (audio).
b) Media berbentuk cetakan.
c) Media visual yang bersifat statis.
d) Media visual yang menampilkan gerakan.
e) Media suara yang disertai unsur gerakan terbatas.
f) Media dengan gerakan terbatas tanpa suara.
g) Media gabungan suara dan gambar statis (audio visual diam)
h) Media yang memadukan suara dengan gambar bergerak.[19]

Seiring dengan perkembangan teknologi dan inovasi dalam pendidikan, media pembelajaran tidak lagi terbatas pada buku teks dan papan tulis, tetapi telah berkembang menjadi media berbasis

[18] *Ibid*., hlm. 142.
[19] Azizatul Habibah, Karina, Nayla Nazwa Fauziah, "Klasifikasi Jenis-jenis Media dan Sumber Belajar untuk Jenjang MI atau SD", *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Volume 9, Nomor 2, Tahun 2025, halaman 18356.

teknologi, seperti multimedia interaktif, video edukatif, dan permainan digital yang dirancang untuk memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget, yang menekankan pentingnya pengalaman konkret dalam proses pembelajaran anak usia dini, namun dalam implementasinya, masih menghadapi tantangan dalam penggunaan media dan sumber belajar.[20]

Salah satu media pembelajaran yang berbasis tegnologi adalah media pembelajaran website, Pembelajaran berbasis web yang populer dengan sebutan *Web-Based Education (WBE*) atau kadang disebut *e-learning* (*electronic learning*) dapat didefinisikan sebagai aplikasi teknologi web dalam dunia pembelajaran untuk sebuah proses pendidikan. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa semua pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan teknologi internet dan selama proses belajar dirasakan terjadi oleh yang mengikutinya, maka kegiatan itu dapat disebut sebagai pembelajaran berbasis web.[21]

e. Kelebihan Media Pembelajaran

Ada beberapa kelebihan dari media pembelajaran salah satu nya, media audio yaitu mampu mengembangkan daya imajinatif,

[20] *Ibid.*

[21] Yanti Fauziah, "Metode Pembelajaran Berbasis Web atau E-learning dalam Proses Belajar Mengajar Secara Virtual," *Jurnal Terapung*, Vol. 2, No. 2, September 2020, hlm. 36.

dapat merangsang partisipasi aktif, dan dapat memusatkan perhatian, sedangkan media cetak yaitu peserta didik dapat belajar dan maju sesuai dengan kecepatan masing – masing, lalu kelebihan dari media pembelajaran media audio visual yaitu dapat disaksikan secara ulang bila diperlukan.

Secara umum kelebihan media pembelajaran yang telah dikembangkan adalah membuat peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi yang menghubungkan antara pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.

Pendapat dari ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan yang di miliki dari beberapa media pembelajaran yang sudah di paparkan, diharapkan dapat membantu pendidik untuk memilih media sesuai dengan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik. Agar tidak salah dalam memilih media pembelajaran maka pendidik harus memperhatikan kelebihan dari media yang digunakan nantinya.[22]

f. Kekurangan Media Pembelajaran

Selain memiliki kelebihan, media pembelajaran memiliki kekurangan. Ada beberapa kekurangan dari media pembelajaran salah satu nya, media audio yaitu karena media audio abstrak

[22] Virlia Oktaviantika, "Pengembangan Media Interaktif Smart Pop Up Book Mata Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas I di Sekolah Dasar," Skripsi (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2023), hlm. 15.

tingkatan pengertiannya hanya bisa dikontrol melalui tingkatan penguasaan pembendaharaan kata – kata atau bahasa serta susunan kalimat, sedangkan media audio visual yaitu peserta didik sulit dikontrol dan jarangnya memperhatikan materi atau hanya melihat media yang digunakan.

Penggunaan media yang tidak sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik maka, dapat mengakibatkan pemahaman tidak menjadi lebih mudah, bingung dan hanya fokus padatujuan dan materi pembelajaran, hingga tidak dapat memperoleh hasil pembelajaran yang diharapkan. Selain itu dengan pemilihan media dengan tidak menarik akan membuat peserta didik bosan dan tidak ada ketertarikan untuk mengikuti pembelajaran yang berlangsung.

Berdasarkan pemaparan kekurangan media di atas, maka dapat disimpulkan bahwa salah satu kekurangan dari sebuah media ialah memakan waktu yang sangat lama dalam proses pembuatannya. Terlebih jika membuat suatu media yang inovatif maka akan menguras waktu pengerjaan media yang sangat lama. Kekurangan lainnya dari media pembelajaran yang digunakan pendidik dalam menyampaikan sebuah materi salah satunya jika pembuatan media dengan bahan yang kurang baik maka akan berdampak dengan media itu sendiri dengan ketahanan media pembelajaran dalam waktu jangka pendek akan mudah rusak dan tidak dapat digunakan.

2. Website Coolmath4kids.com

a. Gambaran Umum Website Coolmath4kids

Website coolmath4kids adalah situs web edukasi yang menyediakan permainan matematika interaktif untuk anak-anak usia TK hingga kelas 6. Situs ini dirancang agar belajar matematika terasa menyenangkan melalui game seperti Grand Prix Multiplication dan Jet Ski Addition, plus pelajaran, kuis, dan teka-teki otak. Menurut Jean Piaget dan Lev Vygotsky dalam teori konstruktivisme, pengetahuan dibangun oleh siswa melalui pengalaman belajar dan interaksi dengan lingkungan.

Jean Piaget, melalui teori konstruktivisme kognitifnya, menyatakan bahwa individu membangun pemahaman mereka melalui proses asimilasi dan akomodasi yang berkembang secara sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka. Piaget mengidentifikasi empat tahap utama perkembangan kognitif, yaitu sensorimotor, praoperasional, operasional konkret, dan operasional formal.[23]

Menurut Vygotsky, perkembangan kognitif sangat bergantung pada perkembangan dan penguasaan Bahasa. Perkembangan proses mental yang kompleks terjadi setelah anak menyelesaikan aktivitas sosial, dan secara bertahap terinternalisasi

[23] Yasri Mandar dan Sihono, "Implementasi Teori Konstruktivisme dalam PAI: Kajian Teori Jean Piaget dan Jerome Bruner," *Raudhah Proud To Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah,* Vol. 10, No. 1, April 2025, hlm. 223.

dalam kognisi anak, yang dapat digunakan secara bebas. Vygotsky berpendapat bahwa proses pemikiran yang kompleks sangat bergantung pada interaksi sosial anak-anak. Saat anak-anak mendiskusikan peristiwa, objek, dan masalah dengan orang dewasa dan orang lain yang lebih berpengalaman, hasil diskusi ini secara bertahap menjadi bagian dari struktur pemikiran anak. Anak-anak dapat menangani tugas yang sulit Ketika diberi tugas yang lebih sulit oleh orang yang berkompeten. Tugas yang menantang mendorong perkembangan keterampilan kognitif yang optimal.[24] Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif seperti website Coolmath4Kids dapat membantu siswa membangun pemahaman konsep matematika secara aktif.

b. Tujuan Website CoolMath4Kids

Website www.Coolmath4kids.com memiliki beberapa tujuan yaitu:

1) Membantu anak-anak memahami konsep matematika melalui permainan interaktif.
2) Membuat belajar matematika jadi menyenangkan, bukan membosankan seperti tugas sekolah biasa.
3) Menjadi sumber latihan angka, pola, logika, dan tantangan sederhana

[24] Michaela Zebada Faustina Agrippine Amahorseya dan Sjafiatul Mardliyah, "Implikasi Teori Konstruktivisme Vygotsky dalam Penerapan Model Pembelajaran Kelompok dengan Sudut Pengaman di TK Anak Mandiri Surabaya," *Jurnal Buah Hati*, Vol. 10, No. 1 (2023), hlm. 19.

c. Kelebihan Website Coolmath4kids

Berikut kelebihan dari Coolmath4Kids.com :

1) Pembelajaran Interaktif dan Menyenangkan: Belajar matematika dikemas dalam bentuk permainan game, sehingga anak tidak merasa sedang "belajar serius", tapi tetap memahami konsep angka, operasi hitung, dan logika.
2) Sesuai untuk Anak SD: Materi disesuaikan untuk tingkat kelas sekolah dasar (± kelas 1–6), jadi lebih mudah dipahami anak usia 6–12 tahun.
3) Melatih Logika dan Problem Solving: Selain operasi hitung, ada juga teka-teki dan permainan strategi yang melatih kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah.
4) Mudah Diakses: Bisa dibuka melalui laptop, tablet, atau HP Tidak perlu login untuk bermain,Gratis digunakan.
5) Tampilan Ramah Anak: Desainnya penuh warna dan sederhana, sehingga menarik perhatian siswa dan tidak membingungkan.
6) Bisa Digunakan sebagai Media Pembelajaran Tambahan.

d. Kekurangan Website Coolmath4kids

Berikut kekurangan dari Coolmath4Kids.com :

1) Berbahasa Inggris: Semua instruksi dan penjelasan menggunakan bahasa Inggris, Bagi siswa SD yang

kemampuan bahasa Inggrisnya masih rendah, ini bisa menjadi hambatan.

2) Tidak Semua Game Fokus ke Materi Kurikulum: Beberapa game lebih ke arah logika umum, bukan langsung ke materi pelajaran matematika sesuai kurikulum Indonesia.
3) Potensi Anak Terlalu Fokus ke Game: Karena bentuknya permainan, anak bisa lebih fokus "menang game" daripada memahami konsep matematikanya.
4) Membutuhkan Koneksi Internet: Tidak bisa digunakan secara offline.
5) Ada Iklan Pada Beberapa Tampilan: Beberapa halaman menampilkan iklan, sehingga bisa mengganggu fokus siswa jika tidak diawas.

3. Motivasi Siswa

a. Pengertian Motivasi Siswa

Motivasi berasal dari kata motif yakni kondisi dalam diri individu yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu baik disadari maupun tidak untuk mencapai tujuan tertentu. Sedangkan motivasi belajar dapat diartikan sebagai daya pendorong untuk melakukan aktivitas belajar tertentu baik yang

berasal dari dalam maupun dari luar individu sehingga menumbuhkan semangat dalam belajar.[25]

Motivasi menurut Hamalik merupakan perubahan energi dalam diri atau pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan yang mengandung tiga unsur yang saling berkaitan, yaitu :

1) motivasi yang bermula dari adanya perubahan energi dalam diri.
2) motivasi ditandai dengan munculnya perasaan.
3) motivasi ditandai oleh reaksi-reaksi yang timbul dalam mencapai tujuan yang berfungsi memberikan dorongan untuk timbulnya kelakuan atau sesuatu perbuatan. Motivasi belajar merupakan dorongan untuk melakukan suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu saat berinteraksi dengan lingkungannya dalam proses pembelajaran yang terdiri dari kognitif, afektif, dan psikomotorik.[26]

Uno berpendapat bahwa hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal dalam diri siswa saat mengikuti proses belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, motivasi belajar disini pada umumnya terlihat dari beberapa indikator atau

[25] Bambang Haris Diandaru, "Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Matematika di MTs Negeri 2 Kota Semarang," *Jurnal Pendidikan Widya Tama*, Vol. 20, No. 2, Juni 2023, hlm. 186.

[26] *Ibid.*

unsur yang mendukung. Motivasi belajar merupakan tenaga penggerak yang ada dalam diri peserta didik sehingga menyebabkan timbulnya kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan kegiatan belajar berjalan lancar, dan yang mengarahkan kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki akan tercapai.[27]

Menurut Uno, indikator-indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

a) Adanya hasrat dan keinginan berhasil
b) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
c) Adanya harapan dan cita-cita masa depan
d) Adanya penghargaan dalam belajar
e) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
f) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, memungkinkan seseorang peserta didik dapat belajar dengan baik.[28]

Dari beberapa definisi dari para ahli dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan yang mampu menggerakkan seseorang untuk melakukan sesuatu karena adanya faktor pendukung baik itu internal maupun eksternal yang menyebabkan terjadinya kegiatan belajar, mengarahkan diri dalam kegiatan belajar, dan membangkitkan semangat juang, ketekunan,

[27] Ibid., hlm. 186-187.
[28] Lely Afni Ikhwandari, Nyoto Harjono, dan Gamaliel Septian Airlanda, "Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik dengan Model Numbered Heads Together," *Jurnal Basicedu*, Vol. 3, No. 4, 2019, hlm. 2103.

keuletan, dan memiliki komitmen untuk mencapai hasil belajar optimal sesuai dengan yang diharapkan.

b. Fungsi motivasi

Menurut M. Ngalim Purwanto(Pisikologi pendidikan) ada tiga fungsi motivasi dalam belajar, yaitu:

1) Mendorong manusia untuk berbuat atau bertindak. Motif itu berfungsi sebagai penggerak atau motor yang memberi energi (kekuatan) seseorang untuk melakukan suatu tugas.
2) Motif itu merupakan arah perbuatan, yakni kearah perwujutan cita-cita atau suatu tujuan.
3) Motiv itu menyeleksi suatu perbuatan kita, artinya menentukan perbuatanperbuatan yang mana harus dilakukan, yang serasi, guna mencapai tujuan itu dengan mengenyampingkan perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan itu.[29]

c. Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi

Motivasi seseorang sangat dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu :

1) Faktor Internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu
    a) Persepsi individu mengenai diri sendiri, seseorang termotivasi atau tidak untuk melakukan sesuatu banyak tergantung pada proses kognitif berupa persepsi.

[29] Raskita Enjelika Manik, Delima Hot Marito Hasugian, dan Herda Sitanggang, "Konsep Dasar Motivasi Belajar," *Jurnal Budi Pekerti Agama Kristen dan Katolik*, Vol. 2, No. 4, 2024, hlm. 363.

b) Harga diri dan prestasi, faktor ini mendorong atau mengarahkan inidvidu (memotivasi) untuk berusaha agar menjadi pribadi yang mandiri, kuat, dan memperoleh kebebasan serta mendapatkan status tertentu.

c) Harapan adanya harapan-harapan akan masa depan. Harapan ini merupakan informasi objektif dari lingkungan yang mempengaruhi sikap dan perasaan subjektif seseorang.

d) Kebutuhan, manusia dimotivasi oleh kebutuhan untuk menjadikan dirinya sendiri yang berfungsi secara penuh, sehingga mampu meraih potensinya secara total.

e) Kepuasan kerja lebih merupakan suatu dorongan afektif yang muncul dalam diri individu untuk mencapai goal atau tujuan yang diinginkan dari suatu perilaku.[30]

2) Faktor Eksternal

Faktor Eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu, yaitu :

a) Jenis dan sifat pekerjaan, dorongan untuk bekerja pada jenis dan sifat pekerjaan tertentu sesuai dengan objek pekerjaan yang tersedia akan mengarahkan individu untuk menentukan sikap atau pilihan pekerjaan yang akan ditekuni.

[30] Ibid., hlm. 364.

b) Kelompok kerja dimana individu bergabung kelompok kerja atau organisasi tempat dimana individu bergabung dapat mendorong atau mengarahkan perilaku individu dalam mencapai suatu tujuan perilaku tertentu.

c) Situasi lingkungan pada umumnya setiap individu terdorong untuk berhubungan dengan rasa mampunya dalam melakukan interaksi secara efektif dengan lingkungannya.

d) Sistem imbalan yang diterima, Imbalan merupakan karakteristik atau kualitas dari objek pemuas yang dibutuhkan oleh seseorang yang dapat mempengaruhi motivasi atau dapat mengubah arah tingkah laku dari satu objek ke objek lain yang mempunyai nilai imbalan yang lebih besar.[31]

4. Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Matematika

Secara etimologis, istilah matematika berasal dari bahasa Sanskerta *medha* atau *widya* yang berarti kepandaian dan kecerdasan.[32] Sujono mengemukakan matematika adalah cabang ilmu pengetahuan yang eksak dan terorganisasi secara sistematik, matematika adalah bagian pengetahuan manusia

[31] Ibid., hlm. 365.

[32] Isrok'atun dan Amelia Rosmala, *Model-Model Pembelajaran Matematika* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), hlm. 3.

tentang bilangan dan kalkulasi, matematika membantu orang dalam menginterpretasikan secara tepat berbagai ide dan kesimpulan, matematika adalah ilmu pengetahuan tentang penalaran yang logik dan masalah-masalah yang berhubungan dengan bilangan, matematika berkenaan dengan fakta-fakta kuantitatif dan masalah tentang ruang dan bentuk, dan matematika adalah ilmu pengetahuan tentang kuantitas dan ruang.[33]

b. Tujuan Pembelajaran Matematika

Tujuan pembelajaran matematika yang dimuat di dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 yaitu agar siswa mampu :

1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep atau algoritma secara luwes,akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah.
2) Menggunakan Penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika
3) Memecahkan Masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh

[33] Abdul Majid dan Fitri Reski Amalia, *Strategi Pembelajaran Matematika SD/MI*, (Yogyakarta: Tahta Media Group, 2021), hlm. 5.

4) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah. Berdasarkan uraian diatas dapat diketahui bahwa matematika merupakan hal yang sangat penting dan sudah seharusnya mendapat perhatian lebih.[34]

Pada dasarnya matematika merupakan ilmu abstrak dan deduktif, akan tetapi menurut Piaget, siswa SD yang berada pada usia 7 sampai 12 tahun masih berada pada tahap operasional konkrit yang belum dapat berpikir abstrak atau formal. Mereka pada usia ini masih belum dapat berpikir secara abstrak sehingga orientasinya masih terkait dengan obyek-obyek, peristiwa atau pengalaman pribadi yang langsung dialami. Anak yang berada pada tahapan operasional konkret akan mudah berpikir secara logis jika mereka diarahkan dengan menggunakan manipulasi fisik dari obyek-obyek yang nyata, seperti media pembelajaran dan bahan manipulatif. sebagaimana kita ketahui, matematika adalah ilmu deduktif, formal, dan hierarki yang menggunakan bahasa simbol.

[34] Melia Kartika dan Cecil Hiltrimartin, "Penerapan Model Eliciting Activities (MEAs) dalam Pembelajaran Matematika Materi Relasi dan Fungsi", *Jurnal Gantang*, Vol. IV, No. 2 (2019): 162.

> Seorang guru hendaknya mempunyai kemampuan untuk menghubungkan antara dunia anak yang belum dapat berpikir secara deduktif agar dapat mengerti matematika yang bersifat deduktif salah satunya melalui benda konkrit atau alat peraga.[35]

B. Penelitian Relevan

Penelitian relevan disajikan untuk melihat orsinalitas dan posisi penelitian yang akan dilakukan. Beberapa studi yang memiliki relevansi dengan permasalahan yang dikembangkan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

Pertama, Penelitian yang dilakukan oleh Aldi Ivandi Putra (2023) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Menggunakan Google Sites pada Muatan IPA Kelas V Subtema Memelihara Kesehatan Organ Pernapasan Manusia di Sekolah Dasar" menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis website dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan memanfaatkan platform Google Sites sebagai media pembelajaran interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dan mampu meningkatkan keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada penggunaan media pembelajaran berbasis

[35] Intan Dwi Hastuti, Surahmat, dan Sutarto, *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*, (Mandala: Lembaga Penelitian dan Pendidikan LPMP Mandala, 2019), hlm. 1.

website sebagai variabel X. Perbedaannya terletak pada mata pelajaran, tujuan penelitian, serta subjek penelitian. Penelitian sebelumnya berfokus pada muatan pelajaran IPA kelas V Sekolah Dasar, sedangkan penelitian ini berfokus pada (sebutkan mata pelajaran/variabel Y penelitianmu, misalnya keterlibatan siswa pada pembelajaran PAI).[36]

Kedua, Penelitian tentang Media Interaktif dalam Pembelajaran,Matematika Penelitian yang dilakukan oleh Hardian Muhammad (2025) dengan judul "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Matematika". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen, dengan membandingkan kelas yang menggunakan media pembelajaran interaktif dan kelas yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki kemampuan yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Media pembelajaran interaktif juga mampu membuat materi pelajaran lebih mudah dipahami, meningkatkan minat belajar siswa, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.Adapun persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sama-sama

[36] Aldi Ivandi Putra, *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis website menggunakan google sites pada muatan IPA kelas V organ pernapasan manusia di sekolah dasar*. Skripsi, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, 2023.

mengkaji penggunaan media pembelajaran interaktif sebagai variabel X serta menekankan pada keterlibatan dan aktivitas belajar siswa. Perbedaannya terletak pada mata pelajaran, variabel terikat, dan fokus penelitian. Penelitian sebelumnya berfokus pada mata pelajaran Matematika dengan variabel hasil belajar, sedangkan penelitian ini berfokus pada (sebutkan mata pelajaran dan variabel Y penelitianmu, misalnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI berbasis website).[37]

Ketiga, Penelitian yang dilakukan oleh Ririn Hendrawati (2021) dengan judul "Pengembangan Website Bimbingan Belajar di Sekolah Dasar". Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan website bimbingan belajar yang dapat digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran bagi siswa Sekolah Dasar. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan tahapan perencanaan, pengembangan, dan evaluasi produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa website bimbingan belajar yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Website tersebut mampu membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, meningkatkan minat belajar, serta memfasilitasi siswa untuk belajar secara mandiri dengan lebih efektif. Adapun persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran berbasis website dalam proses pembelajaran serta ditujukan untuk siswa

[37] Hardian Muhammad, Intan Putri Lusita, Intan Yumeriza, Kartila Pri malti, Meiliana Fitria ningrum, Salsabila Zorin, dan Nana Fauzana Azima, "Efektivitas Penggunaan Media Interaktif dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumian dan Angkasa, Universitas Negeri Padang*, Vol. 3, No. 2, 2025, hlm. 135.

Sekolah Dasar. Perbedaannya terletak pada fokus dan tujuan penelitian. Penelitian sebelumnya berfokus pada pengembangan website bimbingan belajar secara umum, sedangkan penelitian ini berfokus pada penggunaan media pembelajaran berbasis website untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.[38]

C. Kerangka Berfikir

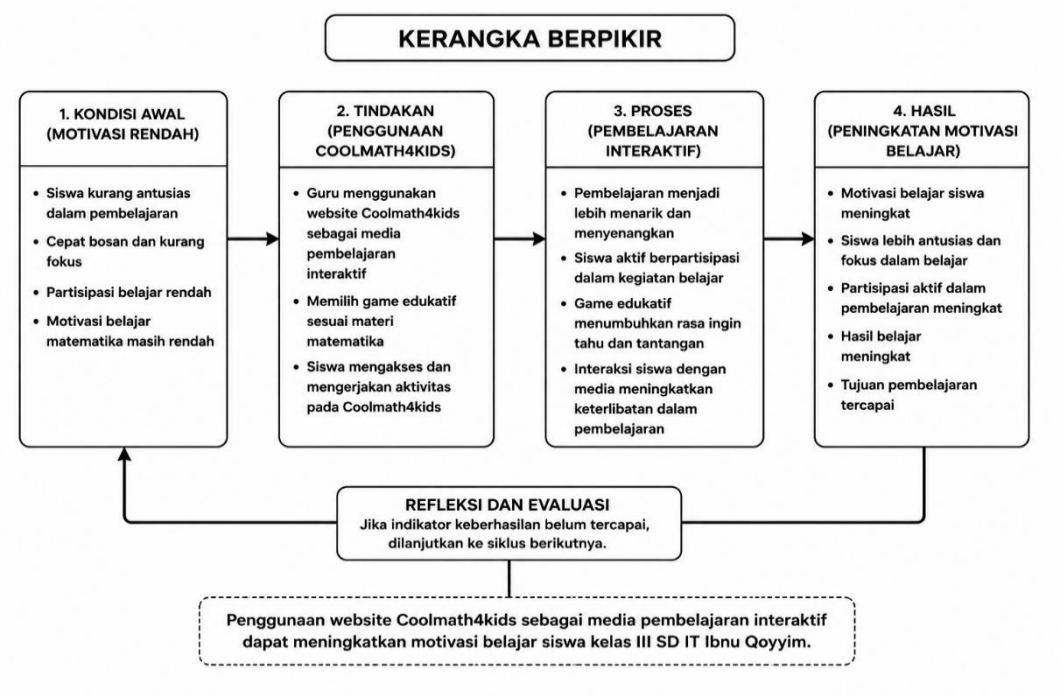
Pembelajaran matematika di kelas III sekolah dasar sering kali masih dilakukan dengan metode konvensional, seperti penjelasan guru dan penggunaan buku teks. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran menjadi rendah, yang terlihat dari kurangnya perhatian, keaktifan bertanya, dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Padahal, keterlibatan siswa merupakan faktor penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran matematika.

Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis website menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Website Coolmath4kids merupakan salah satu website edukatif yang menyediakan berbagai permainan, latihan soal, dan aktivitas matematika yang dikemas secara menarik dan interaktif, sehingga sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

[38] Ririn Hendrawati, Bambang Ismantoro, dan Ade Iriani, "Pengembangan Website Bimbingan Belajar di Sekolah Dasar", *Jurnal Basic Cedu*, Vol. 5, No. 3, 2021, hlm. 1407.

Implementasi website Coolmath4kids dalam pembelajaran matematika diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Melalui penggunaan website ini, siswa dapat belajar sambil bermain, berinteraksi langsung dengan materi, serta memperoleh umpan balik secara langsung, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif, fokus, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penerapan website Coolmath4kids sebagai media pembelajaran interaktif diperkirakan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika kelas III SD, baik dari aspek perhatian, keaktifan, maupun partisipasi siswa selama kegiatan belajar mengajar.Berikut susunan kerangaka berfikir dalam bentuk bagan :

Gambar II. 1 Bagan Kerangka Berfikir



D. Indikator Keberhasilan

1. Indikator Kinerja Guru

Adapun indikator keberhasilan dalam penelitian ini dilihat dari kinerja guru dalam penggunaan website coolmath4kids sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi siswa kelas III SD pada pembelajaran matematika

Tabel II .1 Indikator Kinerja Guru dan Rubrik Penilaian

Aspek	Indikator kinerja guru	Skor 1 (kurang)	Skor 2 (cukup)	Skor 3 (baik)	Skor 4 (sangat baik)
Perencanaan Pembelajaran	Guru Menyiapkan materi dan media coolmath4kids dengan baik	Materi dan media tidak dipersiapkan dengan baik.	Materi dan media dipersiapkan tetapi kurang lengkap.	Materi dan media dipersiapkan dengan baik dan cukup lengkap.	Materi dan media dipersiapkan sangat baik, lengkap, dan sesuai tujuan pembelajaran.
Penyampaian Materi	Guru Menjelaskan materi dengan jelas dan menarik	Penjelasan tidak jelas dan kurang dipahami siswa.	Penjelasan cukup jelas tetapi kurang menarik perhatian siswa.	Penjelasan jelas dan mampu menarik sebagian besar perhatian siswa.	Penjelasan sangat jelas, menarik, dan mudah dipahami seluruh siswa.
Penggunaan Media	Guru mampu menggunakan coolmath4kids secara efektif	Media tidak digunakan atau penggunaannya tidak sesuai.	Media digunakan tetapi kurang efektif dalam mendukung pembelajaran.	Media digunakan dengan baik dan cukup efektif membantu pembelajaran.	Media digunakan sangat efektif, interaktif, dan mendukung keterlibatan siswa secara optimal.

Meningkatkan Motivasi siswa	Guru memberikan dorongan, semngat,dan apresiasi kepada siswa	Guru tidak memberikan motivasi atau apresiasi kepada siswa.	Guru sesekali memberikan motivasi atau apresiasi.	Guru sering memberikan motivasi dan apresiasi kepada siswa.	Guru selalu memberikan motivasi, semangat, dan apresiasi yang mendorong antusiasme belajar siswa.
Interaksi dengan siswa	Guru Aktif membimbing dan bertanya, dan merespon siswa	Guru kurang berinteraksi dengan siswa.	Guru ber interaksi tetapi masih terbatas.	Guru aktif membimbing, bertanya, dan merespons sebagian besar siswa.	Guru sangat aktif membimbing, bertanya, merespons, dan melibatkan seluruh siswa dalam pembelajaran.
Pengelolaan kelas	Guru menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan	Suasana kelas tidak kondusif dan kurang terkendali.	Suasana kelas cukup kondusif tetapi masih terdapat gangguan.	Suasana kelas kondusif dan pembelajaran berjalan dengan baik.	Suasana kelas sangat kondusif, tertib, menyenangkan, dan mendukung proses belajar.

2. Indikator Motivasi Belajar Siswa

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini mengacu pada indikator motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno yang meliputi beberapa aspek. Untuk mempermudah pemahaman, indikator tersebut disajikan dalam bentuk tabel berikut :

Tabel II .2 Indikator Motivasi Belajar Siswa dan Rubrik Penilaian

Aspek Motivasi	Indikator	Skor 1 (kurang)	Skor 2 (cukup)	Skor 3 (baik)	Skor 4 (sangat baik)
Hasrat dan keinginan berhasil	Siswa berusaha menyelesaikan soal dengan baik dan tidak mudah menyerah	Siswa tidak berusaha menyelesaikan tugas dan mudah menyerah	Siswa berusaha menyelesaikan tugas tetapi sering menyerah ketika mengalami kesulitan.	Siswa berusaha menyelesaikan tugas dan hanya sesekali membutuhkan bantuan.	Siswa selalu berusaha menyelesaikan tugas dengan sungguh-sungguh dan tidak mudah menyerah
Dorongan dan kebutuhan dalam belajar	Siswa aktif mengikuti pembelajaran dan menunjukkan keinginan untuk belajar	Siswa pasif dan tidak menunjukkan minat belajar.	Siswa mulai mengikuti pembelajaran tetapi masih perlu banyak dorongan dari guru.	Siswa aktif mengikuti pembelajaran dan cukup menunjukkan keinginan belajar.	Siswa sangat aktif, antusias, dan memiliki keinginan belajar yang tinggi.
Harapan dan cita-cita masa depan	Siswa memiliki tujuan dalam belajar dan ingin memperoleh hasil yang baik	Siswa tidak menunjukkan keinginan memperoleh hasil belajar yang baik.	Siswa sesekali menunjukkan keinginan memperoleh hasil yang baik.	Siswa memiliki tujuan belajar dan berusaha memperoleh hasil yang baik.	Siswa memiliki tujuan belajar yang jelas serta berusaha maksimal mencapai hasil terbaik.

Penghargaan dalam belejar	Siswa merasa senang ketika mendapat pujian atau nilai	Siswa tidak menunjukkan respon terhadap pujian atau penghargaan.	Siswa terkadang merasa senang ketika mendapat pujian atau nilai.	Siswa senang dan termotivasi ketika mendapat pujian atau nilai.	Siswa sangat senang, termotivasi, dan semakin bersemangat setelah mendapat pujian atau penghargaan.
Kegiatan yang menarik dalam belajar	Siswa antusias dan tertarik menggunakan media pembelajaran coolmath4kids	Siswa tidak tertarik menggunakan media pembelajaran.	Siswa cukup tertarik tetapi masih kurang aktif menggunakan media.	Siswa tertarik dan aktif mengguna kan media pembelajara n.	Siswa sangat antusias, aktif, dan menikmati penggunaan media Coolmath4kids selama pembelajaran.
Lingkungan belejar yang kondusif	Siswa merasa nyaman dan fokus selama proses pembelajaran berlangsung	Siswa sering mengganggu atau tidak fokus selama pembelajaran.	Siswa cukup fokus tetapi masih mudah terdistraksi.	Siswa merasa nyaman dan fokus selama sebagian besar pembelajara n.	siswa sangat nyaman, fokus, dan aktif mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir.

3. Indikator Ketuntasan Belajar

Indikator ketuntasan belajar (kadang disebut juga sebagai indikator keberhasilan belajar) adalah ukuran yang digunakan untuk menentukan apakah tujuan pembelajaran sudah tercapai atau belum. Dalam konteks penelitian "Penggunaan Website Coolmath4kids sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas III SD IT Ibnu Qoyyim", indikator ketuntasan belajar dapat dijabarkan menjadi beberapa aspek, sebagai berikut :

a. Ketuntasan Aktivitas (Motivasi) Siswa

   Motivasi siswa diukur berdasarkan enam aspek: Semangat mengikuti pembelajaran, Perhatian terhadap pembelajaran, Keaktifan dalam kegiatan belajar, Ketekunan dalam mengerjakan tugas, Rasa Senang terhadap pembelajaran, Keinginan untuk berhasil.

   1) Rata – rata skor motivasi siswa mengalami peningkatan dari pra siklus ke siklus I dan siklus II.
   2) Kriteria ketuntasan aktivitas siswa adalah sebagai berikut : Minimal 75% siswa berada pada kategori tinggi atau sangat tinggi berdasarkan skor motivasi

3) Kategori penilaian aktivitas siswa:

Tabel II. 3 kategori Penilaian Aktivitas Siswa

Persentase	Kategori
81% -100%	Sangat Tinggi
61%-80%	Tinggi
41%-60%	Cukup
21%-40 %	Rendah
0%-20%	Sangat Rendah

b. Ketuntasan Kinerja Guru

Kinerja guru dalam penggunaan website CoolMath4Kids dinyatakan tuntas apabila:

1) Skor observasi kinerja guru mencapai minimal kategori Baik (≥ 76%).
2) Kategori penilaian kinerja guru:

Tabel II. 4 Tabel Penilaian Kinerja Guru

Persentase	Kategori
86-100%	Sangat Baik
76-85%	Baik
60-75%	Cukup
<60%	Kurang