Jurnal PRIMED: Primary Education Journal atau Jurnal Ke-Sdan
Vol 6 No 2, Juli 2026, p-ISSN: 2776-1703 ; e-ISSN: 2776-4796
Tersedia di:
https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/primed

PENGARUH MEDIA DIGITAL *MICROSITE* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS 5 SD

Dwiky Chandra Eka Purwanto[1], Latania Prara Nabilah[2,] Sofyan Revydo Saputra[3], Pandu Fathan Albany[4], Ardyan Putra Mahendra[5], Bimma Aryan Cendy Putra[6], Mey Yustina[7], Nurin Zubaidah Azka[8], Aliffa Nurrizky Dewanto[9], Fida Rahmantika Hadi[10]
Universitas PGRI Madiun[1,2,3,4,5,6,7,8,9,10]
Email: fida@unipma.ac.id

Corresponding author:
Fida Rahmantika Hadi
Universitas PGRI Madiun
Email: fida@unipma.ac.id

Abstrak: *Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media digital berbasis Microsite terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V SD, khususnya pada materi pengurangan pecahan. Penelitian ini didorong oleh adanya Kurikulum Merdeka dan fakta bahwa mayoritas peserta didik (50%) memiliki gaya belajar visual, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang menarik secara visual dan interaktif. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi-experiment) model Post-test Only Control Group Design. Sampel penelitian berjumlah 9 siswa yang dibagi menjadi kelompok eksperimen (menggunakan media Microsite) dan kelompok kontrol (tanpa Microsite). Pengumpulan data dilakukan menggunakan tes pilihan ganda. Hasil uji normalitas dengan Kolmogorov-Smirnov menunjukkan bahwa data berdistribusi normal (Sig. = 0,200) dan uji homogenitas menunjukkan varians yang setara (Sig. Levene's Test = 0,820), sehingga data layak dianalisis menggunakan uji-t. Hasil uji ANOVA dan Independent Samples T-Test memperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,000 , yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar yang sangat signifikan antara kedua kelompok. Nilai Mean Difference sebesar -69,44444 menunjukkan skor rata-rata kelompok eksperimen jauh lebih tinggi. Disimpulkan bahwa media pembelajaran digital Microsite terbukti efektif dan berperan signifikan dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SD pada materi pengurangan pecahan.*
Kata Kunci: *Media Digital, Microsite, Hasil Belajar Matematika*

Abstract: *This study aims to analyze the influence of Microsite-based digital media on the Mathematics learning outcomes of fifth-grade elementary students, specifically on the topic of fraction subtraction. The research was motivated by the implementation of the Merdeka Curriculum and the fact that the majority of students (50%) have a visual learning style, thus requiring learning media that are visually appealing and interactive. The study employed a quantitative approach using a quasi-experimental design, specifically the Post-test Only Control Group Design. The sample consisted of nine students divided into an experimental group (using Microsite media) and a control group (without Microsite). Data were collected through multiple-choice tests. The Kolmogorov–Smirnov normality test indicated that the data were normally distributed (Sig. = 0.200), and the homogeneity test showed equal variances (Levene's Test Sig. = 0.820), allowing the data to be analyzed using a t-test. ANOVA and Independent Samples T-Test results showed a significance value (Sig.) of 0.000, indicating a highly significant difference between the two groups. The Mean Difference value of –69.44444 demonstrates that the experimental group achieved much higher average scores. It is concluded that Microsite digital learning media are proven effective and play a significant role in improving fifth-grade students' mathematics learning outcomes on the topic of fraction subtraction.*
Keywords: *Digital Media, Microsite, Mathematics Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era revolusi industri 4.0 menuju society 5.0 telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, terutama di bidang pendidikan. Revolusi industri 4.0 yang ditandai dengan penerapan teknologi digital dan internet telah mentransformasi cara industri beroperasi, sementara society 5.0 yang Udiperkenalkan oleh pemerintah Jepang pada 21 Januari 2019 mengusung konsep *super smart society* yang mengintegrasikan teknologi untuk

kesejahteraan masyarakat (Putri et al., 2021) Transformasi ini menuntut sistem pendidikan untuk beradapta agar mampu mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan abad ke-21.

Di Indonesia, respons terhadap perubahan ini diwujudkan melalui implementasi Kurikulum Merdeka. Kurikulum yang awalnya dirancang sebagai kurikulum darurat untuk mengatasi dampak pandemi COVID-19 ini mengadopsi pendekatan pedagogis yang berpusat pada peserta didik atau yang dikenal dengan konsep "Merdeka Belajar" (Anwar et al., 2024). Pelaksanaan di beberapa sekolah sebenarnya berjalan dengan baik tetapi pada awalnya memerlukan pemahaman lebih jauh kepada guru dan juga kepala sekolah untuk bisa mendesain pengembangan kurikulum di sekolah dasar (Angga et al., 2022). Sebagai "ruh" pendidikan, kurikulum perlu terus dievaluasi secara kreatif, objektif, dan inovatif agar selaras dengan kebutuhan masyarakat dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Mariati, 2021). Salah satu karakteristik utama Kurikulum Merdeka adalah fleksibilitas dalam pemanfaatan teknologi dan media pembelajaran, yang membuka peluang bagi lembaga pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui kreativitas dan keterlibatan aktif peserta didik (Ariandini & Hidayati, 2023).

Matematika sebagai salah satu mata pelajaran fundamental memerlukan perhatian khusus dalam proses pembelajaran, terutama di jenjang Sekolah Dasar. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa siswa menghadapi tantangan dalam memahami konsep-konsep matematika dasar, termasuk kesulitan dalam memahami ide-ide fundamental dan pengurutan masalah (Hidajat, 2018) . Salah satu materi yang memerlukan pemahaman mendalam adalah penjumlahan dan pengurangan pecahan, yang menjadi landasan bagi kemampuan matematika tingkat lanjut, pemahaman konsep matematika penjumlahan dan pengurangan pecahan mencangkup kemampuan siswa dalam mendefinisikan, menjelaskan, menyajikan dan menerapkan konsep tersebut untuk memecahkan masalah (Rahayu et al., 2019). Kesulitan dalam menguasai materi ini dapat berdampak pada pemahaman konsep matematika selanjutnya.

Pemahaman konsep matematika menjadi sangat penting karena dapat membantu siswa dalam menyelesaikan soal-soal matematika dengan lancar, terdapat berbagai macam strategi yang dapat dilakukan siswa untuk menyelesaikan soal metematika (Kholidah & Sujadi, 2017). Apabila kemampuan berpikir siswa tidak dikembangkan maka pembelajaran matematika hanya akan menjadi pembelajaran yang menghafal saja tanpa ada pemahaman mendalam, ini berakibat siswa mudah lupa dengan materi yang diajarkan (Sulhaliza et al., 2023) Kemampuan pemahaman matematika begitu penting bagi siswa ini berkaitan dengan pengembangan pembelajaran matematika terhadap tantangan zaman (Yanti et al., 2019). Mengingat pentingnya peran teknologi dalam pendidikan modern, guru dituntut untuk mengubah metode pembelajaran tradisional menjadi lebih inovatif dengan memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu (Putri et al., 2021). Inovasi pembelajaran yang efektif dan efisien serta sejalan dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi perlu diterapkan. Berdasarkan hasil angket gaya belajar yang telah dilakukan, diketahui bahwa 50% peserta didik memiliki gaya belajar visual, 39% auditori, dan 11% kinestetik. Data ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik lebih menyukai pembelajaran dengan melihat langsung materi pembelajaran, sehingga pengembangan media pembelajaran visual yang menarik menjadi kebutuhan mendesak. gaya belajar dapat didefinisikan sebagai cara tercepat individu untuk

dapat menangkap, menyerap, dan juga mengatur informasi yang diterima, gaya belajar ini merupakan kunci dari suksesnya individu (siswa) dalam belajar (Bire et al., 2014).

Salah satu solusi inovatif yang dapat diterapkan adalah pengembangan media pembelajaran berbasis website menggunakan platform *microsite*. Media pembelajaran interaktif berbasis website merupakan strategi yang berguna untuk mendorong kreativitas dan daya tarik pembelajaran serta membantu peserta didik mempersiapkan diri menghadapi tantangan abad ke-21. Platform s.id *microsite* memungkinkan pengguna untuk membuat *microsite* dengan mudah dan gratis, yang dapat dimanfaatkan untuk penyampaian informasi pengetahuan dan kegiatan pembelajaran. Dengan berbagai komponen seperti teks, gambar, video, dan link media sosial*, microsite* dapat menjadi media pembelajaran yang interaktif dan mudah diakses kapan saja oleh peserta didik maupun guru.

Selain dapat dimanfaatkan untuk pendidikan, *microsite* juga efektif untuk meningkatkan eksplorasi karir peserta didik (Rosidah et al., 2023) . Tak jarang pula, *microsite* dibuat terpisah dengan website utama. Jadi, semakin membuat website mini ini istimewa. Itulah kenapa website ini akan mempunyai URL sendiri yang berbeda dengan website inti. *Microsite* juga merupakan aplikasi yang erat dengan sifat interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan menimbulkan interaksi, karena aplikasi *microsite* ini berbasis digital/online sehingga dapat menambah karakteristik menumbuhkan motivasi belajar dan rasa ingin tahu yang tinggi. *microsite* terkait dengan situs yang lebih besar berdasarkan topik, tetapi berfokus pada satu atau beberapa poin tertentu. Pengguna tidak akan terganggu oleh informasi atau pilihan lain pada *microsites*. *Microsites* sering menerima jumlah pengunjung yang lebih tinggi untuk operator situs. Mereka lebih mungkin ditemukan oleh pengunjung yang sudah mencari hal spesifik yang tepat.

Ada beberapa prinsip yang perlu dipertimbangkan ketika memilih media ajar (Miftah & Rokhman, 2022). Prinsip media pembelajaran adalah: (1) materi harus berlandaskan pada tujuan pembelajaran dan isi yang akan disampaikan, (2) media disesuaikan dengan perkembangan dan kebutuhan siswa, (3) media disesuaikan dengan keahlian guru, dan (4) media disesuaikan dengan keadaan dan situasi, seperti waktu, lokasi, dan kondisi yang relevan Secara keseluruhan, prinsip dalam penggunaan media pembelajaran adalah menyesuaikan dengan keinginan dan preferensi, dan kemampuan guru di samping mencocokkan materi pelajaran dengan kebutuhan, preferensi, dan atribut siswa. Pembelajaran dapat difasilitasi secara efektif dengan penggunaan media pendidikan jika konsep-konsep ini dipahami dan diamati dengan cermat.).

Microsite sering dilengkapi dengan fitur kolaboratif, seperti forum diskusi dan ruang kerja kelompok. Fitur ini memungkinkan siswa berdiskusi, bertukar ide, dan berkerja sama sehingga meningkatkan keterampilan sosial dan kolaborasi siswa (Sung et al., 2022). Fitur kuis atau evaluasi yang terintegrasi dalam *Microsite*, siswa dapat menerima umpan balik langsung. Umpan balik yang cepat ini memungkinkan siswa untuk mengetahui hal yang perlu diperbaiki dan memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari (Alias et al., 2023). *Microsite* menjadi alat pembelajaran efektif yang meningkatkan pengalaman belajar siswa melalui konten yang menarik, kolaborasi, dan umpan balik yang cepat.

Meskipun media pembelajaran memiliki manfaat signifikan seperti fleksibilitas penyajian materi, peningkatan strategi mengajar, optimalisasi waktu dan energi, serta peningkatan kualitas

hasil belajar, namun penggunaan s.id *microsite* sebagai media pembelajaran untuk materi perkalian dan pembagian pecahan belum pernah menjadi fokus penelitian sebelumnya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *microsite* yang dapat digunakan dalam aktivitas belajar mengajar baik di dalam maupun di luar lingkungan kelas, khususnya untuk materi penjumlahan dan pengurangan pecahan di Sekolah Dasar dengan Kurikulum Merdeka.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental research*) untuk menguji pengaruh penggunaan media digital Microsite terhadap hasil belajar matematika siswa. Pendekatan eksperimen semu dipilih karena peneliti tidak memungkinkan melakukan pengacakan (*random assignment*) terhadap subjek penelitian, namun tetap memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen dan membandingkannya dengan kelompok kontrol (Creswell & Creswell, 2023). Metode ini banyak digunakan dalam penelitian pendidikan untuk mengevaluasi efektivitas suatu media atau strategi pembelajaran pada kondisi kelas yang nyata (Rukminingsih & Latief, 2020).

Desain penelitian yang digunakan adalah Pretest–Posttest Control Group Design. Pada desain ini, kedua kelompok diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum perlakuan. Selanjutnya, kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan media digital Microsite, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan metode konvensional tanpa memanfaatkan media tersebut. Setelah seluruh proses pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui perubahan hasil belajar setelah perlakuan.

Penelitian dilaksanakan pada siswa sekolah dasar dengan jumlah sampel sebanyak 9 siswa yang dipilih menggunakan teknik sampling jenuh, karena seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Sampel kemudian dibagi ke dalam dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sesuai dengan kondisi kelas yang tersedia.

Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar matematika yang disusun berdasarkan capaian pembelajaran materi yang diteliti. Tes terdiri atas 10 soal pilihan ganda yang telah disusun sesuai indikator kompetensi pembelajaran. Instrumen diberikan pada saat pretest dan posttest untuk mengukur kemampuan awal serta peningkatan hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen diuji validitas isi melalui penilaian ahli dan diuji reliabilitas untuk memastikan tingkat konsistensi pengukuran.

Analisis data dilakukan secara bertahap menggunakan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics versi 25. Analisis diawali dengan statistik deskriptif untuk menggambarkan nilai rata-rata, nilai maksimum, nilai minimum, dan standar deviasi hasil belajar siswa pada masing-masing kelompok. Selanjutnya dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas menggunakan Kolmogorov–Smirnov dan uji homogenitas menggunakan Levene's Test dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05,

Jurnal PRIMED: Primary Education Journal atau Jurnal Ke-Sdan
Vol 6 No 2, Juli 2026, p-ISSN: 2776-1703 ; e-ISSN: 2776-4796
Tersedia di:
https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/primed

sedangkan data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi uji homogenitas lebih besar dari 0,05 (Sugiyono, 2022).

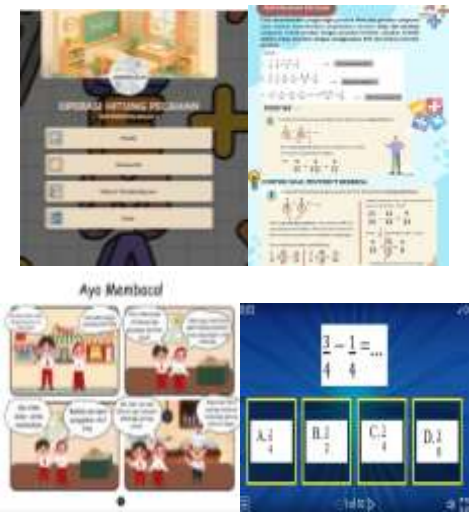
Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent Samples t-Test untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan diberikan. Keputusan pengujian didasarkan pada nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*). Hipotesis alternatif (H_1) diterima apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05 (Sig. < 0,05), yang menunjukkan bahwa penggunaan media digital Microsite memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05), maka hipotesis nol (H_0) diterima, sehingga penggunaan media digital Microsite dinyatakan tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian, peneliti menggunakan media digital yaitu *Microsite* sebagai salah satu pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa, khususnya pada materi pengurangan pecahan. Media *Microsite* dipilih karena memiliki tampilan yang interaktif, akses mudah melalui perangkat digital, serta mampu menyajikan materi dan latihan soal menarik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Selama proses pembelajaran, siswa diarahkan untuk mempelajari konsep serta melihat contoh interaktif agar bisa menyelesaikan soal latihan - latihan yang ada pada *Microsite.* Penggunaan media ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi secara mendalam dan dapat meningkatkan keterlibatan mereka selama proses belajar mengajar.

Setelah peneliti memberikan media digital *Microsite* tersebut kepada siswa, peneliti memperoleh data hasil belajar yang selanjutnya dianalisis melalui uji normalitas, Uji Homogenitas, uji ANOVA, dan Uji Independent Sample T Test.

Tabel 1. Media Digital *Microsite*



Jurnal PRIMED: Primary Education Journal atau Jurnal Ke-Sdan
Vol 6 No 2, Juli 2026, p-ISSN: 2776-1703 ; e-ISSN: 2776-4796
Tersedia di:
https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/primed

Uji Normalitas Digunakan untuk Untuk memastikan bahwa data pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak, maka dilakukan uji normalitas menggunakan uji Liliefors. Hasil uji normalitas data pastest dan posttest kedua kelas dinyatakan sebagai berikut.

Tabel 1. hasil dari Tests of Normality Kelas Kontrol dan Eksperimen

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	5	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Analisis Pengaruh Media Digital Microsite Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas 5 SD	1.00	.163	9	.200*	.909	9	.308
	2.00	.221	9	.200*	.906	9	.290

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan data SPSS tersebut dapat dilihat bahwa dibagian Kolmogorov–Smirnov dan Shapiro–Wilk pada data posttest kelas kontrol (kode 1.00) dan pasttest kelas eksperimen (kode 2.00), data diperoleh bahwa seluruh nilai signifikansi berada di atas signifikansi 0,05. Pada kelas kontrol, nilai signifikansi Kolmogorov–Smirnov adalah 0,200 dan Shapiro–Wilk 0,308. Sementara itu, pada kelas eksperimen nilai signifikansi Kolmogorov–Smirnov juga sebesar 0,200 dan nilai Shapiro–Wilk sebesar 0,290. Jadi, kedua kelompok data tersebut menunjukkan bahwa distribusi nilai hasil belajar berada dalam kategori normal. Hal ini mengindikasikan bahwa tidak terdapat pelanggaran pada asumsi normalitas sehingga data layak dianalisis menggunakan uji statistik parametrik, seperti uji-t. Pada temuan ini mendukung kelanjutan analisis terhadap pengaruh penggunaan media digital *Microsite* terhadap hasil belajar matematika materi pengurangan pecahan pada siswa kelas V SD.

Uji homogenitas digunakan untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan uji kesamaan dua varians.

Tabel 2. Test Of Homogenity Kelas Kontrol dan Eksperimen

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Analisis Pengaruh Media Digital Microsite Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas 5 SD	Based on Mean	.054	1	16	.820
	Based on Median	.062	1	16	.807
	Based on Median and with adjusted df	.062	1	15.191	.807
	Based on trimmed mean	.059	1	16	.812

Berdasarkan hasil Test of Homogeneity of Variances, uji homogenitas dilakukan menggunakan Levene Statistic untuk mengetahui apakah varians nilai posttest pada kelas kontrol dan eksperimen berada dalam kondisi yang sama atau seimbang. Pada bagian Based on Mean, nilai Levene Statistic = 0,054 dengan Sig. = 0,820. Kemudian pada perhitungan Based on Median and with adjusted df, diperoleh Levene Statistic = 0,062 dengan Sig. = 0,807. Adapun pada Based on Trimmed Mean, nilai Levene Statistic = 0,059 dengan Sig. = 0,812. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, yang berarti bahwa tidak ada perbedaan varians yang signifikan antara kedua kelompok. Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa kelas kontrol dan eksperimen memiliki penyebaran nilai yang hampir sama sebelum diberi perlakuan. Hal ini penting dalam penelitian "Analisis Pengaruh Media Digital *Microsite* terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V SD" karena varians yang homogen berarti kedua kelompok benar-benar setara pada awal penelitian. Dengan demikian, jika ada

perbedaan hasil belajar setelah penggunaan media digital *Microsite*, perbedaan tersebut memang berasal dari penggunaan media tersebut, bukan dari perbedaan kemampuan awal siswa. Selain itu, terpenuhinya asumsi homogenitas memungkinkan peneliti menggunakan uji statistik seperti uji-t atau ANOVA secara tepat. Hal ini membuat analisi pengaruh media digital *Microsite* terhadap hasil belajar matematika kelas V SD menjadi lebih akurat dan dapat dipercaya.

Uji ANOVA pada SPSS digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan rata-rata yang signifikan antara dua kelompok atau lebih**.**

Tabel 3. Test Anova Kelas Kontrol dan Eksperimen

ANOVA

Analisis Pengaruh Media Digital Microsite Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas 5 SD

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	21701.389	1	21701.389	361.272	.000
Within Groups	961.111	16	60.069		
Total	22662.500	17			

Berdasarkan hasil analisis ANOVA pada data hasil belajar, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000, yang berada jauh di bawah batas signifikansi 0,05. Hal ini menunjukan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara hasil belajar siswa pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen setelah penerapan media digital *Microsite*. Pada nilai F (Frekuensi) sebesar 361,272 semakin menguatkan bahwa ada perbedaan antar kelompok bukan bersifat kebetulan, melainkan benar-benar dipengaruhi oleh perlakuan yang diberikan. Jadi, penggunaan media digital *Microsite* memberikan pengaruh nyata terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa pada materi pengurangan pecahan di kelas V SD. Kelompok siswa yang belajar menggunakan *Microsite* menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan kelompok kontrol, sehingga media ini dapat dianggap efektif sebagai sarana pendukung pembelajaran.

Uji Independent Sample T-Test digunakan untuk membandingkan rata-rata antara dua kelompok yang tidak saling berkaitan

Tabel 4. Test Independent Kelas Kontrol dan Eksperimen

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower
Analisis Pengaruh Media Digital Microsite Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas 5 SD	Equal variances assumed	.054	.820	-19.007	16	.000	-69.44444	3.65368	-77.19972
	Equal variances not assumed			-19.007	15.966	.000	-69.44444	3.65368	-77.19991

Berdasarkan hasil analisis Uji Independent Sample T-Test pada hasil post test kelompok kontrol dan eksperimen, menghasilkan nilai signifikansi pada Levene's Test for Equality of Variances menunjukkan angka Sig.= 0,820, yang artinya berada di atas batas signifikansi 0,05. Hal ini menandakan bahwa kedua kelompok ini memiliki varians yang homogen, sehingga analisis uji-t dapat menggunakan asumsi Equal variances assumed. Pada hasil uji-t terlihat nilai t = -19,007 dengan Sig. (2-tailed) = 0,000, menandakan adanya perbedaan yang sangat signifikan antara hasil belajar kedua kelompok setelah perlakuan diberikan. Nilai Mean Difference sebesar -69,44444

menunjukkan bahwa skor rata-rata kelas eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Perbedaan tersebut tidak terjadi secara kebetulan, melainkan merupakan pengaruh langsung dari penggunaan media digital *Microsite* dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital *Microsite* berperan signifikan dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa, khususnya pada materi pengurangan pecahan. Siswa pada kelompok eksperimen memperoleh hasil yang jauh lebih baik dibandingkan kelompok kontrol, sehingga *Microsite* terbukti efektif digunakan sebagai media pembelajaran di kelas V SD.

Penggunaan media digital dalam pembelajaran matematika pada penelitian ini terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Media digital interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena memadukan berbagai elemen multimedia, seperti animasi, gambar, dan simulasi. Penggunaan elemen-elemen tersebut terbukti dapat meningkatkan ketertarikan siswa sekaligus membuat proses pembelajaran matematika menjadi lebih efektif (Nurmawati et al., 2020).

Pelajaran matematika sering dianggap sulit karena bersifat abstrak dan kurang dekat dengan pengalaman nyata siswa (Rambe et al., 2023). Melalui dukungan tampilan visual dan fitur interaktif, siswa diharapkan dapat memahami konsep-konsep dasar, seperti aljabar maupun geometri dengan lebih mudah serta mampu menghubungkannya dengan situasi kehidupan sehari-hari.

Media digital kini menjadi salah satu komponen utama dalam industri hiburan, dan pemanfaatannya dalam pendidikan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukan bahwa media digital memiliki peran penting dalam membantu proses pembelajaran di era modern (Sari et al., 2025).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media digital dapat digunakan dalam pembelajaran untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna melalui visual, audio, animasi, hingga simulasi interaktif. Kehadiran media digital juga dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih mudah.

Selain penggunaan media digital secara umum, penelitian ini juga memanfaatkan *Microsite* sebagai platform pembelajaran digital. *Microsite* merupakan sebuah platform digital yang dibuat untuk menampilkan konten tertentu secara lebih interaktif. Istilah ini merujuk pada situs atau halaman web berskala kecil yang disusun khusus untuk membahas topik atau tema tertentu menurut pendapat Dolasinski & Reynolds (Adilah et al., 2025).

Hal ini sejalan dengan pendapat Rodenayana et al (2023), dalam dunia pendidikan, *Microsite* berfungsi sebagai media yang dinamis dan interaktif untuk menyajikan materi pelajaran, meningkatkan keterlibatan siswa, serta mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik.

Berbeda dengan buku teks, *Microsite* dapat memadukan berbagai elemen multimedia seperti video, peta interaktif, dan kuis sehingga menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kaya menurut (Hasan, 2023). Menurut De Vries Kehadiran *Microsite* memungkinkan proses belajar menjadi lebih menarik, fleksibel, dan interaktif. Selain itu, *Microsite* juga mendorong kolaborasi dan interaksi antar siswa serta memfasilitasi pertukaran ide dan pemikiran (Adilah et al., 2025).

Media *Microsite* ini juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dengan kecepatan mereka sendiri, mengulang materi yang belum dipahami, dan mendapatkan umpan balik langsung melalui evaluasi interaktif (Hafis et al., 2024). Kemampuan untuk mengakses materi secara fleksibel tersebut memberikan ruang bagi siswa untuk membangun pemahaman yang lebih mendalam, karena mereka dapat menyesuaikan proses belajar dengan kebutuhan masing-masing tanpa tekanan waktu. Selain itu, fitur interaktif yang disediakan *Microsite* membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih responsif dan adaptif, sehingga siswa dapat lebih mudah mengetahui sejauh mana penguasaan mereka terhadap konsep yang dipelajari.

Secara keseluruhan, hasil penelitian dan kajian teori menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital, khususnya *Microsite*, memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan pemahaman dan hasil belajar matematika siswa kelas 5 SD. Integrasi elemen interaktif di dalamnya mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik. Dengan dukungan teknologi yang tepat, pembelajaran matematika tidak hanya menjadi lebih mudah dipahami, tetapi juga mampu membangun motivasi belajar yang lebih tinggi pada diri siswa. Temuan ini menegaskan pentingnya inovasi media pembelajaran berbasis digital dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar di sekolah dasar.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital *Microsite* memberikan pengaruh yang nyata dan positif terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas V SD pada materi pengurangan pecahan. Siswa yang belajar dengan bantuan Microsite memperoleh nilai yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil Independent Samples T-Test (Sig. 2-tailed = 0,000) dan nilai Mean Difference sebesar –69,44444. Temuan ini menegaskan bahwa *Microsite* merupakan media yang efektif karena mampu menyajikan materi secara interaktif, memadukan berbagai elemen multimedia, serta mendukung kemandirian belajar siswa, sehingga sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar guru memanfaatkan media pembelajaran digital Microsite sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi yang bersifat konseptual dan membutuhkan visualisasi yang jelas. Sekolah juga diharapkan memberikan dukungan berupa penyediaan sarana dan pelatihan bagi guru agar pemanfaatan media digital dapat diimplementasikan secara optimal dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, menerapkan desain eksperimen yang lebih kuat, serta menguji efektivitas Microsite pada materi matematika maupun mata pelajaran lain sehingga diperoleh bukti empiris yang lebih luas mengenai kebermanfaatan media pembelajaran digital tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Adilah, G. P., Utaya, S., & Suharto, Y. (2025). Pengaruh Model Resource Based Learning Berbantuan Microsite Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa. 8, 195–210.

Alias, N. F., Razak, R. A., Technology, I., & Lumpur, K. (2023). *Malaysian Journal of Learning*. *2*(2), 267–294.

Angga, Suryana, C., Nurwahidah, I., & Hernawan, A. H. (2022). *Jurnal basicedu*. *6*(4), 5877–5889.

Anwar, A., Khotimah, K., & Iksam. (2024). Media Pembelajaran Mapan (Materi Perkalian dan Pembagian Pecahan) Berbasis S.id Microsite Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, *17*(1), 204–213.

Ariandini, N., & Hidayati, A. (2023). Pembelajaran Adaptif dalam Kurikulum Merdeka : Integrasi Teori Behavioristik , Kognitif , dan Konstruktivis dalam Teknologi Pendidikan. *12*, 158–164.

Bire, A. L., Geradus, U., & Bire, J. (2014). Pengaruh Gaya belajar Visual, Auditorial dan Kinestetik Siswa, Terhadap Prestasi Belajar. *Jurnal Kependidikan*.

Chollet, F. (2019). On the Measure of Intelligence. 1–64.

Hafis, Buhaerah, & Kasmirah. (2024). Hafis, H., Buhaerah, B., & Kasmirah, K. (2024). Implementasi media pembelajaran berbasis augmented reality untuk meningkatkan pemahaman konsep geometri siswa. *DIKMAT: Jurnal Pendidikan Matematika, 5(02), 1-8.*. *5*(2), 1–8.

Hasan, A. H. (2023). Optimalisasi Pelayanan Pokdanan Berbasis Microsite. *3*(April), 27–43.

Hidajat, D. (2018). Analisis kesulitan dalam penyelesaian permasalahan ruang dimensi dua.

Kholidah, I. R., & Sujadi, A. A. (2017). Kholidah, I. R., & Sujadi, A. A. (2018). Analisis pemahaman konsep matematika siswa kelas V dalam menyelesaikan soal di SD Negeri Gunturan Pandak Bantul tahun ajaran 2016/2017. Trihayu, 4(3), 259074. 12–13.

Mariati, M., Abbas, E. W., & Mutiani, M. (2021). The social science contribution through social studies learning. *The Innovation of Social Studies Journal*, *2*(2), 110-120.

Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). *Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik*. *1*(4), 412–420.

Nurmawati, Masduki, Rachmiazasi, L., Prayitno, Dartani, E., & Rensi, M. Y. (2020). Nurmawati, N., Masduki, L. R., Prayitno, E., & Dartani, M. Y. R. (2020). The implementation of interactive multimedia in improving mathematics learning outcomes. *ETERNAL (English Teaching Journal)*, *11*(2)..

Putri, R. J., Rahman, T., & Qonita. (2021). Penerapan model pembelajaran multiple intelligences untuk menyiapkan siswa di era super smart society 5.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan,* 3(3), 871-879.

Rahayu, Y., Pujiastuti, H., Sultan, U., Tirtayasa, A., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2019). Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Smp Pada Materi Himpunan: Study Kasus di SMP Negeri 1 Cibadak. *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, *3*(2), 93-102.

Rambe, L. H., Malau, L., Efata, M., Manurung, R., Lubis, N. A., & Kurnia, W. (2023). Literasi Matematika sebagai Kompetensi Utama di Abad 21 dan Implikasinya pada Pendidikan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *1*(1), 10-10.

Rosidah, V. K., Ekowati, D. W., Astutik, P. P., & Malang, S. D. N. P. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) dan Permainan Board Question untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri Purwantoro 1 Kota Malang. *Jurnal Simki Pedagogia*, *6*(2), 480-488.

Rukminingsih, G. A., & Latief, M. A. (2020). Metode Penelitian Pendidikan.

Sari, D. P., Irawan, & Budi, J. D. (2025). Pengaruh Media Digital Qreatif.id Terhadap hasil Belajar Matematika Kelas IV SD Negeri 76 Palembang: Penelitian Kuantitatif. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(02), 308-320.

Siedleck, S. L. (2020). Understanding Descriptive Research Designs and Methods. February, 8–12. https://doi.org/10.1097/NUR.0000000000000493

Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.

Sulhaliza, A. P., Ananta, A. F. Q., & Riswari, L. A. (2023). Analisis Kemampuan Pemecahan Matematis Pada Materi Pecahan Kelas III SDN Sinomwidodo 01*. Jurnal Genta Mulia, 14(2).*

Sung, A., Leong, K., & Lee, C. (2022). A study of learners ' interactive preference on multimedia microlearning preference. https://doi.org/10.1108/JWAM-01-2022-0007

Yanti, R. N., Melati, A. S., & Zanty, luvy S. (2019). Analisis kemampuan pemahaman dan kemampuan komunikasi matematis siswa SMP pada materi relasi dan fungsi. *Jurnal cendekia*, *3*(1), 209-219.