



Homepage Journal: <https://jurnal.unismuhpalu.ac.id/index.php/JKS>

Persepsi Guru Tentang Media Interaktif Melalui Web “Toko Sweet” untuk Pembelajaran Penjumlahan & Pengurangan pada Siswa SD

Teachers' Perceptions of Interactive Media Through the "Sweet Shop" Website for Addition & Subtraction Learning for Elementary School Students

Afrilia Belvalina Putri¹, Agisna Atiatul Maula², Dira Afriliani³, Fitri Ayu Soleha⁴, Fitri Yani Revi Damhudi⁵, Hafiziani Eka Putri⁶

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta, Indonesia, belvalina02@upi.edu

² Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta, Indonesia, agisnaatiatul13@upi.edu

³ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta, Indonesia, diraafriliani12@upi.edu

⁴ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta, Indonesia, fitriayuu1105@upi.edu

⁵ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta, Indonesia, fitriyanirere@upi.edu

⁶ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta, Indonesia, hafizianiekaputri@upi.edu

*Corresponding Author: E-mail: belvalina02@upi.edu

Artikel Penelitian

Article History:

Received: 10 Sep, 2025

Revised: 13 Nov, 2025

Accepted: 15 Dec, 2025

Kata Kunci:

media pembelajaran, deskriptif kuantitatif, operasi hitung penjumlahan dan pengurangan, web interaktif, matematika SD.

ABSTRAK

Pembelajaran matematika pada jenjang sekolah dasar sering kali dianggap abstrak sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami operasi hitung dasar. Media web Toko Sweet dikembangkan untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui konteks jual beli. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perspektif guru tentang media web “Toko Sweet” sebagai media pembelajaran penjumlahan dan pengurangan di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan teknik pengumpulan data berupa kuesioner skala Likert yang diberikan kepada 27 guru sebagai penilai. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini memperoleh respons sangat positif. Pada aspek akurasi konsep matematika, 84% responden memberikan penilaian sangat baik. Kesesuaian media dengan kurikulum mendapat penilaian tinggi dari 68% responden. Aspek kejelasan bahasa dan instruksi dinilai sangat jelas oleh 76% responden, sedangkan tampilan visual dan kemudahan akses situs juga memperoleh kategori baik hingga sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, media Toko Sweet dinyatakan memenuhi kategori baik dan sangat baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran operasi hitung penjumlahan dan pengurangan di sekolah dasar.

Keywords:

*learning media,
quantitative descriptive,
addition and subtraction
operations, interactive web,
elementary
school mathematics.*

DOI: 10.56338/jks.v8i12.9595

ABSTRACT

Mathematics learning at the elementary school level is often considered abstract, causing students to have difficulty understanding basic arithmetic operations. The Toko Sweet web media was developed to provide a more concrete learning experience through the context of buying and selling. This study aims to analyze teachers' perspectives on the "Toko Sweet" web media as a learning medium for addition and subtraction in elementary schools. This study used a quantitative descriptive method with data collection techniques in the form of a Likert scale questionnaire given to 25 teachers as assessors. The results showed that this media received very positive responses. In terms of mathematical concept accuracy, 84% of respondents gave a very good rating. The suitability of the media with the curriculum received high ratings from 68% of respondents. The clarity of language and instructions was rated as very clear by 76% of respondents, while the visual appearance and ease of access to the site also received ratings ranging from good to very good. Based on these results, Toko Sweet media is declared to be in the good to very good category for use as a learning medium for addition and subtraction operations in elementary schools.

PENDAHULUAN

Kepentingan penguasaan operasi hitung dasar di tingkat sekolah dasar sangat tinggi karena keterampilan ini menjadi landasan bagi keberhasilan siswa dalam memahami matematika di tingkat selanjutnya. Safari & Faradila (2024) menjelaskan bahwa operasi aritmetika seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian adalah elemen dasar yang harus dikuasai agar siswa bisa memecahkan masalah matematika dengan baik. Tanpa penguasaan yang mendalam pada operasi dasar tersebut, siswa akan kesulitan saat menghadapi soal yang lebih rumit, termasuk soal campuran dan cerita yang memerlukan tingkat penalaran yang lebih tinggi. Pembelajaran matematika di sekolah dasar sangat penting untuk perkembangan kognitif anak. Salah satu kendala umum yang dihadapi oleh siswa SD dalam belajar matematika adalah mereka masih berada dalam tahap perkembangan kemampuan berpikir abstrak. Tidak semua anak memiliki minat terhadap matematika, dan konsep-konsep yang bersifat abstrak sering kali sulit untuk dipahami. Kurikulum yang padat serta tuntutan akademik yang tinggi dapat memberikan tekanan pada siswa; kurangnya motivasi belajar dapat menghalangi pemahaman konsep; serta metode pengajaran yang kurang bervariasi dan menarik dapat dengan cepat membuat siswa merasa bosan (Saputra, 2024). Tiara & Pratiwi (2025) menyatakan bahwa siswa saat ini termasuk dalam kelompok digital native, yaitu generasi yang tumbuh dan berkembang bersama teknologi, yang menuntut metode pembelajaran yang lebih adaptif, menarik, dan interaktif.

Pembelajaran matematika di sekolah dasar menuntut penggunaan media yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan dunia anak untuk membantu mereka memahami konsep operasi

hitung secara bermakna. Berbagai penelitian menegaskan bahwa siswa SD membutuhkan media yang mampu menghadirkan pengalaman belajar konkret dan menyenangkan agar mereka lebih mudah menguasai penjumlahan dan pengurangan (Munawaroh dkk., 2025). Selain itu, siswa generasi digital saat ini memiliki preferensi kuat terhadap penggunaan teknologi interaktif, sehingga media berbasis web berpotensi meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar mereka. Sejalan dengan kebutuhan tersebut, pengembangan media “Toko Sweet” sebuah platform berbasis web yang mensimulasikan aktivitas jual beli di toko jajanan menjadi solusi yang relevan untuk membantu siswa memahami operasi hitung dasar melalui situasi nyata yang dekat dengan kehidupan mereka. Namun, sebelum media ini diimplementasikan secara umum, penting untuk mengetahui bagaimana perspektif guru sebagai pelaksana pembelajaran memandang kualitas dan fungsi media tersebut. Perspektif guru sangat krusial sebab mereka memiliki wewenang pedagogis dalam mengevaluasi kesesuaian materi, kemudahan penggunaan, serta kemampuan media dalam mendukung proses pembelajaran siswa (Anggraini dkk., 2025)).

Evaluasi dari guru juga sangat diperlukan karena suksesnya suatu media pembelajaran tidak hanya bergantung pada desainnya, tetapi juga pada sejauh mana guru merasa media tersebut praktis, jelas, mudah dipakai, dan sesuai dengan kebutuhan siswa serta tuntutan dalam kurikulum. Dengan cara ini, analisis pemahaman guru menjadi langkah awal yang krusial sebelum media digunakan secara lebih luas. Berdasarkan kebutuhan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perspektif guru sekolah dasar mengenai kualitas konten, tampilan visual, dan aspek teknis media “Toko Sweet” melalui pendekatan deskriptif kuantitatif menggunakan instrumen dengan skala Likert. Sejalan dengan tujuan penelitian tersebut, maka disusun pertanyaan penelitian sebagai berikut: Bagaimana perspektif guru sekolah dasar mengenai kualitas konten, tampilan visual, dan aspek teknis media “Toko Sweet”?

TINJAUAN PUSTAKA

Jean Piaget merupakan tokoh penting dalam teori perkembangan kognitif yang pemikirannya berpengaruh selama bertahun-tahun. Ia menjelaskan bahwa proses belajar pada anak berakar dari aktivitas mereka ketika berinteraksi dengan lingkungan, baik lingkungan sosial maupun fisik (Handika dkk., 2022). Menurut Piaget, perkembangan anak tidak dapat dilepaskan dari konteks sosial karena anak tidak belajar sebagai individu yang terisolasi, tetapi sebagai bagian dari kelompok. Oleh sebab itu, lingkungan sosial menjadi jembatan antara anak dan dunia fisik di sekitarnya. Melalui interaksi sosial, terutama saat berdiskusi atau bertukar pendapat, pandangan anak yang awalnya bersifat subjektif dapat berubah menjadi lebih objektif. Pemikiran dan tindakan anak tersusun dalam pola tertentu yang disebut “skema”, yaitu struktur mental yang mengarahkan perilaku (Abdi dkk., 2024).

Piaget juga memandang perkembangan kognitif sebagai proses yang bersifat biologis dan berkembang seiring dengan pematangan sistem saraf (Arifin dkk., 2024). Seiring usia bertambah, struktur sel saraf menjadi semakin kompleks sehingga kemampuan berpikir anak turut meningkat. Bagi Piaget, perkembangan kognitif tidak hanya berubah dari segi jumlah kemampuan, tetapi juga secara kualitas antar usia. Proses belajar terjadi melalui tiga mekanisme utama: asimilasi, akomodasi, dan ekuilibrisasi.

Lebih lanjut, Piaget membagi perkembangan kognitif menjadi empat tahapan (Mu'min, 2013), yaitu:

1. Tahap sensorimotor (0-2 tahun) perkembangan terjadi melalui tindakan langsung dan eksplorasi lingkungan secara bertahap.
2. Tahap praoperasional (2-7 tahun) anak mulai memakai simbol serta bahasa, dan menunjukkan pola pikir intuitif.
3. Tahap operasional konkret (7-11 tahun) anak dapat menerapkan aturan logis, memahami konsep reversibilitas, dan mulai berpikir dengan cara yang lebih terstruktur.
4. Tahap operasional formal (11-18 tahun) individu mampu bernalar secara abstrak, logis, serta mempertimbangkan berbagai kemungkinan.

Scaffolding adalah cara interaksi antara guru dan siswa yang menghadapi kesulitan dalam belajar, untuk membantu siswa memahami dan meningkatkan keterampilan mereka. Peran guru sangat penting dalam metode pembelajaran scaffolding, karena guru memberikan dukungan dalam bentuk keterampilan atau cara-cara untuk menyelesaikan masalah yang sulit dan tidak bisa dipecahkan siswa sendiri. Bantuan ini diberikan secara bertahap dan akan berkurang seiring dengan meningkatnya kemampuan siswa. Selain itu, kemandirian siswa dalam belajar juga dapat memengaruhi kemampuan mereka dalam komunikasi matematika (Raynadi W, 2021).

Dalam konteks pembelajaran matematika di sekolah dasar, kemampuan siswa sering kali belum berkembang secara optimal karena proses belajar yang mereka alami masih cenderung bersifat monoton dan kurang memberikan pengalaman yang bermakna. Pembelajaran yang minim variasi membuat siswa cepat kehilangan minat, merasa bosan, bahkan kurang mampu mempertahankan fokus ketika mengikuti kegiatan di kelas. Akibatnya, konsep yang diajarkan guru tidak sepenuhnya dipahami dan sulit diingat dalam jangka panjang, padahal matematika merupakan fondasi penting bagi pengembangan kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah (Raynadi W, 2021).

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif menjadi semakin penting. Game edukasi berbasis visual merupakan salah satu bentuk media yang dinilai mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa. Media ini tidak hanya membantu guru menyampaikan konsep secara lebih konkret dan menyenangkan, tetapi juga mendorong siswa untuk terlibat aktif, bereksplorasi, serta membangun pemahaman melalui aktivitas yang dekat dengan dunia

mereka. Selain meningkatkan motivasi, game edukasi juga dapat membantu siswa melatih konsentrasi, memperkuat pemahaman konsep, dan menciptakan suasana belajar yang lebih positif di kelas (Sura Bina Br Barus, 2025).

Mustaqiem dkk (2025) mengembangkan media pembelajaran Counting Box untuk membantu siswa kelas I SD mempelajari penjumlahan dan pengurangan. Media berbentuk kotak berhitung ini memungkinkan siswa memanipulasi objek secara langsung sehingga konsep operasi hitung menjadi lebih mudah dipahami.

Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa Counting Box memiliki tingkat kelayakan tinggi, baik dari sisi isi materi maupun desain. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa media konkret dan interaktif sangat membantu siswa yang masih berada pada tahap berpikir konkret, karena mereka dapat melihat representasi visual sekaligus melakukan aktivitas manipulatif. Dengan demikian, Counting Box dinilai efektif dalam mendukung pemahaman dasar matematika pada siswa awal sekolah dasar.

Hafilda dkk., (2024) mengembangkan sebuah media pembelajaran bernama Math Board (Mabo Jurang) yang dirancang khusus untuk membantu siswa kelas II SD memahami soal cerita penjumlahan dan pengurangan. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media ini memperoleh skor 85% untuk validitas materi dan 83% untuk validitas media, yang keduanya termasuk dalam kategori layak serta dapat digunakan secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar.

Melalui penelitian tersebut, penulis menekankan bahwa keberhasilan media pembelajaran tidak hanya bergantung pada tampilan visual yang menarik, tetapi juga pada keterpaduan antara ilustrasi, konteks cerita, dan proses berpikir matematis yang dibutuhkan siswa. Mabo Jurang dirancang agar siswa dapat menghubungkan cerita dengan representasi konkret, sehingga mereka lebih mudah memahami langkah-langkah penyelesaian operasi hitung. Dengan kata lain, media ini bukan hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai jembatan untuk membangun pemahaman konsep secara lebih mendalam dan bermakna.

Temuan serupa juga terlihat pada penelitian mengenai multimedia interaktif untuk materi pecahan, yang menunjukkan bahwa media tersebut berada pada kategori *sangat layak* untuk digunakan dalam pembelajaran (Ananda & Ahmad, 2024). Hal ini dibuktikan melalui hasil validasi oleh para ahli, yaitu ahli materi dengan persentase kelayakan 93,18%, ahli media 93,75%, dan ahli bahasa 95,83%. Capaian angka yang tinggi ini menunjukkan bahwa kualitas konten, tampilan, serta penyajian materi dalam media tersebut telah memenuhi standar pembelajaran yang baik.

Penelitian tersebut sekaligus memperkuat pemahaman bahwa keberhasilan media interaktif tidak semata-mata bergantung pada fitur teknologi yang digunakan, tetapi juga pada kualitas visual, akurasi konsep matematis, serta kemudahan navigasi dan interaksi bagi siswa. Kejelasan ilustrasi, konsistensi simbol matematis, serta alur penggunaan yang sederhana

terbukti berkontribusi besar terhadap efektivitas media. Dengan demikian, penggunaan multimedia interaktif yang dirancang secara tepat dapat membantu siswa memahami konsep pecahan secara lebih konkret dan menarik.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif yang berfungsi untuk menganalisis perspektif guru tentang media web Toko Sweet berdasarkan penilaian para responden (guru). Subjek penelitian adalah 27 guru sekolah dasar yang bertindak sebagai responden yang memberi perspektif. Instrumen utama yang digunakan berupa angket/lembar evaluasi skala Likert yang dirancang untuk menilai aspek materi, kurikulum, bahasa, tampilan antarmuka, dan aspek teknis media, serta menyediakan ruang untuk komentar dan saran perbaikan. Instrumen penelitian berupa angket skala Likert 1–5 yang menilai lima kategori utama: (1) akurasi materi dan kesesuaian kurikulum, (2) kejelasan bahasa dan instruksi, (3) tampilan visual dan desain antarmuka, (4) aspek teknis seperti fungsi tombol dan kecepatan akses, serta (5) kenyamanan penggunaan secara keseluruhan. Instrumen juga menyediakan ruang terbuka untuk komentar dan saran perbaikan. Prosedur penelitian dilakukan dengan memberikan akses penuh kepada para guru untuk mencoba seluruh fitur web Toko Sweet, kemudian mengisi lembar evaluasi yang telah disediakan. Data kuantitatif dari skor skala Likert dianalisis menggunakan statistik deskriptif melalui perhitungan skor rata-rata dan persentase kelayakan untuk menentukan kategori penilaian media. Rumus perhitungan yang digunakan adalah:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$
$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{\bar{X}}{5} \times 100\%$$

Kategori interpretasi kelayakan dalam penelitian ini yaitu 81-100% (sangat layak), 61-80% (layak), 41-60% (cukup layak), 21-40% (kurang layak). Hasil perhitungan digunakan untuk menentukan bagaimana perspektif guru terhadap kualitas konten, tampilan visual, dan aspek teknis dari media “Toko Sweet”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan data kuantitatif yang diperoleh melalui instrumen evaluasi skala Likert 1–5 yang diberikan kepada 27 guru sekolah dasar sebagai responden. Analisis dilakukan menggunakan statistik deskriptif untuk menghitung nilai rata-rata pada setiap aspek penilaian, kemudian dikonversi menjadi persentase kelayakan guna menentukan kategori kelayakan media web Toko Sweet. Keseluruhan aspek yang dinilai mencakup akurasi konsep matematika, kesesuaian materi dengan kurikulum, kejelasan bahasa, tampilan visual, fungsi tombol, kecepatan akses, dan aspek teknis lain yang terkait dengan kualitas media pembelajaran berbasis web.

Tabel.1 Hasil

No	Aspek Penilaian	Mean Skor	Presentase kelayakan	Kategori
1.	Akurasi konsep matematika	4.37	87.4%	Sangat Layak
2.	Kesesuaian dengan kurikulum	4.48	89.6%	Sangat Layak
3.	Bahasa dan kejelasan instruksi	4.52	90.4%	Sangat Layak
4.	Tingkat kesulitan sesuai usia	4.37	87.4%	Sangat Layak
5.	Dapat memotivasi Belajar	4.52	90.4%	Sangat Layak
6.	Pembelanja terasa menyenangkan	4.44	88.8%	Sangat Layak
7.	Semua Tombol/ Fitur berfungsi	4.33	86.6%	Sangat Layak
8.	Kecepatan akses website	4.33	86.6%	Sangat Layak
9.	Tampilan visual menarik	4.33	86.6%	Sangat Layak
10.	Warna, font, dan gambar mudah dibaca	4.37	87.4%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh gambaran umum bahwa seluruh aspek penilaian berada pada kategori Sangat Layak. Aspek akurasi konsep matematika memperoleh skor rata-rata sebesar 4,37 yang setara dengan persentase kelayakan 87,4%. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas validator menilai penyajian konsep berhitung, uang, dan transaksi pada media sudah tepat, tidak menyesatkan, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran matematika di sekolah dasar. Temuan serupa disampaikan oleh Devi & Wiarta, (2024) yang menegaskan bahwa media interaktif kontekstual mampu menyajikan konsep matematika secara lebih akurat dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.

Kesesuaian media dengan kurikulum memperoleh rata-rata skor 4,48 atau setara dengan persentase 89,6%, sehingga dapat disimpulkan bahwa konten Toko Sweet telah selaras dengan Kompetensi Dasar (KD) pada pembelajaran matematika kelas rendah. Hasil ini sejalan dengan studi Pratiwi & Wiarta, (2021) yang menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dirancang berdasarkan kurikulum cenderung memiliki validitas isi yang tinggi serta mendukung pencapaian kompetensi dengan lebih terarah.

Aspek bahasa dan kejelasan instruksi mendapatkan skor rata-rata 4,52 (90,4%), menjadikannya aspek dengan nilai kelayakan tertinggi dalam penelitian ini. Hal tersebut menunjukkan bahwa petunjuk penggunaan dalam media mudah dipahami, komunikatif, dan sesuai dengan perkembangan linguistik siswa sekolah dasar. Penelitian Ananda & Ahmad, (2024) menegaskan bahwa kejelasan bahasa dan instruksi merupakan faktor krusial dalam meningkatkan efektivitas multimedia interaktif, khususnya dalam pembelajaran matematika.

Aspek motivasi, yang mencerminkan sejauh mana media dapat menarik minat dan mendorong keterlibatan siswa, juga memperoleh skor rata-rata 4,52 (90,4%). Temuan ini menegaskan bahwa media berbasis konteks seperti Toko Sweet memiliki potensi kuat untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam mempelajari operasi hitung. Hal ini konsisten dengan penelitian Khoirunisa dkk., (2023) yang menemukan bahwa media interaktif berbasis kontekstual meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dalam memahami materi matematika.

Aspek tampilan visual, yang meliputi pemilihan warna, font, gambar, dan estetika keseluruhan, memperoleh skor rata-rata 4,33 atau 86,6%. Meskipun termasuk kategori sangat layak, aspek ini memiliki nilai yang lebih rendah dibandingkan beberapa aspek lainnya. Skor tersebut mengindikasikan bahwa media sudah nyaman digunakan, namun tetap memiliki ruang peningkatan khususnya dalam hal estetika visual untuk lebih menarik perhatian siswa. Temuan ini didukung oleh Widiari & Wiarta, (2024) yang menyebutkan bahwa kualitas tampilan visual sangat memengaruhi keterlibatan dan kenyamanan belajar siswa dalam menggunakan multimedia interaktif.

Kecepatan akses web Toko Sweet juga memperoleh skor rata-rata 4,33 (86,6%). Validator menilai bahwa situs dapat diakses dengan stabil dan responsif ketika digunakan, sehingga mendukung kelancaran proses pembelajaran berbasis teknologi. Stabilitas akses dan responsivitas menjadi salah satu indikator penting dalam kelayakan media digital, sebagaimana dijelaskan dalam penelitian Savitri dkk., (2024) mengenai pentingnya keandalan media berbasis teknologi dalam pembelajaran matematika.

Fungsi tombol dan navigasi dalam media mendapatkan skor rata-rata 4,33 dengan persentase sebesar 86,6%. Hal ini mencerminkan bahwa seluruh fitur dalam media dapat berfungsi dengan baik dan mendukung pengalaman pengguna, baik bagi guru maupun siswa. Konsistensi fungsi navigasi merupakan prinsip penting dalam pengembangan multimedia interaktif, sebagaimana ditunjukkan oleh Ismardiamto dkk., (2023) bahwa kelayakan navigasi berpengaruh langsung terhadap efektivitas penggunaan media pembelajaran.

Aspek kenyamanan visual yang mencakup tingkat keterbacaan warna, ukuran huruf, dan penggunaan ilustrasi memperoleh rata-rata 4,37 (87,4%). Aspek ini menunjukkan bahwa media dinilai memiliki tampilan yang konsisten dan ramah bagi pengguna anak. Penelitian Devi & Wiarta, (2024) juga menyebutkan bahwa penggunaan ilustrasi dan warna yang sesuai dapat membantu siswa memahami konsep matematika dengan lebih baik dan meminimalisasi beban kognitif.

Secara keseluruhan, rata-rata total seluruh aspek penilaian adalah 4,40 yang setara dengan persentase kelayakan 88,1%. Hasil tersebut menempatkan Toko Sweet dalam kategori Sangat Layak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media ini memenuhi standar kualitas pedagogis dan teknis yang dibutuhkan untuk pembelajaran operasi hitung dasar di sekolah dasar. Media ini tidak hanya akurat dari sisi konten, tetapi juga mudah digunakan, menarik secara visual, serta mendukung keterlibatan belajar siswa berbasis aktivitas jual beli

yang kontekstual. Temuan ini diperkuat oleh hasil penelitian Khoirunisa dkk., (2023) yang menunjukkan bahwa media berbasis konteks membantu meningkatkan pemahaman konsep matematika dasar.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Munawaroh dkk., (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis konteks dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika konkret pada siswa. Selain itu, hasil penilaian pada aspek bahasa yang sangat tinggi juga mendukung temuan Ananda & Ahmad, (2024), yang menekankan bahwa kejelasan instruksi memainkan peran penting dalam meningkatkan efektivitas multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika. Kualitas teknis dan stabilitas media Toko Sweet menunjukkan bahwa platform ini telah memenuhi prinsip dasar pengembangan media pembelajaran digital yang menuntut kemudahan navigasi, aksesibilitas tinggi, dan pengalaman pengguna yang optimal (Savitri dkk., 2024).

Berdasarkan hasil analisis komprehensif tersebut, dapat disimpulkan bahwa Toko Sweet telah memenuhi standar kelayakan dan siap digunakan dalam konteks pembelajaran nyata. Penelitian ini memberikan dasar bagi penggunaan media tersebut secara lebih luas di sekolah dasar, serta membuka peluang pengembangan lanjutan untuk meningkatkan tampilan visual dan interaksi pengguna agar semakin menarik bagi siswa. Kesimpulan ini sejalan dengan rekomendasi Widiari & Wiarta, (2024) yang menekankan pentingnya pengembangan berkelanjutan untuk memastikan media tetap relevan dengan kebutuhan peserta didik.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media web “Toko Sweet” memperoleh penilaian yang sangat positif dari para guru sekolah dasar. Kualitas konten dinilai akurat, sesuai kurikulum, dan mudah dipahami oleh siswa karena penyajian materi serta instruksi yang jelas. Tampilan visual dianggap menarik dan mendukung pembelajaran, meskipun beberapa guru menyoroti perlunya peningkatan pada kontras warna agar informasi lebih mudah dibaca. Pada aspek teknis, seluruh fitur berjalan dengan baik dan akses media tergolong stabil, sehingga nyaman digunakan dalam konteks pembelajaran. Secara keseluruhan, perspektif guru menyatakan bahwa “Toko Sweet” layak digunakan sebagai media pembelajaran penjumlahan dan pengurangan di sekolah dasar. Media ini dipandang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa melalui penyajian yang kontekstual dan interaktif, serta berpotensi menjadi alternatif solusi pembelajaran yang relevan. Ruang pengembangan lanjutannya tetap terbuka, khususnya pada aspek visual dan panduan penggunaan, agar media semakin optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, S., Hirani, S., Benkli, B., Odonkor, C. A., Hirani, Z. A., Oso, T., Bohacek, S., Wiedrick, J., Hildebrand, A., Osuagwu, U., Orhurhu, V., Hooten, W. M., & Meghani, S. (2024). Racial Disparities in Opioid Prescribing in the United States from 2011 to 2021: A Systematic Review and Meta-Analysis. Dalam *Journal of Pain Research* (Vol. 17, hlm. 3639–3649). Dove Medical Press Ltd. <https://doi.org/10.2147/JPR.S477128>
- Ananda, T., & Ahmad, S. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan Campuran Berbantuan Construct 3 di Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4).
- Anggraini, S., Nur Amalia, E., Eka, R. S., Afifa, R., Natasya, L., & Kuntarto, E. (2025). Persepsi Guru dan Siswa Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kearifan Lokal*, 11–21.
- Arifin, B., Salim, A. N., Muzakki, A., Suwarsito, & Arifudin, O. (2024). Integrasi Penguatan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Berbasis Literasi Digital Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Journal Of Social Science Research*, 4(3), 13547–13555.
- Devi, M. A. G. S., & Wiarta, I. W. (2024). Multimedia Interaktif Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 5(1), 14–24. <https://doi.org/10.23887/iji.v5i1.44520>
- Hafilda, N. E., Danawati, M. G., & Yayuk, E. (2024). Pengembangan Media Math Board Penjumlahan dan Pengurangan (Mabo Jurang) Materi Soal Cerita untuk Kelas 2 Sekolah Dasar. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 4(3), 433–441. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v4i3.666>
- Handika, R., Hasbi, M., & Susyanto, T. (2022). Analisis Kualitas Website E-Learning Universitas dengan Metode WebQual 4.0 dan Importance Performance Analysis. *Jurnal Ilmiah SINUS*, 20(2), 67. <https://doi.org/10.30646/sinus.v20i2.618>
- Ismardiamto, Astuti, I., & Suratman, D. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kontekstual Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2).
- Khoirunisa, I., Purwoko, R. Y., & Anjarini, T. (2023). Multimedia Interaktif Berbasis Kontekstual Teaching Learning Pada Materi Pecahan Sederhana di Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 186–196. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.389>
- Mu'min, S. A. (2013). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. *Jurnal Al-Ta'dib*, 6(1), 98–99.
- Munawaroh, K., Dwijonagoro, S., & Yogyakarta, U. N. (2025). Efektivitas Aplikasi Marbel Hanacaraka Edukasi dalam Pemahaman Aksara Jawa pada Siswa. *EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 5(4). <https://jurnalp4i.com/index.php/edutech>
- Mustaqiem, S. M., Hidayati, K., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Kiai, U., Muhammad, A., & Ponorogo, B. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Counting Box untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Materi Penjumlahan dan Pengurangan Matematika Kelas I. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2). <https://doi.org/10.21154/thifl>
- Pratiwi, R. I. M., & Wiarta, I. W. (2021). Multimedia Interaktif Berbasis Pendidikan

- Matematika Realistik Indonesia pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 85–94. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/index>
- Raynadi W. (2021). *Scaffolding as a Teaching Strategy To Enhance Mathematic Learning*. 4. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Safari, Y., & Putri Faradila, Z. (2024). *Pentingnya Penguasaan Operasi Hitung Dasar dalam Pemecahan Masalah Matematika* (Vol. 3).
- Saputra, H. (2024). Perkembangan Berpikir Matematis Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *JEMARI: Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 2024.
- Savitri, N. K. A., Wiarta, I. W., & Abadi Ida Bagus Gede Surya. (2024). Pendekatan Matematika Realistik Berbantuan Media Konkret terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 5(3). <https://doi.org/10.23887/mpi.v5i3.77136>
- Sura Bina Br Barus, A., Br Ginting, E., Kurniaty Br Lase, U., & Samuel Prayuda, M. (2025). *Analisis Penerapan Game Edukasi dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar* (Vol. 01, Nomor 05).
- Widiari, N. K. S., & Wiarta, I. W. (2024). Interactive Multimedia Based on Contextual Approach in Mathematics Subjects for Fourth Grade of Elementary Schools. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 7(2), 352–360. <https://doi.org/10.23887/jp2.v7i2.81831>