

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI MENGENAL SATUAN WAKTU MELALUI MEDIA BELAJAR BERBASIS *GAME EDUCANDY* KELAS 2A SD NEGERI SEDATI AGUNG

Alien Nisaul Hikmiah
SD NEGERI SEDATI AGUNG SIDOARJO
alien.nisa@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar daring dengan media belajar berbasis Game educandy tahun ajaran 2020-2021. Pemilihan media pembelajaran ini diharapkan dapat memunculkan daya saing antar siswa sehingga mendorong siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan termotivasi untuk mengerjakan latihan dan kuis dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar yang tinggi. Penelitian ini dianalisis dengan cara deskriptif kuantitatif, data awal yang diperoleh dalam bentuk kuantitatif lalu dianalisis secara deskriptif yaitu berupa skor yang dihasilkan dari tes atau evaluasi dan dihitung dengan menggunakan statistik sederhana yaitu data tes hasil belajar (post test). Penelitian ini dibagi menjadi 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian pada siklus I dan siklus II diperoleh adanya peningkatan persentase hasil belajar siswa. Rata-rata hasil belajar mengalami peningkatan sebesar 18,4 yaitu dari 67,2 pada siklus I menjadi 85,6 pada siklus II. Ketuntasan belajar siswa juga mengalami peningkatan sebesar 30% yaitu dari 44% pada siklus I menjadi 84% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa media Game dapat berpengaruh meningkatkan hasil belajar siswa karena game tersebut tidak membosankan dan tertantang untuk bermain game oleh karena itu siswa sangat tertarik dan antusias saat proses mengerjakan soal latihan.

Kata Kunci: hasil belajar, educandy, game, satuan waktu

ABSTRACT

This study aims to determine the increase in online learning outcomes with educandy game-based learning media for the 2020-2021 school year. The selection of learning media is expected to raise competitiveness among students so as to encourage students to be more active in the learning process and motivated to do exercises and quizzes in the hope of increasing high learning outcomes. This research was analyzed by quantitative descriptive, initial data obtained in quantitative form and then analyzed descriptively in the form of scores generated from tests or evaluations and calculated using simple statistics, namely learning outcomes test data (post test). This research is divided into 2 cycles. Each cycle consists of four stages, namely the stages of planning, implementation, observation and reflection. Research in cycle I and cycle II obtained an increase in the percentage of student learning outcomes. The average learning outcomes increased by 18.4 from 67.2 in the first cycle to 85.6 in the second cycle. Student learning completeness also increased by 30%, from 44% in the first cycle to 84% in the second cycle. This shows that game media can have an effect on increasing student learning outcomes because the game is not boring and is challenged to play games, therefore students are very interested and enthusiastic during the process of working on practice questions.

Keywords: learning outcomes, educandy, game, unit of time

I. PENDAHULUAN

Pandemi (COVID-19) melanda dunia pada awal tahun 2020 berdampak pada terhambatnya penyelenggaraan pendidikan tidak hanya di Indonesia tetapi di seluruh dunia. Menurut data Organisasi Pendidikan, Keilmuan, dan Kebudayaan PBB (UNESCO), mulai mencapai 290,5 juta peserta didik di seluruh dunia yang aktivitas belajarnya menjadi terganggu akibat sekolah yang ditutup. (Gunawan, 2020).

Proses pembelajaran yang biasanya dilakukan tatap muka di kelas, tidak dapat dilaksanakan kembali. Sehingga dengan adanya virus covid-19 membuat proses pembelajaran menjadi berubah dari tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh atau disebut daring. Hal ini karena adanya kekhawatiran semakin menyebarnya covid 19. Pembelajaran jarak jauh atau daring dimulai sekitar bulan Maret akhir 2020, yang mana siswa mulai belajar dari rumah masing-masing tanpa perlu pergi ke sekolah. Padahal hanya sebagian pelajar, siswa dan mahasiswa terbiasa belajar melalui Online. Adapun guru, dosen dan pembimbing lainnya masih banyak belum mahir mengajar dengan menggunakan teknologi internet atau media sosial terutama di daerah. (Gunawan, 2020).

Belajar dari rumah juga sangat berpengaruh terhadap efektifitas pembelajaran. Sebuah artikel yang ditulis oleh Jonsson (2017: 645) bahwa menghadiri sekolah akan meningkatkan kapasitas memori seorang peserta didik. Teori tersebut didukung oleh Caroline Hodges Persell (dalam Rizqon 2020: 395), bahwa pada proses pembelajaran di sekolah merupakan alat kebijakan publik terbaik sebagai upaya peningkatan pengetahuan dan skill. (Gunawan, 2020).

Yusuf Bilfaqih dan M. Nur Qomarudin (2015: 18) mengatakan bahwa pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas. Pembelajaran tersebut menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. (Puspitasari et al., 2020).

Pada pembelajaran daring tidak akan sama bila dibandingkan dengan pembelajaran secara tatap muka dimana mempertemukan antara guru dan peserta didik secara langsung karena itulah guru harus berpikir keras untuk meningkatkan hasil belajar dari pembelajaran daring.

Pembelajaran daring tersebut menjadi tantangan bagi guru untuk bisa menciptakan pembelajaran menyenangkan, menarik dan aktif. Walaupun pembelajaran secara daring, guru harus dapat meningkatkan hasil siswa. Hasil siswa ini dapat tercipta dengan menerapkan media yang menarik. Banyak media yang menarik salah satunya yaitu memanfaatkan *Game educandy*. Game ini masih jarang ditemui walaupun sudah ada namun pemanfaatan dalam media pembelajaran sangat kurang. *Game educandy* ini bisa menggunakan laptop atau smartphone selain itu dapat dipergunakan dimanapun berada.

Educandy adalah aplikasi berbasis web yang memiliki slogan '*making learning sweeter*' (membuat belajar lebih manis). *Educandy* dapat digunakan untuk membuat permainan daring yang menyenangkan. Permainan yang dibuat masih dalam konteks belajar tetapi tidak membosankan. Adanya permainan edukasi membuat pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan mengasyikkan.

Keberhasilan permainan ini dapat menumbuhkan kemandirian dari siswa. Siswa dapat mengisi pertanyaan dengan tepat, cepat dan siswa juga dapat berpikir cepat (*thinking fast*) dan berpikir lambat (*thinking slow*) dalam mengerjakan soal dalam permainan *educandy* tersebut. Hasil yang diperoleh siswa memberikan kontribusi keberhasilan yang sangat memuaskan karena siswa menjadi lebih aktif dan mandiri dalam pengerjaannya. *Game educandy* juga memungkinkan antar siswa saling bersaing

sehingga mendorong siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan termotivasi untuk mengerjakan latihan dan kuis dengan harapan mampu memperoleh hasil yang tinggi. Menurut Dewi (2018) bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal. (Susanti, 2020).

Penelitian ini didasari hasil observasi di SD Negeri Sedati Agung Kabupaten Sidoarjo peneliti mendapatkan informasi bahwa permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran daring adalah kurang aktifnya siswa dalam kegiatan pembelajaran daring. Banyak faktor yang mempengaruhi hal tersebut diantaranya adalah proses pembelajaran daring yang hanya melalui media Whatsapp, materi yang banyak membuat guru dalam proses pembelajaran hanya berorientasi pada tercapainya semua materi yang sudah ditetapkan, ranah kognitif selalu menjadi ukuran yang dominan dalam hasil belajar sehingga hasil belajar kurang mendapat perhatian dalam pembelajaran. (Pamungkas, 2020).

Berdasarkan permasalahan yang timbul, peneliti bermaksud untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Materi Mengenal Satuan Waktu Melalui Media Belajar Berbasis *Game Educandy* Kelas 2A SD Negeri Sedati Agung”.

DASAR TEORI

Hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran dan ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru. Pengertian hasil belajar menurut Sukmadinata (2005), prestasi atau hasil belajar (achievement) merupakan realisasi dari kecakapan – kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik. Di sekolah, hasil belajar atau prestasi belajar ini dapat dilihat dari penguasaan siswa akan mata pelajaran yang telah ditempuhnya. Alat untuk mengukur prestasi atau hasil belajar disebut tes prestasi belajar atau achievement test yang disusun oleh guru. Dengan tes atau instrument tersebut dapat mengetahui perkembangan atau peningkatan hasil belajar siswa. Sehingga dapat diperbaiki sesuai dengan karakter anak.

Menurut Nawawi (1981: 100) : Keberhasilan Siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau skor dari hasil tes mengenai sejumlah pelajaran tertentu. Menurut Nawawi (1981: 127), berdasarkan tujuannya, hasil belajar dibagi menjadi tiga macam, yaitu:

1. Hasil belajar yang berupa kemampuan penguasaan ilmu pengetahuan tentang apa yang dikerjakan.
2. Hasil belajar yang berupa perubahan sikap dan tingkah laku.
3. Hasil belajar yang berupa kemampuan keterampilan atau kecapakan di dalam melakukan atau mengerjakan suatu tugas, termasuk di dalamnya keterampilan menggunakan alat.

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif yang kemudian disebut dengan proses belajar. Akhir dari proses belajar adalah perolehan suatu hasil belajar siswa. Semua hasil belajar tersebut merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Sedangkan dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya proses belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2009:3).

Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar (Azhar Arsyad, 2010 :3). Menurut Arsyad (2002) kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar.

Media adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan. Media dapat diartikan sebagai alat untuk memberikan perangsang bagi siswa agar terjadi proses belajar karena media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan, tetapi komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi dari pembelajaran yang ada dalam kurikulum yang dituangkan oleh pengajar atau fasilitator atau sumber lain kedalam media komunikasi.

Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels & Glasgow (1990:181-183) dibagi ke dalam dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir. Dalam pilihan media teknologi mutakhir terdapat media berbasis mikroprosesor salah satu contohnya adalah permainan komputer atau Game Edukasi.

Berdasarkan definisi di atas, maka dapat disimpulkan media adalah alat yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar, yang memudahkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dan menarik minat siswa untuk belajar.

Educandy merupakan salah satu aplikasi berbasis web yang digunakan untuk membuat kuis. Semua orang mempunyai akses untuk membuat atau bermain kuis ini. Dengan slogan ‘making learning sweeter’ (membuat belajar lebih manis), tampilan *educandy* dibuat dengan warna warni yang manis sehingga terkesan ceria. *Educandy* mempunyai 3 fitur permainan inti, yaitu words, matching pairs, dan quiz questions. Namun, 3 fitur itu dapat dikreasikan menjadi beberapa jenis permainan lagi, seperti word search, hangman, anagrams, nought & crosses, crosswords, match-up, memory, dan multiple choice. *Educandy* ini cocok digunakan dalam pembelajaran sebagai kuis yang tidak membosankan. Karena kuis ini banyak terdapat permainan kata, maka *educandy* ini cocok digunakan dalam pembelajaran.

Educandy merupakan *Game* yang berbasis web aplikasi. Game ini bermanfaat untuk mengurangi rasa bosan siswa saat kegiatan belajar dari rumah. Pembelajaran akan lebih bervariasi dan menyenangkan dengan *educandy*. Kita bisa memberikannya kepada siswa tanpa siswa harus membuat akun. Karakteristik game *educandy* yaitu pada *educandy* ini ada beberapa jenis game yang bisa siswa pilih berbeda dengan quizizz dan kahoot.

Kelebihan *educandy* sebagai sebuah game edukasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu 1) mempunyai banyak jenis permainan kata yang bisa dimainkan; 2) memudahkan pendidik untuk membuat kuis yang bervariasi; 3) Efektif untuk mengulas pemahaman peserta didik; 4) Menjadikan latihan soal lebih menyenangkan. Kekurangan dari *educandy* ini adalah pembuat kuis (author) tidak dapat mengetahui hasil pemain kuisnya serta memerlukan jaringan internet yang stabil. (Ulya, 2021)

Educandy bisa dimainkan secara langsung di dalam kelas atau digunakan saat PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh). *Educandy* juga bisa dimainkan secara individu, berduel dengan komputer, atau berduel dengan teman, semuanya bisa disesuaikan dengan kebutuhan.

Materi Pengukuran

1. Memilih Alat Ukur dan Fungsinya

a. Alat Ukur Waktu

- Jam weker adalah benda yang dapat digunakan untuk mengukur kegiatan sehari hari
- Stopwatch adalah yang didalamnya terdapat detik, menit dan jam. Benda ini digunakan untuk mengukur kecepatan
- Kalender adalah benda yang digunakan untuk mengukur waktu seperti hari, bulan dan tahun.

b. Mengenal Hubungan Antara Satuan Ukuran

1) Hubungan Antara Satuan Waktu

1 Jam = 60 menit

1 menit = 60 detik

1 jam = 60 menit = 3600 detik

2) Hubungan Antara Hari, Minggu, Bulan, Tahun, Windu, dan Abad

1 milenium = 1.000 tahun

1 abad = 1.00 tahun

1 dasawarsa = 10 tahun

1 windu = 8 tahun

1 lustrum = 5 tahun

1 tahun = 12 bulan = 52 minggu = 365 hari 1 bulan = 28-31 hari

1 minggu = 7 hari

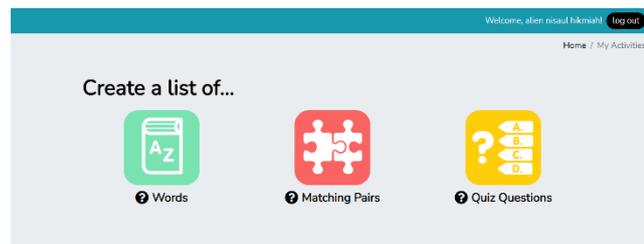
1 hari = 24 jam

1 semester = 6 bulan

2. Cara Membuat soal di aplikasi *Educandy*

Berikut adalah cara membuat *game* alat ukur waktu dan hubungan antar satuan waktu melalui aplikasi *educandy*:

- a. Masuk ke link <https://educandy.com/>
- b. Log in masukan nama dan email
- c. *Create a list of* klik *quiz question*



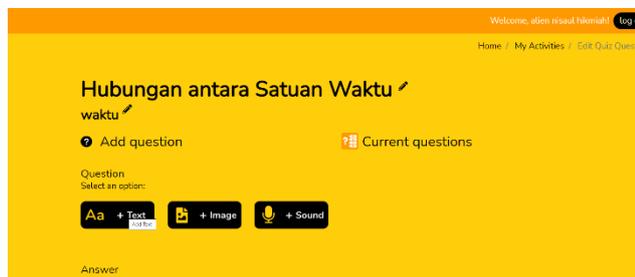
Gambar 1. tampilan awal membuat permainan

d. Tulis judul permainan dan klik *create*



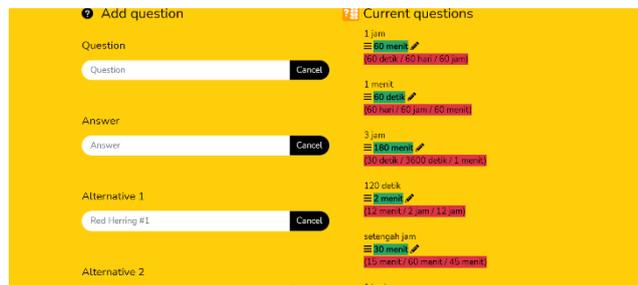
Gambar 2. tampilan membuat judul

e. Klik *add text*



Gambar 3. tampilan membuat tambahan soal

f. Tulis soal dan jawabannya



Gambar 4. tampilan membuat soal

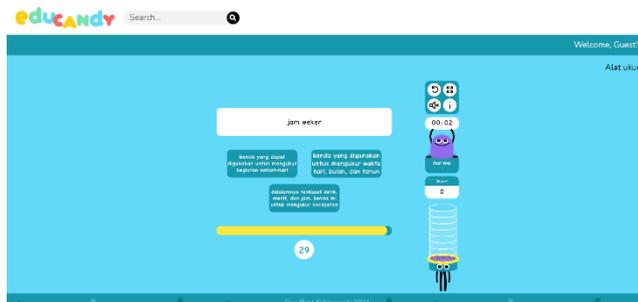
g. Share link game educandy

3. Cara Bermain *Educandy*

a. Permainan *Game educandy* alat ukur waktu

Link game

https://www.educandy.com/site/html5/bin/main.php?activity=multiple_pairs&quizid=802671

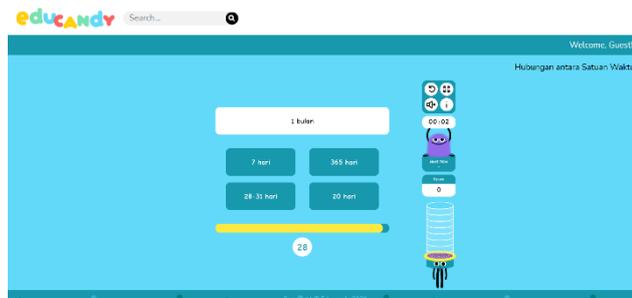


Gambar 5. tampilan *Game educandy* alat ukur waktu

b. Permainan *Game educandy* hubungan antar satuan waktu

Link game

<https://www.educandy.com/site/resource.php?activity-code=c3f7d>



Gambar 5. tampilan *Game educandy* hubungan antar satuan waktu

METODOLOGI PENELITIAN

Dalam penelitian yang menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) prosedur pelaksanaannya adalah mulai dari tahap orientasi kemudian penyusunan rencana tindakan dan dilanjutkan dengan pelaksanaan tindakan. Dalam penelitian ini dilaksanakan 2 siklus. Pada siklus pertama peneliti melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana yang telah disusun. Peneliti menyiapkan Rencana Perangkat Pembelajaran sesuai materi yang akan diajarkan. Pada siklus pertama dicatat segala kekurangan atau hal-hal terkait proses belajar mengajar. Hal ini digunakan sebagai catatan pelaksanaan pembelajaran pada siklus satu. Kemudian pada siklus kedua, peneliti melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana yang telah disusun dengan melihat catatan-catatan pada siklus sebelumnya. Siklus ke dua ini dimaksudkan untuk menyempurnakan kekurangan ataupun kesulitan yang terjadi pada siklus pertama dengan cara memperbaiki dan melakukan pembetulan sehingga hasil yang dicapai bisa sesuai dengan harapan. Setiap siklus meliputi 4 tahap yaitu tahap perencanaan (planning), tahap pelaksanaan (acting), tahap pengamatan (observing) dan tahap refleksi (reflecting).

Analisis data adalah suatu cara menganalisis data yang diperoleh selama mengadakan penelitian untuk merangkum data yang telah dikumpulkan dalam bentuk yang dapat dipercaya dan benar. Dalam penelitian ini, data yang di analisis berupa data hasil evaluasi belajar siswa baik ketuntasan belajar individu maupun ketuntasan belajar klasikal terhadap pembelajaran matematika materi satuan waktu menggunakan media *Game educandy* Berbagai data tersebut diambil untuk mengetahui seberapa berhasilkah pembelajaran yang berhasil dan memenuhi standar ketuntasan siswa dan standar ketuntasan sekolah.

Data yang diperoleh dari penelitian ini akan dianalisis dengan cara deskriptif kuantitatif, karena data yang akan diperoleh dalam bentuk kuantitatif kemudian dianalisis secara deskriptif. Dalam penelitian ini data yang ingin dikumpulkan yaitu berupa skor yang dihasilkan dari tes atau evaluasi yang dilakukan setiap akhir pembelajaran. Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana yaitu data tes hasil belajar (post test) setiap individu pada akhir kegiatan belajar mengajar bertujuan untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa. Kemudian data selanjutnya berupa hasil belajar siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Dengan mengamati keaktifan siswa dapat mengetahui seberapa efektifkah pembelajaran atau penggunaan media dalam proses belajar. Analisis data adalah suatu cara menganalisis data yang diperoleh selama peneliti mengadakan penelitian. Dalam penelitian ini, data yang di analisis berupa data hasil aktivitas siswa serta tes akhir belajar siswa baik ketuntasan belajar individu maupun ketuntasan belajar klasikal.

Analisis data deskriptif kuantitatif yaitu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai siswa juga untuk mengetahui respon siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Aqib, 2011:39). Data tersebut diperoleh dari hasil pengamatan guru pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

A. Pelaksanaan Siklus

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Pada setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil pelaksanaan penelitian tersebut akan dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

1. Siklus 1

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan perencanaan tindakan dilaksanakan di kelas II A SD Negeri Sedati Agung Sidoarjo pada hari Senin 10 Mei 2020.

Dalam perencanaan pembelajaran siklus I peneliti melakukan tiga kegiatan, yaitu (1) Kegiatan awal selama 10 menit, (2) Kegiatan inti selama 40 menit, dan (3) kegiatan akhir selama 10 menit

Pada tahap ini peneliti melakukan perencanaan tindakan dengan langkah sebagai berikut:

1. Rencana Pelaksanaa Pembelajaran (RPP)
2. Menyiapkan sumber belajar seperti buku siswa, buku pegangan guru, dan merancang alat evaluasi.
3. Membuat instrument pengamatan aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung
4. Menyiapkan sarana dan prasarana yang akan digunakan oleh peserta didik untuk melakukan tugas
5. Menyiapkan media pembelajaran

b. Tahap Pengamatan

Untuk memperoleh gambaran dari hasil penelitian diperlukan data-data. Data-data tersebut diambil melalui observasi dari hasil belajar siswa pada siklus 1.

1) Hasil Belajar Siswa

Tabel 1
Data Analisis Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I

No.	Nama	Nilai	Keterangan	
			T	TT
1	AA	80	√	
2	AM	70		√
3	AP	80	√	
4	AR	60		√
5	AZ	70		√
6	BN	40		√
7	DR	90	√	
8	DL	40		√
9	ER	60		√
10	FI	80	√	
11	FZ	80	√	
12	HK	80	√	
13	KA	50		√
14	KM	80	√	
15	MR	50		√
16	MF	80	√	
17	NA	60		√
18	NK	70		√
19	SR	80	√	
20	ZA	50		√
21	AA	70		√

No.	Nama	Nilai	Keterangan	
			T	TT
22	AM	50		√
23	AP	50		√
24	AR	80	√	
25	AZ	80	√	
Jumlah		1680	11	14
Jumlah Skor 1680				
Jumlah Skor Maksimal Ideal 2500				
Rata-rata skor tercapai adalah 67,2				

Keterangan:

T : Tuntas

TT : Tidak Tuntas

Dari tabel 4.1 diperoleh data pada siklus I jumlah skor 25 siswa adalah 1680. Pada siklus 1 terdapat 11 siswa memperoleh nilai diatas KKM (75), dan 14 siswa dibawah KKM. Berdasarkan data diatas dapat dihitung rata-rata skor tercapai, prosentase siswa yang tuntas dan prosentase siswa yang tidak tuntas pada siklus 1 sebagai berikut.

$$\text{Rata-rata skor tercapai} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah siswa}} = \frac{1680}{25} = 67,2$$

$$\text{Prosentase siswa tuntas} = \frac{11}{25} \times 100 \% = 44 \%$$

$$\text{Prosentase siswa tidak tuntas} = \frac{14}{25} \times 100 \% = 56 \%$$

Berdasarkan data diatas diperoleh daya serap dari hasil tes tertulis siswa pada tahap siklus 1 masih rendah. Jumlah skor 1680 dari skor maksimal 2500. Rata-rata skor tercapai hanya 67,2. Jumlah siswa yang tuntas belajar sebanyak 11 anak dan prosentasenya sebesar 44%. Sedangkan prosentase siswa tidak tuntas sebanyak 14 anak dan prosentasenya sebesar 56 %.

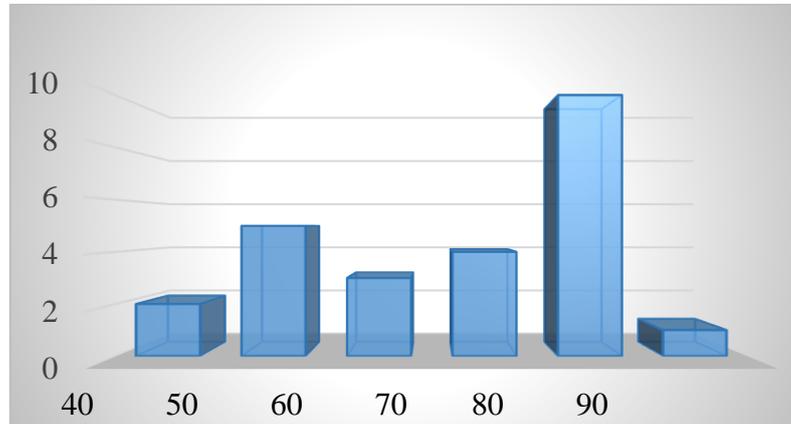
Hal tersebut terjadi karena pemahaman siswa pada pelajaran matematika materi satuan waktu masih rendah. Siswa yang kesulitan belajar masih belum berani bertanya kepada guru atau teman. Mereka cenderung pasif karena dalam pembelajaran siswa masih kurang antusias atau semangat belajar. Beberapa siswa juga masih belum teliti dalam mengerjakan soal. Ada beberapa jawaban yang terlewat dan terbalik antara jam dan menit. Dari bebrapa faktor tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh siswa sehingga menyebabkan hasilnya yang diperoleh masih banyak yang dibawah KKM. Berikut ini adalah distribusi nilai siswa pada siklus 1.

Tabel 2
Distribusi Nilai pada Siklus 1

No.	Skor / Nilai (s)	Frekuensi (f)	%	s x f
1	40	2	8 %	80
2	50	5	20 %	250
3	60	3	12 %	180
4	70	4	16 %	280
5	80	10	40 %	800

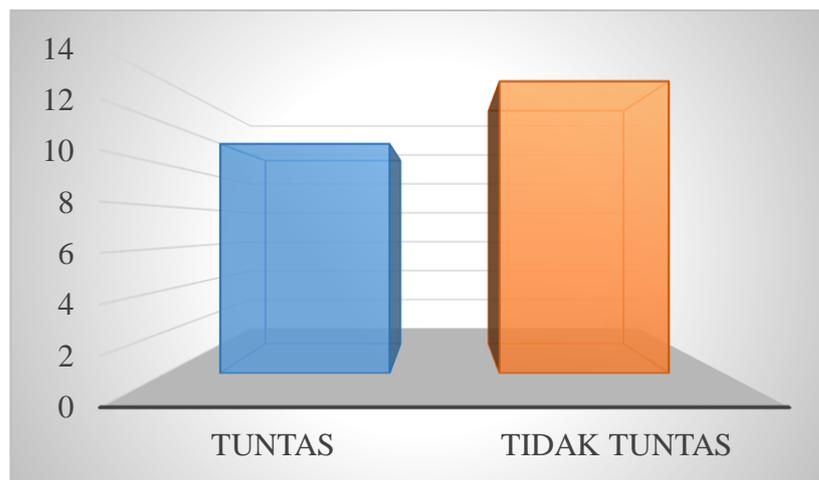
6	90	1	4 %	90
Jumlah		25	100 %	1680
Keterangan : s x f (frekuensi x skor)				
Skor rata – rata = $1680 : 25 = 67,2$				

Dari tabel distribusi nilai pada sklus 1 diatas, dapat dibuat diagram batang sebagai berikut :



Grafik 1 Distribusi Nilai Siswa Pada Siklus I

Berdasarkan grafik distribusi nilai diatas dapat diketahui bahwa nilai terendah yang didapat pada siklus 1 adalah 40 sebanyak 2 siswa. Sedangkan nilai tertinggi pada siklus 1 adalah 90 sebanyak 1 siswa. Nilai yang diperoleh untuk siswa lainnya yaitu sebesar 80 sebanyak 10 siswa, nilai 70 sebanyak 4 siswa, nilai 60 sebanyak 3 siswa dan nilai 50 sebanyak 5 siswa. Sehingga dapat diperoleh jumlah siswa tuntas sebanyak 11 siswa dan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 14 siswa. Berikut ini adalah grafik ketuntasan belajar pada siklus 1.



Grafik 2 Ketuntasan Belajar Pada Siklus 1

c. Refleksi

Dari hasil penelitian pada siklus 1 dapat dijelaskan diperoleh nilai rata-rata skor tercapai adalah 67,2 dan ketuntasan siswa hanya mencapai 44% atau ada 11 siswa dari 25 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama

secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 80 hanya sebesar 44% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 80%. Kebanyakan siswa masih belum paham materi dan kurang teliti saat mengerjakan soal sehingga hasil yang didapat kurang maksimal. Tingkat keaktifan siswa hanya mencapai 60 %. Hal ini karena media yang digunakan belum optimal sehingga siswa belum menunjukkan sikap antusias dalam proses belajar. kelebihan dan kekurangan/hambatan yang ada dijadikan acuan untuk menentukan perencanaan perbaikan pembelajaran pada siklus 2.

2. Siklus 2

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan perencanaan tindakan dilaksanakan di kelas II A SD Negeri Sedati Agung Sidoarjo pada hari Sabtu 15 Mei 2020.

Dalam perencanaan pembelajaran siklus I peneliti melakukan tiga kegiatan, yaitu (1) Kegiatan awal selama 10 menit, (2) Kegiatan inti selama 40 menit, dan (3) kegiatan akhir selama 10 menit

Pada tahap ini peneliti melakukan perencanaan tindakan dengan langkah sebagai berikut:

1. Rencana Pelaksanaa Pembelajaran (RPP)
2. Menyiapkan sumber belajar seperti buku siswa, buku pegangan guru, dan merancang alat evaluasi.
3. Membuat instrument pengamatan aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung
4. Menyiapkan sarana dan prasarana yang akan digunakan oleh peserta didik untuk melakukan tugas seperti membuat soal berupa gambar dari aplikasi *educandy*
5. Menyiapkan media pembelajaran

b. Tahap Pengamatan

Untuk memperoleh gambaran dari hasil penelitian diperlukan data-data. Data-data tersebut diambil melalui observasi dari hasil belajar siswa pada siklus 2.

1) Hasil Belajar Siswa

Tabel 3
Data Analisis Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II

No.	Nama	Nilai	Keterangan	
			T	TT
1	AA	100	√	
2	AM	90	√	
3	AP	90	√	
4	AR	80	√	
5	AZ	80	√	
6	BN	60		√
7	DR	100	√	
8	DL	80	√	
9	ER	90	√	
10	FI	100	√	

No.	Nama	Nilai	Keterangan	
			T	TT
11	FZ	90	√	
12	HK	100	√	
13	KA	60		√
14	KM	100	√	
15	MR	70		√
16	MF	100	√	
17	NA	80	√	
18	NK	70		√
19	SR	90	√	
20	ZA	80	√	
21	AA	90	√	
22	AM	80	√	
23	AP	80	√	
24	AR	90	√	
25	AZ	90	√	
Jumlah		2140	21	4
Jumlah Skor 2140				
Jumlah Skor Maksimal Ideal 2500				
Rata-rata skor tercapai adalah 85,6				

Keterangan:

2) T : Tuntas

3) TT : Tidak Tuntas

Dari tabel 4.5 diatas dapat diperoleh data bahwa pada siklus 2 terdapat 21 siswa yang memperoleh nilai diatas KKM (75), dan 4 siswa yang memperoleh nilai masih dibawah KKM sehingga dapat dihitung rata-rata skor tercapai, prosentase siswa yang tuntas dan prosentase siswa yang tidak tuntas pada siklus II sebagai berikut.

$$\text{Rata-rata skor tercapai} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah siswa}} = \frac{2140}{25} = 85,6$$

$$\text{Prosentase siswa tuntas} = \frac{21}{25} \times 100 \% = 84 \%$$

$$\text{Prosentase siswa tidak tuntas} = \frac{4}{25} \times 100 \% = 16 \%$$

Berdasarkan data diatas diperoleh daya serap dari hasil tes tertulis siswa pada tahap siklus 2 sangat bagus karena mengalami peningkatan yang signifikan. Jumlah skor 2140 dari skor maksimal 2500. Rata-rata skor tercapai 85,6. Jumlah siswa yang tuntas belajar sebanyak 21 anak dan prosentasenya sebesar 84%. Sedangkan prosentase siswa tidak tuntas sebanyak 4 anak dan prosentasenya sebesar 16%. Hasil ketuntasan belajar meningkat.

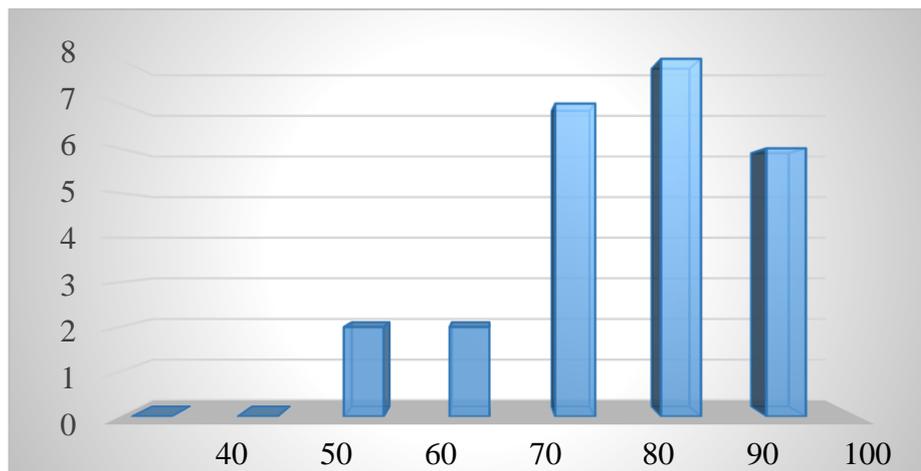
Hal tersebut terjadi karena pemahaman siswa pada pelajaran matematika materi satuan waktu sudah lebih baik dari sebelumnya. Siswa sangat antusias dalam pembelajaran karena mereka lebih mudah memahami dengan soal bergambar untuk menyelesaikan soal. Media yang sangat menarik dan tidak menjenuhkan dalam bentuk

game soal sehingga siswa sangat aktif dan antusias mengikuti pembelajaran. Dari faktor tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar siswa sehingga lebih meningkat dari hasil belajar pada siklus sebelumnya. Berikut ini adalah distribusi nilai siswa pada siklus 2.

Tabel 6
Distribusi Nilai pada Siklus 2

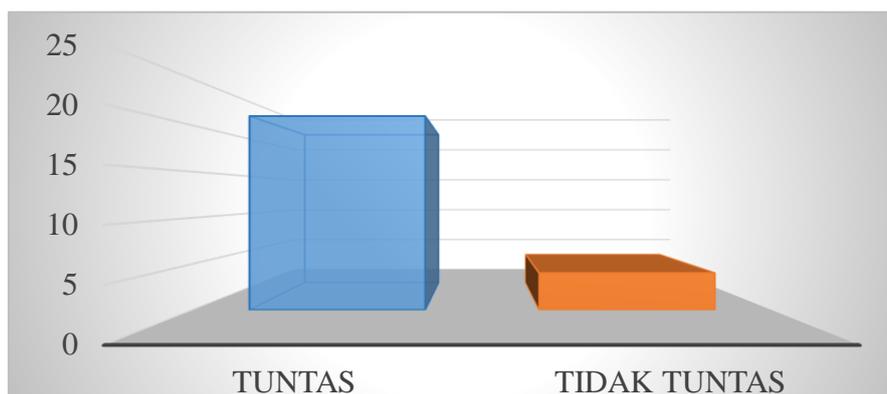
No.	Skor / Nilai (s)	Frekuensi (f)	%	s x f
1	40	-	-	-
2	50	-	-	-
3	60	2	8%	120
4	70	2	8%	140
5	80	7	28%	560
6	90	8	32%	720
7	100	6	24%	600
Jumlah		25	100 %	2140
Keterangan : s x f (frekuensi x skor)				
Skor rata – rata = $2140 : 25 = 85,6 \%$				

Dari tabel distribusi nilai pada siklus 2 diatas, dapat dibuat diagram batang sebagai berikut :



Grafik 3 Distribusi Nilai Siswa Pada Siklus 2

Berdasarkan grafik distribusi nilai diatas dapat diketahui bahwa nilai terendah yang didapat pada siklus 2 adalah 60 sebanyak 2 siswa. Sedangkan nilai tertinggi pada siklus 2 adalah 100 sebanyak 6 siswa. Nilai yang diperoleh untuk siswa lainnya yaitu sebesar 90 sebanyak 8 siswa, nilai 80 sebanyak 7 siswa, nilai 70 sebanyak 2. Siswa dan nilai 60 sebanyak 2 siswa. Sehingga dapat diperoleh jumlah siswa tuntas sebanyak 21 siswa dan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 4 siswa. Berikut ini adalah grafik ketuntasan belajar pada siklus 2.



Grafik 4 Ketuntasan Belajar Pada Siklus 2

c. Refleksi

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menggunakan aplikasi *Game* pada materi satuan waktu diperoleh nilai rata-rata skor tercapai adalah 85,6 dan prosentase ketuntasan siswa mencapai 84% ada 21 siswa dari 25 siswa sudah tuntas belajar.

Dari hasil penelitian pada siklus 2 dapat dijelaskan bahwa nilai rata-rata skor tercapai meningkat yaitu sebesar 85,6 dan prosentase ketuntasan siswa meningkat menjadi 84% ada 21 siswa dari 25 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus kedua secara klasikal siswa sudah tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 hanya melebihi dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 75%.

PEMBAHASAN

Data yang akan dipaparkan dalam pembahasan ini merupakan hasil Dari data yang telah diolah bahwa dengan menerapkan media aplikasi *Game* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar siswa adalah 85,6 dan prosentase ketuntasan belajarnya meningkat mencapai 84 % ada 21 siswa dari 25 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus kedua secara klasikal siswa sudah tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 sebesar 85,6 lebih besar dari rata-rata ketuntasan minimal yang dikehendaki yaitu sebesar 75. Hasil pembelajaran pada siklus kedua menunjukkan peningkatan yang signifikan. Jumlah siswa yang memperoleh nilai diatas KKM meningkat dibandingkan di skuls 1.

Untuk lebih jelasnya kita lihat perbandingan hasil belajar antara siklus 1 dan siklus 2 berikut ini.

Tabel 5
Perbandingan Hasil Belajar Siklus 1 dan siklus 2

Siklus 1				Siklus 2				
No. Urut	Skor	KKM	Keterangan		Skor	KKM	Keterangan	
			T	TT			T	TT
1	80	√	√		100	√	√	
2	70			√	90	√	√	
3	80	√	√		90	√	√	
4	60			√	80	√	√	
5	70			√	80	√	√	

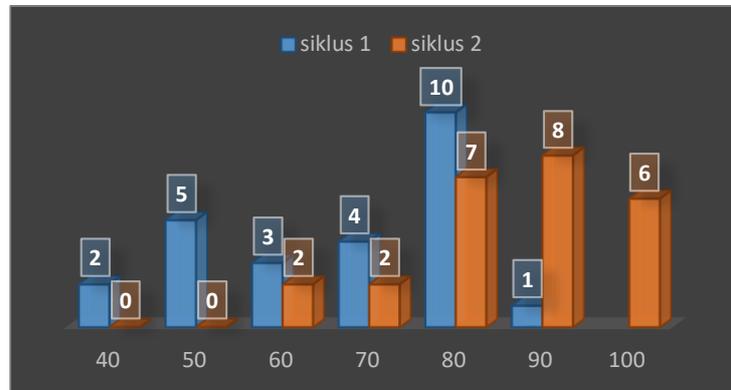
6	40			√	60			√
7	90	√	√		100	√	√	
8	40			√	80	√	√	
9	60			√	90	√	√	
10	80	√	√		100	√	√	
11	80	√	√		90	√	√	
12	80	√	√		100	√	√	
13	50			√	60			√
14	80	√	√		100	√	√	
15	50			√	70			√
16	80	√	√		100	√	√	
17	60			√	80	√	√	
18	70			√	70			√
19	80	√	√		90	√	√	
20	50			√	80	√	√	
21	70			√	90	√	√	
22	50			√	80	√	√	
23	50			√	80	√	√	
24	80	√	√		90	√	√	
25	80	√	√		90	√	√	
Nila i rata - rata	67,2				85,6			
Jumlah siswa T & TT			11	14			21	4
Prosentase			44	56			84	16
Jumlah Skor 1680					Jumlah Skor 2140			
Jumlah Skor Maksimal Ideal 2500					Jumlah Skor Maksimal Ideal 2500			
Rata-rata skor tercapai adalah 67,2					Rata-rata skor tercapai adalah 85,6			

Dari perbandingan di atas dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan hasil belajar siswa dari siklus 1 dan siklus 2. Pada siklus 1 ada sekitar 11 siswa yang tuntas dan 14 siswa yang belum tuntas hal ini disebabkan siswa kurang memahami materi satuan waktu yang diajarkan, guru hanya mendemonstrasikan media secara klasikal pada siswa. Hanya Sebagian siswa yang memahami materi dengan kata-kata tanpa menggunakan media gambar dan Sebagian siswa saja yang masih antusias dan fokus dalam pembelajaran daring sehingga ada beberapa siswa yang masih belum paham materi satuan waktu. Dari hasil penelitian pada siklus 1 diperoleh hasil ketuntasan belajar klasikal yaitu sebesar 44 % artinya belum tuntas karena nilai rata-rata masih di bawah KKM.

Pada siklus 2 ada peningkatan hasil belajar siswa yaitu mencapai 84 % atau sekitar 21 siswa yang telah tuntas belajar. Pada siklus 2 ini selain guru mendemonstrasikan media jam dan pada soal latihan keterangan tidak hanya berupa kata-kata tetapi juga menggunakan gambar untuk menyelesaikan soal. Sehingga siswa sangat antusias dan bersemangat mengikuti pembelajaran daring. Hasil belajar siswa secara klasikal mencapai 84 % artinya secara klasikal siswa sudah tuntas. Pada siklus 2 ini ada 4 siswa yang belum tuntas, tetapi hal ini disebabkan karena siswa kurang aktif dan teliti sehingga nilai yang dihasilkan di bawah 75.

Melalui hasil penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan media *Game* ada peningkatan dari setiap siklus. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya hasil belajar (ketuntasan belajar meningkat

dari siklus 1 dan 2). Pada siklus 1, jumlah siswa yang tuntas sebanyak 11 siswa dan prosentase ketuntasan siswa sebesar 44 %. Pada siklus 2 jumlah siswa yang tuntas sebanyak 21 siswa dan prosentase ketuntasan siswa sebesar 84 %. Hal tersebut dapat dilihat dari perbandingan hasil belajar siswa dan ketuntasan melalui grafik dibawah ini :



Gambar 5 Grafik Hasil Belajar Siklus 1 dan 2

Berdasarkan data pada grafik diatas dapat diamati nilai tertinggi pada siklus kedua adalah 100 sebanyak 6 siswa. Dibandingkan dengan siklus pertama, nilai tertingginya adalah 90 yaitu sebanyak 1 siswa. Sedangkan untuk nilai terendah pada siklus kedua adalah 60 yaitu sebanyak 2 siswa. Dibandingkan dengan siklus pertama, nilai terendah yaitu 40 sebanyak 2 siswa. Dari hasil data tersebut dapat diamati peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa menggunakan media game edukasi. Pada siklus 1 jumlah siswa yang tuntas hanya 11 siswa, pada siklus 2 meningkat menjadi 21 siswa. Sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas pada siklus 1 sebanyak 14 siswa, mengalami penurunan menjadi 4 siswa pada siklus 2.

Berikut ini perbandingan hasil ketuntasan siswa pada siklus 1 dan 2



Gambar 6 Grafik Hasil Ketuntasan Siklus 1 dan 2

Berdasarkan analisis data, diperoleh hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran Matematika pada materi satuan waktu menggunakan media *Game* baik. Siswa sangat antusias saat melaksanakan pembelajaran menggunakan media tersebut. Siswa juga mendengarkan / memperhatikan penjelasan guru, siswa menggunakan media *Game* untuk menyelesaikan soal dengan baik. Jadi dapat dikatakan dengan menggunakan media ini membuat hasil belajar siswa juga ikut meningkat.

Peningkatan yang terjadi pada penguasaan dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, merupakan hasil dari perbaikan pembelajaran menggunakan media *Game* dan media gambar. Sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Keantusiasan, keaktifan dalam bertanya, mengeluarkan pendapat ataupun menjawab pertanyaan meningkat dengan baik. Hal ini berdampak pada perolehan nilai rata-rata siswa. Jika semula pada siklus 1 sebesar 67,2 pada siklus 2 meningkat menjadi 85,6 begitu juga dengan perolehan hasil ketuntasan belajar siswa. Pada siklus 1 hanya sebesar 44 sedangkan pada siklus 2 meningkat menjadi 84. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Game* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika materi satuan waktu.

V. SIMPULAN DAN SARAN TINDAK LANJUT

A. Simpulan

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama dua siklus, dan berdasarkan hasil penelitian yang telah dideskripsikan pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa setelah penggunaan media *Game* dalam menyelesaikan soal latihan pada pembelajaran matematika materi satuan waktu dinyatakan baik sekali. Rata-rata hasil belajar mengalami peningkatan sebesar 18,4 yaitu dari 67,2 pada siklus I menjadi 85,6 pada siklus II. Ketuntasan belajar siswa juga mengalami peningkatan sebesar 30% yaitu dari 44% pada siklus I menjadi 84% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa media *Game* dapat berpengaruh meningkatkan hasil belajar siswa karena game tersebut tidak membosankan dan tertantang untuk bermain game oleh karena itu siswa sangat tertarik dan antusias saat proses mengerjakan soal latihan.

B. Saran dan Tindak Lanjut

Berdasarkan simpulan di atas, maka disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi guru, hendaknya menggunakan alat peraga yang dapat memberikan pengalaman yang nyata pada siswa dalam pembelajaran.
2. Bagi para siswa, hendaknya terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar, terlebih lagi pada masa pandemic ini sebab keterlibatan mereka secara aktif akan mendukung kelancaran proses pembelajaran dan memudahkan memahami materi yang disampaikan guru.
3. Bagi penulis selanjutnya, media ini dapat digunakan untuk memberikan pemahaman pada siswa materi nilai tempat dengan melakukan perbaikan-perbaikan agar diperoleh hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri, dkk. 2014. *Strategi Pembelajaran di SD*. Tangerang: Universitas Terbuka
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Wardhani. 2014. *Pemantapan Kemampuan Profesional PGSD*. Tangerang: Universitas Terbuka
- Sukmadinata. 2005. *Metode Penelitian pendidikan*. Bandung. PT. Rosda Karya
- Hadari, Nawawi. 1981. *Metode – Metode Mengajar*. Jakarta: Pustaka.
- Arikunto, Suharsini. 2002. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Wahidmurni, dkk. 2010. *Evaluasi Pembelajaran: Kompetensi dan Praktik*. Jakarta: Pustaka
- Karso, dkk. 2014. *Pendidikan Matematika*. Tangerang: Universitas Terbuka
- Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Iskandar. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Gaung Persada
- Gunawan, I. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Daring Peserta Didik Selama Pandemi Covid-19 Melalui Pemanfaatan Fitur Aplikasi Zoom Di Sd Negeri 77 Palembang. *Inovasi Sekolah Dasar*, 7, 152–163.
- Nur, A. R. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Model E-Learning Dengan Media Videopada Siswa Kelas Iv Min 4 Sukoharjo Tahun Pelajaran* <http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id/8559/>
- Puspitasari, W. F., Martaningsih, S. T., & Sukardi, S. (2020). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Pembelajaran Daring Pada Siswa Kelas 1 Sd Negeri Turi 3 Melalui Media Powerpoint. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Keguruan DAan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan*, 1344–1352.
- Sari, E. M. (2020). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Daring Tema Globalisasi Melalui Media Quizizz Kelas VI SD Negeri Kutowinangun 11 Kota Salatiga Tahun Pelajaran 2020/2021. *Dimensi Pendidikan*, 16(2), 73–84. <http://103.98.176.9/index.php/DIMENSI/article/view/7312>
- Susanti, A. B. (2020). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Daring Pada Tema Globalisasi Melalui Media Belajar Berbasis Game Quizizz Siswa Kelas VI SD Negeri Kesongo 01 Kabupaten Semarang. *JP3 (Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidik)*, 6(1). <https://doi.org/10.26877/jp3.v6i1.7311>
- Ulya, Mazyatul. (2021). PENGGUNAAN EDUCANDY DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Vol. 10 No. 1 Januari 2021. <http://dx.doi.org/10.31000/lgrm.v10i1.4089>