



Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran *Game Based Learning*

Aas Astriyana,¹ Fitria Carli Wiseza,² Ibermarza³

Institut Agama Islam Yasni Bungo Jambi



[10.15408/sjsbs.v10i3.33923](https://doi.org/10.15408/sjsbs.v10i3.33923)

Abstract

This study uses Classroom Action Research (CAR). This study aims to determine the process of improving student learning outcomes in the Mathematics subject of Fractions in class III H. A. Thalib by using a *game-based learning* model at Alam Muara Bungo Elementary School. The model used in this study is the *Kemmis and Taggart* model. This research was conducted during the second cycle, each cycle consisting of 2 meetings. As for data collection techniques using test techniques, observation, interviews and documentation which aims to obtain data on student learning outcomes. Based on the results of the study that: (1) teacher activity in cycle I was in the good category. In cycle II, there was an increase in the very good category. (2) student activity in cycle I was in the sufficient category, in cycle II in the good category, (3) the test results in cycle I were 66.66%, with 11 students completing. In cycle II there was an increase obtained by 100% with the number of students who completed 15 students. This shows that the students' learning completeness is classically in the complete category with a score of 85. The results of the study show that student learning outcomes in mathematics are low due to the inaccuracy of the learning model used. Implementation of the application of the *game based learning* model on simple fraction material can improve student learning outcomes in class III H. A. Thalib Alam Muara Bungo Elementary School.

Keywords: Learning Outcomes; Fraction Material; Game Based Learning

Abstrak

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi Pecahan di kelas III H. A. Thalib dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning* di Sekolah Dasar Alam Muara Bungo. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Kemmis and Taggart*. Penelitian ini dilakukan selama II siklus setiap siklusnya terdiri dari 2 kali pertemuan. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes, observasi, wawancara dan dokumentasi yang bertujuan untuk memperoleh data hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian bahwa: (1) aktivitas guru pada siklus I dalam kategori baik. Pada siklus II mengalami peningkatan yaitu dengan kategori baik sekali. (2) aktivitas siswa pada siklus I dalam kategori cukup, pada siklus II dengan kategori baik, (3) hasil tes pada siklus I diperoleh sebanyak 66,66%, dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 11 orang siswa. Pada siklus II mengalami peningkatan diperoleh sebanyak 100% dengan jumlah siswa yang tuntas 15 orang siswa. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa secara klasikal dalam kategori tuntas dengan nilai 85. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil

*Received: January 15, 2023, Revision: March 22, 2023, Published: Juni 26, 2023

¹ Aas Astriyana adalah dosen Institut Agama Islam Yasni Bungo, email: asaastriyana07@gmail.com

² Fitria Carli Wiseza adalah dosen Institut Agama Islam Yasni Bungo, email: fitriawiseza@gmail.com

³ Ibermarza adalah dosen Institut Agama Islam Yasni Bungo, email: ibermarza168@gmail.com

belajar siswa pada mata pelajaran matematika rendah karena kurang tepatnya model pembelajaran yang digunakan. Pelaksanaan penerapan model *game based learning* pada materi pecahan sederhana dapat meningkatkan hasil belajar siswa dikelas III H.A. Thalib Sekolah Dasar Alam Muara Bungo.

Kata Kunci: Hasil Belajar; Materi Pecahan; *Game Based Learning*

A. PENDAHULUAN

Pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di semua jenjang pendidikan yang memiliki peran yang sangat penting dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Matematika merupakan bidang studi yang berguna dalam menyelesaikan berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan hitung-menghitung atau yang berkaitan dengan urusan angka-angka berbagai macam masalah yang memerlukan ketrampilan untuk memecahkannya.⁴

Salah satu pembahasan dalam mata pelajaran Matematika Materi Pecahan yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah pecahan sederhana dengan Kompetensi Dasar: KD 1.1 Menggeneralisasi ide pecahan sebagai bagian dari keseluruhan menggunakan benda-benda konkret, KD 1.2 Menyajikan pecahan sebagai bagian dari Keseluruhan menggunakan benda-benda konkret. KD 1.3 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama dan KD 1.4 Menyelesaikan masalah penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama. Berdasarkan daftar nilai ulangan harian siswa kelas III H.A. Thalib tahun ajaran 2021/2022 bahwa nilai rata-rata mata pelajaran matematika materi pecahan masih rendah. Mayoritas siswa Kelas III H.A. Thalib masih kesulitan memahami materi pecahan. Hal ini terlihat dari hasil belajar matematika siswa Kelas III H.A. Thalib Sekolah Dasar Alam Muara Bungo pada materi pecahan, dari 15 siswa, ada 10 siswa yang nilainya tidak mencapai KKM. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) mata pelajaran matematika di Kelas III H.A. Thalib Sekolah Dasar Alam Muara Bungo adalah 76.⁵

Pendidikan memberi dan membentuk pengetahuan baik secara kognitif, afektif, dan psikomotor yang didapatnya melalui pembelajaran-pembelajaran yang diajarkan. Pembelajaran itu sendiri merupakan kegiatan belajar mengajar, di mana melibatkan guru sebagai pihak yang mengajar dan bertanggung jawab terhadap pelaksanaan pendidikan siswa sedangkan siswa sebagai seseorang yang ingin belajar atau penerima ajaran baik secara kognitif, afektif, dan psikomotor.

Allah berfirman dalam Surah Al-Mujadalah:11

“Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: “Berlapang-lapanglah dalam majlis”, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: “Berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan

⁴ Eva Asi Godang Samosir, Upaya meningkatkan hasil belajar matematika materi pecahan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dikelas III SD Negeri 066045 Medah Helfetia T.A 2018/2019, Vol. 1, No. 2, ISSN 2622-8823, h. 548

⁵ Hasil Pengamatan dalam kegiatan belajar mengajar kelas III H. A. Thalib Sekolah Dasar Alam Muara Bungo, Pada Tanggal 7 Oktober 2021

meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan” (Q.S Al- Mujadalah: 11).⁶

Berdasarkan ayat diatas kita sebagai calon guru dan orang-orang yang memiliki iman dan ilmu harus bertanggung jawab menyampaikan, mengajarkan, dan mendidik peserta didik. Mata pelajaran matematika sebagai salah satu mata pelajaran di Sekolah Dasar mempunyai peran penting dalam pembangunan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi karena mempelajari matematika sama halnya melatih siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada hari senin, 11 oktober 2021, peneliti melihat bahwa model pembelajaran yang diterapkan pada siswa Kelas III H.A. Thalib Sekolah Dasar Alam Muara Bungo belum bisa mengaktifkan siswa selama proses pembelajaran sehingga membuat rendahnya hasil belajar siswa dan banyak siswa belum mencapai KKM. Salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning*, model ini adalah model pembelajaran berbasis permainan yang merupakan suatu model pembelajaran yang menerapkan beberapa komponen pendidikan, menyenangkan, dan permainan dalam proses belajar sehingga menciptakan suasana belajar yang nyaman, menyenangkan, dan aktif. Menurut Torrente, *game-based learning* adalah penggunaan *game* dengan tujuan yang serius (yaitu tujuan pendidikan), sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran secara signifikan.⁷

Berdasarkan pada pemaparan di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Menggunakan Model Pembelajaran *game based Learning* Dikelas III H. A. Thalib Sekolah Dasar Alam Muara Bungo Tahun Ajaran 2021/2022”.

Literatur Review

1. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.⁸ Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.⁹

Hasil belajar sebagaimana telah dijelaskan di atas meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), dan sikap siswa (aspek afektif). Untuk lebih jelasnya dapat dijelaskan sebagai berikut: Pertama: Pemahaman

⁶ Kementrian Agama RI, *Al-Quran dan Terjemah*, (Jakarta: PT Sygma Examedia Arkanleema. 2007), h.23.

⁷ Komang Redy Winatha, Pengaruh *Game-Based Learning* Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar, dalam *Scholaria*, Vol. 10, No. 3, h. 200

⁸ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), h. 22

⁹ M. Tobroni, *Belajar & Pembelajaran (Teori dan Praktik)*, (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2015), h.20.

konsep (aspek kognitif). Pemahaman menurut Benjamin S. Bloom diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Kedua: Sikap (aspek afektif). Aspek afektif adalah aspek yang meliputi sikap siswa.¹⁰ Menurut Lange dalam Azwar, sikap tidak hanya merupakan aspek mental semata, melainkan mencakup pula aspek respons fisik, jadi sikap ini harus ada kekompakan antara mental dan fisik secara serempak. Afektif berhubungan dengan emosi seperti perasaan, nilai, apresiasi, motivasi, dan sikap. Ketiga: Keterampilan proses (aspek psikomotor). Aspek psikomotorik merupakan aspek yang meliputi keterampilan siswa, atau proses pengetahuan yang banyak didasarkan dari pengembangan proses mental melalui aspek-aspek otot dan membentuk keterampilan.¹¹ Kemampuan psikomotorik berkaitan fisik, koordinasi, dan penggunaan bidang keterampilan motorik yang harus dilatih secara terus menerus dan diukur dari segi kecepatan, presisi, jarak, prosedur, atau teknik dalam eksekusinya.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dan termasuk faktor internal adalah: a). Jasmaniah, meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh; b). Psikologis, meliputi faktor intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan; c). Kelelahan, meliputi kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Sedangkan yang termasuk dalam faktor eksternal adalah: a). Lingkungan keluarga, meliputi cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan; b). Sekolah, meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah.¹²

2. Model Pembelajaran *Game based Learning*

Pembelajaran berbasis permainan (*game based learning*) merupakan suatu model pembelajaran yang menerapkan beberapa komponen pendidikan, menyenangkan, dan permainan dalam proses belajar sehingga menciptakan suasana belajar yang nyaman, menyenangkan, dan aktif. Permainan (*games*) merupakan sesuatu yang menarik dan menyenangkan. Dengan pembelajaran yang dikemas dalam permainan maka siswa akan merasa nyaman, tertarik dan menyenangkan sehingga daya ingat siswa terhadap materi yang disampaikan juga cukup tinggi.¹³

Ada beberapa *game* yang bisa diterapkan dalam proses pembelajaran seperti: Perang dinding, kotak misteri, *lines and commands*, berburu harta karun, kartu tanya jawab, Manusia permen, *silent game*, dll. Adapun langkah-langkah pembelajaran dari setiap model pembelajaran adalah sebagai berikut: Pertama: Perang Dinding. Perang

¹⁰ Fachruddin Azmi "Pelaksanaan Pembimbing Belajar Aspek Kognitif, Afektif dan Psikomotorik Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amal Shaleh Medan" dalam *E-Journal Universitas Islam Negeri Sumatra Utara*, Vol. 1, No. 1 Juli - Desember 2017, h. 22

¹¹ Fachruddin Azmi, Pelaksanaan Pembimbing Belajar Aspek Kognitif, Afektif dan Psikomotorik Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amal Shaleh Medan, h. 23

¹² Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*, (PT. Rineka Cipta 2013), h. 54-71.

¹³ Sunyoto Hadil Prayitno, et.al, *Mathemagic For Teaching, Belajar Itu Mudah Asal Tau Gayanya*, (Surabaya: Scopindo, 2019), h.49.

dinding adalah *game* dengan menjawab soal-soal yang ditempelkan di dinding. Kelompok yang paling banyak atau paling cepat membersihkan dinding mereka, keluar sebagai pemenang.

Adapun langkah-langkah pembelajarannya: a). Guru menempelkan pertanyaan di dinding; b). Guru membagi kelas dalam kelompok yang ditentukan. Siswa duduk dalam kelompok; c). Guru meminta siswa mengamati soal di dinding tanpa bersuara. Siswa mengamati soal di dinding dengan tertib dan diam; d). Guru menjelaskan peraturan *game*. Siswa menyimak dan bertanya; e). Guru mempersilahkan siswa mulai menjawab soal dalam kelompok. Siswa mengambil soal dan menjawab soal; f). Siswa meminta informasi jawaban kepada guru. Guru memberikan informasi. Jika salah. Soal dikembalikan ke papan kelompok. Jika benar, siswa mengambil soal lain; g). Guru menghentikan kegiatan. Siswa kembali ke tempat duduk; h). Guru menentukan kelompok pemenang; i). Guru meminta kelompok kalah untuk menjelaskan soal sulit yang tidak dapat mereka kerjakan. Siswa menjelaskan kesulitan mereka; j). Siswa dari kelompok lain yang sudah dapat menjawab dengan benar menjelaskan kepada kelompok yang tidak bisa menyelesaikannya.¹⁴

Tujuan dan Manfaat Model Pembelajaran *Game-Based Learning* adalah agar dapat digunakan untuk memperoleh beragam informasi, seperti: fakta, prinsip, proses, struktur, dan sistem yang dinamis; kemampuan dalam memecahkan masalah, pengambilan keputusan, kemampuan kerja sama, kemampuan insidental, seperti kompetensi yang alami; bagaimana siswa bekerja sama dan aturan-aturan yang harus ditaati dalam membina disiplin siswa.¹⁵ Sedangkan Kelebihan dan Kekurangan *Game-based Learning* adalah siswa dapat berperan langsung dan aktif, selain itu proses belajar juga menjadi nyaman dan menyenangkan dalam proses pembelajaran sehingga pemahaman dan daya ingat siswa terhadap materi kuat. Memberi kebebasan kepada siswa dalam mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh. Sedangkan kelemahannya yaitu dalam model ini jika siswa terlalu banyak sulit untuk melibatkan seluruh siswa dan kelas sering kurang kondusif, gaduh sehingga dapat mengganggu kelas lain.¹⁶

Terdapat 6 (enam) langkah dalam model pembelajaran bermain, yaitu: 1). Memilih *game* sesuai topik Pendidik memilih *game* yang sesuai dengan topik yang akan disampaikan. 2). Penjelasan konsep, pendidik memberikan penjelasan/konsep awal terkait dengan *game* yang akan dimainkan. 3). Menyepakati aturan, peserta didik menyepakati aturan yang disampaikan oleh pendidik. 4). Bermain *game*, peserta didik bermain *game* menggunakan alat yang ditentukan sebelumnya. 5). Merangkum pengetahuan, peserta didik merangkum pengetahuan yang didapatkan dari *game* yang telah dimainkan. 6). Melakukan refleksi, peserta didik melakukan refleksi dari hasil

¹⁴ Sigit Setyawan, *Kelas Asyik dengan Games: 30 games untuk pembelajaran*, (Jakarta: PT. Grasindo, 2015), h. 12-15

¹⁵ Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. (Jakarta: PT Raju Crafindo Persada, 2014), h. 315.

¹⁶ Sunyoto Hadil Prayitno, et.al, *Mathemagic for Teaching, Belajar Itu Mudah Asal Tau Gayanya*, h. 49-50

pembelajaran.¹⁷

3. Pembelajaran Matematika Materi Pecahan

Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar merupakan salah satu kajian yang selalu menarik untuk dikemukakan karena adanya perbedaan karakteristik khususnya antara hakikat anak/siswa dengan hakikat matematika. Matematika bagi siswa SD berguna untuk kepentingan hidup dalam lingkungannya, untuk mengembangkan pola pikirnya, dan untuk mempelajari ilmu-ilmu yang lainnya.

Pecahan dapat diartikan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh. Dalam ilustrasi gambar, bagian yang dimaksud adalah bagian yang diperhatikan, yang biasanya ditandai dengan arsiran. Bagian inilah yang dinamakan pembilang. Adapun bagian yang utuh adalah bagian yang dianggap sebagai satuan, dan dinamakan penyebut. Dalam penelitian yang akan dilakukan kali ini terfokuskan pada materi pecahan dengan kompetensi dasar Menggeneralisasi ide pecahan sebagai bagian dari keseluruhan menggunakan benda-benda konkret dan menyajikan pecahan sebagai bagian dari keseluruhan menggunakan benda-benda konkret.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru dikelas (sekolah) tempat ia mengajar dengan tekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktis pembelajaran.¹⁸ Penelitian ini bertujuan untuk memecahkan masalah pembelajaran yang ada di kelas III H. A. Thalib Sekolah Dasar Alam Muara Bungo serta berupaya meningkatkan profesionalisme guru melalui kegiatan pembelajaran reflektif dan kolaboratif. Adapun prosedur pelaksanaan penelitian tindakan kelas menurut *Kemmis and Taggart* adalah (1) Perencanaan, (2) Tindakan dan Pengamatan, (3) Refleksi, dan (4) Perencanaan Ulang dalam penelitian ini adalah model *Kemmis* dan *MC. Taggart*. Berikut adalah skema penelitian yang dilakukan.

Penelitian tindakan kelas ini di laksanakan di Sekolah Dasar Alam Muara Bungo Kecamatan Rimbo Tengah Kabupaten Bungo. Karena terdapat beberapa siswa hasil belajar pada mata pelajaran matematika masih rendah. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2021/2022. Waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah, karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif di kelas.

Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas III H. A. Thalib Sekolah Dasar AlamMuara Bungo kecamatan rimbo tengah kabupaten bungo dengan

¹⁷ Indarti, Et.al, Digital Game Based Learning Tebak Nama Buahdan Sayuran Dalam Bahasa Inggris Dengan Model Addie, *Journal Teknik Komputer Amik BSI*, Vol. VI, No. 2, 2020, h. 2

¹⁸ Zainal aqib, *PTK: Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2017), h.13

jumlah siswa 14 orang, terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Peneliti melaksanakan penelitian pada kemampuan hasil belajar siswa.

C. HASIL TEMUAN

1. Hasil Penelitian Pra-siklus

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini diawali dengan menemui kepala Sekolah Dasar Alam Muara Bungo yaitu Ustadz Jasriyanto pada tanggal 21 April 2022, dengan tujuan meminta izin melaksanakan penelitian di sekolah yang dipimpinnya. Selanjutnya, kepala Sekolah Dasar Alam Muara Bungo mengarahkan untuk bertemu dengan guru kelas III H. A. Thalib Sekolah Dasar Alam Muara Bungo, yaitu Ustadzah Rizka Kurnia S.Pd dengan maksud untuk menyampaikan tujuan penelitian. Peneliti melakukan observasi awal tanggal 25 April 2022 dikelas III H. A. Thalib Sekolah Dasar Alam Muara Bungo pada mata pelajaran matematika materi pecahan. Hasil observasi menunjukkan siswa kurang aktif terlibat dalam mengikuti pembelajaran. Hanya ada 5,5% siswa yang bertanya dan mengemukakan pendapatnya. Aktivitas tersebut membuat kegiatan pembelajaran di kelas tidak efektif, sehingga dapat mempengaruhi ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

2. Hasil Penelitian Siklus I

Berdasarkan data pengamatan yang dianalisis oleh peneliti terhadap pelaksanaan tindakan model pembelajaran *game based learning* pada siklus I ini diperoleh informasi: a). Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning* tampak siswa belum terbiasa; b). Siswa belum bisa mengontrol diri ketika sedang pelaksanaan model pembelajaran *game based learning*, sehingga ketika pelaksanaan model pembelajaran *game based learning* menjadi gaduh dan mengganggu kelas lain. c). Masih terdapat siswa yang sulit memahami dan mengerti materi pelajaran dengan penerapan model pembelajaran *game based learning*. Tingkat ketuntasan belajar siswa melalui penggunaan model pembelajaran *game based learning* dapat diketahui dengan menganalisis hasil tes yang diberikan kepada siswa.

Hasil belajar siswa pembelajaran matematika materi pecahan dengan model pembelajaran *game based learning* pada siklus I lebih baik dibandingkan dengan tes awal sebelum tindakan. Presentase Pra Siklus jumlah siswa yang mencapai KKM adalah 33,33% dan Siklus I adalah 66,66%. Namun nilai rata-rata masih dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). KKM yang telah ditentukan yaitu 76.

Permasalahan yang dihadapi pada proses pelaksanaan pembelajaran siklus I, diantaranya sebagai berikut: 1). Pada umumnya siswa belum terbiasa dengan model pembelajaran *game based learning*. 2). Peneliti belum maksimal mengontrol siswa dalam pengerjaan tugas pada *game* yang dimainkan. 3). Pemilihan *game* yang masih kurang tepat pada pembelajaran. 4). Siswa kurang fokus terhadap pembelajaran. Sebagian besar siswa cenderung tertarik dengan kegiatan dokumentasi sehingga melupakan tugas belajarnya. 5). Siswa cenderung untuk rebut. 6). Siswa masih kurang aktif menanyakan

hal-hal yang bersangkutan dengan materi pelajaran. 7). Media pembelajaran guru kurang menarik. 8). Hasil belajar siswa belum mencapai target, karena masih banyak nilai siswa.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I di atas, maka perencanaan ulang yang peneliti lakukan yaitu dengan memperbaiki dan meningkatkan apa saja kekurangan-kekurangan pada pembelajaran siklus I. Adapun hal-hal yang harus ditingkatkan sebagai berikut: 1). Mendorong siswa agar terbiasa dengan model pembelajaran *game based learning*. 2). Peneliti harus bisa maksimal dalam mengontrol siswa dalam pengerjaan tugas pada *game* yang dimainkan. 3). Pemilihan *game* yang tepat sesuai dengan materi yang diajarkan pada proses pembelajaran. 4). Guru menampilkan pembelajaran yang lebih menarik sehingga siswa fokus dan tidak ribut. 5). Memotivasi siswa agar aktif menanyakan hal-hal yang bersangkutan dengan materi pelajaran. 6). Pemilihan media pembelajaran yang menarik sesuai dengan materi pelajaran. 7). Meningkatkan hasil belajar siswa di atas KKM, yaitu 76.

3. Hasil Penelitian Siklus II

Hasil tindakan siklus II lebih baik dibandingkan dengan siklus I. Siswa mengikuti pembelajaran dengan baik. Kekurangan dan kelemahan yang terjadi pada pra siklus dan siklus I juga dapat diperbaiki dan diatasi pada siklus II. Melihat hasil evaluasi pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar siswa terlihat dari berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa hasil belajar siswa pada siklus II lebih baik dibandingkan dengan tes awal sebelum tindakan dan siklus I. Nilai rata-rata sudah melebihi KKM yaitu semua siswa sudah memenuhi KKM. Untuk presentase Pra Siklus jumlah siswa yang mencapai KKM adalah 33,33%, Siklus I adalah 66,66% dan Siklus II 100%. Maka dari itu peneliti menyimpulkan penelitian ini dinyatakan berhasil karena hasil belajar semua siswa sudah melebihi KKM, yaitu 76 dan sudah melebihi indikator keberhasilan guru lebih dari 75%,¹⁹ maka dari itu tindakan diberhentikan dan penelitiannya hanya sebanyak II siklus.

D. PEMBAHASAN

Proses Meningkatkan Hasil belajar Matematika materi Pecahan di kelas III H. A. Thalib dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning* di Sekolah Dasar Alam Muara Bungo sudah meningkat 100%. Peneliti melakukan tindakan dengan langkah-langkah yang dilakukan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang sudah dibuat per siklus dan per pertemuan, pada awal penelitian, peneliti melakukan tes awal dengan lembar soal, pada hasil tes awal atau pra siklus masih banyak siswa yang nilainya dibawah KKM, hanya ada 5 orang siswa yang tuntas presentasinya adalah 33,33%. Setelah itu peneliti melanjutkan tindakan, pada siklus I pertemuan I, peneliti menjelaskan materi menuliskan lambang pecahan dengan benda

¹⁹ Zainal Aqib, *et.al*, Penelitian Tindakan Kelas, (Bandung: CV. Yrama Widya, 2019), h.41, Cet.

konkret dan dilanjutkan dengan membandingkan dua pecahan berpembilang sama. Setelah peneliti dan siswa melakukan proses pembelajaran, peneliti melakukan tes untuk siklus I, hasil tes pada siklus I Pertemuan II yaitu dengan presentasi ketuntasan siswa hanya 66,66%. Untuk presentasi tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan siswa yaitu mencapai KKM dan keberhasilan guru 75%. Oleh sebab itu peneliti melakukan tindakan dengan penelitian pada siklus II untuk memperbaiki penelitian tindakan pada siklus I.

Peningkatan hasil belajar siswa kelas III H. A Sekolah Dasar Alam Muara Bungo dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning* pada mata pelajaran Matematika Materi Pecahan bisa dilihat pada Persentase hasil belajar siswa Pra siklus, siklus I dan siklus II dari tabel dibawah ini:

Table 1
Daftar Nilai Tes siswa Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Nama Siswa	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		Nilai	Ket	Nilai	Ket	Nilai	Ket
1.	Afdhal Muzakki	70	TT	78	T	80	T
2.	Ahza Rasyid Harviansyah	70	TT	65	TT	78	T
3.	AsmaTsabita	85	T	80	T	85	T
4.	Attaya Basit Rauf	73	TT	80	T	85	T
5.	Ayumi Mahira Ghaisani	84	T	80	T	85	T
6.	Hakim Wafa Ramadhan	70	TT	75	TT	80	T
7.	HanifahAz -Zahra	70	TT	78	T	85	T
8.	Ivan Hamli	70	TT	80	T	80	T
9.	M. Hilma Ramadhan	73	TT	70	T	80	T
10.	M.Firjatullah Yusuf	70	TT	65	TT	78	T
11.	Naifah Khansa Hidayat	85	T	80	T	85	T
12.	Satria Dwi tama Syahatri	82	T	80	T	85	T
13.	Shezy Abidah Purwanti	73	TT	80	T	85	T
14.	Sinar Dariah Hasna	85	T	80	T	85	T
15.	Zahira Alya Ghaisani	70	TT	65	TT	80	T
Jumlah Siswa Tuntas		5 (33,33%)		10 (66,66%)		15 (100%)	
Jumlah Siswa Tidak Tuntas		10 (66,66%)		5 (33,33%)		-(0%)	
Presentasi Ketuntasan		33,33%		66,66%		100%	

Keterangan:

T : Tuntas

TT : Tidak Tuntas

Berdasarkan tabel diatas pada siklus I hasil belajar siswa 66,66%, pada siklus II

100% yaitu mengalami peningkatan hasil belajar dan terkategori sangat baik, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas yang dilakukan peneliti untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi pecahan siswa menggunakan model *game based learning* pada pembelajaran matematika materi pecahan sederhana di kelas III H.A. Thalib Sekolah Dasar Alam Muara Bungo dikatakan berhasil, sehingga penelitian ini hanya sampai siklus II saja karena hasil belajar siswa telah meningkat dan mencapai tingkat keberhasilan yang telah ditetapkan.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh maka peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *game based learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas III H.A. Thalib Sekolah Dasar Alam Muara Bungo. Hal ini terlihat dari hasil tes yang mana hasil belajar siswa telah mencapai KKM dan indikator keberhasilan guru sudah melebihi 75%. Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I yaitu 66.66% dengan kriteria rendah dan masih jauh dari indikator keberhasilan. Pada siklus II pertemuan II peningkatan hasil belajar siswa meningkat pada kriteria sangat baik yaitu 100% dan telah memenuhi kriteria keberhasilan tindakan.

REFERENSI

- Eva Asi Godang Samosir. Upaya meningkatkan hasil belajar matematika materi pecahan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dikelas III SD Negeri 066045 Medah Helfetia T.A 2018/2019. Vol. 1. No. 2. ISSN 2622-8823.
- Kementrian Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemah*. (Jakarta: PT Sygma Examedia Arkanleema. 2007
- Komang Redy Winatha. Pengaruh *Game-Based Learning* Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. dalam *Scholaria*. Vol. 10. No. 3.
- Nana Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya. 2011.
- M. Tobroni. *Belajar & Pembelajaran (Teori dan Praktik)*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2015.
- Fachruddin Azmi "Pelaksanaan Pembimbing Belajar Aspek Kognitif. Afektif dan Psikomotorik Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amal Shaleh Medan" dalam *E- Journal Universitas Islam Negeri Sumatra Utara*. Vol. 1. No. 1 Juli - Desember 2017.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. PT. Rineka Cipta 2013.
- Sunyoto Hadil Prayitno.et.al *Mathemagic for Teaching. Belajar Itu Mudah Asal Tau Gayanya*. Surabaya: Scopindo. 2019.
- Sigit Setyawan. *Kelas Asyik dengan Games: 30 games untuk pembelajaran*, Jakarta: PT. Grasindo. 2015.
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raju Crafindo Persada. 2014.
- Indarti. Et.al. Digital Game Based Learning Tebak Nama Buahdan Sayuran Dalam Bahasa Inggris Dengan Model Addie. *Journal Teknik Komputer Amik BSI*. Vol. VI. No. 2. 2020.
- Zainal Aqib. *PTK: Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: AR- RUZZ MEDIA. 201