

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI
PERKALIAN MELALUI MEDIA *GAME* PERSIK**

Reski Nurasmi¹, Haerul Syam², Ma'rup³

Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar^{1,2,3}

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar

reskinurasmi00@gmail.com

Abstract: Improving Mathematics Learning Outcomes on Multiplication Materials through Media Game Persik (Asik Multiplication) Class II Students UPT SPF Inpres Andi Tonro. The main problem in this study is that students lack confidence in solving math problems, students tend to be passive in the learning process, pay less attention to the teacher's explanation and math learning outcomes are still low. This study aims to improve math learning outcomes of multiplication material through peach game media for class II B UPT SPF Inpres Andi Tonro students. This type of research uses Classroom Action Research (PTK). The research subjects were class II B UPT SPF Inpres Andi Tonro students totaling 22 students. This research consists of two cycles, each cycle includes four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. The instruments in this study include observation sheets, and learning outcomes tests. The analysis technique used was descriptive statistical analysis. The results of the study using peach game media in learning math multiplication material can increase the activity and learning outcomes of class II B UPT SPF Inpres Andi Tonro students as evidenced by an increase in student learning activities student learning activeness in cycle I of 48.86% increased in cycle II by 75.54% while the expected target was reached 55%. The increase in student learning outcomes in cycle I obtained an average value of student learning outcomes of 60.91, then in cycle II obtained an average value of student learning outcomes of 84.54. Students' mathematics learning completeness also increased, in cycle I there were 9 students or 40.91%, while in cycle II there were 18 students or 81.81% classical completeness was achieved classically because the number of students who completed more than 80%. Based on the research results, it can be concluded that the mathematics learning outcomes of class II B UPT SPF Inpres Andi Tonro students through the application of peach game media have increased.

Keywords: *Improving, Learning Outcomes, Peach Game Media*

Abstrak: Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian melalui Media Game Persik (Perkalian Asik) Siswa Kelas II UPT SPF Inpres Andi Tonro. Masalah utama dalam penelitian ini adalah siswa kurang percaya diri dalam menyelesaikan soal-soal matematika, siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran, kurang memperhatikan penjelasan guru dan hasil belajar matematika masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi perkalian melalui media *game* persik siswa kelas II B UPT SPF Inpres Andi Tonro. Jenis penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah siswa kelas II B UPT SPF Inpres Andi Tonro sebanyak 22 siswa. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, setiap siklus meliputi empat tahap yaitu

perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Instrumen dalam penelitian ini meliputi lembar observasi, dan tes hasil belajar. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif. Hasil penelitian menggunakan media *game* persik dalam pembelajaran matematika materi perkalian dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas II B UPT SPF Inpres Andi Tonro terbukti terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa keaktifan belajar siswa pada siklus I sebesar 48,86% mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 75,54% sedangkan target yang diharapkan tercapai 55%. Peningkatan hasil belajar siswa Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa 60,91, kemudian pada siklus II diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa 84,54. Ketuntasan belajar matematika siswa juga mengalami peningkatan, pada siklus I sebanyak 9 orang siswa atau 40,91%, sedangkan pada siklus II sebanyak 18 orang siswa atau 81,81% ketuntasan klasikal tercapai secara klasikal karena jumlah siswa yang tuntas lebih dari 80%. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan hasil belajar matematika siswa kelas II B UPT SPF Inpres Andi Tonro melalui penerapan media *game* persik mengalami peningkatan.

Kata Kunci: Meningkatkan, Hasil Belajar, Media *Game* Persik.

PENDAHULUAN

Matematika adalah pelajaran penting bagi siswa karena konsep dasar sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, matematika adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar dan merupakan mata pelajaran inti. Ini karena matematika adalah dasar dari semua ilmu lainnya. Siti Ruqoyyah (Nurfadillah et al., 2021: 290). Dalam matematika, memahami konsep sangat penting, terutama konsep dasar seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Anak-anak menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit. Eleanor, 2016: 90. Menghitung perkalian adalah subtopik bahasan yang sering dianggap sulit oleh siswa di tingkat Sekolah Dasar, menurut Ningsih et al. (2023:140). Perkalian adalah materi penting yang harus dipahami dan dikuasai oleh siswa. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menggunakan metode atau media dalam pembelajaran mereka untuk membantu siswa memahami materi yang disampaikan.

Menurut Hasan, dkk. (2021: 2) media pembelajaran merupakan alat bantu yang dipakai oleh guru dalam proses pembelajaran supaya kegiatan belajar berlangsung secara efektif. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Handayani, dkk (2023:15) media pembelajaran bagi siswa yaitu membangkitkan rasa ingin tahu siswa dan memberikan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan pada saat proses pembelajaran. Menurut Firdaus (2016: 338) seorang pendidik harus memiliki kemampuan untuk memahami karakteristik berbagai media pembelajaran. Dengan kemampuan tersebut, guru dapat mengembangkan media pembelajaran secara bervariasi dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Maghfiroh (2018: 65) Upaya peningkatan kualitas pembelajaran matematika perlu disesuaikan dengan perkembangan teknologi, termasuk penggunaan media berbasis teknologi sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil obsevasi awal pada tanggal 19 Januari di UPT SPF Inpres Andi Tonro ditemukan fakta bahwa hasil belajar matematika siswa masih rendah. Hal ini dilihat dari capaian hasil belajar harian siswa dari jumlah keseluruhan siswa 22 orang. Dari capaian hasil belajar ditemukan ada sebanyak 10 siswa yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan 12 orang lainnya masih berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal

(KKM) yang distandarkan oleh sekolah yaitu 70. Pada pembelajaran matematika kelas II B di UPT SPF Inpres Andi Tonro terdapat beberapa masalah yang ditemukan peneliti sebagai berikut: (1) pada umumnya siswa kurang percaya diri dalam menyelesaikan soal-soal matematika, hanya berharap pada hasil pekerjaan teman yang mereka memang dianggap pintar; (2) siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran dan hanya mengikuti arahan guru; (3) masih banyak siswa kurang memperhatikan penjelasan guru yang disebabkan cara guru memberikan penjelasan yang kurang menarik perhatian siswa. Hal tersebut mengakibatkan rendahnya hasil belajar matematika di Sekolah Dasar.

Media *game* Persik adalah media pembelajaran yang dikembangkan berbentuk *link*, yang mana ketika *link* tersebut di klik akan menuju ke tampilan *game* Persik. *Game* ini diakses melalui *smartphone*, komputer ataupun laptop. Media *game* persik berbasis *scratch* yang dibuat dalam media audio-visual. *Scratch* merupakan bahasa pemrograman yang dapat menampilkan animasi dan suara, sehingga dengan menggunakan *Scratch* dapat didesain sebuah *game* edukasi yang menarik dan interaktif (Iskandar, dkk. 2017: 169). Media *game* Persik melibatkan kegiatan siswa dalam penggunaannya. Pembelajaran yang menggunakan media akan membantu pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Daryanto & Karim (2017:212) bahwa salah satu ciri pokok pembelajaran yang menyenangkan yang melibatkan semua indera dan aktivitas otak serta adanya situasi pembelajaran yang menantang bagi siswa. Media pembelajaran *game* dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Panjaitan, dkk (2020) mengatakan bahwa pembelajaran yang menyajikan *game* membantu siswa lebih senang dan bersemangat.

Berdasarkan uraian-uraian di atas penelitian tindakan kelas dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi perkalian melalui media *game* persik siswa kelas II UPT SPF Inpres Andi Tonro. Hal ini karena anak usia sekolah dasar berada pada tahap berpikir operasional, sehingga pembelajaran sebaiknya menggunakan media pembelajaran, oleh karena itu penelitian yang dilakukan berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian melalui Media *Game* Persik (Perkalian Asik) Siswa Kelas II UPT SPF Inpres Andi Tonro”.

METODE

Penelitian tindakan kelas adalah metodologi yang digunakan dalam penelitian ini. Studi ini dilakukan di UPT SPF Inpres Andi Tonro, yang terletak di Jl. Andi Tonro No. 60 B, Pabaeng-Baeng, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar. Siswa Andi Tonro, yang berada di kelas II B UPT SPF Inpres, berjumlah 22 orang, adalah subjek penelitian ini. Penelitian ini melakukan tindakan yang terdiri dari dua siklus, yang masing-masing melibatkan empat pertemuan. Metode penelitian tindakan kelas (PTK), model Kurt Lewin, digunakan dalam penelitian ini. PTK terdiri dari empat bagian: a) perencanaan (*planning*), b) tindakan (*acting*), c) pengamatan (*observing*), dan d) refleksi (Susilo et al., 2022 :11). Penelitian ini menggunakan tes hasil belajar dan lembar observasi. Studi ini menggunakan analisis statistik deskriptif.

HASIL

SIKLUS I

Penelitian tindakan kelas ini telah dilaksanakan pada siswa kelas II B UPT SPF Inpres Andi Tonro mulai dari bulan Februari sampai bulan Maret 2024. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *game* persik. Dalam pelaksanaannya peneliti menggunakan prinsip-prinsip penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari dua siklus dimana

dalam setiap siklus memiliki 4 tahap, yaitu tahap perancangan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi

1. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti guru dan peneliti berkolaborasi melakukan kegiatan sebagai berikut; (1) mengidentifikasi faktor-faktor penghambat dan pendukung yang dihadapi guru; (2) melakukan diskusi dengan guru kelas II tentang media pembelajaran yang akan diterapkan; (3) menentukan bahan ajar dan menyiapkan media *game* persik sebagai media pembelajaran serta RPP; (4) menyiapkan alat bantu untuk mengakses media *game* persik seperti *smartphone*, WIFI, LCD, dan laptop; (5) menyiapkan alat evaluasi yang berupa tes yang digunakan pada akhir siklus.

2. Tindakan

Adapun pelaksanaan tindakan pada siklus I ini berlangsung selama 4 kali pertemuan dengan lama waktu setiap pertemuan adalah 2 x 35 menit. Berikut ini penjelasan pelaksanaan tindakan; (1) Melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat pada tahap perencanaan; (2) mengawasi/mengamati siswa yang sedang melaksanakan proses pembelajaran; (3) memberikan evaluasi kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah dipelajari pada setiap akhir pertemuan, dan memberikan tes evaluasi siklus I untuk mengetahui hasil peningkatan belajar siswa.

3. Observasi

a. Analisis Data Hasil Observasi Siklus I

Observasi digunakan untuk mengamati keaktifan siswa selama mengikuti proses pembelajaran

Tabel 4.1: Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siklus I

No	Aspek Yang Diamati	Pertemuan ke-				Nilai rata-rata	(%)
		1	2	3	4		
1.	Aktif dalam pembelajaran menggunakan media <i>game</i> persik	7	11	15		11	50
2.	Memperhatikan penjelasan guru dengan media <i>game</i> persik	9	14	17		13,33	60,59
3.	Berani menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru	4	7	10		7	31,82
4.	Berani menayakan materi yang belum dipahami	3	7	9		6,33	28,77
5.	Antusias memainkan media <i>game</i> persik	11	14	17		14	63,64
6.	Menjawab semua pertanyaan dalam media <i>game</i> persik dengan benar	7	10	15		10,67	48,5

7.	Bekerja sama dalam bermain media game persik	6	11	14	10,33	46,95
8.	Mampu menyelesaikan soal-soal latihan	8	13	16	13,33	60,59

Sumber : Hasil Olahan Data Aktivitas Belajar Siklus I

Tabel 4.1. tentang aktivitas belajar siswa pada siklus I digambarkan dalam tabel ta-rata 11 atau 50%, Aspek kedua, dengan nilai rata-rata 13,33 atau 60,59%, Aspek keempat, dengan nilai rata-rata 6,33 atau 28,77%, dan Aspek kelima, dengan nilai rata-rata 14 atau 63,64%. Pada aspek keenam yaitu dengan nilai rata-rata 10,67 atau 48,5%. Pada aspek ketujuh yaitu dengan nilai rata-rata 10,33 atau 46,95%. Pada aspek kedelapan yaitu dengan nilai rata-rata 13,33 atau 60,59%.

b. Analisis data hasil belajar siswa

Adapun analisis data deskriptif terhadap skor perolehan siswa setelah diterapkan pembelajaran media game persik pada pembelajaran matematika dapat di lihat dalam tabel 4.2

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Dan Presentase Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II UPT SPF Inpres Andi Tonro setelah penerapan media game persik pada siklus I

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1	$80 \leq X \leq 100$	Sangat Tinggi	2	9,09
2	$70 \leq X < 80$	Tinggi	2	9,09
3	$60 \leq X < 70$	Sedang	5	22,73
4	$50 \leq X < 60$	Rendah	4	18,18
5	$0 \leq X < 50$	Sangat Rendah	9	40,91
Jumlah			22	100

Sumber : Hasil Olahan Data Siklus I

Tabel 4.2. tentang presentasi nilai hasil belajar matematika siswa setelah diterapkan siklus I adalah sebagai berikut: 9 siswa, atau 40,91%, berada dalam kategori sangat rendah; 4 siswa, atau 18,18%, berada dalam kategori rendah; 5 siswa, atau 22,73%, berada dalam kategori sedang; dan 2 siswa, atau 9,09%, berada dalam kategori sangat tinggi.

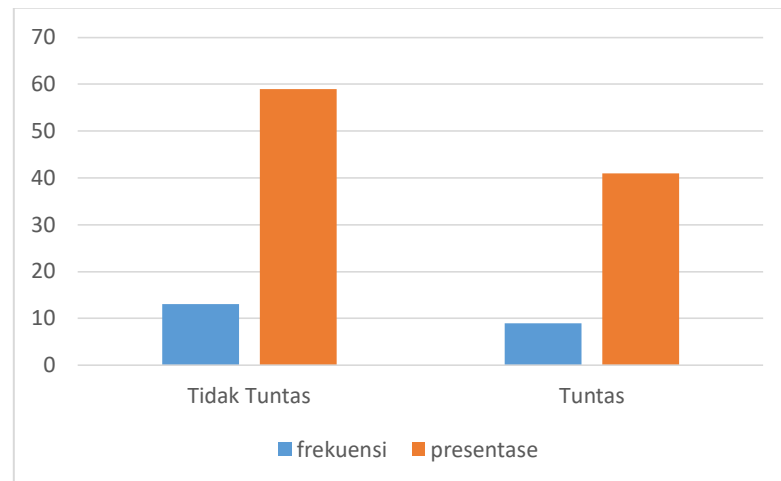
Adapun presentase ketuntasan hasil belajar matematika yang diperoleh dari hasil belajar matematika siswa kelas II UPT SPF Inpres Andi Tonro setelah penerapan siklus I ditunjukkan pada tabel berikut ini.

Tabel 4.4: Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Siklus I

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1	$0 \leq X < 70$	Tidak Tuntas	13	59,09
2	$70 \leq X \leq 100$	Tuntas	9	40,91
Jumlah			22	100

Sumber: Hasil Olahan Data Tes Siklus I

Berdasarkan tabel 4.4 di atas menunjukkan hasil belajar matematika yang diperoleh siswa dengan nilai rata-rata dan pada ketuntasan hasil belajar matematika diperoleh 59,09% dikategorikan tidak tuntas dan 40,91% tuntas.



Gambar 4.1: diagram batang hasil evaluasi siklus I

4. Refleksi

Pada siklus I masih banyak kekurangan saat pelaksanaan tindakan. Maka dari itu peneliti berdiskusi dengan wali kelas II B mengenai kekurangan dan perbaikannya. Berikut kekurangan yang muncul saat pembelajaran sebagai berikut; (1) guru (peneliti) masih mendominasi pembelajaran atau komunikasi yang dilakukan masih satu arah sehingga siswa belum memahami materi pembelajara; (2) siswa tidak kondusif saat pembelajaran; (3) siswa kurang memperhatikan penjelasan guru; (4) siswa enggan menjawab dan bertanya saat pembelajaran.

SIKLUS II

Langkah-langkah yang dilakukan pada pada siklus II ini merupakan refleksi dari siklus I. oleh karena itu, langkah-langkah yang dilakukan relatif sama dengan siklus I dengan mengadakan perbaikan dan penyempurnaan sesuai dengan kenyataan yang telah ditemukan di lapangan.

1. Perencanaan

Pelaksanaan tindakan kelas yang akan berlangsung pada siklus II sebagian sama dengan tindakan pada siklus I. pembelajaran pada siklus II merupakan tindak lanjut pelaksanaan tindakan siklus II yang telah diterapkan.

2. Implementasi Tindakan siklus II

Pelaksanaan tindakan siklus II hampir sama dengan pelaksanaan tindakan siklus I yaitu 4 kali pertemuan, 3 kali pemaparan atau penyajian materi 1 kali evaluasi. Hanya pada pelaksanaan tindakan siklus II ini terdapat perbaikan dari tindakan siklus I.

a. Analisis Data Hasil Observasi Siklus II

Observasi digunakan untuk mengamati keaktifan siswa selama mengikuti proses pembelajaran.

Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pada Siklus II

No	Aspek Yang Diamati	Pertemuan ke-				Nilai rata-rata	(%)
		1	2	3	4		
1.	Aktif dalam pembelajaran menggunakan media game persik	16	16	19		17	77,27
2.	Memperhatikan penjelasan guru dengan media game persik	15	17	20	T E S	17,33	78,77
3.	Berani menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru	11	15	15	S I K L U S	13,67	62,14
4.	Berani menayakan materi yang belum dipahami	12	11	17	U S	13,33	60,59
5.	Antusias memainkan media game persik	17	20	21	II	19,33	87,86
6.	Menjawab semua pertanyaan dalam media <i>game</i> persik dengan benar	16	14	19		16,33	74,23
7.	Bekerja sama dalam bermain media game persik	16	15	19		16,67	75,77
8.	Mampu menyelesaikan soal-soal latihan	18	20	20		19,33	87,86

Sumber: Hasil Olahan Data Aktivitas Belajar Siswa

Berdasarkan pada tabel 4.5 di atas diperoleh gambaran mengenai aktivitas belajar siswa pada siklus II observasi terkait aspek-aspek aktivitas belajar siswa sebagai berikut. Pada aspek pertama yaitu dengan nilai rata-rata 17 atau 77,27%. Pada aspek kedua yaitu dengan nilai rata-rata 17,33 atau 78,77%. Pada aspek ketiga yaitu dengan nilai rata-rata 13,67 atau 62,14%. Pada aspek keempat yaitu dengan nilai rata-rata 13,33 atau 60,59%. Pada aspek kelima yaitu dengan nilai rata-rata 19,33 atau 87,86%. Pada aspek keenam yaitu dengan nilai rata-rata 16,33 atau 74,23%. Pada aspek ketujuh yaitu dengan nilai rata-rata 16,67 atau 75,77%. Pada aspek kedelapan yaitu dengan nilai rata-rata 19,33 atau 87,86%.

b. Analisis data hasil belajar siswa

Adapun analisis data deskriptif terhadap skor perolehan siswa setelah diterapkan pembelajaran media game persik pada pembelajaran matematika dapat di lihat pada tabel 4.7.

Tabel 4.7: Distribusi Frekuensi Dan Presentase Hasil Belajar Matematika Pada Siklus II

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1	$80 \leq X \leq 100$	Sangat Tinggi	12	54,54
2	$70 \leq X < 80$	Tinggi	3	13,64
3	$60 \leq X < 70$	Sedang	3	13,64
4	$50 \leq X < 60$	Rendah	3	13,64
5	$0 \leq X < 50$	Sangat Rendah	1	4,54
Jumlah			22	100

Sumber: Hasil Olahan Data Tes Siklus II

Dari tabel 4.7 di atas menunjukkan bahwa presentase hasil belajar matematika siswa setelah diterapkan siklus II adalah 1 siswa atau 4,54% berada pada kategori sangat rendah, sebanyak 3 orang siswa atau 13,64% berada pada kategori rendah, sebanyak 3 orang siswa atau 13,64% berada pada kategori sedang, sebanyak 3 orang siswa atau 13,64% berada pada kategori tinggi dan sebanyak 12 orang siswa atau 54,54% berada pada kategori sangat tinggi.

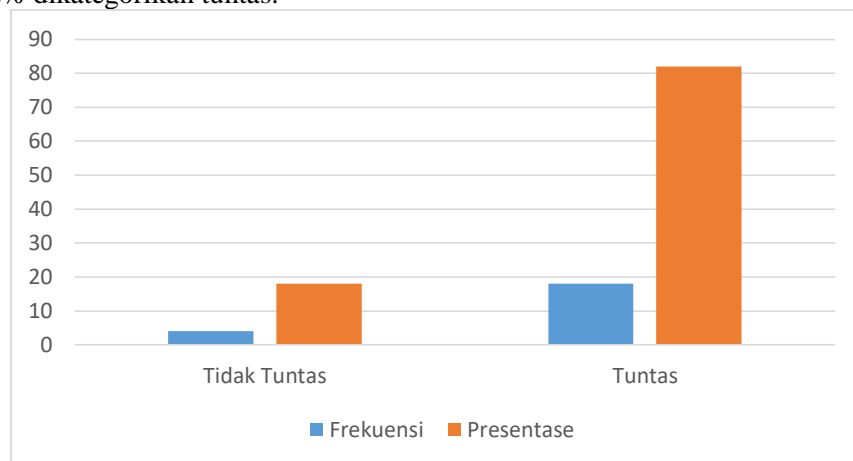
Adapun presentase ketuntasan hasil belajar matematika yang diperoleh dari hasil belajar siswa kelas II B UPT SPF Inpes Andi Tonro setelah penerapan siklus II ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.8: Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Siklus II

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1	$0 \leq X < 70$	Tidak Tuntas	4	18,18
2	$70 \leq X \leq 100$	Tuntas	18	81,82
Jumlah			22	100

Sumber: Hasil Olahan Data Tes Siklus II

Berdasarkan tabel di atas hasil belajar matematika yang diperoleh siswa pada ketuntasan hasil belajar matematika diperoleh 18,18% dikategorikan tidak tuntas dan 81,82% dikategorikan tuntas.



Gambar 4.2 diagram batang hasil evaluasi siklus II

Hasil analisis dan refleksi pada tindakan siklus siklus II adalah sebagai berikut; (1) guru berpindah peran sebagai fasilitator yang membantu siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran; (2) mengatur strategi dengan cara meminta anggota kelompok untuk bermain secara bergantian agar tidak menimbulkan kekaduahan; (3) memberikan ice breaking agar

semua dapat fokus memperhatikan; (4) memancing siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan dengan memberikan reward kepada siswa yang bertanya dan menjawab pertanyaan.

PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini terdiri dari dua siklus dimana setiap siklus terdiri dari empat kali pertemuan, tiga kali pertemuan pada proses pembelajaran dan satu kali pertemuan dilakukan evaluasi pembelajaran. Prosedur penelitian meliputi empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan evaluasi belajar siswa dengan menggunakan media *game* persik yang dilaksanakan pada tahun ajar 2023/2024 tepatnya pada bulan Februari. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas II B UPT SPF Inpres Andi Tonro, berjumlah 22 siswa yang terdiri dari 14 orang laki-laki dan 8 orang perempuan. Hasil penelitian ini diperoleh dari data tes dan non tes. Data tes merupakan data yang diperoleh dari tes akhir siklus. Data tes akhir tiap siklus merupakan data yang menjadi acuan bagi peneliti untuk melanjutkan pada tahap siklus selanjutnya. Sedangkan data nontes merupakan data aktivitas siswa.

Berdasarkan observasi aktivitas belajar siswa menggunakan media *game* persik pada siklus I dan siklus II, siswa dikatakan aktif apabila persentase aktivitas belajar siswa lebih dari 55%. Peningkatan aktivitas belajar matematika materi perkalian siswa melalui media *game* persik yang ditandai dengan meningkatnya persentase keaktifan belajar siswa pada siklus I sebesar 48,86% mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 75,54%, peningkatan tersebut menandakan bahwa target yang diharapkan telah tercapai, karena persentase aktivitas belajar siswa lebih dari 55%.

Berdasarkan tes hasil belajar matematika siswa menggunakan media *game* persik pada siklus I sebagian besar siswa belum tuntas sehingga pembelajaran matematika dengan menggunakan media *game* persik belum maksimal atau belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 70. Dilihat dari hasil tes akhir siklus I menunjukkan sebanyak 13 orang siswa atau 59,09% berada pada kategori tidak tuntas dan sebanyak 9 orang siswa atau 40,91% berada pada kategori tuntas, nilai rata-rata klasikal hanya 60,9. Sedangkan tes akhir siklus II menunjukkan bahwa pada kategori tuntas sebanyak 18 orang siswa atau 81,82% dari 22 siswa kelas II B UPT SPF Inpres Andi Tonro, sisanya 4 orang siswa atau 18,18% berada pada kategori tidak tuntas dengan nilai rata-rata 84,54.

Melihat perkembangan dari setiap siklus terjadi peningkatan hasil belajar matematika dengan menggunakan media *game* persik dengan perincian yaitu pada siklus I nilai rata-rata yang diperoleh 60,9 meningkat pada siklus II yaitu 84,54 peningkatan siklus I ke siklus II yaitu 23,64. Hasil penelitian dengan menggunakan media *game* persik dengan melihat nilai yang diperoleh siswa pada setiap akhir siklus, maka pembelajaran matematika materi perkalian dengan menggunakan media *game* persik dikatakan meningkat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa melalui media *game* persik hasil belajar matematika siswa kelas II UPT SPT Inpres Andi Tonro mengalami peningkatan. penggunaan media *game* persik pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Beberapa aspek aktivitas belajar siswa pada siklus I masih rendah belum mencapai standar yang telah ditentukan. Pada siklus II sebagian besar presentase setiap aspek aktivitas belajar siswa pada telah mencapai standar yang telah ditentukan yaitu 55%. Pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar siswa yaitu 60,9 dengan sebanyak 9 orang siswa atau 40,91% berada pada kategori tuntas dari jumlah keseluruhan siswa yaitu 22 orang siswa. sedangkan pada siklus II nilai rata-rata meningkat

menjadi 84,54 dengan sebanyak 18 orang siswa atau 81,82% berada pada kategori tuntas dari jumlah keseluruhan siswa yaitu 22 orang siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto & Karim, S. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Gava Media
- Eliana, N. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Operasi Penjumlahan Bilangan Bulat Melalui Permainan Lompat Henti. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 9099.
- Firdaus, Andi Mulawakkan, Pendidikan Matematika, Muhammadiyah Makassar, Media Pembelajaran, and A. Pendahuluan. 2016. "Profil Kemampuan Berpikir Kreatif Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran." 8:336–52.
- Handayani, H., Nuraini, N. L. S., & Roebyanto, G. (2023). Pengembangan Media Game PERSIK "Perkalian Asik" pada Muatan Matematika Materi Perkalian Kelas II Sekolah Dasar. *Teaching, Learning and Development*, 1(1), 1-18.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media Group
- Iskandar, R. S. F., & Raditya, A. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Projectbased Learning Berbantuan Scratch.
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan media Word Wall untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 64-70.
- Ningsih, D.F., Syam, H., & Hadaming, H. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Operasi Perkalian dan Pembagian Melalui Pendekatan Kontekstual di Kelas III UPT SD Negeri 179 Tamasongo Kabupaten Jeneponto. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1 (3), 138-148
- Nurfadhillah, S., Wahidah, A. R., Rahmah, G., Ramdhan, F., & Maharani, S. C. (2021). Penggunaan Media dalam Pembelajaran Matematika dan Manfaatnya di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah. *EDISI*, 3(2), 289-298.
- Panjaitan, R. G. P., Titin, T., & Putri, N. N. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan di Kelas XI SMA. *Jurusan pendidikan sains Indonesia*, 8 (1), 141-151.
- Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, Y. D. (2022). *Penelitian tindakan kelas*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).