

**PENGGUNAAN GAME FUN MATH PROFICIENT SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK SDN LAKARSANTRI II/473 SURABAYA**

Ardina Fitria Ningtias¹, Asri Susetyo Rukmi², Mymin Putri Muldash,³
¹PPG PGSD, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia ²PPG PGSD, FIP,
Universitas Negeri Surabaya, ³SDN Lakarsantri II/473 Surabaya, Indonesia
¹ardinafitria28@gmail.com, ²asrisetyo@unesa.ac.id,
³mimynmuldash13@guru.sd.belajar.id

ABSTRACT

This research aims to determine the improvement in learning outcomes of class II students at SDN Lakarsantri II/473 Surabaya in learning mathematics regarding fractions through the use of the Fun Math Proficient Game as a learning medium. The type of research used is Collaborative Classroom Action Research (PTKK) which is carried out in two cycles. Each cycle consists of planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were 20 class II students at SDN Lakarsantri II/473 Surabaya. Data collection techniques use tests, observation and documentation. The results of the research show that the use of the Fun Math Proficient Game can improve the learning outcomes of class II students in mathematics on fractions. This is proven by the increase in the percentage of students' learning completion from cycle I by 67.86% to 89.29% in cycle II. Thus, the use of the Fun Math Proficient Game can be used as an alternative mathematics learning media to improve student learning outcomes.

Keywords: *Fun Math Proficient, Learning Media, Learning Outcomes, Mathematics.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik kelas II SDN Lakarsantri II/473 Surabaya dalam pembelajaran matematika materi pecahan melalui penggunaan *Game Fun Math Proficient* sebagai media pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif (PTKK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas II SDN Lakarsantri II/473 Surabaya yang berjumlah 20 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Game Fun Math Proficient* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II pada mata pelajaran matematika materi pecahan. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan persentase ketuntasan belajar peserta didik dari siklus I sebesar 67,86% menjadi 89,29% pada siklus II. Dengan demikian, penggunaan *Game Fun Math Proficient* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: *Fun Math Proficient, Media Pembelajaran, Hasil Belajar, Matematika.*

A. Pendahuluan

Dalam konteks pendidikan, belajar adalah proses perubahan perilaku yang bersifat relatif permanen. Dalam kegiatan belajar-mengajar peserta didik tidak hanya diperlakukan sebagai objek yang menerima informasi, tetapi juga sebagai subjek yang aktif terlibat dan berperan dalam mencapai tujuan pendidikan. Belajar dapat diartikan sebagai suatu proses di mana individu mengalami transformasi atau perubahan dalam dirinya setelah melakukan aktivitas belajar (Hrp, Nurlina A., et al., 2022). Pemanfaatan media pembelajaran di sekolah dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih baik, serta dapat memudahkan proses belajar bagi peserta didik (Lindha & Awaliyah, 2021). Menurut Tisingati (2022), Pemanfaatan media pembelajaran di sekolah dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih baik, serta dapat memudahkan proses belajar bagi peserta didik. Dengan demikian, tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya dapat lebih mudah dicapai.

Pemanfaatan media pembelajaran dapat menciptakan

suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menarik bagi peserta didik. Dengan memanfaatkan berbagai jenis media, peserta didik dapat lebih mudah memahami materi pelajaran, sehingga meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka (Isnaeni & Hildayah, 2020). Menurut Wahab (2021) media pembelajaran merujuk pada segala jenis alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran. Ini mencakup perangkat bantu yang membantu guru dalam mengajar serta alat-alat yang dipakai untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari sumber belajar ke peserta didik. Menurut Fajri et al., (2021) media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media dapat digunakan oleh guru sebagai alat peraga atau demonstrasi untuk memperjelas konsep-konsep yang abstrak dan menyajikan materi pembelajaran secara lebih konkret.

Teknologi yang semakin canggih memberikan banyak kemudahan dan manfaat, termasuk dalam dunia pendidikan. Kehadiran teknologi telah membuka peluang baru dalam proses belajar mengajar. Menurut Permana et al, (2024) Di era digital saat ini, teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari

kehidupan termasuk dalam dunia pendidikan. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi telah membuka peluang bagi pendidik untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, fleksibel, dan sesuai dengan gaya belajar masing-masing peserta didik. Menurut Mardhiyah et al., (2021) menjelaskan bahwa pendidikan di abad ke-21 dihadapkan pada tantangan yang kompleks akibat pesatnya perkembangan teknologi informasi. Hal ini menuntut adanya penyesuaian yang signifikan dalam berbagai aspek pembelajaran, mulai dari materi ajar hingga model pembelajaran yang diterapkan, agar dapat memenuhi tuntutan global dan mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi masa depan.

Salah satu contoh konkret pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan adalah dengan memanfaatkan *game* edukasi sebagai media pembelajaran yang interaktif. Memuat berbagai topik pendidikan, termasuk di antaranya adalah mata pelajaran matematika. Menurut R. Fahlevi dan Yuliani (2021), *game* edukasi merupakan media pembelajaran interaktif yang menggabungkan unsur permainan dengan materi pembelajaran. Melalui

game edukasi, peserta didik dapat memperoleh pengetahuan baru, meningkatkan pemahaman konsep, dan mencapai hasil belajar yang lebih baik dengan cara yang menyenangkan. Menurut Suci et al., (2020), matematika memiliki keterkaitan yang erat dengan berbagai aspek kehidupan. Karena itu, matematika menjadi mata pelajaran yang sangat penting dan harus dikuasai oleh setiap individu. Kemampuan matematika yang baik akan membantu menghadapi berbagai tantangan dan mengambil keputusan yang tepat dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di kelas 2A SDN Lakarsantri II/473 Surabaya pada tanggal 2 Juni 2024, diperoleh informasi bahwa pemahaman peserta didik mengenai matematika masih tergolong rendah dan kesulitan dalam memahami materi mengenal pecahan. Pembelajaran yang berpusat pada guru dan penggunaan media pembelajaran yang tidak tepat, menyebabkan aktivitas belajar peserta didik menjadi kurang menyenangkan. Selama observasi, ditemukan bahwa pembelajaran lebih banyak menggunakan metode ceramah dan tanya jawab satu arah,

sehingga peserta didik cenderung pasif dan hanya menerima informasi. Selain itu, pembelajaran hanya memanfaatkan buku teks dan papan tulis sebagai media pembelajaran sehingga pembelajaran monoton, tanpa ada pemanfaatan media visual, audio, atau multimedia yang dapat menarik perhatian dan minat peserta didik terhadap materi pembelajaran Matematika. Akibatnya, peserta didik terlihat kurang antusias dan cenderung bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukasi sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik di tingkat Sekolah Dasar. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Einstein et al., (2022) hasil penelitian menunjukkan bahwa *game* "PangKar", sebuah adaptasi dari permainan ular tangga, terbukti efektif dalam membantu guru mengembangkan media pembelajaran interaktif. *Game* ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, khususnya dalam mempelajari mata pelajaran Matematika. Penelitian relevan lainnya oleh Ningtiyas et al., (2024)

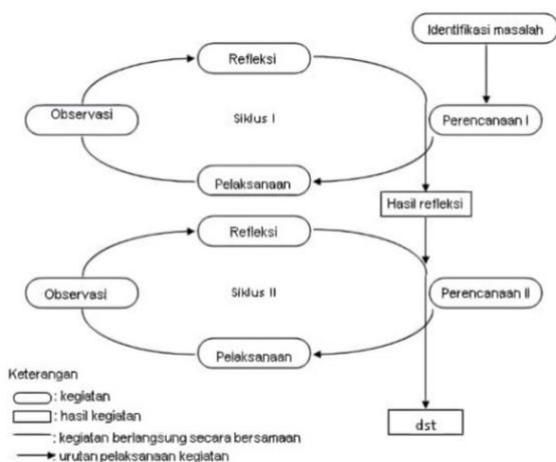
hasil penelitian menunjukkan bahwa *game* edukasi matematika multiplatform dengan materi pecahan merupakan media pembelajaran yang sangat cocok untuk peserta didik kelas IV. *Game* ini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membuat peserta didik lebih tertarik pada materi pecahan.

Berdasarkan kajian awal dan meninjau beberapa penelitian relevan, peneliti memutuskan untuk menggunakan media pembelajaran matematika berbasis teknologi sebagai solusi alternatif untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi. Keputusan ini didasarkan pada pertimbangan kelebihan dan kekurangan yang terdapat pada berbagai sumber informasi yang telah dipelajari. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul penelitian tindakan kelas (PTK) "Penggunaan *Game Fun Math Proficient* sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar".

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yakni proses perbaikan pembelajaran oleh guru untuk mengatasi masalah yang

muncul di kelas, dengan mengidentifikasi masalah dan merancang serta menerapkan solusi inovatif untuk menghasilkan kualitas pembelajaran yang lebih baik sehingga mencapai hasil belajar yang diinginkan (Zulfiati, 2021). Metode yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif, yang berarti melibatkan pihak lain selain peneliti. Dalam hal ini, guru kelas 2A SDN Lakarsantri II/473 Surabaya turut berpartisipasi. Penelitian dalam kelas dilakukan sebanyak dua siklus dengan menggunakan model spiral Kemmis-McTaggart. Menurut Ramadhan & Nadhira, (2022) setiap siklus meliputi *planning* (perencanaan), *action* (tindakan), *observation* (observasi), dan *reflektion* (refleksi).



Gambar 1 Kemmis & Mc Taggart

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan oleh peneliti mengikuti alur yang sistematis dan

berkelanjutan, terbagi menjadi tiga fase:

Fase Pra Siklus

Sebelum melakukan Siklus I, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas 2A SDN Lakarsantri II/473 Surabaya untuk mengamati proses dan hasil belajar peserta didik yang telah dilaksanakan serta mengidentifikasi permasalahan pembelajaran yang ada dan sebagai dasar rancangan tindakan pada Siklus I dan Siklus II. Pada pra siklus pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode ceramah dengan menerapkan media pembelajaran berupa gambar.

Fase Siklus I

Siklus I dalam penelitian ini terdiri dari empat tahap. Pada tahap perencanaan, peneliti menentukan waktu pelaksanaan tindakan, memilih model pembelajaran yang akan diterapkan, menyiapkan media pendukung pembelajaran yang diperlukan, dan membuat lembar kerja untuk peserta didik. Pada tahap pelaksanaan/tindakan, peneliti menerapkan model pembelajaran ceramah di kelas, sesuai dengan rancangan yang telah dibuat pada tahap perencanaan.

Dalam tahap pengamatan, peneliti dalam perannya sebagai guru melakukan pengamatan selama pelaksanaan pembelajaran. Hal-hal penting yang diamati dicatat untuk dijadikan bahan evaluasi. Pada tahap terakhir, yaitu refleksi, peneliti melakukan evaluasi terhadap hasil pengamatan yang dilakukan, menentukan tingkat keberhasilan pelaksanaan kegiatan pembelajaran, mengidentifikasi kelemahan-kelemahan yang terjadi pada Siklus I, serta melakukan perbaikan rancangan tindakan berdasarkan kelemahan yang ditemukan untuk diterapkan pada Siklus II.

Fase Siklus II

Siklus II pada dasarnya mengikuti alur yang sama dengan Siklus I, namun dengan beberapa perbedaan: Aktivitas atau rancangan tindakan pada Siklus II telah diperbaiki berdasarkan kelemahan yang ditemukan pada Siklus I. Peneliti menerapkan rancangan tindakan yang telah diperbaiki tersebut di kelas, pada fase ini peneliti menggunakan media matematika *game fun math proficient*. Pengamatan dan refleksi dilakukan dengan cara yang sama seperti pada Siklus I. Siklus I dan Siklus II dalam PTK bertujuan untuk

menyempurnakan rancangan tindakan dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Subjek penelitian yakni 20 peserta didik kelas 2A SDN Lakarsantri II/473 Surabaya (6 peserta didik laki-laki dan 14 peserta didik perempuan). Lokasi penelitian di SDN Lakarsantri II/473 Surabaya yang terletak di pinggir jalan raya Lakarsantri 34 Surabaya dan bersebelahan dengan pemadam kebakaran. Untuk mengevaluasi data numerik, peneliti menggunakan rumus statistik yang sesuai yaitu:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Sedangkan untuk mencari rata-rata peneliti menggunakan rumus:

$$Mx = \frac{fx}{N}$$

M : Mean (nilai rata-rata)

Fx : Jumlah total nilai peserta didik

N : Jumlah peserta didik

Persamaan yang menyatakan rasio kesetiaan terhadap keberpihakan. Rumusnya yaitu:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

P : Presentase ketuntasan belajar

F : Jumlah yang tuntas belajar

N : Jumlah seluruh peserta didik

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, yaitu siklus pertama

dilaksanakan pada tanggal 5 Juni 2024 dan siklus kedua pada tanggal 14 Juni 2024. Pada pra siklus yang dilaksanakan pada tanggal 3 Juni 2024 memperoleh informasi metode pembelajaran di kelas 2A SDN Lakarsantri II/473 Surabaya didominasi oleh ceramah tanpa penggunaan media pembelajaran yang memadai. Data hasil belajar peserta didik yang disajikan dalam penelitian ini diperoleh dari tes formatif Matematika setiap siklus.

Tabel 1 Data Hasil Belajar Peserta Didik Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

No.	Nama	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		Nilai	Ket.	Nilai	Ket.	Nilai	Ket.
1.	AME	40	TT	65	TT	85	T
2.	APE	50	TT	75	T	80	T
3.	AVNP	45	TT	60	TT	75	T
4.	ADA	55	TT	80	T	85	T
5.	AKA	30	TT	65	TT	80	T
6.	AES	30	TT	55	TT	65	TT
7.	ACT	35	TT	75	T	85	T
8.	EAS	40	TT	80	T	90	T
9.	FPA	45	TT	85	T	87,5	T
10.	KATM	75	T	87,5	T	85	T
11.	KNHR	25	TT	55	TT	50	TT
12.	LPD	35	TT	65	TT	85	T
13.	MAP	40	TT	85	T	90	T
14.	MIAI	45	TT	80	T	85	T
15.	MRA	50	TT	65	TT	80	T
16.	NKMA	40	TT	85	T	85	T
17.	RALD	45	TT	80	T	85	T
18.	SAS	70	T	82,5	T	75	T
19.	ZRCDP	35	TT	55	TT	85	T
20.	KME	30	TT	60	TT	65	TT

Jumlah Nilai	860	1270	1515
Rata-rata	43	71	80
Jmlh. Tuntas	2	11	17
Ketuntasan	10%	55%	85%
Presentase	43%	64%	76%

Ket : TT : Tidak Tuntas T : Tuntas

Berdasarkan analisis hasil observasi dan wawancara di kelas 2A SDN Lakarsantri II/473 Surabaya, ditemukan bahwa proses pembelajaran yang berpusat pada guru dan penggunaan media pembelajaran yang tidak tepat, menyebabkan aktivitas belajar peserta didik menjadi kurang menyenangkan. Oleh karena itu, dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran perlu dilakukan pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran yang beragam dan menarik. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih efektif dan menarik, serta membantu peserta didik dalam memahami konsep dengan lebih baik. Pada pra siklus, hasil ulangan formatif yang menggunakan metode pembelajaran ceramah dengan menerapkan media pembelajaran berupa gambar memperoleh presentase ketuntasan sebesar 10% atau sebanyak 2 peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar yang nilai

ketuntasannya minimal 70. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas dengan menerapkan media pembelajaran matematika *fun math proficient* sehingga, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Siklus I, menunjukkan bahwa hasil ulangan formatif dengan menerapkan media pembelajaran matematika *fun math proficient* pada tabel 1 dapat dilihat bahwa hanya 55% atau sebanyak 11 peserta didik yang dapat mencapai ketuntasan belajar yang nilai ketuntasannya minimal 70. Sedangkan masih ada sekitar 45% atau sebanyak 9 peserta didik yang belum tuntas. Pada Siklus II, peserta didik menunjukkan partisipasinya yang meningkat dibandingkan siklus I dengan hasil sebesar 80 dengan persentase ketuntasan 85%. Keberhasilan yang dicapai setelah Siklus II telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian ini, sehingga tindakan ini tidak perlu diteruskan ke Siklus selanjutnya dan dapat dihentikan pada Siklus II. Berdasarkan pengolahan dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran matematika *fun math proficient* telah berhasil meningkatkan hasil belajar

peserta didik serta peningkatan hasil belajar peserta didik yang signifikan dari Siklus I ke Siklus II.

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar belajar matematika peserta didik dengan menerapkan media pembelajaran berupa *game* edukasi bernam *fun math proficient* di setiap putaran mengalami peningkatan, yaitu: (1) Sebelum menerapkan media pembelajaran pada pra siklus, nilai rata-rata hasil belajar peserta didik adalah 43 sedangkan persentase ketuntasan 10%; (2) Setelah menerapkan media pembelajaran pada siklus I, nilai rata-rata hasil belajar matematika peserta didik mengalami peningkatan yaitu 71 dengan persentase ketuntasan 55% dikarenakan belum mencapai indikator keberhasilan penelitian ini maka perlu adanya berkelanjutan siklus II. Pada siklus II nilai rata-rata hasil belajar matematika peserta didik mengalami peningkatan yaitu sebesar 80 dengan persentase ketuntasan 85% dan sudah mencapai indikator yang diharapkan maka penelitian tindakan kelas ini sudah berhasil.

Pembahasan

***Penggunaan Media Game
Fun Math Proficient untuk
Meningkatkan Hasil Belajar
Matematika kelas II SDN
Lakarsantri II/473 Surabaya***

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) jenis kolaboratif yang telah dilakukan di kelas II SDN Lakarsantri II/473 Surabaya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran matematika *game fun math proficient* memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Siklus 1

Siklus 1 dalam penelitian ini merupakan tahap percobaan awal dalam penggunaan media pembelajaran matematika berupa *game "Fun Math Proficient"* di kelas II SDN Lakarsantri II/473 Surabaya. Kegiatan pembelajaran ini difokuskan pada materi mengenal pecahan biasa. Hasil yang diperoleh pada siklus 1 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik jika dibandingkan dengan kondisi awal sebelum penerapan media pembelajaran tersebut. Meskipun demikian, peningkatan yang terjadi belum mencapai target yang telah ditetapkan sebelumnya. Oleh karena itu, data dan informasi

yang diperoleh dari siklus 1 akan menjadi dasar yang penting dalam menyusun rencana tindakan pada siklus berikutnya.

Siklus 2

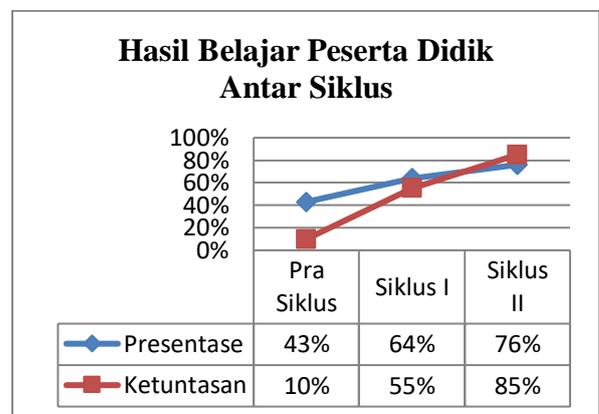
Pada siklus 2, penelitian ini fokus pada peningkatan hasil belajar peserta didik dengan pemanfaatan media pembelajaran matematika *game fun math proficient* di kelas II SDN Lakarsantri II/473 Surabaya pada materi mengenal pecahan biasa. Dalam proses pembelajaran yang berlangsung, tampak antusiasme yang tinggi dari para peserta didik. Satu per satu, mereka maju ke depan kelas untuk menyelesaikan *game* yang telah disiapkan oleh guru. Kegiatan ini terlihat sangat efektif dalam menarik minat dan perhatian peserta didik. Ketika maju untuk menyelesaikan tantangan dalam *game*, ekspresi wajah mereka menunjukkan fokus dan semangat yang luar biasa. Suasana ruang kelas pun menjadi lebih hidup dan dinamis, seiring dengan aktivitas para peserta didik yang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Antusiasme yang terlihat pada diri peserta didik ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *game fun math proficient* dapat meningkatkan semangat belajar dan mendorong

mereka untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil pelaksanaan siklus II dalam penelitian ini, penggunaan media pembelajaran matematika *game fun math proficient* telah menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II di SDN Lakarsantri II/473 Surabaya.

Hasil Penggunaan Media Game Fun Math Proficient untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika kelas II SDN Lakarsantri II/473 Surabaya

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif antara peneliti dan guru kelas II SDN Lakarsantri II/473 Surabaya dengan Judul penelitian "Penggunaan *Game Fun Math Proficient* sebagai Media Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SDN Lakarsantri II/473 Surabaya". Penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa tahap, yaitu tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, pelaksanaan penggunaan media pembelajaran *game fun math proficient* telah diikuti dan dilaksanakan dengan baik.

Penggunaan media pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II SDN Lakarsantri II/473 Surabaya. Hasil penelitian disajikan dalam bentuk diagram yang menggambarkan perbandingan persentase tingkat hasil belajar peserta didik pada tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II.



Gambar 2 Hasil Belajar Peserta Didik

Diagram di atas menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran matematika *game fun math proficient*. Pada tahap pra siklus, persentase ketuntasan belajar masih rendah yaitu sebesar 43% dengan presentase ketuntasan 10%. Namun, pada siklus I dan siklus II, terjadi peningkatan dalam persentase ketuntasan belajar matematika peserta didik. Pada siklus memperoleh sebesar 64% dengan

presentase ketuntasan 55%, sedangkan untuk siklus II yaitu sebesar 76% dengan presentase ketuntasan sebesar 85%. Berdasarkan hasil penelitian selama 2 siklus menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran matematika *game fun math proficient* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini disebabkan karena media yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran dan kebutuhan belajar peserta didik.

Pada penggunaan media pembelajaran matematika *game fun math proficient*, persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas II SDN Lakarsantri II/473 Surabaya meningkat dari 55% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II. Dengan demikian, secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran matematika *game fun math proficient* di kelas II SDN Lakarsantri II/473 Surabaya berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik secara bertahap dan signifikan pada setiap siklus.

D. Kesimpulan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui penggunaan *game fun math proficient* sebagai media

pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II di SDN Lakarsantri II/473 Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. Pada tahap pra-siklus, skor penilaian hasil belajar peserta didik mencapai 860 dengan persentase 43% yang berarti hasil belajar peserta didik masih kurang. Pada siklus I, skor meningkat menjadi 1270 dengan persentase 64%, artinya terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 11%. Kemudian pada siklus II, skor meningkat menjadi 1515 dengan persentase 76%. Dengan demikian, penggunaan *game fun math proficient* dalam pembelajaran Matematika untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas II SDN Lakarsantri II/473 Surabaya telah mencapai persentase ketuntasan yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan media pembelajaran *game* edukasi bilangan pangkat dan akar menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(01), 101-109. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i0.1.150>.
- Fahlevi, R., & Yuliani, A. (2021). Pengembangan Game Edukasi Cermat Berbasis Android untuk Meningkatkan Keterampilan Problem Solving Siswa SMA Pada Materi Barisan dan Deret Geometri. *JPMI: Jurnal Pembelajaran Matematika*

- Inovatif, 4 (5), 1191–1204.
<https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i5.1191-1204>.
- Hrp, Nurlina A., et al. (2022). *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Edited By Rismawati, N. Cv Widina Media Utama.
- Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148-156.
<https://dx.doi.org/10.46799/jurnal%20syntax%20transformation.v1i5.69>.
- Lindha, F., & Awaliyah, S. (2021). Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media (PASIPUT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Di Kelas III SDN 6 Dampit.
<http://dx.doi.org/10.58258/jisip.v5i4.2545>.
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *71(1)*, 63–71.
<https://doi.org/10.31849/lectura.v12i1.5813>.
- Ningtiyas, A. F., Tisngati, U., & Ardhyantama, V. (2024). Pengembangan *Game* Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas IV (Doctoral Dissertation, Stkip Pgri Pacitan).
- Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi pendidikan: efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di era digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19-28.
<https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>.
- Ramadhan, A., & Nadhira, A. (2022). Penelitian tindakan kelas (PTK) solusi alternatif problematika pembelajaran dengan berbasis kearifan lokal dan penulisan artikel ilmiah sesuai dengan kurikulum tahun 2013 di madrasah tsanawiyah darul hikmah medan. *Serunai: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 121-128.
<https://doi.org/10.37755/sjip.v8i1.632>.
- Tisngati, Urip (2022). Edukasi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Pedagogik Kratif Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Abdimas tahun 2022, 1. Hlm. 150-158. ISSN 29648556.
- Wahab, A.dkk. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Zulfiati, H. M., Rahim, A., Handoyono, N. A., & Pambayun, A. M. B. (2021). Penelitian Tindakan Kelas bagi Guru Sekolah Dasar. *Abdimas Dewantara*, 4(2), 121-128.