



Kholifatul Fitria¹
Didit Yulian Kasdriyanto²

**PENERAPAN MEDIA GAME EDUKASI
 “LACIKU” PEMBELAJARAN
 MATEMATIKA PENJUMLAHAN DAN
 PENGURANGAN BERSUSUN UNTUK
 MENINGKATKAN MINAT DAN
 AKTIVITAS BELAJAR KELAS 2 SDN
 CURAHSAWO**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk penerapan dan meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Matematika Konsep Penjumlahan Dan Pengurangan Bersusun untuk Meningkatkan Minat Dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas 2 SDN Curahsawo. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Penelitian dilakukan 2 siklus, dalam setiap siklus terdapat 2 pertemuan dalam penelitian tindakan kelas terdapat 4 tahap (perencanaan, kegiatan, observasi, dan refleksi). Teknik pengumpulan data dalam penelitian menggunakan lembar angket respon siswa, lembar observasi minat belajar siswa, dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran pembelajaran Matematika Konsep Penjumlahan Dan Pengurangan Bersusun dengan menggunakan media pembelajaran Game Edukasi “Laciku”. Hasil penelitian dapat dilihat dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada siklus I dan siklus II. Penelitian siklus I dilaksanakan pada tanggal 15-16 Januari 2024 dan pada siklus I peneliti mendapatkan skor yang kurang maksimal yaitu 47,36% dan siklus II dilaksanakan pada tanggal 22-23 Januari 2024 dan pada siklus II peneliti mendapat skor yang memuaskan dengan skor 94,73%. Pada siklus II penelitian telah dinyatakan berhasil karena telah memenuhi KKM. Penelitian ini dilakukan selama 4 kali pertemuan

Kata kunci: Game Laciku, Matematika, Minat, Aktivitas

Abstract

This research aims to apply and increase students' learning interest in learning Mathematics Concepts of Addition and Subtraction to Increase the Interest and Learning Activities of Grade 2 Students at SDN Curahsawo. This research uses classroom action research methods. The research was carried out in 2 cycles, in each cycle there were 2 meetings. In classroom action research there were 4 stages (planning, activities, observation and reflection). The data collection technique in the research used a student response questionnaire sheet, an observation sheet about student interest in learning, and an observation sheet regarding the implementation of mathematics learning on the concept of sequential addition and subtraction using the educational game "Laciku" learning media. The research results can be seen from the results of research carried out in cycle I and cycle II. The first cycle of research was carried out on January 15-16 2024 and in the first cycle the researcher got a less than optimal score, namely 47.36% and the second cycle was carried out on January 22-23 2024 and in the second cycle the researcher got a satisfactory score with a score of 94.73%. In cycle II the research was declared successful because it met the KKM. This research was conducted over 4 meetings

Keywords: Laciku Game, Mathematics, Interest, Activity

^{1,2)} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Panca Marga
 email: Kholifatulf59@gmail.com¹, didityulian@upm.ac.id²

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan antara guru dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Berhasil tidaknya mencapai tujuan pembelajaran ditentukan oleh guru, karena guru tidak hanya menyampaikan pembelajaran, melainkan lebih dari itu seorang guru harus bisa membimbing peserta didik yang saling tumbuh dan berkembang baik sikap, fisik dan juga psikisnya. Menurut Rustaman (2001:461) proses pembelajaran adalah proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru-siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan. Dalam proses pembelajaran, guru dan siswa merupakan dua komponen yang tidak bisa dipisahkan. Antara dua komponen tersebut harus terjalin interaksi yang saling menunjang agar hasil belajar siswa dapat tercapai secara optimal.

Melalui wawancara terhadap salah satu guru wali kelas ibu Lilik, S.Pd selaku wali kelas 2 SDN Curahsawo, bahwa dalam proses belajar mengajar ini terdapat beberapa kendala yang timbul akibat bosan atau jenuh dalam proses belajar mengajar, yaitu minat dan aktivitas siswa terhadap mata pelajaran Matematika kurang optimal, hal ini dibuktikan dengan nilai ulangan Matematika masih rendah dan belum lulus KKM yaitu 70. Akibatnya 15 dari 20 anak mendapatkan nilai di bawah KKM. Ketika peneliti mencatat pengamatan selama wawancara, peneliti menemukan bahwa siswa berhenti memperhatikan penjelasan guru ditengah pelajaran dan kurang memiliki minat saat belajar. Selain itu, pelaksanaan pembelajaran yang masih perlu ditingkatkan karena guru lebih sering menjelaskan langsung dari papan tulis, dan guru tidak memberikan hal baru kepada siswa, sehingga pembelajaran hanya berjalan satu arah saja yaitu *Teacher Centered* dan kurang melibatkan aktivitas siswa. Pada saat proses pembelajaran, siswa cenderung kurang minat, kurang bersemangat, cepat bosan, melakukan aktivitas lain di ruang kelas dan kurang memperhatikan guru dalam menyampaikan materi. Dalam penjelasan wali kelas 2, pada materi penjumlahan dan pengurangan bersusun guru hanya menjelaskan di papan tulis kemudian memberikan tugas kepada siswa, lalu siswa mengerjakan menggunakan alat hitung Sempoa. Namun, kemampuan anak berbeda-beda, tidak semua siswa dapat menerima/mengerti dengan penjelasan yang telah diberikan oleh guru sehingga membuat siswa kesulitan dalam mengerjakan tugasnya, cepat merasa jenuh, sehingga tidak memperoleh hasil belajar yang baik.

Berdasarkan beberapa permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran Matematika, yaitu minat dan aktivitas belajar siswa terhadap mata pelajaran Matematika kurang optimal, siswa cenderung kurang bersemangat, cepat bosan, melakukan aktivitas lain di ruang kelas dan kurang memperhatikan guru saat proses pembelajaran yang sedang berlangsung, sehingga penting memberikan media pembelajaran yang menyenangkan. Proses belajar yang menyenangkan serta efektif dan efisien dapat diciptakan dengan media pembelajaran berupa permainan (*game*). Agar siswa lebih berminat untuk menghabiskan waktu mereka untuk bermain dan belajar. *Game* atau permainan merupakan sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang ada yang kalah. Peran *game* dapat membuat lebih konsentrasi dan dapat melatih sikap sportif dan juga melatih untuk memecahkan masalah karena di dalam *game* terdapat masalah yang harus diselesaikan dengan cepat dan tepat.

Game dapat menumbuhkan minat belajar dan aktivitas siswa, karena *game* pastinya lebih kita kenal sebagai sarana hiburan. Dapat menjadi lebih baik jika *game* dapat membantu para pemainnya untuk belajar karena daya tarik yang dimiliki *game* dianggap membuat pemainnya kecanduan. Media pembelajaran berupa *game* dapat membuat siswa lebih antusias dalam menerima pembelajaran karena mereka bukan hanya melihat dan mendengar namun dapat memainkannya. Selain itu dapat membuat siswa lebih minat belajar dan mempunyai aktivitas yang menyenangkan serta mudah berinteraksi dengan teman atau lawan mainnya. Menurut Prensky (2012:112) *game* edukasi adalah *game* yang dirancang khusus untuk kegiatan pembelajaran, tetapi bisa digunakan untuk bermain dan bersenang-senang. Sedangkan menurut Novaliendry (2013:112) *game* edukasi adalah permainan yang telah dirancang khusus untuk mengajarkan siswa dalam melatih kemampuan, serta memotivasi siswa untuk memainkannya.

Dalam meningkatkan minat belajar pada siswa kelas 2 SDN Curahsawo yaitu peneliti menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan serta tidak membosankan. Peneliti menerapkan media *Game* edukasi Laciku, diharapkan mampu

mendukung proses pembelajaran sehingga siswa dapat lebih semangat untuk memahami materi pada proses pembelajaran, meningkatkan minat dan aktivitas belajar dan juga bisa memberikan media alternatif kepada guru untuk menambah ide media yang ada dengan *Game* edukasi Laciku.

Media laciku merupakan media modifikasi dari permainan ular tangga. Permainan ular tangga merupakan permainan papan yang berisi kotak-kotak kecil yang beberapa diantaranya terdapat tangga dan ular yang terhubung dengan kotak lainnya. Untuk memainkannya dibutuhkan dadu dan bidak. Materi pembelajaran yang dibungkus dalam suatu *game* edukasi ini diharapkan dapat menarik minat belajar dan aktifitas siswa *game* yang dimaksud adalah *game* laciku. Media *game* Laciku merupakan media yang sederhana dan mudah dalam membuatnya. Apabila guru dapat menggunakan media yang tepat, maka materi yang diberikan kepada siswa akan dapat diterima dengan jelas. Siswa yang menerima materi dengan jelas dan menyenangkan tentu akan mendapatkan hasil belajar yang baik.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka saya sebagai peneliti tertarik untuk menerapkan *game* edukasi Laciku pada pembelajaran Matematika pada konsep penjumlahan dan pengurangan bersusun dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Game Edukasi “Laciku” Pada Pembelajaran Matematika Konsep Penjumlahan Dan Pengurangan Bersusun untuk Meningkatkan Minat Dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas 2 SDN Curahsawo”.

METODE

Pendekatan dan jenis penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), maka prosedur penelitian ini sesuai dengan prosedur penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam proses berbau/siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Menurut Saputra (2021:4) PTK adalah proses pengkajian masalah pembelajaran melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut.

Berdasarkan analisis terhadap permasalahan yang ada, penelitian tindakan kelas ini direncanakan terdiri dari dua siklus, setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan dengan empat fase, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi tindakan, dan refleksi terhadap tindakan yang telah dilakukan pada setiap siklus.

Kehadiran peneliti

Alat utama untuk mengumpulkan data dalam melakukan penelitian tindakan kelas adalah peneliti itu sendiri, wawancara kepala sekolah, wali kelas, dan siswa siswi kelas 2 SDN Curahsawo.

Lokasi penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti memilih SDN Curahsawo yang terletak di Dusun Wedian, Desa Curahsawo, Kec. Gending, Kab. Probolinggo, Jawa Timur. Peneliti ini memilih tempat penelitian ini di SDN Curahsawo karena merupakan salah satu sekolah yang unggul dan sekolah ini lebih mengutamakan akademik, sedangkan pengembangan diri untuk mengisi kekurangan dan melengkapi yang tidak terdapat di dalam akademik.

Prosedur pengumpulan data

Pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting dalam suatu penelitian, sehingga kecermatan dan ketelitian sangat diperlukan untuk mendapatkan data yang valid. Menurut Susilowati (2018) tahapan sesudah pengumpulan data adalah analisis data, walaupun data yang telah dikumpulkan telah valid, kalau peneliti tidak mampu menganalisis tidak mempunyai nilai ilmiah yang dapat digunakan untuk perkembangan ilmu pengetahuan.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan menggunakan pengamatan langsung terhadap objek dan aktivitas dalam proses penerapan media pembelajaran *game* edukasi laciku pada pembelajaran matematika konsep penjumlahan dan pengurangan bersusun. Sanjaya (2013:270) observasi adalah teknik pengumpulan data dimana penelitian ini mengadakan pengamatan, baik secara langsung maupun tidak langsung tentang hal-hal yang diamati dan mencatatnya pada alat observasi.

Peneliti disini sebagai pengajar dan guru bidang studi sebagai *observer*. Observasi dilakukan dengan menggunakan observasi aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

2. Dokumentasi

Menurut Sukmadinata (2015:221) dokumen merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar, maupun elektronik.

Dokumentasi yang diambil dalam penelitian ini adalah gambaran pada saat proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *game* edukasi laciku. Studi dokumentasinya berupa foto media, foto pada saat penggunaan dan pelaksanaan media.

3. Wawancara

Menurut Sugiyono (2018:103) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang ingin diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil.

Sugiyono (2016:317) wawancara adalah eknik penelitian yang dilaksanakan dengan cara dialog baik secara langsung maupun tidak langsung (tatap muka) maupun melalui media tertentu antara pewawancara dengan yang diwawancarai sebagai sumber data. Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga bisa dikonstruksikan makna dalam suatu topik. Kegunaan metode wawancara ini adalah untuk mendapatkan data pelaksanaan metode pembiasaan guna menumbuhkan karakter regiuus peserta didik serta faktor pendukung dan penghambatnya.

Teknik pengumpulan data berupa wawancara yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data-data yang diperlukan dalam penelitian penerapan mediia pembelajaran *game* edukasi laciku pada pembelajaran Matematika konsep penjumlahan dan pengurangan bersusun untuk meningkatkan minat dan aktivitas belajar siswa kelas 2 SDN Curahsawo.

4. Angket Minat Dan Aktivitas Belajar Siswa

Angket dalam penelitian ini digunakan peneliti untuk mengukur minat belajar dalam kegiatan belajar mengajar. Angket minat belajar dikembangkan berdasarkan indikator minat belajar. Menurut Djaali (2009:125-126) indikator pada minat belajar siswa ada empat, yaitu perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa.

Kisi-kisi angket minat dan aktivitas belajar siswa yang akan dibuat peneliti sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Angket Minat dan Aktivitas Belajar Siswa

Variabel	Indikator	Butir Pernyataan	4	3	2	1	Keterangan
Minat Belajar	Perhatian dalam KBM	<ul style="list-style-type: none"> Siswa tidak bicara sendiri ketika guru mengajar. Siswa tidak bermain sendiri ketika guru mengajar. 					
	Partisipasi dalam KBM	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Siswa bertanya kepada guru ketika tidak mengetahui cara memainkan <i>game</i> laciku. 					
	Perasaan senang terhadap KBM	<ul style="list-style-type: none"> Siswa merasa senang ketika pembelajaran menggunakan <i>game</i> laciku. 					
Aktivitas Belajar	Aktivitas visual	<ul style="list-style-type: none"> Memperhatikan penjelasan yang disampaikan. 					
	Aktivitas lisan	<ul style="list-style-type: none"> Menyatakan/mengeluarkan pendapat. 					

5. Lembar Observasi Minat dan Aktivitas Belajar Siswa

Lembar observasi minat belajar pada penelitian ini digunakan untuk mengamati aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Mahmud (2011:168) Observasi merupakan teknik pengamatan dan pencatatan sistematis dari fenomena-fenomena yang diselidiki. Observasi dilakukan untuk menemukan data dan informasi dari gejala atau fenomena (kejadian atau peristiwa) secara sistematis dan didasarkan pada tujuan penyelidikan yang telah dirumuskan. Berikut ini lembar observasi minat dan aktivitas belajar siswa:

Tabel 2. Lembar Observasi Minat dan Aktivitas Belajar Siswa.

Variabel	Indikator	Butir Pernyataan	Nomor Item
Minat Belajar	Perhatian dalam KBM	<ul style="list-style-type: none"> • Saya tidak berbicara sendiri ketika guru mengajar. • Saya tidak mengantuk ketika guru mengajar. • Saya suka dengan media <i>game</i> laciku yang diberikan guru. • Saya tidak bermain sendiri ketika guru mengajar. 	1, 3 ,5, 10
	Partisipasi dalam KBM	<ul style="list-style-type: none"> • Saya menjawab pertanyaan yang diberikan guru. • Saya bertanya kepada guru ketika tidak mengerti cara bermain <i>game</i> laciku. • Saya selalu maju ke depan kelas ketika disuruh guru. 	2, 6, 8
	Perasaan senang terhadap KBM	<ul style="list-style-type: none"> • Saya merasa senang belajar menggunakan permainan laciku. • Saya merasa senang jika guru mengajar menggunakan media <i>game</i> setiap hari 	4, 7,
Aktivitas belajar	Aktivitas visual	<ul style="list-style-type: none"> • Saya selalu memperhatikan penjelasan yang guru sampaikan. • Saya selalu memperhatikan pertanyaan/tanggapan teman. 	9,11
	Aktivitas visual	<ul style="list-style-type: none"> • Saya mengeluarkan pendapat ketika guru meminta pendapat. • Saya mengajukan pertanyaan mengenai pembelajaran kepada guru. • Saya memberi saran ketika guru meminta saran atau ketika tepat menjawab pertanyaan dengan kurang tepat. • Saya menanggapi penjelasan/menjawab pertanyaan yang diberikan guru atau teman. 	12,14,16,18
	Aktivitas mental	<ul style="list-style-type: none"> • Saya mengingat pelajaran yang telah dipelajari sebelumnya ketika guru bertanya. • Saya dapat memecahkan/menyelesaikan soal yang ada di setiap rintangan <i>game</i> edukasi laciku. • Saya dapat memberikan keputusan dari berbagai pendapat teman. 	13,15,17
	Aktivitas emosional	<ul style="list-style-type: none"> • Saya sangat menyukai pembelajaran hari ini. • Saya sangat semangat belajar dengan menggunakan <i>game</i> edukasi 	19,20

		laciku.	
--	--	---------	--

Keterangan:

Setiap butir pernyataan memiliki pilihan jawaban sebagai berikut:

1. Sangat setuju, bernilai 4
 2. Ya, bernilai 3
 3. Kadang-kadang, bernilai 2
 4. Tidak, bernilai 1
6. Lembar Observasi Keterlaksanaan Media *Game* Edukasi Laciku

Lembar observasi keterlaksanaan media *game* edukasi laciku dalam penelitian ini digunakan untuk mengamati sejauh mana guru guru mengerti tentang *game* edukasi laciku. Adapun isi dari lembar observasi keterlaksanaan *game* edukasi laciku sebagai berikut:

Tabel 3. Lembar observasi

No.	Langkah-langkah pembelajaran		Ya/Tidak	Keterangan
1	Membuka Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Menata tempat duduk siswa sebelum pembelajaran. • Berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran. • Memotivasi siswa untuk belajar. • Menyampaikan tujuan pembelajaran. 		
2	Memberikan apersepsi kepada siswa	<ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan pertanyaan untuk menguji pemahaman siswa. • Mengaitkan materi yang akan dibahas dengan materi sebelumnya. • Memberi penguatan kepada siswa. 		
3	Menyampaikan materi kepada siswa	<ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan materi sesuai dengan materi pembelajaran. • Melaksanakan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan skenario pembelajaran. 		
4	Penerapan media pembelajaran <i>game</i> edukasi laciku	<ul style="list-style-type: none"> • Membagi siswa menjadi 5 kelompok yang anggotanya berisi 4 orang. • Guru membagikan media <i>game</i> edukasi laciku pada siswa • Guru menjelaskan langkah-langkah bermain <i>game</i> edukasi laciku, peraturan-peraturannya, serta fungsi pada setiap bagian <i>game</i> edukasi laciku. 		
5	Mendampingi siswa selama proses pembelajaran.	<ul style="list-style-type: none"> • Mengontrol siswa selama proses bermain <i>game</i> laciku. • Memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya. • Menjawab pertanyaan siswa dengan jelas. 		
6	Menutup kegiatan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Mengulang materi yang telah disampaikan. • Memberikan kesimpulan terhadap materi yang telah dijelaskan. • Memberikan pertanyaan seputar materi. • Melakukan ice breaking. • Berdo'a bersama. 		

Teknik Analisis Data

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui berhasil atau tidaknya tindakan yang dilakukan dalam penelitian. Hal ini dilihat dari persentase tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa kelas 2 SDN Curahsawo. Data yang diperoleh dari lapangan selanjutnya di analisis dengan menggunakan teknik data model interaktif Miles dan Huberman. Sugiyono (2013:48) Miles dan Huberman bahwa aktivitas dalam menganalisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berkelanjutan. Menurut Sugiyono (2013:338-345) langkah langkah dalam menganalisis data tersebut terdiri dari reduksi data, penyajian data (data display), dan verifikasi atau menarik kesimpulan (*conclusion drawing/ verification*)

a. Reduksi data

Menurut Rijali (2018) reduksi data adalah proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Proses ini berlangsung secara terus menerus selama penelitian berlangsung. Reduksi data meliputi :

- 1) Meringkas data.
- 2) Mengkode.
- 3) Menelusur tema.
- 4) Membuat gugus-gugus.

Cara reduksi data

- 1) Seleksi ketat atas data.
- 2) Ringkasan atau uraian singkat.
- 3) Menggolongkan ke dalam pola yang lebih luas.

b. Penyajian Data (data display)

Menurut Rijali (2018) penyajian data adalah kegiatan ketika sekumpulan informasi disusun, sehingga memberi kemungkinan akan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Bentuk penyajian data kualitatif dapat berupa teks naratif berbentuk catatan lapangan, matriks, grafik, jaringan, dan bagan. Bentuk bentuk ini menggabungkan informasi yang tersusun dalam suatu bentuk yang padu dan mudah diraih, sehingga memudahkan melihat apa yang sedang terjadi, apakah kesimpulan sudah tepat atau sebaliknya melakukan analisis kembali.

c. Verifikasi atau Menarik Kesimpulan (*conclusion drawing/verification*)

Rijali (2018) Upaya menarik kesimpulan dilakukan peneliti secara terus menerus selama berada di lapangan. Kesimpulan-kesimpulan itu juga diverifikasi selama penelitian berlangsung, dengan cara : 1) memikirkan ulang selama penulisan, 2) tinjauan ulang catatan lapangan, 3) tinjauan kembali atau memikirkan kembali antar teman sejawat untuk mengembangkan kesepakatan intersubjektif, 4) upaya-upaya yang luas untuk menempatkan salinan suatu temuan dalam seperangkat data yang lain.

Dari analisis data, diperoleh hasil belajar siswa dimana hasil belajar siswa berdasarkan petunjuk pelaksanaan proses belajar mengajar terdapat ketuntasan perorangan dan klasikal yaitu:

- a. Seorang siswa dikatakan tuntas belajar jika siswa tersebut telah mencapai skor 65% atau 6,5.
- b. Suatu kelas dikatakan tuntas belajar jika kelas tersebut terdapat 80% yang telah dicapai daya serap lebih dari atau sama dengan 65%

Ketentuan perorangan dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$MAB = \frac{A}{B} \times 100\%$$

Keterangan : MAB = Minat dan Aktivitas Belajar

- A = Skor yang telah diperoleh siswa
B = Skor maksimal

Kriteria

$0\% < MAB < \underline{65}$ = siswa tidak mempunyai minat dan aktivitas belajar.

$65\% < MAB < \underline{100}$ = siswa mempunyai minat dan aktivitas belajar.

Secara individu, siswa belum dikatakan telah tuntas jika mendapatkan hasil 65% ketuntasan klasikal dapat dihitung dengan menggunakan rumus :

$$D = \frac{X}{Y} \times 100$$

Keterangan: D = Presentase kelas yang mempunyai minat dan aktivitas belajar

X = Jumlah siswa yang mempunyai minat dan aktivitas belajar

Y = Jumlah seluruh siswa.

Dengan melihat hasil ketuntasan belajar siswa baik secara perorangan maupun klasikal maka dapat diketahui peningkatan belajar yang diperoleh siswa. Adapun tingkat kriteria minat dan aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Kriteria Minat dan Aktivitas Belajar Siswa

Interval	Kategori
0%-54%	Sangat rendah
55%-70%	Rendah
71%-79%	Cukup
80%-89%	Tinggi
90%-100%	Sangat tinggi

Penggunaan media pembelajaran *game* edukasi laciku dikatakan jika hasil observasi minat dan aktivitas belajar siswa memenuhi ketuntasan yaitu minimal 71%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian tindakan kelas. Peneliti menggunakan Model Kemmis dan Mc Taggart. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus. Siklus 1 terdiri dari 2 pertemuan, dimana setiap siklus diadakan evaluasi untuk mengetahui minat belajar dan aktivitas belajar siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Siklus 2 terdiri dari 2 pertemuan sama seperti siklus 1. Untuk lebih jelasnya rincian pelaksanaan penelitian terdapat pada Tabel berikut:

Tabel 5. Rincian Waktu Pelaksanaan Penelitian di Kelas 2 Semester II SDN Curahsawo Gending Tahun Ajaran 2023/2024

No.	Hari/Tanggal	Kegiatan	Materi
1	Senin, 15 Januari 2024	Kegiatan Belajar Mengajar	Penjumlahan dan Pengurangan 2 Angka (Bersusun)
2	Selasa, 16 Januari 2024	Kegiatan Belajar Mengajar	Penggunaan Media <i>Game</i> Edukasi Laciku pada Penjumlahan dan Pengurangan 2 Angka (Bersusun)
3	Senin, 22 Januari 2024	Kegiatan Belajar Mengajar	Penjumlahan dan Pengurangan 2 Angka (Bersusun)
4	Selasa, 23 Januari 2024	Kegiatan Belajar Mengajar	Penggunaan Media <i>Game</i> Edukasi Laciku pada Penjumlahan dan Pengurangan 2 Angka (Bersusun)

Adapun proses penelitian adalah sebagai berikut:

Siklus 1

a. Kegiatan Pembelajaran I

Kegiatan pembelajaran ini materinya adalah tentang penjumlahan dan pengurangan bersusun.

1. Perencanaan

- a) Peneliti dan guru sebagai kolabolator menyiapkan materi yang akan disampaikan kepada siswa.
- b) Menyiapkan modul ajar.

- c) Menyusun lembar observasi pembelajaran yang akan dilaksanakan. Lembar observasi ada 2 macam yaitu lembar observasi minat dan aktivitas belajar siswa dan lembar observasi minat dan aktivitas guru. Lembar observasi ini digunakan untuk membandingkan minat dan aktivitas belajar siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung dengan yang ada pada lembar observasi.
 - d) Mempersiapkan media *game* edukasi laciku sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
 - e) Mempersiapkan kamera yang akan digunakan untuk mendokumentasikan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
2. Pelaksanaan Tindakan
- Tahap pelaksanaan tindakan ini antara lain:
- a) Kegiatan Awal
 1. Guru menyapa dan mengucapkan salam kepada peserta didik.
 2. Peserta didik melakukan doa sebelum belajar (salah seorang peserta didik memimpin do'a).
 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik dan meminta peserta didik untuk mempersiapkan perlengkapan dan peralatan yang diperlukan.
 4. Guru melakukan ice breaking sebelum memulai pembelajaran untuk menumbuhkan semangat belajar peserta didik.
 5. Guru bertanya mengenai materi yang telah dipelajari sebelumnya.
 6. Guru menanyakan kegiatan peserta didik yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
 7. Guru memberikan informasi pada siswa terkait Capaian dan Alur pembelajaran pada hari itu.
 8. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang penjumlahan dan pengurangan bersusun yang akan dikembangkan selama pembelajaran.
 - b) Kegiatan inti
 1. Siswa mendengarkan materi yang akan disampaikan oleh guru sebagai pengantar pembelajaran.
 2. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru tentang penjumlahan dan pengurangan bersusun.
 3. Guru memberikan sebuah contoh konkret agar siswa lebih paham.
 4. Kemudian guru menuliskan soal penjumlahan dan pengurangan bersusun di papan tulis dan akan meminta siswa untuk mengerjakannya.
 5. Siswa yang ditunjuk akan mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.
 6. Kemudian jika jawaban siswa benar guru akan memberikan apresiasi, tetapi jika salah guru akan memberikan penguatan.
 7. Kemudian guru melakukan game bersama siswa.
 8. Siswa dan guru bernyanyi bersama-sama dan guru akan menggulung sebuah kertas dan diberikan kepada siswa, kemudian siswa memberikan kepada temannya dan dilakukan secara bergiliran.
 9. Ketika lagu berhenti maka kertas yang ada di tangan siswa terakhir maka siswa tersebut yang akan mengerjakan soal di papan tulis.
 10. Game tersebut dilakukan selama berturut turut.
 - c) Kegiatan Akhir
 1. Guru me review kembali materi yang telah dijelaskan supaya siswa dapat mengingat dan faham.
 2. Menyimpulkan pembelajaran bahwa dengan meminta siswa untuk mengungkapkan pendapatnya terkait dengan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.
 3. Guru memberitahu siswa materi yang akan dipelajari di pertemuan berikutnya
 4. Guru dan siswa melakukan ice breaking bersama.
 5. Sebelum menutup pembelajaran guru melakukan ice breaking bersama siswa

b. Kegiatan Pembelajaran II

Kegiatan pembelajaran ini materinya adalah tentang penjumlahan dan pengurangan bersusun.

1. Perencanaan

- a) Peneliti dan guru sebagai kolabolator menyiapkan materi yang akan disampaikan kepada siswa.
 - b) Menyiapkan modul ajar.
 - c) Menyusun lembar observasi pembelajaran yang akan dilaksanakan. Lembar observasi ada 2 macam yaitu lembar observasi minat dan aktivitas belajar siswa dan lembar observasi minat dan aktivitas guru. Lembar observasi ini digunakan untuk membandingkan minat dan aktivitas belajar siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung dengan yang ada pada lembar observasi.
 - d) Mempersiapkan media *game* edukasi laciku sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
 - e) Mempersiapkan kamera yang akan digunakan untuk mendokumentasikan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
2. Pelaksanaan Tindakan
- Tahap pelaksanaan tindakan ini antara lain:
- a) Kegiatan Awal
 1. Guru menyapa dan mengucapkan salam kepada peserta didik.
 2. Peserta didik melakukan doa sebelum belajar (salah seorang peserta didik memimpin do'a).
 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik dan meminta peserta didik untuk mempersiapkan perlengkapan dan peralatan yang diperlukan.
 4. Guru melakukan ice breaking sebelum memulai pembelajaran untuk menumbuhkan semangat belajar peserta didik.
 5. Guru bertanya mengenai materi yang telah dipelajari sebelumnya.
 6. Guru menanyakan kegiatan peserta didik yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
 7. Guru memberikan informasi pada siswa terkait Capaian dan Alur pembelajaran pada hari itu.
 8. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang penjumlahan dan pengurangan bersusun yang akan dikembangkan dalam pembelajaran.
 - b) Kegiatan Inti
 1. Siswa mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru sebagai pengantar pembelajaran.
 2. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru tentang penjumlahan dan pengurangan bersusun.
 3. Guru membentuk kelompok belajar siswa yang terdiri dari 4 kelompok.
 4. Guru menyediakan media pembelajaran yang akan digunakan dan diberikan kepada masing-masing kelompok.
 5. Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana cara bermain game edukasi laciku.
 6. Kemudian guru menjelaskan tugas yang harus dikerjakan setiap kelompok
 7. Siswa memainkan *game* edukasi laciku dengan membentuk 2 tim di setiap kelompok kemudian menjawab rintangan rintangan yang ada dalam laciku
 8. Setelah semua kelompok menyelesaikan permainannya maka akan ditemukan yang menang dan kalah
 9. Lalu guru meminta tim yang menang untuk maju ke depan kemudian memberikan hadiah.
 10. Untuk tim yang kalah guru meminta untuk maju ke depan kemudian diberikan hukuman kecil (menyanyi, joget, dll)
 - c) Kegiatan Akhir
 1. Guru me review kembali materi yang telah dijelaskan supaya siswa dapat mengingat dan faham.
 2. Menyimpulkan pembelajaran bahwa dengan meminta siswa untuk mengungkapkan pendapatnya terkait dengan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.
 3. Guru memberitahu siswa materi yang akan dipelajari di pertemuan berikutnya
 4. Guru dan siswa melakukan ice breaking bersama.
 5. Sebelum menutup pembelajaran guru melakukan ice breaking bersama siswa

Dari pengerjaan soal evaluasi diperoleh nilai siklus 1. Adapun rincian dari nilai-nilai

tersebut yaitu:

Tabel 6. Lembar Observasi Minat dan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

Variabel	Indikator	Butir Pernyataan	Nilai	Keterangan
Minat Belajar	Perhatian dalam KBM	• Siswa tidak bicara sendiri ketika guru mengajar.	1	Kurang
		• Siswa tidak bermain sendiri ketika guru mengajar.	1	Kurang
	Partisipasi dalam KBM	• Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru.	1	Cukup
		• Siswa bertanya kepada guru ketika tidak mengetahui cara memainkan <i>game</i> laciku.	2	Cukup
	Perasaan senang terhadap KBM	• Siswa merasa senang ketika pembelajaran menggunakan <i>game</i> laciku.	2	Baik
Aktivitas Belajar	Aktivitas visual	• Memperhatikan penjelasan yang disampaikan.	1	Kurang
	Aktivitas lisan	• Menyatakan/mengeluarkan pendapat.	1	Kurang
Jumlah			47,36%	
Nilai Persentase			9	

Sumber : SDN Curahsawo 2024

Pada siklus I, penggunaan *game* edukasi laciku sebagai alat media pembelajaran oleh siswa membuahkan hasil yang kurang maksimal, seperti terlihat pada Tabel 4.7. hal ini disebabkan siswa yang masih suka berbicara sendiri dan tidak mendengarkan penjelasan guru. Pada siklus I persentase minat dan aktivitas siswa masuk dalam kategori kurang dengan nilai sebesar 47,36%. Untuk menilai apakah siswa telah memiliki minat dan aktivitas siswa pada siklus I peneliti memberikan 20 butir pertanyaan kepada 19 siswa di akhir pembelajaran. di SDN Curahsawo angka 70 tergolong minimal. Hasil minat belajar siklus I materi penjumlahan dan pengurangan bersusun dapat dilihat pada Tabel 7 sebagai berikut:

Tabel 7. Daftar Nilai Minat Belajar Siswa Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Ibad	60	Belum Tuntas
2	Almira	70	Tuntas
3	Rachel	40	Belum Tuntas
4	Fadli	50	Belum Tuntas
5	Lio	75	Tuntas
6	Mirza	75	Tuntas
7	Ayu	60	Belum Tuntas
8	Hasan	50	Belum Tuntas
9	Rumi	80	Tuntas
10	Rara	70	Tuntas
11	Abel	70	Tuntas
12	Atika	80	Tuntas
13	Rizqi	70	Tuntas
14	Imron	70	Tuntas
15	Luvi	50	Belum Tuntas
16	Lia	60	Belum Tuntas
17	Lukman	60	Belum Tuntas
18	Sofi	60	Belum Tuntas
19	Uswatun	60	Belum Tuntas
Jumlah		1.210	

Sumber : SDN Curahsawo 2024

Tabel di atas menampilkan skor minat belajar siswa pada siklus I, 9 siswa memenuhi kriteria yang disyaratkan secara konvensional dalam belajar. Berdasarkan KKM sebanyak 19 siswa hanya 9 siswa telah memenuhi kriteria, dan 10 siswa tidak memenuhi kriteria. Dari hasil siklus I perlu di refleksi atau meninjau kembali apa yang telah dilakukan selama proses pembelajaran. kemudian jika terdapat suatu masalah pada siklus I maka perlu di refleksi untuk menyempurnakan minat belajar siswa pada siklus II.

3. Refleksi siklus I

Refleksi adalah kegiatan untuk mengingat dan melihat kembali semua kegiatan pada siklus pembelajaran yang telah dilakukan untuk menyempurnakan pada siklus berikutnya. Adapun hasil refleksi kegiatan pembelajaran siklus 1 dapat dilihat pada Tabel 8 sebagai berikut:

Tabel 8. Refleksi Minat dan Aktivitas Belajar Siswa

No.	Hasil Temuan	Refleksi	Revisi
1	Minat Belajar dan Aktivitas belajar	Minat dan aktivitas belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran pada siklus I adalah 78,94% yang tergolong kurang, terdapat beberapa point yang dikategorikan cukup. Dengan demikian, pada kegiatan pembelajaran yang masih dikategorikan cukup harus dilakukan perbaikan-perbaikan dalam penerapan <i>game</i> edukasi Laciku pada pembelajaran matematika konsep penjumlahan dan pengurangan bersusun untuk siklus selanjutnya menjadi lebih baik	Untuk pertemuan selanjutnya guru harus lebih memperhatikan dan mengarahkan siswa agar fokus dan berkonsentrasi dalam mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru, dalam menyelesaikan lembar observasi, kekompakan dalam menyelesaikan <i>game</i> edukasi laciku dan dapat mengkondisikan siswa agar tidak berbicara sendiri.

Siklus II

Kegiatan Pembelajaran I

Kegiatan pembelajaran ini materinya adalah tentang penjumlahan dan pengurangan bersusun.

a) Perencanaan

Oleh karena pada siklus I indikator penelitian yang telah ditetapkan belum tercapai, maka dilanjutkan dengan siklus II. Sebelum melaksanakan tindakan pada siklus II, peneliti juga telah menyiapkan RPP II dan lembar observasi.

b) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan pembelajaran siklus II dilaksanakan pada tanggal 24 Januari 2024. Kegiatan yang dilaksanakan pada siklus ini hamoir sama dengan kegiatan pada siklus I yaitu mencakup kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Di akhir pembelajaran juga diberikan lembar observasi seperti hanya siklus I yaitu lembar observasi siklus II.

c) Tahap pengamatan (observasi)

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran siklus II berlangsung. Observasi dilakukan terhadap minat dan aktivitas belajar siswa serta mencatat hal-hal yang terjadi selama pelaksanaan pembelajaran.

1. Observasi Minat dan Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

Tahap ini adalah kegiatan mengamati minat dan aktivitas siswa pada saat pembelajaran dari awal samapi akhir untuk setiap pertemuan. Hasil pengamatan minat dan aktivitas belajar siswa pada modul ajar II dapat dilihat pada Tabel 9 sebagai berikut :

Tabel 9. Hasil pengamatan minat dan aktivitas belajar siswa pada modul ajar II

Variabel	Indikator	Butir Pernyataan	Nilai	Keterangan
	Perhatian dalam KBM	• Siswa tidak bicara sendiri ketika guru mengajar.	3	Baik

Minat Belajar		• Siswa tidak bermain sendiri ketika guru mengajar.	3	Baik
	Partisipasi dalam KBM	• Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru dan memberikan pertanyaan kepada guru	2	Cukup
		• Siswa bertanya kepada guru ketika tidak mengetahui cara memainkan <i>game</i> laciku.	3	Baik
	Perasaan senang terhadap KBM	• Siswa merasa senang ketika pembelajaran menggunakan <i>game</i> laciku.	4	Sangat baik
Aktivitas Belajar	Aktivitas visual	• Memperhatikan penjelasan yang disampaikan.	2	Cukup
	Aktivitas lisan	• Menyatakan/mengeluarkan pendapat.	1	Kurang
Jumlah			18	
Nilai Persentase			94,73	

Sumber: SDN Curahsawo 2024

Berdasarkan data di atas, terlihat jelas aktivitas siswa pada pembelajaran matematika konsep penjumlahan dan pengurangan bersusun melalui media *game* edukasi laciku pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 15,79% dari siklus sebelumnya yang masih termasuk kategori kurang dengan nilai persentase 78,94% menjadi meningkat pada siklus II yaitu dengan persentase 94,73% yang masuk kategori baik.

2. Hasil Minat Belajar dan Aktivitas Belajar Siklus II Bagi Siswa

Peneliti memberikan tes sebanyak 20 butir pertanyaan kepada 19 siswa setelah melakukan proses pembelajaran pada siklus II dalam modul peneliti untuk mengukur sejauh mana minat belajar siswa. Skor 70 dianggap sebagai nilai minimum untuk nilai keberhasilan belajar siswa. Hasil minat belajar siswa pada pembelajaran Matematika konsep penjumlahan dan pengurangan bersusun dapat dilihat pada Tabel 10 berikut:

Tabel 10. Datar Nilai Hasil Tes Minat Belajar dan Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Ibad	70	Tuntas
2	Almira	75	Tuntas
3	Rachel	60	Belum Tuntas
4	Fadli	70	Tuntas
5	Lio	75	Tuntas
6	Mirza	80	Tuntas
7	Ayu	70	Tuntas
8	Hasan	60	Belum Tuntas
9	Rumi	75	Tuntas
10	Rara	70	Tuntas
11	Abel	70	Tuntas
12	Atika	80	Tuntas
13	Rizqi	70	Tuntas
14	Imron	70	Tuntas
15	Luvi	50	Belum Tuntas
16	Lia	60	Belum Tuntas
17	Lukman	70	Tuntas
18	Sofi	70	Tuntas
19	Uswatun	70	Tuntas
Jumlah		1.315	

Sumber: SDN Curahsawo (2024)

Berdasarkan penilaian minat belajar yang telah di paparkan di atas, 80% persen siswa pada siklus II mencapai tujuan pembelajaran, sedangkan 20% gagal mencapainya. Menurut KKM yang terdapat di SDN Curahsawo, sisa akan dianggap berhasil jika nilai ketuntasan individu 20 maka dianggap berhasil/tuntas. Maka dapat disimpulkan bahwa pada siklus II, minat belajar dan aktivitas belajar siswa sudah mengalami peningkatan. Minat belajar dan aktivitas belajar siswa meningkat dengan menggunakan *game* edukasi laciku.

Berdasarkan hasil pengamatan setelah semua siklus dilaksanakan maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan *game* edukasi laciku sudah efektif. Kualitas pembelajaran dengan penerapan *game* edukasi laciku sudah sangat baik. Minat dan aktivitas belajar pada kelas 2 dapat dilihat pada Tabel 11 berikut:

Tabel 11. Daftar Minat dan Aktivitas Belajar Siswa per Siklus

No	Ketuntasan	Siklus I		Siklus II	
		F	P	F	P
1.	Tuntas	9	47,36%	15	78,94%
2.	Tidak Tuntas	10	52,63%	4	21,05%
	Jumlah	19	100%	19	100%

Sumber: SDN Curahsawo (2024)

Pada siklus II terjadi peningkatan minat dan aktivitas belajar siswa seperti terlihat pada Tabel 4.12 di atas. Dengan diterapkannya media pembelajaran *game* edukasi laciku pada pembelajaran matematika konsep penjumlahan dan pengurangan pada kelas 2 SDN Curahsawo Gending rata-rata tingkat minat dan aktivitas belajar siswa meningkat sesuai Tabel penyajian. Namun terdapat 4 siswa yang tidak dapat mencapai kriteria tersebut dikarenakan 3 siswa tersebut tidak memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru, dan sering mengganggu temannya daripada bermain media pembelajaran yang diberikan yaitu *game* edukasi laciku. Dan 1 siswa tidak mengikuti pembelajaran, siswa tersebut memilih untuk keluar kelas dan mengikuti pembelajaran.

Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dari tanggal 15 Januari sampai 23 Januari 2024, dengan melakukan penelitian terhadap kegiatan belajar mengajar dengan memberikan lembar obsercasi kepada siswa yang berjumlah sebanyak 20 butir pertanyaan pada siklus I dan siklus II pada siswa kelas 2 SDN Curahsawo Gending. Proses belajar mengajar dilakukan selama empat kali pertemuan selama 2 minggu.

1. Penerapan *Game* Edukasi Laciku

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh mahasiswa terhadap penerapan *game* edukasi laciku melalui aktivitas siswa selama proses pembelajaran mengalami peningkatan. Pada siklus I minat dan aktivitas siswa masih kurang optimal yaitu pada saat guru menjelaskan materi di depan kelas, siswa kerap berbicara sendiri, siswa juga merasa malu untuk bertanya, dan siswa sering bermain sendiri saat guru mengajar. Akan tetapi minat dan aktivitas siswa mengalami perubahan pada siklus II, dimana siswa lebih aktif dalam bertanya, mendengarkan penjelasan guru, dan merasa senang saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran *game* edukasi laciku.

Peningkatan minat dan aktivitas siswa dari siklus I dan siklus II disebabkan oleh penerapan *game* edukasi laciku sebagaimana yang dikemukakan oleh Cahyani (2019) yang mengkaji “Pengaruh Penggunaan Media Laciku Terhadap Hail Belajar Mata Pelajaran IPS Tema Pahlawanku Pada Siswa Kelas IV SDN Kedurus III/430 Surabaya”. Dengan menerapkan media laciku dapat membuat siswa lebih antusias dalam menerima pelajaran karena siswa tidak hanya mendengar dan melihat namun dapat memainkannya. Selain itu dapat membuat siswa lebih aktif dan mudah berinteraksi dengan teman atau lawan mainnya.

Berbagai penelitian juga telah menggunakan media pembelajaran untuk membantu siswa untuk memahami materi yang akan disampaikan oleh guru. Salah satunya yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Mobile Learning Melalui Game Edukasi Laciku Pada Materi Operasi Al Jabar Sebagai Learning Exersive Bagi Siswa” Sari (2019). Kelas yang diteliti adalah kelas VII, dan media pembelajaran ini mempunyai kemampuan dengan menggunakan mobile learning sehingga dapat menyesuaikan dengan

kemajuan teknologi yang berkembang sangat cepat dan pesat dalam kehidupan saat ini. Sehingga peneliti menggunakan *game* edukasi laciku yang di desain dengan mobile learning dengan tujuan agar dapat memudahkan siswa dalam menerima pembelajaran serta meningkatkan minat belajar siswa dikelas maupun di luar kelas.

2. Peningkatan Minat dan Aktivitas Belajar Siswa pada Penerapan Game Edukasi Laciku Pada Pembelajaran Matematika Konsep Penjumlahan dan Pengurangan Bersusun

Dengan menerapkan *game* edukasi laciku pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan minat dan aktivitas belajar siswa. Dan untuk memastikan hal tersebut peneliti memberikan tes awal dengan menggunakan lembar observasi/kusioner yang harus di isi oleh siswa, dan dilakukan juga pada siklus II. Pada siklus I memperoleh skor 1.210, dan pada siklus II memperoleh skor 1.315.

Lembar observasi/kusioner yang diberikan untuk mengetahui peningkatan minat dan aktivitas belajar siswa terhadap suatu mata pelajaran. Siswa antusias dan memiliki minat belajar saat menggunakan media *game* edukasi laciku. Pada penerapan media *game* edukasi laciku peneliti mendapatkan nilai yang kurang maksimal yaitu dengan skor 47,36% dengan 9 siswa memiliki minat dan aktivitas belajar yang memenuhi 70% dan 10 siswa kurang memiliki minat dan aktivitas belajar. Pada siklus II peneliti mendapatkan skor maksimal yaitu dengan memperoleh skor 94,73%, 15 siswa dari 19 siswa memiliki minat dan aktivitas belajar yang mencapai 70% dan 4 siswa kurang memiliki minat dan aktivitas belajar dikarenakan 3 siswa cenderung berbicara sendiri dan tidak mendengarkan penjelasan yang diberikan guru sedangkan 1 siswa lainnya tidak mengikuti pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terimakasih kepada pihak Universitas Panca Marga Probolinggo dan pihak sekolah SDN Curahsawo yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian ini.

SIMPULAN

Penerapan Media Pembelajaran Game Edukasi “Laciku” Pada Pembelajaran Matematika Konsep Penjumlahan Dan Pengurangan Bersusun untuk Meningkatkan Minat Dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas 2 SDN Curahsawo. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada siklus I dan siklus II. Penelitian siklus I dilaksanakan pada tanggal 15-16 Januari 2024 dan pada siklus I peneliti mendapatkan skor yang kurang maksimal yaitu 47,36% dan siklus II dilaksanakan pada tanggal 22-23 Januari 2024 dan pada siklus II peneliti mendapat skor yang memuaskan dengan skor 94,73%. Pada siklus II penelitian telah dinyatakan berhasil karena telah memenuhi KKM. Penelitian ini dilakukan selama 4 kali pertemuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Djaali. 2008. Psikologi Pendidikan. Jakarta: BumiAksara
- Novaliendry, D. (2013). Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMP N 1 RAO). Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan.
- Rustaman. 2001. “Keterampilan Bertanya dalam Pembelajaran IPA.”dalam Handout Bahan Pelantikan Guru-Guru IPA SLTP Se-Kota Bandung di PPG IPA. Jakarta: Depdiknas
- Sanjaya, Wina, Media Komunikasi Pembelajaran, Jakarta :Kencana Prenada Media Group, 2014