



Tiodora Br Tarigan¹
 Muhammad Arifin²
 Nurasih³

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN EDUCAPLAY DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS II DI SD NEGERI 064974 MEDAN TEMBUNG TAHUN PEMBELAJARAN 2024/2025

Abstrak

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika dengan penerapan media pembelajaran educaplay di kelas. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas II-A SD Negeri 064974 Medan Tembung Tahun Pembelajaran 2024/2025 sebanyak 24 orang. Prosedur penelitian ini terdiri dari satu Pra-Siklus dan dua siklus tindakan. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi, tes evaluasi akhir setiap siklus. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar matematika kelas II dengan menerapkan media pembelajaran educaplay. Dapat dibuktikan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar mulai dari data awal pra-siklus (37,5%), siklus I (45,84%) dan siklus II (87,5%). Adapun besaran peningkatan dari setiap siklusnya dari pra-siklus ke siklus I sebesar 8,34% dan dari siklus I ke siklus II sebesar 41,7%. Terdapat pula data semua peserta didik mengalami peningkatan untuk setiap siklusnya. Dengan demikian terdapat peningkatan hasil belajar dengan penerapan media pembelajaran educaplay di kelas II-A SD Negeri 064974 Medan Tembung tahun pembelajaran 2024/2025

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Educaplay; Hasil Belajar Matematika

Abstract

The method used in this research is classroom action research method. This study aims to improve math learning outcomes by applying educaplay learning media in the classroom. The subjects of this research were class II-A students of SD Negeri 064974 Medan Tembung in the 2024/2025 Learning Year as many as 24 people. This research procedure consists of one Pre-Cycle and two action cycles. The data collection instruments used were observation sheets, end-of-cycle evaluation tests. The results of this study indicate that there is an increase in grade II math learning outcomes by applying educaplay learning media. It can be proven that there is an increase in the average learning outcomes ranging from pre-cycle initial data (37.5%), cycle I (45.84%) and cycle II (87.5%). The amount of increase from each cycle from pre-cycle to cycle I was 8.34% and from cycle I to cycle II was 41.7%. There is also data on all students experiencing an increase for each cycle. Thus there is an increase in learning outcomes with the application of educaplay learning media in class II-A SD Negeri 064974 Medan Tembung in the 2024/2025 learning year.

Keywords: Learning Media; Educaplay; Math Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Matematika merupakan mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pendidikan. matematika sebagai alat yang dapat memperjelas dan menyederhanakan situasi abstrak, idealis atau generalis menjadi suatu studi ataupun pemecahan masalah. Menjadi mata pelajaran yang

¹ Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

² Universitas Negeri Medan

³ Universitas Quality

email: tiodora2020@gmail.com¹, muhammadarifin@umsu.ac.id², Nurasih442@guru.sd.belajar.id

penting bukan berarti matematika menjadi mata pelajaran yang digemari oleh peserta didik. Beberapa peserta didik menganggap matematika merupakan mata pelajaran yang paling sulit dari semua mata pelajaran yang ada. Kesulitan yang ada pada matematika menjadikan peserta didik tidak memaknai manfaat yang akan mereka peroleh dari matematika. Pembelajaran matematika yang terjadi di sekolah lebih banyak memiliki hambatan dan tantangan dalam pelaksanaannya. Pelajaran matematika yang menuntut begitu banyak pencapaian konsep mengakibatkan hasil belajar peserta didik kurang memuaskan. Penguasaan terhadap matematika dapat dilihat dari hasil asesmen baik secara formatif maupun sumatif. Penguasaan materi dengan baik pada matematika menjadi salah satu harapan bagi setiap guru.

Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar tentu memudahkan guru untuk menyampaikan konsep materi. Menurut Batubara (dalam Asril Rafik, 2022) Terlaksananya pembelajaran matematika akan lebih mudah jika dibantu dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran akan membantu peserta didik memahami konsep yang abstrak menjadi lebih sederhana. Media pembelajaran yang menjadi hal baru bagi peserta didik tentu akan menjadi suatu hal yang menarik sehingga peserta didik dengan kesadaran sendiri menjadi aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran yang menarik tentu akan memberikan pengalaman belajar yang bermakna juga untuk peserta didik.

Perkembangan teknologi saat ini menjadi hal yang menarik perhatian semua kalangan. Tidak terkecuali bagi peserta didik penggunaan teknologi dalam pembelajaran menciptakan keadaan kelas yang baru dan menarik. Perkembangan teknologi juga telah memberikan efek pada pembelajaran di kelas seperti media pembelajaran digital. Menurut Wachira, dkk (dalam Asril Rafik) media berbasis digital berarti menggabungkan teknologi ke semua aspek pengajaran dan pembelajaran matematika. Dampak yang dihasilkan media pembelajaran berbasis digital ini memberikan kemudahan bagi guru untuk menyampaikan konsep matematika bagi peserta didik dan terciptanya pembelajaran yang interaktif di dalam kelas.

Salah satu media interaktif digital yang dapat membuat pembelajaran dalam bentuk permainan adalah Educaplay. Educaplay atau education play merupakan platform pembelajaran berbasis website yang digunakan untuk membuat permainan edukasi yang dapat digunakan secara interaktif oleh guru dan peserta didik. penggunaan educaplay selama pembelajaran dapat membantu peserta didik tetap belajar dalam dunia bermainnya. Memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Pembelajaran interaktif yang membantu peserta didik dalam belajar dan penguasaan matematika sehingga hasil belajar peserta didik juga akan meningkat. Menurut Susanto (2013:5) hasil belajar dapat dilihat dari kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar. Hasil belajar dapat diartikan sebagai kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah peserta didik menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana peserta didik dapat memahami serta mengerti materi tersebut.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 064974 Medan Tembung di kelas II-A menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang kesulitan untuk memahami materi pada matematika terutama yang bersifat abstrak. salah satu tujuan pembelajaran matematika adalah terampil berhitung. Namun yang terjadi di kelas II-A masih banyak peserta didik dengan kemampuan berhitung yang rendah. Menurut Piaget (dalam Slameto, 2010) anak usia Sekolah Dasar kelas II berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret. Perkembangan ini menunjukkan transisi dari pemikiran prakonseptual pada tahap sebelumnya menjadi pemikiran lebih terorganisir, logis dan konkret. Permasalahan lain yang ada pada peserta didik kelas II adalah peserta didik masih dalam usia bermain. peserta didik masih sulit untuk memfokuskan perhatiannya. Perhatian peserta didik terbatas dan cepat beralih ke aktivitas lain. Mempertahankan fokus peserta didik untuk jangka waktu yang lebih lama menjadi tantangan bagi guru dan tidak mudah untuk menanganinya. Selain itu, peserta didik masih kesulitan untuk mengikuti instruksi dari guru. Hal ini tentu dapat menghambat bahkan memperlambat proses kegiatan belajar dan menyulitkan guru untuk mengajar, menyampaikan materi dengan efektif. Tidak hanya itu, daya tahan konsentrasi peserta didik juga mempengaruhi peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan di kelas.

Tantangan yang ada tersebut tentu membutuhkan solusi untuk mengatasinya. Peserta didik dengan dunia bermainnya dapat diatasi dengan memadukan pembelajaran dengan unsur permainan, aktivitas yang menarik dan metode pembelajaran bervariasi yang dapat meningkatkan daya tarik dan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran. Menggunakan media interaktif digital yang berbasis permainan dalam pembelajaran dapat menjaga ketertarikan dan fokus peserta.

Berdasarkan informasi tersebut maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan pembelajaran matematika sebagai pokok bahasannya. Penelitian dilaksanakan untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik pada kelas II-A dengan materi Penjumlahan. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dengan harapan peserta didik dapat lebih aktif dan fokus terhadap penguasaan materi matematika dengan mengintegrasikan penggunaan media pembelajaran interaktif educaplay yang dapat melibatkan peserta didik untuk aktif belajar sehingga mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Educaplay Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Ii Di Sd Negeri 064974 Medan Tembung Tahun Pembelajaran 2024/2025”.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas. Penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif educaplay. Sesuai dengan jenis penelitian ini maka penelitian ini memiliki tahap-tahap penelitian berupa siklus yang terdiri atas beberapa tahap yaitu Perencanaan (*planning*), Pelaksanaan (*acting*), Pengamatan (*observing*), dan Refleksi (*reflecting*) dan kembali pada perencanaan tindakan kelas. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 064974 Medan Tembung pada semester I Tahun Pembelajaran 2024/2025. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas II-A yang berjumlah 24 peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti dan guru melakukan kerja sama dengan peneliti sebagai guru dan guru bertindak sebagai pengamat yang mengamati kegiatan guru dan peserta didik dalam prose pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil Penelitian Pra-Siklus

Kondisi awal hasil belajar matematika peserta didik kelas II ditentukan dengan menggunakan nilai awal. Nilai tersebut menjadi titik tolak peneliti pengumpulan data untuk penelitian tindakan kelas ini. Informasi berikut disajikan secara lebih rinci pada tabel 1 dan didasarkan pada data nilai awal hasil belajar matematika

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Formatif Pembelajaran pra Siklus

No	Rentang Nilai	Banyak Peserta Didik
1	0-39	0
2	40-49	2
3	50-59	5
4	60-69	8
5	70-79	6
6	80-89	1
7	90-99	2
8	100	0

Jumlah	24
--------	----

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil pra siklus peserta didik kelas II-mencapai hasil dengan rata-rata 63,75 dengan informasi 9 peserta didik dengan hasil yang tuntas, 15 peserta didik dengan hasil belum tuntas. 2 peserta didik dengan hasil 40 sampai 49, 5 peserta didik dengan hasil 50 sampai 59, 8 peserta didik dengan hasil 60-69, 6 peserta didik dengan hasil 70 sampai 79, 1 peserta didik dengan hasil 80-89 dan 2 peserta didik dengan hasil 90 sampai 99.

Setelah diketahui ketuntasan individu, selanjutnya ketuntasan klasikal dirangkum dari hasil belajar peserta didik yang tuntas dan hasil belajar peserta didik yang belum tuntas. Ketuntasan secara klasikal pada pra siklus ditampilkan pada tabel 4.2 berikut ini:

Tabel 2. Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Secara Klasikal pada pra Siklus

Ketuntasan Belajar	Pra Siklus	
	Jumlah Peserta Didik	Persentase
Tuntas	9	37,5%
Tidak Tuntas	15	62,5%
Jumlah	24	100%

Berdasarkan hasil belajar peserta didik pada *pretest*, diperoleh tingkat ketuntasan secara klasikal yaitu:

$$P = \frac{\Sigma \text{siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{siswa}} \times 100\%$$

$$\text{Yang tuntas belajar yaitu : } \frac{9}{24} \times 100\% = 37,5\%$$

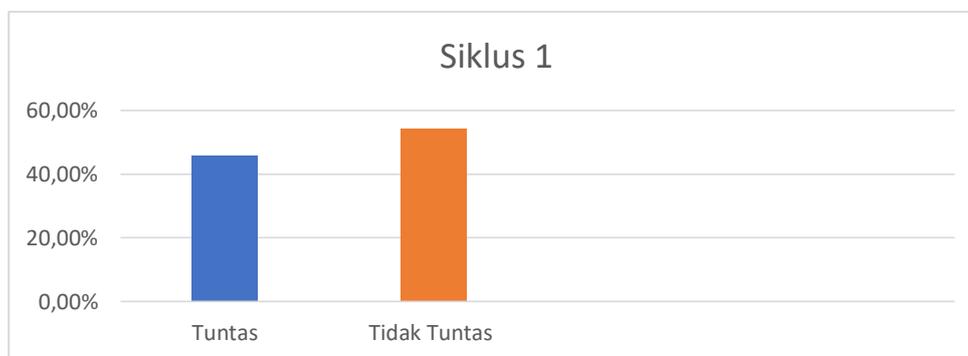
$$\text{Yang tidak tuntas yaitu : } \frac{15}{24} \times 100\% = 62,5\%$$

Hasil Penelitian Siklus I

Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Secara Individu Pada Siklus I

Pelaksanaan siklus I yang telah dilakukan di SD Negeri 064974 Medan Tembung kelas II-A pada mata pelajaran Matematika dengan menggunakan media pembelajaran educaplay diperoleh hasil belajar pada penelitian tindakan kelas (PTK) dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) 67 maka diperoleh ketuntasan hasil belajar peserta didik secara individu yang ditunjukkan pada gambar

Ketuntasan Hasil Belajar Secara Individu dapat dilihat pada Grafik di bawah ini:



Grafik 1. Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Pada *Post Test* Siklus 1

Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Secara Klasikal pada Siklus I

Setelah diketahui ketuntasan individu, selanjutnya ketuntasan klasikal dirangkum dari hasil belajar peserta didik yang tuntas dan hasil belajar peserta didik yang belum tuntas. Ketuntasan secara klasikal pada pra siklus ditampilkan pada tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Secara Klasikal pada Siklus 1

Ketuntasan Belajar	Siklus 1	
	Jumlah Peserta Didik	Persentase
Tuntas	11	45,84%
Tidak Tuntas	13	54,16%
Jumlah	24	100%

Rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus I

Dari hasil ketuntasan belajar individu dan klasikal maka dapat diperoleh rata-rata hasil belajar peserta didik dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum x}{\sum N}$$

$$X = \frac{1.655}{24}$$

$$X = 68,95$$

Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus I dapat diketahui bahwa dari 24 orang peserta didik diberikan tindakan dengan media pembelajaran educaplay menunjukkan bahwa pada siklus I terdapat 11 orang peserta didik yang tuntas belajar dengan presentase 45,84% dan nilai rata-rata kelas yaitu 68,95

Hasil Observasi Aktifitas Guru Pada Siklus I

Tahap pengamatan pada siklus I dilakukan oleh peneliti yang dibantu oleh guru kelas. Pengamatan dilakukan dari awal pelaksanaan tindakan pembelajaran pada mata pelajaran Matematika. Pengamatan ini dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung dengan tujuan untuk mengamati keberhasilan peneliti dan peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran educaplay. Adapun pengamatan yang dilakuakn adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Lembar Observasi Aktifitas Guru Siklus I

No	Aspek yang Diobservasi	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Membuka pelajaran dan apersepsi				√	
2	Menyampaikan topik dan tujuan pembelajaran			√		
3	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan modul ajar dan penggunaan educaplay				√	
4	Membagikan kelompok yang bersifat heterogen				√	
5	Membimbing peserta didik untuk mengikuti instruksi media pembelajaran educaplay				√	
6	Memotivasi peserta didik untuk bertanya dan menjawab pertanyaan			√		
7	Volume dan nada suara yang jelas				√	
8	Mengadakan evaluasi				√	
9	Membuat rangkuman (kesimpulan) sesuai dengan model pembelajaran yang sudah ditetapkan				√	
10	Menutup pelajaran					√
Jumlah		39				

Berdasarkan tabel diatas jumlah yang diperoleh peneliti saat bertindak sebagai guru dalam penelitian Penerapan Media Pembelajaran Educaplay Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas II Di SD Negeri 064974 Medan Tembung Tahun Pembelajaran 2024/2025 pada siklus I berjumlah 39 dengan presentase 78% dengan kriteria baik

Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Pada Siklus I

Observasi aktivitas pada peserta didik dilakukan dengan tujuan untuk menilai sikap dan keterampilan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran educaplay. Hasil observasi aktivitas peserta didik pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Lembar Observasi untuk Aktivitas Peserta Didik pada Siklus I

No	Aspek yang Diobservasi	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesiapan menerima pelajaran			√		
2	Ketenangan Mempelajari materi			√		
3	Aktivitas kerjasama dalam kelompok			√		
4	Keaktifan peserta didik dalam menjawab pertanyaan guru				√	
5	Keaktifan peserta didik mengikuti instruksi media pembelajaran educaplay				√	
6	Tanggung jawab peserta didik dalam mengikuti instruksi media pembelajaran educaplay			√		
7	Pemahaman peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran educaplay			√		
8	Penguasaan peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran educaplay				√	
9	Penguasaan peserta didik dalam mengerjakan LKPD			√		
10	Mengerjakan LKPD dengan baik				√	
Jumlah		34				

Berdasarkan tabel hasil pengamatan aktivitas peserta didik di atas, kegiatan yang dilakukan oleh peneliti yang bertindak sebagai guru selama proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran educaplay termasuk kategori cukup untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. hal ini dapat dibuktikan dari hasil observasi aktivitas peserta didik yang diperoleh 34 dengan kriteria cukup

Hasil Penelitian Siklus II

Hasil Belajar Peserta Didik Secara Individu Siklus II

Hasil belajar yang diperoleh pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada siklus I di SD Negeri 064974 Medan Tembung kelas II pada mata pelajaran Matematika dengan menggunakan media pembelajaran educaplay masih banyak peserta didik dengan KKTP perlu bimbingan sebanyak 13 peserta didik.

Pada siklus II ini hasil belajar peserta didik telah mengalami peningkatan yaitu peserta didik dengan hasil belajar tidak tuntas atau perlu bimbingan 3 orang peserta didik dan hasil belajar tuntas atau tidak perlu remedial 21 orang peserta didik. Ketuntasan secara individu dapat dilihat perbandingannya pada gambar di bawah ini:



Grafik 2. Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik pada *Post Test* Siklus II

Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Secara Klasikal Pada Siklus II

Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh peneliti pada tindakan siklus I hasil belajar peserta didik secara klasikal belum tuntas karena belum mencapai 75% tetapi hanya mencapai 45,84%. Pada pelaksanaan siklus II terjadi peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik secara klasikal yaitu 87,5% dengan kriteria sangat tinggi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Secara Klasikal pada Siklus II

Ketuntasan Belajar	Siklus II	
	Jumlah Peserta Didik	Persentase
Tuntas	21	87,5%
Tidak Tuntas	3	12,5%
Jumlah	24	100%

Rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus II

Dari hasil ketuntasan belajar individu dan klasikal maka dapat diperoleh rata-rata hasil belajar peserta didik dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum x}{\sum N}$$

$$X = \frac{1.975}{24}$$

$$X = 82,3$$

Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus II

Penelitian ini melibatkan guru kelas II-A SD Negeri 064974 Medan Tembung. Guru kelas yang bertindak sebagai pengamat sedangkan peneliti sebagai guru. Dalam melaksanakan pembelajaran sebagai pengamat, peneliti akan diamati oleh guru kelas untuk mengetahui konsistensi dalam menggunakan media pembelajaran educaplay pada mata pelajaran matematika. Adapun lembar pengamatan aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Lembar Observasi Aktifitas Guru Siklus II

No	Aspek yang Diobservasi	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Membuka pelajaran dan apersepsi				√	
2	Menyampaikan topik dan tujuan pembelajaran				√	
3	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan modul ajar dan penggunaan educaplay					√
4	Membagikan kelompok yang bersifat heterogen					√
5	Membimbing peserta didik untuk mengikuti instruksi media pembelajaran educaplay					√
6	Memotivasi peserta didik untuk bertanya dan menjawab pertanyaan				√	
7	Volume dan nada suara yang jelas					√
8	Mengadakan evaluasi					√
9	Membuat rangkuman (kesimpulan) sesuai dengan model pembelajaran yang sudah ditetapkan				√	
10	Menutup pelajaran					√
Jumlah		46				

Berdasarkan tabel diatas jumlah yang diperoleh peneliti saat bertindak sebagai guru dalam penelitian Penerapan Media Interaktif Digital Educaplay Dalam Meningkatkan Hasil

Belajar Peserta Didik Kelas II Di SD Negeri 064974 Medan Tembung Tahun Pembelajaran 2024/2025 pada siklus II berjumlah 46 dengan presentase 92% dengan kriteria baik

Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Pada Siklus II

Pada siklus II, peneliti juga melakukan observasi aktivitas pada peserta didik dengan tujuan untuk menilai sikap dan keterampilan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran educaplay. Hasil observasi aktivitas peserta didik pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Lembar Observasi untuk Aktivitas Peserta Didik pada Siklus II

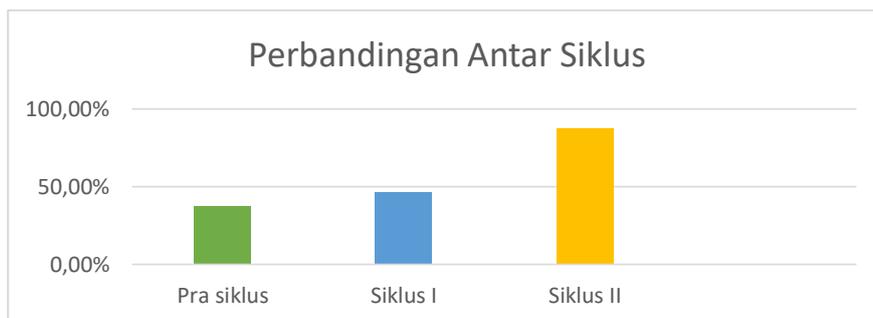
No	Aspek yang Diobservasi	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesiapan menerima pelajaran					√
2	Ketenangan Mempelajari materi				√	
3	Aktivitas kerjasama dalam kelompok					√
4	Keaktifan peserta didik dalam menjawab pertanyaan guru					√
5	Keaktifan peserta didik mengikuti instruksi media pembelajaran educaplay					√
6	Tanggung jawab peserta didik dalam mengikuti instruksi media pembelajaran educaplay					√
7	Pemahaman peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran educaplay					√
8	Penguasaan peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran educaplay					√
9	Penguasaan peserta didik dalam mengerjakan LKPD				√	
10	Mengerjakan LKPD dengan baik				√	
Jumlah		47				

Berdasarkan tabel di atas jumlah yang diperoleh peneliti pada saat melakukan observasi aktivitas peserta didik pada siklus II berjumlah 47 dengan perolehan nilai 94 dan termasuk kategori sangat tinggi

Perbandingan Hasil Tindakan Antar Siklus

Perbandingan Hasil Belajar Secara Klasikal Antar Siklus

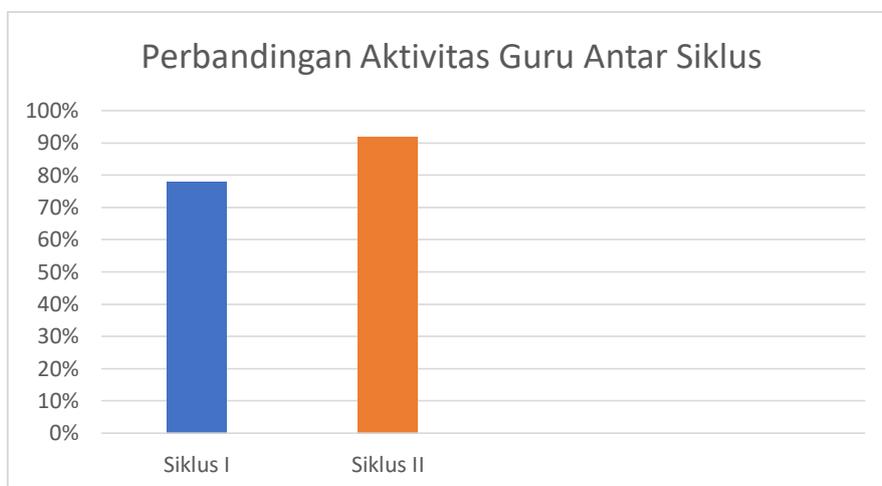
Berdasarkan data yang diperoleh dari rata-rata hasil belajar peserta didik dalam pelaksanaan penelitian yang dimulai dari pelaksanaan pra test, post test siklus I dan post test siklus II dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan hasil belajar secara klasikal pada pretest diperoleh 37,5%. Pada *post test* siklus II ketuntasan hasil belajar meningkat menjadi 45,84%. Pada *post test* siklus II ketuntasan hasil belajar meningkat menjadi 87,52%. Peningkatan hasil belajar pre test ke *post test* I 8,34% dan peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II adalah sebesar 41,67%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Grafik 3. Perbandingan Hasil Belajar Peserta didik Pra Test, Post Test Siklus I Dan Post Test Siklus I

Perbandingan Hasil Tindakan Aktivitas Guru Antar Siklus

Berdasarkan data yang diperoleh dari aktivitas guru pada siklus I dan II dapat dilihat adanya peningkatan. Hasil observasi pada siklus I diperoleh sebesar 78% dengan kriteria baik. Pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 92% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan peningkatan kedua siklus ini dapat dilihat bahwa dari siklus I ke siklus II terdapat peningkatan sebesar 14%. Peningkatan hasil observasi aktivitas guru tersebut dapat dilihat lebih jelas dari grafik di bawah ini:



Grafik 4. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II

Perbandingan Hasil Tindakan Aktivitas Peserta Didik Antar Siklus

Berdasarkan hasil observasi aktivitas peserta didik selama melakukan siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I hasil tindakan aktivitas peserta didik diperoleh 68% dengan kriteria cukup. Hasil observasi pada siklus II diperoleh 94% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan peningkatan kedua siklus ini dapat dilihat bahwa dari siklus I ke siklus II terdapat peningkatan sebesar 26%. Lebih jelas mengenai peningkatan dari hasil observasi aktivitas peserta didik dapat dilihat pada grafik berikut:



Grafik 5. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

SIMPULAN

Berbagai permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran matematika, penelitian ini mencoba menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan jaman dan perkembangan peserta didik. Media pembelajaran educaplay dipilih untuk membantu peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan media pembelajaran educaplay bahwa pembelajaran pada

matematika dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II di SD Negeri 064974 Medan Tembung. Selisih hasil belajar dari siklus I ke Siklus II diperoleh 41% yang berarti hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan. Hasil observasi aktivitas guru dari siklus I ke siklus II juga mengalami peningkatan sebesar 14%. Hasil observasi aktivitas peserta didik dari siklus I ke siklus II juga mengalami peningkatan sebesar 26%.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini. Secara khusus bagi pihak SD Negeri 064974 Medan Tembung yang mendukung dalam penelitian ini dan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara sebagai LPTK PPG Prajabatan yang telah membantu peneliti secara langsung dan tidak langsung sehingga penelitian dapat diselesaikan dan dilaporkan secara tertulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Asril Rafik. (2022). *Penerapan Media Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika*. MEGA Jurnal Pendidikan Matematika. e-ISSN: 2721-5539. <https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/mega/article/view/495/422>
- Djuma. D. A, Mus S. & Nurmeni. (2024). *Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SDN 142 Kampung Baru*. Global Journal Pendidikan Dasar. Vol. 3, No. 2. <https://e-jurnal.lppmunsera.org/index.php/gauss/article/view/2127/1364>
- Laknasa D. dkk. (2021). *Meningkatkan Hasil belajar Matematika Siswa Melalui Pembelajaran Multimedia Interaktif Dengan Model Discovery Learning*. Jurnal Ilmiah Matematika, Sains dan Teknologi. Vol. 9, No. 2, Hal. 103-108. <https://ejournal.ung.ac.id/index.php/Euler/article/view/11100/3416>
- Mulyati Sri & Evendi Haniv. (2020). *Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara*. Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 03, No. 01. <https://e-jurnal.lppmunsera.org/index.php/gauss/article/view/2127/1364>
- Putri A. A & Ardi. (2021). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik*. Jurnal Edutech Undiksha, Vol. 8, No. 1. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/index>
- Rifaldin M., Muhiddin N. H. & Rante P. (2024). *Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas VIII. D SMPN 20 Makassar*. Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran. Vo. 6, No.2. <https://www.ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/1240/987>
- Sitinjak B. dkk. (2021). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Mentosori pada Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu. Halaman 3566-3578. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Slameto. (2010). *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Rineka Cipta.
- Susanto. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group.
- Tampubolon. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Erlangga.
- Utami R. D. dkk. (2023). *Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan Di Rumah dan Sekolah*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Vol. 08, No. 03. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/11810/5042>
- Wachira, P., Keengwe, J., Wachira, P., & Keengwe, J. (2016). Technology Integration Barriers: Urban School Mathematics Teachers Perspectives Linked references are available on JSTOR for this article: Technology Integration Barriers: Urban School Mathematics Teachers Perspectives, 20(1), 17–25.