

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBAGIAN
MENGUNAKAN MEDIA PERMAINAN ARCADEMICS DI KELAS IV SD
NEGERI SUNGGUMINASA V**

Fitriani¹, Indah Marjan Utami², Sakmariana³, Randi Saputra Mahmud⁴
PPG Prajabatan Gelombang 1 2024 Universitas Muhammadiyah Makassar

[1fitrianibahrn5@gmail.com](mailto:fitrianibahrn5@gmail.com) , [2indahsyairazy@gmail.com](mailto:indahsyairazy@gmail.com)

ABSTRACT

The main problem in this research is how to use arcademics game media to be able to describe the increase in learning outcomes for class IV B students at SD Negeri Sungguminasa V. This research aims to describe the increase in student learning outcomes in divisions using arcademics game media for class IV B students at SD Negeri Sungguminasa V This type of research is classroom action research (Class Action Research) which consists of two cycles where each cycle is carried out in two meetings. Research procedures include planning, implementing actions, observing and reflecting. The subjects in this research were 22 students in class IV B at SD Negeri Sugguminasa V. The results of the research show that: a) cycle I student activities obtained the value obtained from the student evaluation results increased from the value of the pre-test results. A total of 7 students obtained scores with very good criteria, 7 students with fairly good criteria and 8 students with poor criteria. In cycle II there were 10 students who obtained very good criteria scores and 12 students with fairly good criteria. b) increasing learning outcomes in the division of students in cycle I with 22 students or all students, the average percentage of completeness achieved was 63.6% with 14 students having achieved completeness and 8 other students not yet. In cycle II the average percentage of completeness achieved was 100% with 22 students or all students achieving completeness. Based on the results of the research above, it can be concluded that using arcademics game media is able to improve learning outcomes for class IV B students at SDN Sungguminasa V.

Keywords: Learning outcomes, Distribution, Arcademics Games

ABSTRAK

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu bagaimana menggunakan media permainan arcademics untuk bisa mendeskripsikan peningkatan hasil belajar pada siswa kelas IV B SD Negeri Sungguminasa V. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa pada pembagian dengan menggunakan media permainan arcademics siswa kelas IV B SD Negeri Sungguminasa V. Jenis Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (Clas Action Reaserch) yang terdiri dari dua siklus dimana setiap siklus dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Prosedur penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan reflleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV B SD Negeri Sungguminasa V sebanyak 22 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: a) aktivitas siswa siklus I memperoleh nilai yang diperoleh dari hasil evaluasi siswa meningkat dari nilai hasil pre-test. Sebanyak 7 siswa yang memperoleh nilai dengan kriteria sangat baik, 7 siswa dengan kriteria cukup baik dan 8 siswa dengan kriteria kurang baik. Pada siklus II Terdapat 10 siswa yang memperoleh nilai kriteria

yang sangat baik dan 12 siswa dengan kriteria cukup baik. b) peningkatan hasil belajar pada pembagian siswa pada siklus I dengan 22 siswa atau seluruh siswa, rata-rata presentase ketuntasan yang dicapai adalah 63.6% dengan sebanyak 14 siswa sudah mencapai ketuntasan dan 8 siswa lainnya belum. Pada siklus II rata-rata presentase ketuntasan yang dicapai adalah 100% dengan 22 siswa atau seluruh siswa mencapai ketuntasan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas, dapat disimpulkan melalui penggunaan media permainan arcademics mampu meningkatkan hasil belajar pada pembagian siswa kelas IV B SDN Sungguminasa V.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Pembagian, Permainan Arcademics.

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan Masyarakat (Rahman et al., 2022). UU Sisdiknas nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan dan akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara.

Matematika adalah pengetahuan eksak atau dengan kata lain matematika adalah ilmu pasti, hal ini memberi kesan bahwa matematika merupakan perhitungan yang memberi hasil yang pasti dan tunggal. Matematika disebut sebagai ratunya ilmu karena matematika merupakan ilmu yang mandiri, karena tanpa bantuan ilmu lain matematika dapat tumbuh dan berkembang untuk ilmunya sendiri. Hal penting yang merupakan sebuah ciri dari matematika yang membedakan dengan semua cabang ilmu lain adalah kedudukannya yang otonom dan dapat mencukupi kebutuhannya sendiri (Dra. Susanah, 2008). Cockroft (Abdurrahman, 2012 : 204) menyatakan bahwa matematika perlu diajarkan kepada siswa karena (1) selalu digunakan dalam segala segi kehidupan; (2) semua bidang studi memerlukan keterampilan matematika yang sesuai; (3)

merupakan sarana komunikasi yang kuat, singkat, dan jelas; (4) dapat dijadikan untuk menyajikan informasi dalam berbagai cara; (5) Meningkatkan kemampuan nalar, ketelitian dan kesadaran spasial; (6) Upaya yang memuaskan untuk memecahkan masalah yang sulit (Leby et al., 2023).

Pembelajaran matematika memiliki peran yang sangat penting dalam pengembangan individu. Tujuan utamanya adalah untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif. Selain itu, matematika juga bertujuan untuk melatih siswa dalam memecahkan masalah, baik dalam konteks matematika maupun dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika di sekolah dasar dimana peserta didik mengalami kesulitan dalam mempelajarinya. Dan entah mengapa matematika menjadi momok yang menakutkan bagi para peserta didik (Leby et al., 2023).

kurangnya motivasi siswa juga menjadi salah satu permasalahan dalam pembelajaran matematika. Banyak siswa yang menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Mereka merasa kesulitan untuk melihat

relevansi matematika dengan kehidupan sehari-hari atau kepentingan pribadi mereka. Rasa tidak tertarik ini dapat menyebabkan kehilangan minat dan motivasi dalam belajar matematika, sehingga kemampuan pemahaman dan prestasi siswa dalam mata pelajaran ini terhambat. Selain faktor-faktor tersebut, kecemasan terhadap matematika juga merupakan salah satu permasalahan yang signifikan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Banyak siswa yang merasa cemas dan tidak percaya diri ketika menghadapi tugas atau ujian matematika. Tekanan untuk mencapai hasil yang baik atau ketakutan akan kegagalan dalam matematika dapat menghambat kemampuan siswa dalam berpikir jernih, mengaplikasikan konsep, atau menyelesaikan masalah matematika dengan baik (Wiryana & Alim, 2023).

Mengatasi permasalahan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar menjadi sangat penting untuk meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap pembelajaran matematika. Pemenuhan kebutuhan belajar siswa, perubahan dalam metode pengajaran, peningkatan motivasi siswa, metode pembelajaran yang menarik dan bervariasi dan

pengelolaan kecemasan yang efektif dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan ini. Selain itu, penting juga untuk memberikan perhatian khusus terhadap pelatihan dan pembinaan bagi para guru matematika, agar mereka memiliki pengetahuan dan keterampilan yang cukup dalam menghadapi tantangan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Dengan melakukan upaya bersama, pembelajaran matematika di sekolah dasar dapat menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan bermanfaat bagi perkembangan siswa dalam memahami konsep-konsep matematika secara mendalam.

Salah satu materi dimana peserta didik mengalami kesulitan ialah materi pembagian, dimana pembagian dalam matematika adalah operasi dasar yang digunakan untuk membagi suatu bilangan menjadi beberapa bagian yang sama besar. Ada beberapa faktor yang dapat menyebabkan kesulitan siswa dalam memahami dan menyelesaikan soal pembagian diantaranya, kurangnya pemahaman konsep dasar dan kelemahan dalam perkalian.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDN Sungguminasa V terdapat beberapa siswa yang

kesulitan dalam pembagian dengan kesulitan kurangnya pemahaman konsep dasar dan kelemahan dalam perkalian. Maka penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembagian menggunakan permainan *arcademics* di kelas IV SDN Sungguminasa V. Penggunaan permainan ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan kemampuan siswa dalam pembagian. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan kontribusi dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif bagi peningkatan hasil belajar siswa pada tingkat sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian yang akan dilaksanakan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah suatu penelitian yang dilakukan oleh guru atau seseorang tertentu di dalam kelas dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Tahapan penelitian terdiri 3 siklus, setiap siklus terdiri atas empat langkah, yaitu: (1) perencanaan, (2) aksi atau tindakan,

(3) observasi, dan (4) refleksi.
(Sugiarni et al., 2021)

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini antara lain tes setiap siklus, lembar observasi setiap siklus. Adapun teknik dalam pengumpulan data dengan data kuantitatif dengan menalisis nilai setiap siklus pada nilai rata-rata, daya serap klasikal (DSK) dan ketuntasan belajar, sedangkan data kualitatif dengan menganalisis lembar observasi (Sugiarni et al., 2021). Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sungguminasa V pada kelas IV B, yang berada di jalan Andi Malombasang, Pandang-Pandang Gowa, subjek penelitian ini ialah siswa kelas IV B semester 1 tahun pelajaran 2024/2025 dengan jumlah siswa 22 siswa.

Penelitian ini didasarkan pada refleksi untuk memperkuat proses pembelajaran atau merefleksikan proses yang telah dilakukan untuk menemukan kekurangan dan kelemahan yang terdapat pada siswa, sehingga guru dapat memperbaikinya. Selain untuk memperbaiki proses pembelajaran dikelas, penelitian ini juga dilakukan secara tidak langsung meningkatkan kompetensi profesional guru. Maka dari itu penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan hasil

belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan materi pembagian dengan menggunakan permainan arcademics.

Permainan arcademics adalah platform pembelajaran online yang menyajikan beragam permainan edukasi yang menyenangkan dan interaktif, terutama ditujukan untuk anak-anak usia sekolah dasar, pada permainan ini disajikan untuk berbagai macam mata pelajaran selain Matematika, bisa untuk pelajaran Bahasa Inggris dan sebagainya. Permainan arcademics ini menarik bagi siswa karena siswa belajar sambil bermain, siswa tidak merasa bosan karena belajar dikemas dalam bentuk permainan yang seru. Peningkatan keterampilan, permainan-permainan dirancang untuk membantu anak-anak menguasai konsep-konsep dasar dengan lebih cepat dan efektif. Aksesibilitas, arcademics dapat diakses secara online, sehingga anak-anak bisa belajar kapan saja dan di mana saja. Fitur tambahan, untuk guru dan orang tua, arcademics juga menyediakan fitur pelaporan data untuk memantau perkembangan anak.

Penerapan game based learning melalui platform Arcademics sebagai media pembelajaran dapat digunakan dalam upaya peningkatan kemampuan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar. Proses pembelajaran berbasis games ini memanfaatkan sebuah permainan digital sebagai media dalam menyampaikan sebuah pembelajaran sehingga mampu meningkatkan pemahaman dan pengetahuan siswa terutama pada kemampuan literasi dan numerasi siswa (Abdullah dan Yuniarta, 2018) dalam (Rifqi et al., 2024)

Pembelajaran menggunakan media berbasis teknologi dapat mempengaruhi psikologis pada siswa dan meningkatkan suasana kelas lebih aktif dalam mempelajari suatu pelajaran. Sebagai media bantu dalam proses pembelajaran, teknologi dapat memberikan banyak pengalaman yang berkesan sehingga dapat di pahami dengan mudah oleh para siswa dalam proses belajar. Penggunaan media teknologi dalam proses pembelajaran lebih inovatif dan bervariasi. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru melainkan dapat melakukan aktivitas seperti mengamati video ataupun

gambar yang telah di paparkan di depan kelas. Perkembangan media berbasis digital ini menuntut guru agar mampu menggunakan teknologi yang saat ini berkembang dengan cepat sehingga dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman (Widiana, 2022) dalam (Rifqi et al., 2024).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi penelitian yang dilakukan di SDN Sungguminasa V pada kelas IV B, dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa pada pembagian menggunakan permainan arcademics, terdapat beberapa siswa yang kesulitan dalam pembagian dengan kurangnya pemahaman konsep dasar dan kelemahan dalam perkalian. Kesulitan belajar biasanya ditandai dengan hambatan saat mencapai tujuan, oleh karena itu agar dapat mengatasi perlu usaha yang lebih giat lagi (Mulyadi dalam (Leby et al., 2023).

Proses penelitian ini dilakukan apabila dalam awal pelaksanaan tindakan ditemukan adanya kekurangan , maka perencanaan dan pelaksanaan tindakan masih dapat dilanjutkan pada siklus berikutnya sampai target yang diinginkan tercapai. Pada setiap siklusnya terdiri

dari empat tahapan yaitu: perencanaan atau planning, tindakan atau action, pengamatan atau observing, dan refleksi atau reflecting (Arikunto, 2011).

Penelitian ini diawali dengan pre-test yaitu tes yang diberikan kepada siswa sebelum diberikan sebuah tindakan berupa permainan digital web arcademics. Pemberian pre-test ini dilakukan pada hari Jum`at, 26 Juli 2024 dengan tatap muka. Adapun hasil pre-test yang telah dilakukan ialah sebagai berikut:

Tabel 1. Perolehan nilai *pre-test*

Nilai	Banyak Siswa	kriteria
41-60	10	Kurang
61-80	8	Cukup Baik
81-100	4	Sangat Baik

Berdasarkan hasil pre-test tabel 1 diatas diperoleh jumlah siswa yang memperoleh nilai sangat baik yaitu 4 siswa, ada 8 siswa yang memperoleh nilai dengan kriteria cukup baik dan 10 siswa memperoleh kriteria nilai kurang baik.

a) Pelaksanaan siklus I

Pada siklus I ini terdiri dari 4 tahap diantaranya, perencanaan, pelaksanaan/tindakan,pengamatan/ evaluasi dan refleksi. Pada tahap ini peneliti melakukan pembelajaran matematika dengan materi pembagian menggunakan bantuan

permainan digital web arcademics. Pada siklus I ini dilaksanakan selama 3 kali pertemuan yaitu pada pertemuan dan kedua pertama dilakukan pemberian materi dan tindakan kemudian pertemuan ketiga dilakukan evaluasi. Tahap siklus I ini dilaksanakan pada tanggal 27 Juli, 02 dan 03 Agustus tahun 2024. Adapun hasil yang diperoleh dari evaluasi siklus I yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Perolehan nilai siklus I

Nilai	Banyak Siswa	kriteria
41-60	8	Kurang
61-80	7	Cukup Baik
81-100	7	Sangat Baik

Berdasarkan hasil dari pelaksanaan tindakan siklus I, nilai yang diperoleh dari hasil evaluasi siswa meningkat dari nilai hasil pre-test. Sebanyak 7 siswa yang memperoleh nilai dengan kriteria sangat baik, 7 siswa dengan kriteria cukup baik dan 8 siswa dengan kriteria kurang baik.

b) Pelaksanaan siklus II

Pada siklus II ini tindakan yang dilakukan sama pada siklus I yaitu ada empat tahap yakni perencanaan, pelaksanaan/tindakan,pengamatan/ evaluasi dan refleksi. Pada siklus ini peneliti memberikan tindakan permainan arcademics yang lebih bervariasi. Siklu II ini dilakukan

selama 3 pertemuan dan siklus II ini merupakan tindak lanjut dari siklus I. Siklus II ini dilaksanakan pada tanggal 23, 24 dan 30 Agustus 2024. Adapun hasil dari siklus II yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. Perolehan nilai siklus II (*post-test*)

Nilai	Banyak Siswa	kriteria
61-80	10	Cukup Baik
81-100	12	Sangat Baik

Berdasarkan hasil dari *post-test* pada tabel 3 diatas, nilai yang diperoleh siswa meningkat dari nilai hasil evaluasi siklus I. Terdapat 12 siswa yang memperoleh nilai kriteria yang sangat baik dan 10 siswa dengan kriteria cukup baik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan *arcademics* pada pembelajaran matematika efektif untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Menurut (Suprijono & Agus, 2012) hasil belajar akan mempengaruhi pola perbuatan baik pada anak, nilai yang dapat diterapkan dalam kehidupan, pengertian, sikap, apresiasi dan ketrampilan yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran. menurut (Purwandari & Wahyuningtyas, 2017) faktor internal dan faktor eksternal saling

mempengaruhi siswa dalam proses belajar sehingga akan menentukan kualitas hasil belajar mereka. Faktor eksternal salah satunya media *Sipintar* yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam proses pembelajaran mulai dari minat siswa sampai hasil belajar siswa. Suasana kelas yang kondusif serta siswa yang tampak antusias mengikuti pembelajaran. Hasil dari penelitian ini memberikan penguatan terhadap penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Dapat dilihat bahwa hasil evaluasi mulai dari *pre-test* sampai *post-test* memperoleh nilai yang berbeda (terjadi peningkatan). Pada *pre-test* terdapat 10 siswa yang memperoleh kriteria nilai yang kurang baik, nilai sangat baik yaitu 4 siswa, dan 8 siswa yang memperoleh nilai dengan kriteria cukup baik. Pada tahap *post-test* terdapat 12 siswa yang memperoleh nilai kriteria yang sangat baik dan 10 siswa dengan kriteria cukup baik. hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan *arcademics* ini efektif dan memperoleh peningkatan hasil belajar yang signifikan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan data analisis hasil penelitian tindakan mengenai peningkatan hasil belajar pada pembagian siswa menggunakan media permainan arcademics di kelas IV B SD Negeri Sungguminasa V, dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan arcademics mampu meningkatkan hasil belajar pada pembagian siswa di kelas IV B SD Negeri Sungguminasa V. Siklus I presentase ketuntasan yang diperoleh adalah dengan 63.6%, sebanyak 7 siswa yang memperoleh nilai dengan kriteria sangat baik, 7 siswa dengan kriteria cukup baik dan 8 siswa dengan kriteria kurang baik. Pada siklus II presentase ketuntasan yang diperoleh mencapai 100%, sebanyak 12 siswa yang memperoleh nilai kriteria yang sangat baik dan 10 siswa dengan kriteria cukup baik.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal :

- Arikunto, S. (2011). Prosedur Penelitian Tindakan Kelas. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 36–37.
- Dra. Susanah, M. P. (2008). Matematika dan pendidikan matematika. *Universitas Terbuka*, 4–5.
- Leby, L. N. B., Margo Irianto, D., & Yuniarti, Y. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Operasi Hitung Pembagian Matematika Pada Siswa Kelas 3. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 9(1), 41.
- Purwandari, A., & Wahyuningtyas, D. T. (2017). Eksperimen model pembelajaran teams games tournament (tgt) berbantuan media keranjang biji-bijian terhadap hasil belajar materi perkalian dan pembagian siswa kelas ii sdn saptorenggo. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 163–170.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 2–3.
- Rifqi, A. H., Predina, S. S., & Rusdianto. (2024). Inovasi Pembelajaran : Exploting Arcademics Digital Games untuk Meningkatkan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Sendikan, Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran*, 163.
- Sugiarni, R., Septian, A., Juandi, D., & Julaeha, S. (2021). Studi Penelitian Tindakan Kelas: Bagaimana Meningkatkan Pemahaman Matematis pada Siswa? *Journal of Instructional Mathematics*, 2(1), 26.
- Suprijono, & Agus. (2012). Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem (Pustaka Belajar).
- Wiryana, R., & Alim, J. A. (2023). Permasalahan Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 2(3), 272.