*Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP UNIVERSITAS MANDIRI*
*ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X*
*Volume 11 Nomor 02, Juni 2025*

# MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI PERKALIAN DI KELAS 2 MELALUI PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN PADA UPT SD N 064974 MEDAN

Handa Yenni[1], Hotma Siregar[2], Yusni Khairul Amri[3], Amelia Mayasari[4]
PPG PGSD Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
[1]hhandayeni@gmail.com, [2]hotmasiregar@umsu.ac.id,
[3]yusnikhairulamri@umsu.ac.id, [4]ameliamayasari91@gmail.com

## *ABSTRACT*

*This study aims to improve the learning outcomes of grade 2 students of UPT SDN 064974 Medan on multiplication material through game-based learning. This method is expected to increase student involvement, facilitate understanding of multiplication concepts, and improve their learning outcomes with three cycles involving 23 students. In the pre-cycle stage, mathematics learning outcomes showed an average score of 46 with a completion rate of 25%. In cycle I, there was an increase in the average score to 58, with a completion rate reaching 35%. After the implementation of cycle II, there was an increase in the average score to 64, with a completion rate reaching 47%. There was a significant increase after the implementation of cycle III, with an average score reaching 88 and a completion rate of 90%. These results indicate that using game-based learning with multiplication smart board media effectively improves the mathematics learning outcomes of grade 2 students at UPT SD N 064974 Medan.*

*Keywords: learning outcomes, game based, multiplication smart board.*

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 2 UPT SDN 064974 Medan pada materi perkalian melalui pembelajaran berbasis permainan. Ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, mempermudah pemahaman konsep perkalian, serta meningkatkan hasil belajar mereka dengan tiga siklus yang melibatkan 23 peserta didik. Pada tahap prasiklus, hasil belajar matematika menunjukkan rata-rata skor 46 dengan tingkat ketuntasan 25%. Pada siklus I, terjadi peningkatan rata-rata skor menjadi 58 dengan tingkat ketuntasan mencapai 35%. Setelah implementasi siklus II, terjadi peningkatan rata-rata skor menjadi 64 dengan tingkat ketuntasan mencapai 47%. Setelah implementasi siklus III terjadi peningkatan yang signifikan dengan rata-rata nilai mencapai 88 dan tingkat ketuntasan sebesar 90%.. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran berbasis permainan dengan media papan pintar perkalian efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas 2 di UPT SD N 064974 Medan

Kata Kunci: hasil belajar, berbasis permainan, papan pintar perkalia.

## A. Pendahuluan

Pendidikan memegang peran krusial dalam memenuhi kebutuhan dasar manusia, karena melalui pendidikan seseorang dapat memperkuat aspek spiritual dan intelektualnya demi pembangunan bangsa (Lailatur et al., 2023). Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik aktif dalam mengembangkan potensi mereka. Tujuan utama dari pendidikan adalah terjadinya perubahan perilaku yang disengaja selama proses pembelajaran berlangsung. Untuk menilai pencapaian tujuan tersebut, diperlukan suatu alat ukur, yakni hasil belajar. Hasil belajar merujuk pada kemampuan peserta didik yang diperoleh melalui proses pembelajaran (Nugraha et al., 2020). Mustakim (2020) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah melalui proses penilaian. Sementara itu, Wahyuningsih (2020) menyebutkan bahwa hasil belajar meliputi nilai yang dicapai peserta didik setelah proses pembelajaran, mencakup aspek psikologis, sikap, dan keterampilan yang mencerminkan kualitas kegiatan belajar individu. Hal ini juga relevan dalam pembelajaran matematika.

Matematika merupakan mata pelajaran wajib di tingkat Sekolah Dasar karena mampu mengembangkan kemampuan berpikir dan keterampilan peserta didik, baik dalam pemahaman, penerapan, maupun penalaran konsep matematika. Teresia (2021) menyoroti pentingnya pembelajaran matematika yang efektif, yang membutuhkan penerapan dan media yang mendukung peningkatan keterampilan berpikir peserta didik.

Namun, hasil observasi di kelas II UPT SDN 064974 Medan menunjukkan bahwa capaian belajar matematika masih rendah. Beberapa penyebabnya antara lain kurangnya fokus peserta didik selama pembelajaran, rendahnya minat belajar, serta kesulitan dalam memahami konsep yang disampaikan guru. Hal ini diperburuk dengan penggunaan ceramah yang dominan dan minimnya pemanfaatan media

pembelajaran yang interaktif. Model pembelajaran yang bersifat teacher-centered membuat peserta didik menjadi pasif.

Dari hasil wawancara dengan guru kelas II, diketahui bahwa nilai rata-rata peserta didik dalam pelajaran matematika hanya mencapai 25%, masih di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Dari 23 peserta didik, hanya 1 yang berhasil mencapai nilai tersebut.

Untuk mengatasi permasalahan ini, peneliti menerapkan pembelajaran berbasis permainan. ini bertujuan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menanamkan nilai kerja sama, kompetisi sehat, tanggung jawab, serta kedisiplinan (Miranti & Sanoto, 2023). Gusti (2022) menjelaskan bahwa ini memungkinkan peserta didik menjadi tutor sebaya dan ikut aktif dalam permainan. Menurut Shobirin & Rochmana (2017), ini merupakan bentuk pembelajaran kooperatif yang mendorong peserta didik untuk aktif menjawab pertanyaan dalam kelompok. Tahapan ini mencakup: 1) presentasi, 2) belajar kelompok, 3) permainan, 4) pertandingan, dan 5) pemberian penghargaan (Hikmah et al., 2018).

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah papan pintar perkalian, sebuah alat bantu yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami konsep perkalian secara lebih mudah dan menarik. Media ini meningkatkan partisipasi aktif, minat belajar, serta mengurangi kejenuhan peserta didik dalam pembelajaran matematika (Naufal Faiz et al., 2023).

Efektivitas ini didukung oleh berbagai penelitian. Suryani et al. (2021) mencatat bahwa pada siklus I ketuntasan belajar hanya 43,75%, namun meningkat menjadi 71,875% di siklus II. Faisal Bahreizy & Setyawan (2023) juga menyatakan bahwa ini berdampak positif terhadap hasil belajar matematika. Penelitian Ananda et al. (2023) menunjukkan bahwa rata-rata nilai peserta didik meningkat dari 60 pada siklus I (dengan tingkat ketuntasan 31,8%) menjadi 86 pada siklus II (dengan ketuntasan 81,8%).

Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa rendahnya hasil belajar matematika peserta didik

kelas II di UPT SDN 064974 Medan disebabkan oleh lemahnya pemahaman konsep perkalian serta belum optimalnya penerapan dan media pembelajaran oleh guru. Guru masih mengandalkan ceramah dan pencatatan dalam mengajar, yang menyebabkan kejenuhan pada peserta didik.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar matematika peserta didik melalui penerapan berbasis permainan yang didukung oleh media papan ajaib perkalian. Pendekatan ini bertujuan untuk meninkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik terhadap konsep perkalian melalui pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Diharapkan penerapan ini dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik dan memberikan bukti nyata efektivitas pendekatan tersebut.

**B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Sanoto dalam Felianti & Sanoto (2023), PTK bertujuan untuk melakukan perbaikan, peningkatan, dan perubahan ke arah yang lebih baik sebagai solusi terhadap permasalahan pembelajaran yang terjadi di dalam kelas.

Dalam penelitian ini, masalah yang ditemukan di kelas II mencakup: a) rendahnya hasil belajar peserta didik dalam pelajaran matematika, b) minimnya penggunaan media pembelajaran, c) kurangnya penguasaan dan variasi dalam penerapan pembelajaran, serta d) dominasi ceramah yang digunakan guru. Sebelum penelitian dilakukan, peneliti telah melaksanakan observasi dan wawancara dengan guru kelas guna mengidentifikasi permasalahan tersebut secara lebih mendalam.

Penelitian ini dilakukan di UPT SDN 064974 Medan pada semester II tahun ajaran 2024/2025, dengan subjek penelitian sebanyak 23 peserta didik kelas II, terdiri dari 11 peserta didik laki-laki dan 12 peserta didik perempuan. Pelaksanaan PTK dibagi dalam tiga siklus, dan masing-masing siklus terdiri dari tiga pertemuan. Dalam setiap pertemuan dilakukan implementasi

pembelajaran berbasis permainan yang didukung media papan pintar perkalian, disertai evaluasi untuk mengukur efektivitas tersebut dalam meningkatkan hasil belajar matematika.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan berbasis permainan, yang terdiri dari aktivitas seperti perburuan harta karun, lomba memasak, dan roda keberuntungan "jejak angka" (X1), serta penggunaan media papan pintar perkalian (X2). Sementara itu, variabel terikat adalah hasil belajar matematika peserta didik (Y1).

Untuk teknik pengumpulan data, penelitian ini menggunakan tes yang diberikan pada akhir setiap siklus sebagai alat evaluasi langsung untuk mengetahui pencapaian hasil belajar peserta didik. Analisis data dilakukan dengan menghitung rata-rata nilai hasil belajar serta persentase ketuntasan belajar peserta didik.

Penelitian dianggap berhasil apabila memenuhi indikator berikut: a) nilai rata-rata hasil belajar peserta didik kelas II meningkat dan mencapai nilai minimum KKTP, yaitu 75, dan b) persentase ketuntasan belajar mencapai minimal 80% dari jumlah peserta didik. Penelitian akan dihentikan jika target tersebut tercapai.

## C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan melalui tiga siklus yang masing-masing terdiri dari tahapan *look* (mengamati), *think* (merencanakan), dan *act* (melaksanakan). Sebelum tindakan dimulai, peneliti melakukan observasi awal dalam pembelajaran pra-siklus. Penelitian berlangsung dari tanggal 12 Februari hingga 23 April 2025.

Pada tahap pra-siklus, dilakukan observasi untuk mengidentifikasi kondisi awal hasil belajar matematika peserta didik kelas II. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa tingkat pencapaian peserta didik masih tergolong rendah, di mana sebagian besar belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu nilai minimum 75. Dari total 23 peserta didik, sebanyak 22 peserta didik belum tuntas, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 25%. Temuan ini memperkuat perlunya penerapan strategi pembelajaran yang lebih efektif.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diterapkan pembelajaran berbasis permainan yang dipadukan dengan media papan ajaib perkalian, guna

meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II di UPT SDN 064974 Medan.

Pada tahap *look*, peneliti mengidentifikasi berbagai permasalahan pembelajaran yang ada, di antaranya: a) rendahnya pencapaian hasil belajar peserta didik, b) minimnya penggunaan media pembelajaran, c) kurang bervariasinya yang digunakan, d) masih dominannya satu arah, serta e) guru masih mengandalkan ceramah sebagai utama. Peneliti kemudian melakukan kajian pustaka untuk mendalami variabel-variabel yang relevan.

Pada tahap *think*, peneliti mulai menyusun perencanaan pembelajaran. Rencana tersebut mencakup: 1) penyusunan modul ajar dengan sintaks berbasis permainan, 2) pembuatan media papan pintar perkalian sebagai alat bantu visual, 3) penyusunan LKPD, 4) persiapan instrumen observasi untuk guru dan peserta didik, 5) penyusunan kisi-kisi serta soal evaluasi, dan 6) penyiapan materi ajar.

Tahap *act* dilaksanakan dengan menerapkan pendekatan Teams Games Tournament (TGT). Setiap siklus terdiri dari tiga pertemuan. Dua pertemuan pertama difokuskan pada pelaksanaan pembelajaran aktif, sedangkan pertemuan ketiga digunakan untuk evaluasi hasil belajar melalui soal-soal yang telah disiapkan.

Mengacu pada Slavin (dalam Hikmah et al., 2018), pembelajaran dengan TGT terdiri atas beberapa tahapan: pertama, penyajian kelas, guru menyampaikan materi secara langsung untuk memberikan pemahaman awal. Kedua, belajar kelompok, peserta didik dibagi ke dalam kelompok kecil beranggotakan 4–5 orang untuk mendalami materi. Ketiga, permainan, guru mengajukan pertanyaan untuk menguji pemahaman peserta didik. Keempat pertandingan, dilakukan antar kelompok untuk menilai penguasaan konsep secara kompetitif.dan yang terakhir penghargaan kelompok, diberikan kepada kelompok dengan pencapaian terbaik sebagai bentuk apresiasi.

Setelah pelaksanaan pembelajaran, dilakukan observasi menggunakan lembar instrumen yang telah disiapkan sebelumnya. Observasi ini bertujuan untuk menilai interaksi peserta didik, keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, serta efektivitas yang diterapkan. Data dari hasil observasi menjadi acuan dalam menentukan langkah-langkah pada siklus selanjutnya.

Pada siklus I, hasil observasi terhadap guru menunjukkan rata-rata 58 dengan ketuntasan 35% dari 23 peserta didik terdapat 8 peserta didik yang tuntas. Pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan. Skor guru meningkat menjadi rata-rata 64 dengan ketuntasan 47% dengan 11 peserta didik yang tuntas dan pada siklus III mendapat rata-rata 88

dengan ketuntasan 90% dengan 21 pesertta didik yang tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran semakin efektif dan peserta didik lebih terlibat aktif dalam proses belajar.

Dari hasil evaluasi pada siklus I, ditemukan bahwa mayoritas peserta didik belum mencapai ketuntasan. Dari 23 peserta didik yang mengikuti evaluasi, hanya 35% atau 8 peserta didik yang berhasil mencapai KKTP, sementara 65% atau 15 peserta didik belum tuntas. Nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik adalah 100, sedangkan nilai terendah 10, dengan nilai rata-rata 58%. Variasi ini menggambarkan adanya perbedaan signifikan dalam pencapaian hasil belajar peserta didik selama siklus I.

**Tabel 1 Hasil Nilai Peserta Didik pada Siklus 1**

| **Siklus 1** | | | |
|---|---|---|---|
| Interfal | *Frekuensi* | *Pesentase* | *Keterangan* |
| 10-74 | 15 | 60% | Tidak tuntas |
| 75-100 | 8 | 35% | Tuntas |
| total | 23 | 100% | |
| Rata-rata | | 58 | |
| KKTP | | 75 | |

Pada siklus I, hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik kelas II di UPT SDN 064974 Medan belum mencapai tingkat yang signifikan. Hal ini terlihat dari hasil evaluasi dan observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil analisis pada siklus ini, diketahui bahwa pencapaian indikator kinerja penelitian belum terpenuhi, di mana indikator tersebut mencakup nilai rata-rata hasil belajar minimal sebesar 70 dan tingkat ketuntasan belajar peserta didik minimal 80%.

Namun, pada kenyataannya, hanya 35% dari total peserta didik yang berhasil mencapai KKTP. Pencapaian ini masih jauh dari target yang telah ditetapkan, sehingga menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan pada siklus I belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan dalam strategi pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik pada siklus selanjutnya.

Memasuki siklus II, dilakukan berbagai perbaikan strategi pembelajaran berbasis permainan dengan bantuan papan pintar perkalian. Hasil analisis pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Dari total 23 peserta didik, sebanyak 11 peserta didik berhasil mencapai ketuntasan belajar sesuai dengan standar yang ditetapkan. Meskipun demikian, masih terdapat dua peserta didik yang belum mencapai tingkat ketuntasan.

Rentang nilai yang diperoleh peserta didik pada siklus ini ditemukan bahwa

mayoritas peserta didik belum mencapai ketuntasan. Dari 23 peserta didik yang mengikuti evaluasi, hanya 47% atau 11 peserta didik yang berhasil mencapai KKTP, sementara 53% atau 12 peserta didik belum tuntas. Nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik adalah 100, sedangkan nilai terendah 20, dengan nilai rata-rata 64%. Variasi ini menggambarkan adanya perbedaan signifikan dalam pencapaian hasil belajar peserta didik selama siklus II.

. Oleh karena itu, penelitian ini dihentikan setelah siklus II karena telah memenuhi kriteria keberhasilan yang diharapkan dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas II.

**Tabel 2 Hasil Nilai Peserta Didik pada Siklus 2**

| | **Siklus 2** | | |
|---|---|---|---|
| Interfal | *Frekuensi* | *Pesentase* | *Keterangan* |
| 10-74 | 12 | 53% | Tidak tuntas |
| 75-100 | 11 | 47% | Tuntas |
| total | 23 | 100% | |
| Rata-rata | | 64 | |
| KKTP | | 75 | |

Pada siklus II, hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik kelas II di UPT SDN 064974 Medan belum mencapai tingkat yang signifikan. Hal ini terlihat dari hasil evaluasi dan observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil analisis pada siklus ini, diketahui bahwa pencapaian indikator kinerja penelitian belum terpenuhi, di mana indikator tersebut mencakup nilai rata-rata hasil belajar minimal sebesar 70 dan tingkat ketuntasan belajar peserta didik minimal 80%.

Namun, pada kenyataannya, hanya 47% dari total peserta didik yang berhasil mencapai KKTP. Pencapaian ini masih jauh dari target yang telah ditetapkan, sehingga menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan pada siklus II belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan dalam strategi pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik pada siklus selanjutnya.

Memasuki siklus III, dilakukan berbagai perbaikan strategi pembelajaran berbasis permainan dengan bantuan papan ajaib perkalian. Hasil analisis pada siklus III menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Dari total 23 peserta didik, sebanyak 21 peserta didik berhasil mencapai ketuntasan belajar sesuai dengan standar yang ditetapkan. Meskipun demikian, masih terdapat dua peserta didik yang belum mencapai tingkat ketuntasan.

Rentang nilai yang diperoleh peserta didik pada siklus ini ditemukan bahwa mayoritas peserta didik belum

mencapai ketuntasan. Dari 23 peserta didik yang mengikuti evaluasi, sudah mendapat 90% atau 21 peserta didik yang berhasil mencapai KKTP, sementara 10% atau 2 peserta didik belum tuntas. Nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik adalah 100, sedangkan nilai terendah 50, dengan nilai rata-rata 88%. Variasi ini menggambarkan adanya perbedaan signifikan dalam pencapaian hasil belajar peserta didik selama siklus III. Oleh karena itu, penelitian ini dihentikan setelah siklus III karena telah memenuhi kriteria keberhasilan yang diharapkan dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas III.

**Tabel 3 Hasil Nilai Peserta Didik pada Siklus 3**

| | **Siklus 3** | | |
|---|---|---|---|
| Interfal | *Frekuensi* | *Pesentase* | *Keterangan* |
| 10-74 | 2 | 10% | Tidak tuntas |
| 75-100 | 21 | 90% | Tuntas |
| Total | 23 | 100% | |
| Rata-rata | | 88 | |
| KKTP | | 75 | |

Berdasarkan data pada tabel, diketahui bahwa terdapat 2 peserta didik (10%) yang belum memenuhi kriteria ketuntasan, sementara 21 peserta didik lainnya (90%) telah mencapai tingkat ketuntasan. Persentase ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian telah tercapai.

Temuan ini selaras dengan hasil penelitian Faisal dan Setyawan (2023) yang mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis permainan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Demikian pula, Apriyanto (2023) mengungkapkan bahwa penggunaan media papan pintar perkalian memiliki kontribusi positif terhadap peningkatan prestasi belajar matematika pada peserta didik kelas II.

Berdasarkan uraian hasil dan pembahasan yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis permainan yang dipadukan dengan media papan pintar perkalian terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas II di UPT SDN 064974 Medan. Keberhasilan ini didukung oleh bukti empiris berupa peningkatan rata-rata nilai dan persentase ketuntasan belajar. Dengan demikian, strategi pembelajaran yang diterapkan mampu meningkatkan keterlibatan aktif serta pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran.




Grafik 1 ketuntasan belajar peserta didik tiap siklus.

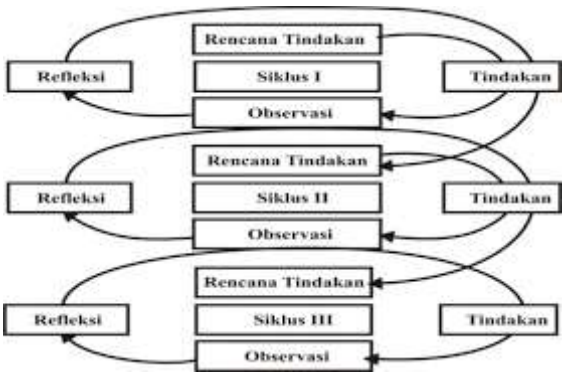
Grafik 1 menunjukkan diagram batang ketuntasan belajar matematika siswa pada setiap siklus tindakan dalam penelitian. Data yang ditampilkan mencerminkan perubahan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar (kategori "Tuntas") dan yang belum mencapai ketuntasan (kategori "Tidak Tuntas") selama tiga siklus.

Pada siklus I, terdapat 15 siswa yang belum tuntas dan 8 siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memahami materi perkalian dengan baik pada tahap awal.

Memasuki siklus II, terjadi peningkatan pada jumlah siswa yang tuntas menjadi 11 siswa, sementara jumlah siswa yang belum tuntas menurun menjadi 12 siswa. Hal ini menunjukkan adanya perbaikan hasil belajar setelah tindakan pertama dilakukan.

Peningkatan signifikan terlihat pada siklus III, di mana jumlah siswa yang tuntas melonjak menjadi 21 siswa, dan hanya tersisa 2 siswa yang belum tuntas. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan yang diterapkan secara bertahap dan sistematis dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa, khususnya dalam materi perkalian.

Secara keseluruhan, grafik tersebut menggambarkan adanya tren positif dalam pencapaian ketuntasan belajar siswa dari siklus I hingga siklus III sebagai hasil dari tindakan perbaikan yang terus dilakukan dalam setiap siklus.




Gambar 2 Desain PTK

Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada penelitian ini mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahapan utama, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tahapan ini dilakukan secara berulang dalam tiga siklus untuk mencapai perbaikan yang maksimal dalam proses pembelajaran.

Pada tahap perencanaan tindakan, peneliti menyusun rancangan pembelajaran berdasarkan identifikasi permasalahan yang ditemukan di kelas. Rancangan tersebut meliputi pemilihan , media, langkah-langkah pembelajaran, dan instrumen penilaian yang akan digunakan.

Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan tindakan, guru sebagai pelaksana menerapkan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun. Dalam tahap ini, proses pembelajaran berlangsung secara nyata di dalam kelas.

Tahap berikutnya adalah observasi, yaitu kegiatan mencatat dan mengamati proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Observasi ini bertujuan untuk memperoleh data mengenai efektivitas tindakan yang diterapkan.

Setelah observasi, dilanjutkan dengan tahap refleksi. Pada tahap ini, peneliti menganalisis hasil observasi untuk mengevaluasi kelebihan dan kekurangan dari pelaksanaan tindakan. Hasil refleksi menjadi dasar untuk perbaikan rencana pada siklus berikutnya.

Siklus PTK ini dilaksanakan secara berkelanjutan. Jika hasil yang diperoleh pada satu siklus belum memuaskan, maka dilakukan siklus berikutnya dengan perbaikan berdasarkan hasil refleksi sebelumnya. Dalam penelitian ini, tindakan dilakukan dalam tiga siklus, sehingga diharapkan dapat memberikan dampak yang optimal terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

## E. Kesimpulan

Dari hasil dan analisis yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa implementasi pembelajaran berbasis permainandengan menggunakan papan pintar perkalian telah berhasil meningkatkan hasil

belajar matematika peserta didik kelas II di UPT UPT SDN 064974 Medan pada semester II tahun pembelajaran 2024/2025. Hasil pengamatan aktivitas guru menunjukkan peningkatan rata-rata skor ketuntasan dari 46% pada siklus I menjadi 64% pada siklus II dan lebih meningkat lagi pada siklus III menjadi 88% Pada waktu yang sama,. Sebelum dimulainya siklus, hanya 25% peserta didik yang mencapai tingkat ketuntasan, dengan 6 peserta didik yang berhasil mencapainya dan 18 peserta didik lainnya belum, dengan rata-rata nilai 46%. Namun, setelah implementasi siklus I, terjadi peningkatan rata-rata nilai peserta didik menjadi 58%, yang kemudian meningkat lagi pada siklus II menjadi 64 dan di siklus III menjadi 88%. Dari total 23 peserta didik, 88% atau 21 peserta. Hal ini mengindikasikan bahwa strategi yang diterapkan berhasil mencapai tujuan dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik di UPT UPT SDN 064974 Medan .

Kesimpulan akhir yang diperoleh dalam penelitian dan saran perbaikan yang dianggap perlu ataupun penelitian lanjutan yang relevan.

## DAFTAR PUSTAKA

**Buku :**

Sigit, P. D. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*.

Teresia, W. (2021). *Asesmen Nasional 2021*. Depok: Guepedia.

Wahyuningsih, E. S. (2020). *Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Peserta didik*. Yogyakarta: CV Budi Utama.

**Artikel in Press :**

Gusti, A. R. (2022). *Pengaruh Pembelajaran Berbasis permainan Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Materi Sistem Peredaran Darah Untuk Peserta didik Kelas VIII Di SMPN 18 Kota Bengkulu*. Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.

**Jurnal :**

Ananda, V., Baiq, M., & Dewi, N. K. (2023). *Peningkatan Hasil Belajar Perkalian Pada Mata Pelajaran Matematika Menggunakan Media Papan Pintar di Kelas II SDN 15 Mataram*. Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia, 3(2), 96–100.

Apriyanto, E. H. (2023). *Matematika Pada Materi Perkalian Peserta didik Kelas 2 SD Negeri Purwodadi 02 Dengan Media Papan*. JGURUKU: Jurnal Penelitian Guru, 1, 176–183.

Faisal, B. M., & Setyawan, A. (2023). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Melalui berbasis permainan (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV di SDN Dinoyo*. Jurnal Pendidikan Dan Keguruan, 1(4), 246–258.

Felianti, E. S., & Sanoto, H. (2023). *Penerapan Problem Based Learning dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran IPA SD*. JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 6(9), 7404–7413.

Hikmah, M., Anwar, Y., & Riyanto. (2018). *Penerapan Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang*. Jurnal Pembelajaran Biologi, 5(1), 56–73.

Lailatur, R. I., Husni, W., Nuroso, H., & Tri, H. E. (2023). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Problem Based Learning Berbantuan Media Puzzle Pecahan Pada Peserta didik Kelas IIc Di SDN Sarirejo*. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9(2), 4257–4265.

Miranti, I. S., & Sanoto, H. (2023). *Implementasi Pembelajaran Kooperatif Tipe Berbasis permainan Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta didik Kelas IV SD Negeri Pulutan 02 Salatiga*. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, 9(4), 2647–2657.

Mustakim. (2020). *Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 pada Mata Pelajaran Matematika*. Al Asma: Journal of Islamic Education, 2(1).

Naufal, F. I., Nurhidayah, I., Hepta, S. N., Jamaludin, U., Setiawan, S., & Sultan, A. T. U. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Papan Perkalian Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Peserta didik Kelas 2 SDN Taktakan 2*. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 9(18), 348–352.

Nugraha, S. A., Sudiatmi, T., & Suswandari, M. (2020). *Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV*. Jurnal Inovasi Penelitian, 1(3), 265–276.

Shobirin, M., & Rochmana, S. (2017). *Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Melalui Pembelajarsan Teams Games Tournaments Pada Materi Benda Dan Sifatnya*. Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 3(2), 91.

Suryani, A., Suarjana, I. M., & Artini, H. (2021). *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Berbasis Permainan (Teams Games Tournament) Berbantuan Cara Sengkedan dan Bernyanyi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Faktor dan*

*Kelipatan*. Indonesian Gender and Society Journal, 1(1), 29–34.