

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI SIFAT-SIFAT
BANGUN DATAR MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN
INTERAKTIF DAN GAME EDUKASI WORDWALL DI SD NEGERI LAWANGAN
DAYA 2 PAMEKASAN**

Lia Novita Sari¹, Budiyono², Elviera Febriani³

^{1,2,3}Universitas Negeri Surabaya, Guru Sekolah Dasar³

¹ppg.lianovitasari74@program.belajar.id, ²budiyono@unesa.ac.id,

³elvierafebriani32@guru.sd.belajar.id

ABSTRACT

The research aims to improve mathematics learning outcomes regarding the properties of flat shapes in class IV of Lawangan Daya 2 Pamekasan Elementary School, which consists of 27 students. The type of research is classroom action research with a quantitative approach using 4 activity stages. The results of this research are: 1) the average class score at the pre-cycle stage is 48 with a completion percentage of 33%; 2) the average class score in cycle 1 increased by 66 with a completion percentage of 63%; 3) the average class score in cycle 2 increased again by 87 with a completion percentage of 96%. Based on the results of the research above, it can be concluded that the use of interactive learning video media and worwall educational games can improve mathematics learning outcomes regarding the properties of flat shapes in class IV at SDN Lawangan Daya 2 Pamekasan.

Keywords: learning outcomes, properties of flat shapes, interactive learning video media, wordwall educational games.

ABSTRAK

Penelitian bertujuan sebagai peningkatan hasil belajar matematika materi sifat-sifat bangun datar di kelas IV SD Negeri Lawangan Daya 2 Pamekasan sejumlah 27 peserta didik. Jenis penelitiannya menerapkan penelitian Tindakan kelas melalui pendekatan kuantitatif menggunakan 4 tahapan kegiatan. Hasil temuan ini yaitu: 1) rata-rata nilai kelas dalam tahapan pra siklus sebesar 48 dengan presentase ketuntasan senilai 33%; 2) rata-rata nilai kelas pada siklus 1 naik sejumlah 66 dalam presentase ketuntasannya ada 63%; 3) rata-rata nilai kelas pada siklus 2 mengalami peningkatan lagi sebesar 87 melalui presentase ketuntasannya ada 96%. Sesuai dengan hasil temuan yang diperoleh, disimpulkan bahwa penerapan media video pembelajaran interaktif dan game edukasi worwall bisa memberikan peningkatan hasil pembelajaran matematika materi sifat-sifat bangun datar di kelas IV SDN Lawangan Daya 2 Pamekasan.

Kata Kunci: hasil belajar, sifat-sifat bangun datar, media video pembelajaran interaktif, game edukasi wordwall.

A. Pendahuluan

Dalam dunia pendidikan seorang guru menjadi sebuah komponen utama yang berlangsungnya proses pembelajaran di kelas, di mana seorang guru harus mampu mengikuti perkembangan teknologi digital untuk memperbaiki dan mambantu proses pembelajaran. Teknologi digital ini memiliki peran menjadi media pembelajaran untuk menyampaikan sebuah materi. Media pembelajaran merupakan unsur penting dan tidak terpisahkan padaproses pembelajaran agar bisa mewujudkan tujuan belajar sesuai harapan menurut Juhaeni dalam (Septiani & Santi, 2022). Namun pendidik harus memperhatikannya sebelum menggunakan media pembelajaran dan harus memperhatikan lingkungan seperti kondisi dan karakteristik peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran (Widianto et al., 2021)

Menurut Heinich, media pembelajaran bertujuan sebagai alat untuk menjelaskan pesan dan informasi yang bertujuan dalam mengajarkan konsep-konsep

pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang baik dan relevan melalui materi pembelajaran dapat memperbaiki hasil belajar peserta didik dan memudahkan pemahaman mereka terhadap pengetahuan baru (Putra & Milenian, 2021). Contoh media pembelajaran yang bisa diterapkan ialah video pembelajaran interaktif dan pemaian edukatif seperti wordwall.

Pemanfaatan media pembelajaran berupa video pembelajaran interaktif dan game edukasi wordwall ini bisa memperbaiki kemampuan konsentrasi dan meningkatkan hasil belajar peserta didik terkhusus dalam mata pelajaran matematika dan materi sifat-sifat bangun datar pada kelas IVC di SD Negeri Lawangan Daya 2 Pamekasan. Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang memerlukan kosentrasi tinggi dan cara penyajian materi yang mudah dipahami oleh peserta didik, maka, guru perlu melakukan pemilihan dan menggunakan media pembelajaran yang berdasarkan keperluan belajar

siswa untuk mewujudkan tujuan belajar yang diharapkan.

Dari hasil observasi pada kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) II pada peserta didik kelas IVC di SD Negeri Lawangan Daya 2 Pamekasan menemukan beberapa permasalahan pembelajaran di kelas, terutama pada saat guru menjelaskan tentang pelajaran matematika materi sifat-sifat bangun datar. Mengenai permasalahan yang pertama, dari segi isi materi sifat-sifat bangun datar mempunyai isi atau penjelasan yang cukup padat untuk dijabarkan sehingga guru lebih mudah menggunakan metode ceramah. Kedua penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi dengan menggunakan bahan ajar dan papan tulis sehingga membuat peserta didik merasa bosan untuk mendengarkannya dan ketiga hasil belajar peserta didik ada pada bawah kriteria minimal ketuntasan pada mata pelajaran matematika materi sifat-sifat bangun datar.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, peneliti bisa memberikan kesimpulan bahwa penerapan media belajar yang interaktif dapat dijadikan

sebagai alternatif pemecahan permasalahan yang muncul. Media pembelajaran interaktif seperti video pembelajaran interaktif dan game edukasi wordwall bisa memperbaiki hasil belajar siswa. Media pembelajaran interaktif ini bisa memadukan unsur interaktif suara, gambar, gerakan dan teks dalam sifat interaktif untuk menjelaskan sebuah materi yang akan disampaikan (Wardani dan Syofyan, 2018:373). Pada penggunaan media pembelajaran berupa video pembelajaran interaktif, harus terjadi hubungan interaktif atau timbal balik dari penerapan medianya. Selain penggunaan media video pembelajaran interaktif, game edukasi berupa wordwall dapat meningkatkan antusias peserta didik dalam pembelajaran.

Wordwall adalah sebuah situs web yang menawarkan banyak model penilaian pembelajaran yang berbeda. Menurut Halik dalam (Nisaa & Renoningtyas, 2021), situs ini berfungsi untuk membuat permainan kuis yang tidak membosankan. Wordwall dirancang untuk membantu guru dalam membuat materi pembelajaran berbasis teknologi.

Game edukasi ini memberikan dukungan pada perkembangan kognitif peserta didik dan pengurangan rasa bosan saat menyelesaikan tugas. Penelitian terdahulu menjelaskan bahwa implementasi game edukasi wordwall bisa memperbaiki minat belajar peserta didik, dapat dilihat dengan peningkatan hasil belajarnya (Dotutinggi, dkk. 2023). Maka dari itu, peneliti menerapkan PTK berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Sifat-Sifat Bangun Datar Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif Dan Game Edukasi Wordwall Di Sd Negeri Lawangan Daya 2 Pamekasan”.

A. Metode Penelitian

Metode penelitian yang diterapkan yakni penelitian Tindakan kelas melalui pendekatan kuantitatif. Penelitian Tindakan kelas ialah suatu penelitian yang memiliki tujuan untuk menganalisa ketidakmampuan belajar dan perencanaan perbaikan pembelajaran yang berlangsung (Sanjaya 2016). Penelitian dilakukan di tanggal 17 April 2024 dan di akhiri pada tanggal 23 April 2024 yang berlokasi di SD Negeri Lawangan Daya 2 Pamekasan, Kabupaten

Pamekasan, Madura, Jawa Timur. Subjek pada penelitian ini berjumlah 27 peserta didik kelas IVC. Dalpada temuan ini peneliti menerapkan instrument tes dan Teknik pengumpulan data wawancara. Analisis data bersifat deskriptif untuk mengidentifikasi peningkatan hasil belajar peserta didik.

Peneliti menerapkan model PTK Kemmis dan Taggart yang terdiri atas dari empat tahapan (Hopkins, 2011:91). Tahapan pertama adalah perencanaan, di mana peneliti mengidentifikasi masalah dan merancang Solusi sebelum melakukan Tindakan di kelas terhadap peserta didik. Tahapan kedua adalah mengaplikasikan rencana yang sudah dibuat untuk kegiatan pembelajaran di kelas. Tahapan ketiga adalah pengamatan, di mana peneliti berperan sebagai pengamat selama proses pembelajaran yang mengukur Tingkat perhatian dan ketertarikan peserta didik terhadap materi yang akan diajarkan. Tahap keempat adalah refleksi, yang melibatkan peninjauan kembali seluruh proses dari perencanaan hingga pengamatan untuk menganalisis kesalahan yang

terjadi dan memperbaikinya di siklus berikutnya.

B. Hasil Penelitian

Peneliti menerapkan jenis penelitian Tindakan kelas dan menggunakan tiga siklus pembelajaran. Sebelum melaksanakan kegiatan penelitian, peneliti melakukan Tindakan pra siklus untuk mengetahui keadaan dan kondisi hasil belajar peserta didik kelas IVC di sekolah tersebut. Hasil penelitian beberapa siklus diuraikan berikut ini.

Kegiatan penelitian ini meliputi kegiatan pra siklus, siklus 1 dan siklus 2, peneliti memperoleh hasil belajar peserta didik berupa hasil tes formatif. Hasil pengumpulan data peserta didik pada kegiatan pra siklus dengan menggunakan lembar soal tes formatif. Peserta didik memperoleh nilai rata-rata senilai 48 melalui presentase ketuntasan KKM senilai 33%. Artinya pada saat proses pelaksanaan tindakan pra siklus dari jumlah 27 peserta didik, ada 18 peserta didik yang memperoleh skor di bawah KKM. sesuai hasil tersebut bisa disimpulkan bahwa peserta didik tersebut belum mewujudkan

ketuntasan pada pembelajarannya sehingga pembelajaran yang dilaksanakan perlu ditingkatkan, baik dalam desain pembelajaran ataupun penggunaan media pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan peserta didik pada siklus 1 dan siklus 2, ditentukan penilaia hasil belajar peserta didik pada table berikut.

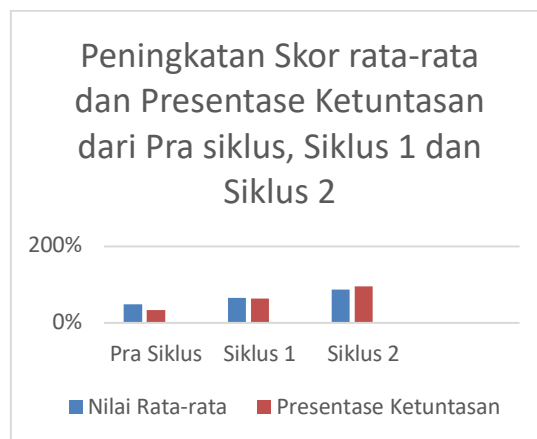
Tabel 1 Presentase hasil belajar peserta didik SD Negeri Lawangan Daya 2

Aktivitas Penelitia n	Nilai Rata -rata	Presentase Ketuntasa n	Peningkata n
Pra Siklus	48	33%	Terdapat peningkatan hasil ketuntasan dari kegiatan pra siklus dengan siklus 1 sebesar 30%
Siklus 1	66	63%	
Siklus 2	87	96%	Pada siklus 1 dengan siklus 2 ada perbaikan hasil ketuntasan peserta didik sebesar 33%

Berdasarkan table di atas, nilai rata-rata pada kegiatan pra siklus dengan kegiatan siklus 1 mengalami kenaikan sebesar 16% dengan ketuntasan sebesar 30%. Artinya pada saat pelaksanaan kegiatan siklus 1 peserta didik sudah melakukan perbaikan atau meningkatkan hasil belajar dari kegiatan prasiklus dengan ada perbaikan dari rancangan pembelajaran dan media pembelajaran yang telah digunakan. Jumlah peserta didik tercatat bisa meningkatkan hasil belajar sejumlah 17 peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM. sesuai hasil tersebut maka kesimpulannya peserta didik yang pembelajarannya belum tuntas perlu melakukan refleksi agar dapat meningkat dalam siklus 2.

Kegiatan siklus 2 melibatkan peneliti untuk melakukan refleksi pembelajaran dan peningkatan hasil belajar siswa daripada siklus 1. Hasil yang dicapai pada siklus 2 adalah peningkatan nilai rata-rata peserta didik sebesar 21% dibandingkan siklus 1. Dengan nilai ketuntasan dengan skor di atas KKM sebesar 96%. Berdasarkan hasil yang diperoleh bisa diberikan kesimpulan, hasil pembelajaran siswa mengalami

peningkatan setelah menerapkan media video pembelajaran interaktif dan game edukasi wordwall. Grafik di bawah ini menggambarkan peningkatan hasil belajar peserta didik dari pra siklus, siklus 1 ke siklus 2.



Grafik 1 Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik SD Negeri Lawangan Daya 2 Pamekasan

C. Pembahasan

Media video pembelajaran interaktif dan game edukasi wordwall bisa melakukan peningkatan konsentrasi peserta didik dan menarik perhatian mereka pada proses pembelajaran. Penerapan media video pembelajaran interaktif dan game edukasi wordwall belum pernah diterapkan guru di sekolah sebelumnya. Ini bisa disesuaikan pada hasil wawancara dengan guru di kelas IVC yang pada proses pembelajaran biasanya menerapkan metode ceramah, dan

media yang diterapkan hanya buku teks atau bahan ajar serta papan tulis. Penerapan media pembelajaran berupa video pembelajaran interaktif dan game edukasi ini memberikan pengalaman baru pada saat proses belajar mengajar sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan. Pada saat penggunaan media video interaktif dan game edukasi peserta didik sangat senang dan mengikuti pembelajaran dengan focus.

Setelah melaksanakan proses pembelajaran, evaluasi pemahaman peserta didik dilakukan melalui tes formatif untuk mengukur peningkatan hasil belajar matematika pada materi sifat-sifat bangun datar menggunakan video pembelajaran interaktif dan game edukasi wordwall. Hasil analisis data menunjukkan bahwa skor hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari pra-siklus ke siklus 1 dan siklus 2. Rata-rata skor hasil belajar pada pra-siklus adalah 48%, selanjutnya naik 66% pada siklus 1 berkat perbaikan pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran. Pada siklus 2, rata-rata skor meningkat lagi menjadi 87%, karena refleksi dari siklus 1 digunakan untuk

perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya. Menurut Purwati (2021), penerapan media pembelajaran interaktif seperti video interaktif meningkatkan hasil belajar peserta didik dan meningkatkan aktivitas pembelajaran di kelas. Ini sesuai pada pernyataan Izzudin (2013) bahwa penggunaan media interaktif dapat memberikan hasil belajar yang lebih baik dan mempercepat proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Sesuai hasil temuan yang telah dilakukan, penggunaan media video pembelajaran interaktif dan game edukasi wordwall pada proses pembelajaran matematika materi sifat-sifat bangun datar kelas IVC SD Negeri Lawangan Daya 2 Pamekasan bisa memberikan peningkatan hasil belajar peserta didik, bisa diberikan kesimpulannya:

Pertama, penerapan media video pembelajaran interaktif untuk pembelajaran matematika materi sifat-sifat bangun datar bisa memberikan peningkatan hasil pembelajaran peserta didik. Pada pelaksanaan pra siklus, guru hanya memberikan ceramah dan media yang diterapkan

yakni papan tulis, dan buku pelajaran, sehingga peserta didik merasa bosan dan tidak dapat berkonsentrasi dalam belajar. Pada kegiatan pembelajaran siklus 1 di kelas telah menerapkan media pembelajaran interaktif, dengan penerapan media pembelajaran interaktif peserta didik mulai antusias terhadap kegiatan pembelajaran dan hasil belajar meningkat.

Kedua, hasil peimplementasian media pembelajaran interaktif memperoleh hasil belajar yang meningkat pada kegiatan siklus 1 dan siklus 2. Hasil ketutasan yang didapat yaitu sebesar 63% untuk siklus 1 dan 96% untuk siklus 2. Dengan hasil belajar yang terus meningkat maka dapat dinyatakan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berupa video pembelajaran interaktif dan game edukasi wordwall bisa memberikan peningkatan hasil belajar peserta didik dan kegiatan para siswa di dalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

Dotutinggi, dkk. (2023). Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Pada Hasil Belajar Peserta didik Terhadap

Pembelajaran Peserta didik di Sekolah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: DIKMAS*, 3(2), 363-368.

<https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas/article/view/1955>

Hopkins, D. (2011). *Panduan Guru Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Izzudin, Ahmad Maulana, Masugino, dan Agus Suharmanto. "Efektivitas penggunaan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan hasil belajar praktik service engine dan komponen-komponennya." *Automotive Science and Education Journal* 2, no.2 (2013).

<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/asej/article/view/1910>

Juhaeni, dkk. (2023). Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Peserta didik Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches* 3, no.2.

<https://doi.org/10.53621/jjider.v3i2.225>

- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. <https://jurnal.iicet.org/index.php/jpgi/article/view/2035>
- Purwati, D., Nur Prasetia Nugroho SMA, A. N., & Negeri Yogyakarta, U. (2018). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Sejarah Berbasis Google Formulir Di SMAN 1 Prambanan. *ISTORIA: Jurnal Pendidikan dan Sejarah*, 14(1). <https://doi.org/10.21831/ISTORIA.V14I1.19398>
- Putra, A., & Milenia, I. F. (2021). Systematic Literature Review: Media Komik dalam Pembelajaran Matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 30. <https://doi.org/10.33365/jm.v3i1.951>
- Sanjaya, W. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Prenadamedia.
- Wardani, R. K., & Syofyan, H. (2018). Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371-381. DOI: <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4-16154>.
- Widianto, E., Anisnai, A., Sasami, A. N., & Rizkia, E. F. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Tekonologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2 (2), 213-224. https://www.researchgate.net/publication/353964141_PEMANFAATAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_BERBASIS_TEKNOLOGI_INFORMASI