

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MELALUI PEMBELAJARAN
BERDIFERENSIASI DENGAN GAME INTERAKTIF EDUCAPLAY PADA
MATERI PECAHAN KELAS II SDN SUNYARAGI 1**

Shokhifah¹, Ikariya Sugesti²

¹PPG PGSD Universitas Muhammadiyah Cirebon

²FKIP Universitas Muhammadiyah Cirebon

¹Shokhifah266@gmail.com, ²ikariya.sugesti@umc.ac.id,

ABSTRACT

This study is a Classroom Action Research (CAR) aimed at improving the learning outcomes of second-grade students at SDN Sunyaragi 1 in the topic of fractions through the implementation of differentiated instruction based on learning styles with the support of the interactive media platform Educaplay. The research was conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages. In the pre-cycle stage, the researcher conducted initial cognitive and non-cognitive assessments to identify students' learning styles. In Cycle I, the instruction was still general without differentiation, and the Educaplay content was limited. In Cycle II, the researcher implemented differentiated learning based on visual, auditory, and kinesthetic styles, along with enriched content and exercises on Educaplay. The results showed an increase in learning mastery from 18.52% in the pre-cycle to 62.96% in Cycle I, and a significant improvement to 88.89% in Cycle II. These findings indicate that differentiated instruction supported by Educaplay effectively enhances student learning outcomes in the topic of fractions.

Keywords: Learning outcomes, differentiated instruction, learning styles, Educaplay, fractions.

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II SDN Sunyaragi 1 pada materi pecahan melalui penerapan pembelajaran berdiferensiasi berbasis gaya belajar dengan bantuan media interaktif Educaplay. Penelitian dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap pra-siklus, peneliti melakukan asesmen awal kognitif dan nonkognitif untuk mengidentifikasi gaya belajar peserta didik. Pada siklus I, pembelajaran masih bersifat umum dan belum menerapkan diferensiasi, serta soal pada media Educaplay masih terbatas. Sedangkan pada siklus II, peneliti menerapkan pembelajaran berdiferensiasi berdasarkan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik, serta memberikan variasi soal pada Educaplay. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar dari 18,52% pada pra-siklus menjadi 62,96% pada siklus I, dan meningkat signifikan menjadi 88,89% pada

siklus II. Hasil ini membuktikan bahwa penerapan pembelajaran berdiferensiasi dengan bantuan media interaktif Educaplay efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pecahan.

Kata Kunci: Hasil belajar, pembelajaran berdiferensiasi, gaya belajar, Educaplay, pecahan.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembangunan bangsa dan sangat berperan dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan yang ideal tidak hanya menekankan pada aspek pengetahuan, tetapi juga mencakup pengembangan keterampilan, sikap, dan nilai-nilai agar individu mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman (Afifah, Wahyudi, & Setiawan, 2019). Dalam proses pembelajaran, interaksi antara guru dan peserta didik menjadi kunci keberhasilan pendidikan, seperti yang diungkapkan oleh Ki Hajar Dewantara bahwa guru hendaknya menjadi teladan dalam pikiran, sikap, dan tindakan bagi peserta didiknya.

Salah satu tantangan dalam pembelajaran di sekolah dasar adalah mengajarkan matematika, khususnya materi pecahan. Banyak peserta didik yang merasa kesulitan dalam memahami konsep pecahan karena sifatnya yang abstrak. Hal ini

menyebabkan mereka kurang tertarik dan tidak percaya diri dalam mengerjakan soal-soal matematika. Hasil observasi awal di kelas II SDN Sunyaragi 1 yang berjumlah 27 peserta didik menunjukkan bahwa hasil belajar matematika, khususnya pada materi pecahan, masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Kondisi tersebut diduga disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat satu arah (*teacher-centered*) dan belum mengakomodasi perbedaan gaya belajar peserta didik. Dalam kelas yang heterogen, setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda, seperti visual, auditori, dan kinestetik. Irawati (2021) menyebutkan gaya belajar terbukti berpengaruh pada hasil dan prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang mampu mengakomodasi keberagaman tersebut, yakni pembelajaran berdiferensiasi. Pembelajaran

berdiferensiasi memungkinkan guru untuk merancang pengalaman belajar berdasarkan kesiapan, minat, dan profil belajar siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih personal dan efektif (Faiz, Pratama, & Kurniawaty, 2022).

Untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran berdiferensiasi, dibutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Salah satu media yang relevan dengan perkembangan teknologi abad ke-21 adalah platform *Educaplay*. Platform ini menyediakan berbagai fitur permainan edukatif seperti kuis, teka-teki silang, dan permainan interaktif lainnya yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran (Cahyono, 2017). Penggunaan media interaktif seperti *Educaplay* terbukti dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik (Fernanda, Roosyanti, & Susanti, 2024). Penelitian milik Wita Safitri, dkk (2024) juga menunjukkan bahwa penerapan *Educaplay* dalam pembelajaran dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa secara signifikan.

Dalam Kurikulum Merdeka, guru didorong untuk memberikan pembelajaran yang sesuai dengan

kebutuhan dan karakteristik peserta didik, salah satunya melalui pendekatan pembelajaran berdiferensiasi. Gaya belajar yang beragam harus direspons dengan strategi pengajaran yang fleksibel dan adaptif. Guru dapat melakukan asesmen awal untuk mengenali kebutuhan peserta didik, kemudian merancang pembelajaran yang sesuai. Hal ini sangat penting terutama dalam materi pecahan, yang sebaiknya diajarkan melalui media konkret atau visual yang memungkinkan peserta didik melakukan eksplorasi dan pemahaman secara langsung.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti merasa perlu melakukan penelitian tindakan kelas melalui penerapan pembelajaran berdiferensiasi berbasis gaya belajar dengan bantuan game interaktif *Educaplay* pada materi pecahan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II SDN Sunyaragi 1. Penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif, menyenangkan, serta bermakna.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yakni sebuah metode sistematis dan reflektif yang dirancang untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran melalui tindakan nyata yang dilakukan oleh guru sebagai pelaku utama (Mukhlis, 2000). PTK dipilih karena bertujuan untuk memperbaiki serta meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui tindakan nyata dan reflektif yang dilakukan langsung oleh guru (Asikin, Anwar, & Pujiadi, 2009). Penelitian ini dilaksanakan di kelas II SDN Sunyaragi 1 dengan jumlah peserta didik sebanyak 27 peserta didik pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, tepatnya pada bulan Februari hingga April 2025. Materi yang diajarkan dalam penelitian ini adalah pecahan dalam mata pelajaran Matematika, dengan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi berbasis gaya belajar dan dibantu oleh media pembelajaran game interaktif *Educaplay*.

Model tindakan dalam penelitian ini mengacu pada model Kurt Lewin yang terdiri atas empat tahapan utama, yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi

(*reflecting*) (Arikunto, 2010).

Penelitian dilakukan dalam dua siklus, dan setiap siklus terdiri dari dua pertemuan pembelajaran. Pada tahap perencanaan, peneliti merancang perangkat pembelajaran berdasarkan hasil observasi awal serta asesmen awal, yang meliputi modul ajar, bahan ajar, LKPD, instrumen asesmen, dan media pembelajaran digital menggunakan *Educaplay*. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan mengimplementasikan rencana pembelajaran yang telah disusun, dengan peneliti bertindak sebagai guru yang menerapkan pembelajaran berdiferensiasi berdasarkan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Pada tahap observasi, dilakukan pencatatan terhadap aktivitas belajar siswa dan keterlibatan mereka selama pembelajaran berlangsung. Sementara itu, tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi keberhasilan tindakan yang telah dilaksanakan serta merancang tindak lanjut yang diperlukan untuk siklus berikutnya (Arikunto, 2010).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari instrumen tes dan non-tes. Instrumen tes berupa soal pilihan ganda sebanyak 10 soal

dan isian singkat sebanyak 5 soal yang diberikan kepada peserta didik untuk mengukur hasil belajar secara kognitif setelah pembelajaran berlangsung. Sedangkan instrumen non-tes berupa observasi yang dilakukan selama pembelajaran berlangsung. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Nilai hasil belajar siswa dihitung dengan membandingkan skor yang diperoleh dengan skor maksimal, menggunakan rumus:

$$\text{Presentase Hasil Belajar} = \frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria ketuntasan minimal dalam penelitian ini berdasarkan KKM mata pelajaran Matematika di kelas II SDN Sunyaragi 1 yaitu 75. Ketuntasan minimal klasikal tercapai apabila 80% dari peserta didik yang berada di dalam kelas tersebut memperoleh nilai ≥ 76 . (Trianto, 2007). Persentase ketuntasan klasikal Hasil belajar peserta didik dapat ditentukan dengan rumus:

$$\text{Presentase Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Jumlah Siswa yang Tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100\%$$

Kategori kualitas hasil belajar diklasifikasikan berdasarkan rentang persentase sebagai berikut.

Tabel 1 Presentase Ketuntasan Klasikal

Skor (%)	Kategori
90 – 100	Sangat Baik
80 – 89	Baik
70 – 79	Cukup
60 – 69	Kurang
< 60	Sangat Kurang

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di kelas II SDN Sunyaragi 1 tahun ajaran 2024/2025. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pecahan melalui penerapan pembelajaran berdiferensiasi berbasis gaya belajar dengan bantuan media interaktif Educaplay.

Pra-Siklus

Tahap pra-siklus bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi awal kemampuan peserta didik sebelum tindakan pembelajaran diterapkan. Pada tahap ini, peneliti melakukan asesmen awal kognitif dan nonkognitif

untuk mengidentifikasi gaya belajar peserta didik, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Selanjutnya, peserta didik diberikan tes awal untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka terhadap materi pecahan. Hasilnya menunjukkan bahwa hanya 5 dari 27 peserta didik (18,52%) yang mencapai nilai di atas KKM (75), sementara 22 peserta didik (81,48%) belum tuntas.

Tabel 2 Presentase Hasil Belajar Pra-Siklus

Kategori	Frekuensi	Persentase
Tuntas ($\geq$ 75)	5	18,52%
Belum Tuntas	22	81,48%
Jumlah	27	100%

Siklus I

Pada siklus I, peneliti belum menerapkan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi. Seluruh peserta didik mengikuti proses pembelajaran menggunakan media Educaplay, namun tanpa memperhatikan perbedaan gaya belajar. Selain itu, jumlah soal pada platform Educaplay masih terbatas, sehingga aktivitas peserta didik dalam menjawab latihan juga belum optimal. Hasil tes formatif menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan pra-siklus, di mana 17 peserta didik (62,96%) mencapai nilai tuntas,

sementara 10 peserta didik (37,04%) belum mencapai KKM.

Tabel 3 Presentase Hasil Belajar Siklus I

Kategori	Frekuensi	Persentase
Tuntas ($\geq$ 75)	17	62,96%
Belum Tuntas	10	37,04%
Jumlah	27	100%

Siklus II

Pada siklus II, peneliti mulai menerapkan pembelajaran berdiferensiasi berdasarkan gaya belajar peserta didik. Peneliti juga memberikan diferensiasi konten dalam penyampaian materi, yaitu: Visual (PPT dan video pembelajaran), Auditori (penjelasan langsung dan lagu edukatif), serta Kinestetik (praktik langsung menggunakan media pecahan). Selain itu, peneliti juga menambahkan jumlah soal dalam game interaktif Educaplay. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan: 24 peserta didik (88,89%) mencapai ketuntasan dan hanya 3 peserta didik (11,11%) belum mencapai nilai KKM.

Tabel 4 Presentase Hasil Belajar Siklus II

Kategori	Frekuensi	Persentase
Tuntas ($\geq$ 75)	24	88,89%
Belum Tuntas	3	11,11%
Jumlah	27	100%

Data tersebut menunjukkan peningkatan hasil belajar yang

konsisten pada setiap siklus, dengan lonjakan tertinggi terjadi pada siklus II setelah diterapkannya pendekatan berdiferensiasi.

Tabel 5 Perbandingan Hasil Belajar

Tahap	Tuntas	Persentase Tuntas	Belum Tuntas	Persentase Belum Tuntas
Pra-Siklus	5	18,52%	22	81,48%
Siklus I	17	62,96%	10	37,04%
Siklus II	24	88,89%	3	11,11%

Penerapan pembelajaran berdiferensiasi berbasis gaya belajar terbukti memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Pada siklus I, penggunaan media Educaplay secara umum tanpa diferensiasi belum sepenuhnya menjawab kebutuhan belajar peserta didik yang memiliki gaya belajar berbeda. Namun, ketika diferensiasi konten diterapkan pada siklus II dengan penyesuaian media dan strategi sesuai gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik terjadi peningkatan tajam dalam ketuntasan belajar.

Media Educaplay sebagai bagian dari inovasi pembelajaran berbasis teknologi berperan besar dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Dengan

format kuis, game, dan latihan interaktif, peserta didik menjadi lebih aktif dalam memahami konsep pecahan. Penambahan soal pada siklus II juga berkontribusi dalam memperkuat penguasaan konsep melalui latihan yang bervariasi.

Temuan ini didukung oleh penelitian Wita Safitri (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media Educaplay dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar secara signifikan. Selain itu, pembelajaran berdiferensiasi seperti yang disarankan oleh Faiz, dkk (2022) dan Irawati (2021) terbukti mampu menjawab tantangan keberagaman gaya belajar di kelas, sehingga siswa merasa lebih nyaman dan percaya diri dalam belajar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kombinasi antara pembelajaran berdiferensiasi dan media digital interaktif seperti Educaplay efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa sekolah dasar, khususnya dalam materi matematika seperti pecahan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian dapat

disimpulkan bahwa penerapan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi dengan bantuan game edukasi Educaplay efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik pada materi pecahan di kelas II SDN Sunyaragi 1. Setelah pelaksanaan tindakan dalam dua siklus terjadi peningkatan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik dari pra-siklus ke siklus II. Pada pra-siklus, hanya 18,52% peserta didik yang mencapai KKM. Setelah tindakan pada siklus I, ketuntasan meningkat menjadi 62,96%. Kemudian, pada siklus II, setelah penerapan pembelajaran berdiferensiasi dan penambahan konten dalam Educaplay, ketuntasan belajar mencapai 88,89%, yang berarti melebihi target ketuntasan klasikal minimal 80%.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, E. P., Wahyudi, & Setiawan, Y. (2019). Efektivitas Problem Based Learning dan Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik Kelas V dalam Pembelajaran Matematika. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 95-107.
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asikin, Anwar, M. K., & Pujiadi. (2009). *Cara Cepat & Cerdas Menguasai Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Bagi Pendidik*. Semarang: Manunggal Karso.
- Cahyono, A. E. (2017). Pengembangan perangkat pembelajaran dengan model PBL berorientasi pada kemampuan berpikir kreatif dan inisiatif siswa. *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1-11.
- Faiz, A., Pratama, A., & Kurniawaty, I. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Program Guru Penggerak pada Modul 2.1. *Jurnal Basicedu*, 2846 - 2853.
- Fernanda, N., Roosyanti, A., & Susanti, R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media Educaplay di Kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya. *Journal of Science and Education Research*, 58-63.
- Irawati, I., Nasrudin, & Ilhamdi, M. L. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 44-48.

- Mukhlis. (2000). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Safitri, W., Khayroiyah, S., Dewi, I. S., Nurjanah, & Harahap, Z. (2024). Penerapan Media Interaktif Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III UPT SD Negeri 060925 Medan Amplas. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 35949–35954.
- Trianto. (2007). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: restasi Pustaka.