BASICA ACADEMICA :
Jurnal Pendidikan Anak Sekolah Dasar
Vol. 2 No. 2 September Tahun 2026 | Hal. 133 – 144

Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Kelas IV Dengan Menggunakan Media Interaktif Di SD Negeri Bibis

Luthfi Ramadan[1], Devy Herlina Pranadita[2], Fadyla Nureini[3], Faizatul Sundusiyyah[4], Muhammad Faiz Saputra[5], Mahilda Dea Komalasari[6]
Pendidikan Guru Sekolah Dasar[1]
Universitas PGRI Yogyakarta[1]
Jl. PGRI I Sonosewu No. 117 Daerah Istimewa Yogyakarta 55182
[1] luthfiramadan95@gmail.com
[2] devyyherlina@gmail.com
[3] fadyla277@gmail.com
[4] fsundusiyyah@gmail.com
[5] saputrafaiz150@gmail.com
[6] mahilda@upy.ac.id
*korespondensi penulis

Kata-kata kunci:
Prestasi Belajar;
Matematika;
Media Interaktif;
Math Play;
Penelitian Tindakan Kelas.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar Matematika peserta didik kelas IV SD Negeri Bibis melalui penggunaan media interaktif *Math Play* pada materi penjumlahan bilangan cacah sampai 1.000. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model spiral Kemmis dan McTaggart yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 25 peserta didik kelas IV SD Negeri Bibis. Data penelitian diperoleh melalui observasi aktivitas pembelajaran dan tes formatif yang dilaksanakan pada pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar secara bertahap, ditunjukkan dengan nilai rata-rata pada pra-siklus sebesar 68 dengan ketuntasan 36%, meningkat pada Siklus I menjadi 78 dengan ketuntasan 64%, dan pada Siklus II mencapai rata-rata 93,2 dengan ketuntasan 100%. Dengan demikian, penggunaan media interaktif *Math Play* dapat meningkatkan prestasi belajar Matematika peserta didik kelas IV SD Negeri Bibis serta menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan.

Keywords:
Learning Achievement;
Mathematics;
Interactive Media;
Math Play;
Classroom Action Research..

ABSTRACT

This study aims to improve the Mathematics learning achievement of fourth-grade students at SD Negeri Bibis through the use of interactive media Math Play on the topic of addition of whole numbers up to 1,000. This study employed a Classroom Action Research (CAR) method using the Kemmis and McTaggart spiral model, consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The subjects of the study were 25 fourth-grade students at SD Negeri Bibis. Data were collected through observation of learning activities and formative tests administered during the pre-cycle, Cycle I, and Cycle II. The results showed a gradual improvement in students' learning achievement, as indicated by the average score of 68 with a mastery percentage of 36% in the pre-cycle, which increased to 78 with a mastery percentage of 64% in Cycle I, and reached an average score of 93.2 with a mastery percentage of 100% in Cycle II. Therefore, the use of interactive media Math Play can improve the Mathematics learning achievement of fourth-grade students at SD Negeri Bibis and create a more active, engaging, and enjoyable learning environment.

Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, dan kemampuan memecahkan masalah peserta didik di sekolah dasar. Pembelajaran matematika tidak hanya berorientasi pada kemampuan berhitung, tetapi juga membantu peserta didik memahami konsep, menggunakan prosedur secara tepat, serta menerapkan pengetahuan matematika dalam berbagai permasalahan kehidupan sehari-hari. Kemampuan tersebut menjadi dasar bagi peserta didik untuk mempelajari materi matematika pada jenjang pendidikan selanjutnya. Azizah et al., (2018) menjelaskan bahwa pembelajaran matematika dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa melalui kegiatan memahami dan memecahkan permasalahan matematika. Salah satu materi dasar yang penting dikuasai peserta didik kelas IV adalah operasi penjumlahan bilangan cacah sampai 1.000 karena kemampuan penjumlahan menjadi dasar dalam memahami berbagai operasi hitung dan menyelesaikan permasalahan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam proses pembelajaran masih terdapat peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep penjumlahan dan melakukan perhitungan secara tepat.

Permasalahan dalam pembelajaran penjumlahan dapat semakin kompleks apabila proses pembelajaran masih didominasi oleh penjelasan guru, contoh soal, dan latihan secara berulang tanpa didukung media pembelajaran yang menarik. Kondisi tersebut dapat menyebabkan peserta didik cenderung pasif, mudah kehilangan konsentrasi, dan kurang memiliki kesempatan untuk belajar melalui pengalaman yang bervariasi. Kesulitan juga dapat terlihat ketika peserta didik menyelesaikan penjumlahan bilangan cacah sampai 1.000, terutama dalam memahami nilai tempat serta melakukan penjumlahan bersusun dengan teknik menyimpan. Kesalahan dalam menentukan nilai tempat atau melakukan proses menyimpan dapat menyebabkan hasil perhitungan menjadi tidak tepat dan berdampak pada rendahnya prestasi belajar peserta didik. Haryanti dan Komalasari (2021) menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran matematika dapat menjadi salah satu upaya untuk membantu meningkatkan prestasi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran matematika memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menarik sehingga peserta didik memperoleh kesempatan untuk terlibat secara lebih aktif dalam memahami materi. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif, mencoba menyelesaikan soal, memperoleh umpan balik, dan memperbaiki kesalahan. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media pembelajaran interaktif yang memadukan unsur visual, aktivitas, latihan, permainan, dan umpan balik sehingga pembelajaran penjumlahan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami peserta didik.

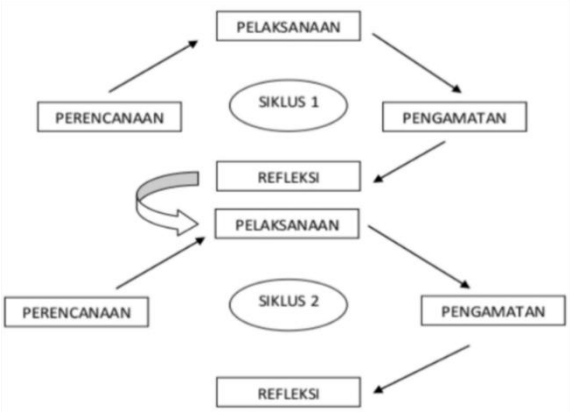
Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran matematika telah didukung oleh berbagai penelitian terdahulu. Endarwati & Widjajanti, (2016) menunjukkan bahwa penggunaan media visual interaktif dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar matematika siswa kelas IV pada materi operasi hitung bilangan bulat. Primamukti & Farozin, (2018) juga menunjukkan bahwa pemanfaatan multimedia interaktif dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar peserta didik sekolah dasar. Selanjutnya, Puspita et al., (2024) menemukan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Powtoon terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Tandi, (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif memberikan hasil belajar matematika yang lebih baik dibandingkan penggunaan media gambar serta dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi peserta didik. Temuan tersebut diperkuat oleh Harsiwi dan Arini (2020), yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar dapat memberikan pengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa karena mampu menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar. Berbagai penelitian tersebut menunjukkan bahwa media interaktif memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran matematika. Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan media interaktif berbasis permainan sebagai tindakan perbaikan pembelajaran pada materi penjumlahan bilangan cacah sampai 1.000 di kelas IV

SD Negeri Bibis masih perlu dilakukan. Oleh karena itu, penerapan media interaktif *Math Play* diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif untuk menciptakan pembelajaran matematika yang lebih aktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Permasalahan tersebut terkonfirmasi melalui hasil observasi awal yang dilakukan pada pembelajaran matematika kelas IV SD Negeri Bibis dengan jumlah 25 peserta didik. Berdasarkan hasil tes awal materi penjumlahan bilangan cacah sampai 1.000, diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 68, dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 20. Dari 25 peserta didik, sebanyak 9 siswa (36%) telah mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan, sedangkan 16 siswa (64%) belum mencapai kriteria ketuntasan. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa beberapa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam melakukan penjumlahan, memahami nilai tempat, serta menyelesaikan penjumlahan bersusun dengan teknik menyimpan. Selama pembelajaran, peserta didik juga cenderung kurang aktif dan lebih banyak menunggu penjelasan serta contoh penyelesaian dari guru. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan pembelajaran matematika yang menuntut peserta didik mampu memahami konsep dan melakukan operasi hitung dengan kondisi prestasi belajar peserta didik yang masih rendah. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Komalasari (2018) yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar antara siswa yang menggunakan multimedia interaktif berbasis multisensoris dan siswa yang tidak menggunakannya, serta multimedia interaktif tersebut efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa di sekolah dasar inklusi. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian tindakan kelas dipilih sebagai upaya sistematis untuk memperbaiki proses pembelajaran melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penggunaan media interaktif *Math Play* diharapkan dapat membantu peserta didik memahami konsep dan prosedur penjumlahan melalui penyajian yang lebih visual, menarik, menyenangkan, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih dan memperoleh umpan balik secara langsung. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar matematika peserta didik kelas IV melalui penggunaan media interaktif *Math Play* pada materi penjumlahan bilangan cacah sampai 1.000 di SD Negeri Bibis.

Metode

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Bibis dengan subjek penelitian peserta didik kelas IV yang berjumlah 25 orang. Sasaran penelitian adalah peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam menghitung penjumlahan bersusun panjang dan pendek pada bilangan cacah sampai 1.000. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model spiral Kemmis dan McTaggart yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi yang dilakukan secara berulang untuk mencapai perbaikan pembelajaran (Ananda, 2019). Tahapan tersebut dilaksanakan secara sistematis untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran matematika peserta didik kelas IV.



Pada dasarnya bagian ini menjelaskan bagaimana penelitian itu dilakukan. Materi pokok bagian ini adalah Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah metodologi yang digunakan. Tahapannya dimulai

denganperencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.Subjeknya adalah kelas IV SD Negeri Bibis yang berjumlah 25 siswa dan menggunakan mata pelajaran matematika. Ada beberapa rumus yang dapat digunakan untuk menghitung analisis data berdasarkan hasil observasi guru dan siswa:

$$P = F \div N \times 100\%$$

Keterangan :

f : Frekuensi yang sedang dicari prestasinya
N : Jumlah skor maksimal pada keseluruhan aktivitas
P : Angka prestasi

Rumus yang digunakan untuk menghitung nilai rata rata post test :

$$X = \sum x : \sum n$$

Keterangan :

X : Nilai rata-rata
$\sum x$: Jumlah siswa yang tuntas
$\sum n$: Jumlah siswa yang mengikuti tes

Untuk menghitung ketuntasan pendidikan klasikal, rumus berikut dapat digunakan :

$$P : \sum x : N \times 100\ \%$$

Keterangan :

$\sum x$: Jumlah siswa yang tuntas
N : Jumlah siswa

Instrumen penelitian adalah sebagai berikut: Observasi. Mengkaji kegiatan pendidik dan siswa. Komponen observasi mencakup lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa. Tes. Penelitian menggunakan posttest yang terdiri dari 5 soal essay. Posttest diberikan setiap akhir pembelajaran untuk mengevaluasi Prestasi belajar. Sumber informasi. Informasi instrumen ini divalidasi sebagai representasi nyata dari kumpulan foto.

Hasil dan pembahasan

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan pada peserta didik kelas IV SD Negeri Bibis dengan tujuan meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran Matematika melalui penggunaan media interaktif berbasis game edukasi *Math Play*. PTK merupakan suatu kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan rasional dari tindakan-tindakannya serta memperbaiki kondisi tempat praktik pembelajaran dilaksanakan (Maisaroh et al., 2026). Model penelitian tindakan kelas yang digunakan adalah siklus yang artinya perputaran yang dikembangkan oleh Prof. Dr. Suharsimi Arikunto (2007:16). Satu siklus terdiri dari empat langkah, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Mu'innaini & Mahilda, 2025).Menurut Gintings dalam Komalasari (2025) menyebutkan bahwa keberhasilan anak-anak di dalam proses belajar termasuk sudah mencapai tujuan-tujuan pembelajaran(Mahilda Dea et al., 2025). Media berbasis game edukasi *Math Play* merupakan website pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dirancang untuk membantu peserta didik kelas IV SD Negeri Bibis memahami konsep operasi hitung penjumlahan secara menarik dan menyenangkan. Media ini menggabungkan berbagai elemen, seperti tampilan visual, audio, animasi, dan permainan edukatif yang terintegrasi dalam satu aplikasi sehingga peserta didik dapat belajar penjumlahan dengan cara yang lebih variatif dan tidak membosankan.

Sebelum penelitian dilaksanakan, prestasi belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Bibis pada mata pelajaran Matematika, khususnya materi penjumlahan, masih tergolong rendah. Pembelajaran yang berlangsung masih berpusat pada guru (*teacher centered*) melalui metode ceramah, sehingga peserta didik cenderung hanya mendengarkan, duduk diam, dan mencatat materi yang disampaikan guru tanpa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut mengakibatkan peserta didik belum mencapai tingkat pemahaman yang optimal dan cenderung hanya menghafal materi yang diberikan tanpa mampu mengimplementasikan pengetahuannya dalam menyelesaikan persoalan sehari-hari. Media pembelajaran merupakan perantara yang penting dalam proses belajar mengajar karena penggunaan media yang tepat dapat membantu mengalihkan perhatian peserta didik agar tidak cepat jenuh dan bosan selama pembelajaran berlangsung (Wulandari & Firdaus, 2026). Sebagai pedoman dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebagai dasar dalam menentukan keberhasilan pembelajaran.

Pembelajaran (KKTP) Matematika menunjukkan nilai dalam rentang 75–80 (kategori cukup) dengan Kriteria Ketuntasan Klasikal mencapai 85%. Penilaian dalam studi ini meliputi tes formatif yang dilaksanakan di setiap siklus untuk menilai kemajuan prestasi belajar siswa secara bertahap. Berikut ini disajikan hasil dari tes formatif pada pra siklus untuk pelajaran Matematika terkait materi perkalian siswa Kelas IV SD Negeri Bibis sebelum diterapkannya media interaktif *Math Play*:

Tabel 1. Nilai Pra Siklus Mata Pelajaran Matematika Materi Perkalian Kelas IV SD

No.Absen	Nilai	Keterangan
1	70	Tidak Tuntas
2	80	Tuntas
3	80	Tuntas
4	60	Tidak Tuntas
5	80	Tuntas
6	60	Tidak Tuntas
7	100	Tuntas
8	40	Tidak Tuntas
9	70	Tidak Tuntas
10	60	Tidak Tuntas
11	30	Tidak Tuntas
12	100	Tuntas
13	70	Tidak Tuntas
14	70	Tidak Tuntas
15	60	Tidak Tuntas
16	100	Tuntas
17	90	Tuntas
18	70	Tidak Tuntas
19	20	Tidak Tuntas
20	40	Tidak Tuntas
21	60	Tidak Tuntas
22	100	Tuntas
23	70	Tidak Tuntas
24	50	Tidak Tuntas
25	70	Tidak Tuntas
Jumlah Siswa Tuntas		**9**
Presentasi Ketuntasan		**(36%)**

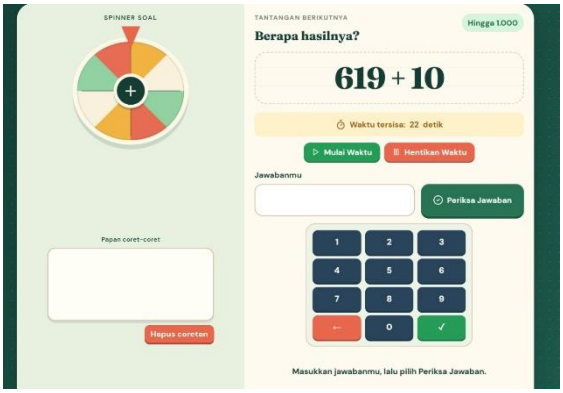
Pembelajaran (KKTP) Matematika menunjukkan nilai dalam rentang 68–78 (kategori cukup) dengan Kriteria Ketuntasan Klasikal mencapai 36%. Penilaian dalam studi ini meliputi tes formatif yang dilaksanakan di setiap siklus untuk menilai kemajuan prestasi belajar siswa secara bertahap.

Berikut ini disajikan hasil dari tes formatif pada pra siklus untuk pelajaran Matematika terkait materi perkalian siswa Kelas IV SDN Negeri Bibis sebelum diterapkannya media interaktif *Math Play*:

Berdasarkan informasi yang terdapat dalam Tabel 1, dapat disimpulkan bahwa hanya terdapat 9 siswa atau 36% yang telah tuntas belajar, sementara 16 siswa atau **(** 64 % **)** belum tuntas, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 75. Data ini menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa kelas IV di SD Negeri Bbibis dalam mata pelajaran Matematika, khususnya materi penjumlahan, secara keseluruhan belum memenuhi kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan. Rendahnya prestasi belajar ini berkaitan erat dengan kondisi pembelajaran yang masih bersifat monoton dan tidak melibatkan media yang menarik. Selain itu, ditemukan juga masalah di mana guru kurang memiliki berbagai jenis media pembelajaran dengan alasan terbatasnya waktu untuk mempersiapkannya. Penggunaan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar terbukti memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa, karena media tersebut mampu menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar (Harsiwi & Arini, 2020).

Berikut adalah tampilan media interaktif berbasis web *Math Play* (Belajar Penjumlahan) yang digunakan dalam proses pembelajaran mata pelajaran Matematika di kelas IV SD Negeri Bibis :





Permainan Matematika Menyenangkan adalah suatu aktivitas edukatif yang dirancang untuk membantu anak-anak di kelas 2 SD memahami konsep penjumlahan dengan cara yang interaktif dan mengasyikkan. Aktivitas ini menggabungkan elemen pembelajaran dan permainan, memungkinkan siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga berpartisipasi langsung dalam menjawab pertanyaan matematika. Pemanfaatan permainan diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Pada halaman awal nampak judul "Permainan Matematika Menyenangkan!" yang ditampilkan dengan desain yang sederhana, ceria, dan menarik untuk anak-anak. Di bawah judul terdapat informasi "Belajar penjumlahan sambil bermain untuk anak kelas 2 SD", sehingga siswa langsung memahami tujuan.

Tujuan dari permainan ini adalah membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan penjumlahan sesuai dengan perkembangan mereka di kelas 2 SD. Melalui aktivitas permainan, siswa dapat berlatih menghitung secara berulang tanpa merasa sedang melakukan sesi latihan matematika yang membosankan. Selain memfokuskan pada perhitungan, permainan ini juga melatih ketelitian, konsentrasi, kecepatan berpikir, serta keberanian siswa untuk menjawab pertanyaan.Untuk memulai permainan, siswa dapat mengklik tombol "Mulai! "yang terletak di tengah halaman. Tombol tersebut dirancang cukup besar dengan warna mencolok agar mudah ditemukan oleh siswa. Setelah menekan

tombol, siswa akan diarahkan menuju bagian permainan atau soal penjumlahan. Dengan cara yang sederhana ini, siswa bisa bermain secara mandiri atau dengan bantuan guru. Materi utama dalam permainan adalah penjumlahan bilangan. Soal-soal disesuaikan dengan kemampuan siswa kelas 2 SD, mulai dari yang paling dasar hingga yang membutuhkan pemikiran lebih dalam. Simbol "+" di halaman awal menandakan bahwa permainan ini difokuskan pada operasi penjumlahan. Materi dapat disampaikan secara bertahap, memberikan pengalaman belajar mulai dari soal yang lebih mudah hingga yang lebih menantang.

Selama permainan, siswa diberikan soal penjumlahan dan diminta untuk menemukan jawaban yang tepat. Siswa harus membaca soal, menghitung angka yang ada, kemudian memilih atau memasukkan jawaban sesuai dengan mekanisme permainan. Masing-masing soal bisa diolah sebagai sebuah tantangan untuk memotivasi siswa menyelesaikannya. Guru dapat memberikan instruksi di awal, dan selanjutnya memberi peluang kepada siswa untuk mencoba menyelesaikan permainan secara mandiri.Permainan ini melibatkan berbagai elemen visual seperti emoji dan ilustrasi yang akrab bagi anak-anak. Penggunaan ikon permainan, gambar anak-anak, buku, apel, kalkulator, dan efek visual menjadikan pembelajaran matematika lebih menarik. Elemen permainan tersebut dapat mengurangi kesan bahwa matematika adalah subjek yang sulit atau membosankan. Dengan suasana yang menyenangkan, diharapkan siswa lebih proaktif dan termotivasi untuk menyelesaikan setiap tantangan yang ada.Secara keseluruhan, "Permainan Matematika Menyenangkan! " dapat berfungsi sebagai media belajar yang mendukung siswa dalam memahami penjumlahan melalui permainan. Permainan ini tidak hanya mengasah keterampilan berhitung, tetapi juga berfungsi untuk memperbaiki konsentrasi, ketelitian, motivasi, kemandirian, dan rasa percaya diri siswa. Dengan desain yang sederhana, warna yang menarik, tombol yang jelas, dan materi yang sesuai dengan kelas 2 SD, permainan ini dapat memfasilitasi pengalaman belajar matematika yang aktif, menyenangkan, dan berfokus pada siswa. Sepanjang tahapan pembelajaran, peneliti melakukan pengamatan terhadap kegiatan siswa untuk menilai tingkat keaktifan, konsentrasi, dan respons siswa terhadap media interaktif *Math Play*. Aktivitas pembelajaran diakhiri dengan mengerjakan soal tes formatif yang bertujuan untuk meninjau tingkat peningkatan prestasi belajar siswa dalam menguasai materi penjumlahan pada mata pelajaran Matematika kelas IV SD Negeri Bibis. Berikut adalah hasil tes yang diperoleh pada Siklus I:

Negeri BibisTabel 3. Nilai Siklus I Mata Pelajaran Matematika Materi Perkalian Kelas IV SD Negeri Bibis.

No.Absen	Nilai	Keterangan
1	70	Tidak Tuntas
2	80	Tuntas
3	80	Tuntas
4	80	Tuntas
5	100	Tuntas
6	100	Tuntas
7	100	Tuntas
8	50	Tidak Tuntas
9	80	Tuntas
10	80	Tuntas
11	40	Tidak Tuntas
12	100	Tuntas
13	100	Tuntas
14	80	Tuntas
15	70	Tidak Tuntas

16	80	Tuntas
17	100	Tuntas
18	80	Tuntas
19	60	Tidak Tuntas
20	60	Tidak Tuntas
21	70	Tidak Tuntas
22	80	Tun
23	80	Tuntas
24	60	Tidak Tuntas
25	70	Tidak Tuntas
Jumlah Siswa Tuntas		**16**
Presentasi Ketuntasan		**(64 %)**

Berdasarkan data pada Tabel 3, dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar siswa yang cukup signifikan pada Siklus I. Peningkatan tersebut terlihat dari nilai rata-rata kelas yang semula sebesar 68 pada pra siklus meningkat menjadi 78 pada Siklus I. Selain itu, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan, yaitu dari 9 siswa (36%) pada pra siklus menjadi 16 siswa (64%) pada Siklus I. Kondisi ini menunjukkan bahwa penerapan game *Math Play* mulai memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran Matematika, khususnya pada materi penjumlahan Sejak game *Math Play* diperkenalkan dalam pembelajaran, siswa menunjukkan minat dan antusiasme yang cukup tinggi. Tampilan game yang menarik serta aktivitas bermain sambil belajar mampu mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif mulai menunjukkan keberanian untuk bertanya, menjawab pertanyaan, dan mencoba menyelesaikan soal penjumlahan secara mandiri. Pembelajaran dengan memanfaatkan game juga memberikan suasana yang berbeda sehingga siswa lebih tertarik mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir.

Penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi dapat menjadi salah satu alternatif untuk menciptakan pembelajaran Matematika yang lebih menarik dan interaktif. Sejalan dengan pendapat (Pade et al., 2026), multimedia interaktif berbasis game edukasi dapat membantu mempermudah guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran serta meningkatkan semangat belajar. Penggunaan media yang interaktif juga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan karena siswa memperoleh kesempatan untuk belajar melalui aktivitas yang sesuai dengan karakteristik mereka.Meskipun telah terjadi peningkatan hasil belajar pada Siklus I, persentase ketuntasan klasikal yang diperoleh masih sebesar 76%, sehingga belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu 85%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan game *Math Play* pada Siklus I masih perlu dioptimalkan. Masih terdapat beberapa kendala selama proses pembelajaran, di antaranya beberapa siswa belum memperhatikan penjelasan guru dengan baik, masih terdapat siswa yang merasa ragu untuk bertanya ketika mengalami kesulitan dalam memahami materi penjumlahan, serta sebagian siswa masih berbicara dan bermain sendiri ketika kegiatan pembelajaran berlangsung.

Selain itu, pengelolaan kelas pada Siklus I belum sepenuhnya optimal. Koordinasi antara guru dan siswa masih perlu ditingkatkan agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih terarah. Guru juga perlu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan mampu membuat seluruh siswa terlibat dalam kegiatan. Beberapa siswa masih belum sepenuhnya memusatkan perhatian pada materi penjumlahan yang disampaikan maupun pada aktivitas dalam game *Math Play*. Berdasarkan berbagai permasalahan yang ditemukan pada Siklus I, peneliti melakukan beberapa perbaikan untuk pelaksanaan Siklus II. Perbaikan dilakukan dengan mengembangkan tampilan dan isi game *Math Play* agar lebih bervariasi, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa SD Negeri Bibis. Materi dan soal

penjumlahan juga disajikan secara bertahap agar siswa lebih mudah memahami konsep dan menyelesaikan setiap tantangan yang diberikan dalam permainan.

Selain melakukan perbaikan terhadap game *Math Play*, peneliti juga meningkatkan pengelolaan kelas selama pembelajaran berlangsung. Guru memberikan arahan yang lebih jelas serta bersikap lebih tegas kepada siswa yang kurang memperhatikan pembelajaran. Untuk meningkatkan motivasi, guru juga memberikan apresiasi atau reward kepada siswa yang aktif mengikuti kegiatan, berani bertanya, mampu menjawab pertanyaan, dan berhasil menyelesaikan soal penjumlahan. Strategi tersebut diharapkan dapat meningkatkan perhatian sekaligus keaktifan siswa.Karena hasil ketuntasan belajar pada Siklus I belum mencapai target ketuntasan klasikal sebesar 85%, maka penelitian dilanjutkan ke Siklus II. Pada tahap ini, game *Math Play* tetap digunakan sebagai media utama pembelajaran dengan menerapkan berbagai perbaikan berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I. Perbaikan tersebut diarahkan untuk mengatasi kendala yang muncul sebelumnya sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa dalam mempelajari materi penjumlahan.

Pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II menunjukkan kondisi yang lebih kondusif dibandingkan dengan Siklus I. Siswa terlihat lebih siap mengikuti pembelajaran dan menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi ketika menggunakan game *Math Play*. Pengelolaan kelas yang lebih baik membuat siswa dapat mengikuti instruksi guru dengan lebih teratur. Selain itu, variasi soal dan tampilan game yang telah diperbaiki membuat siswa lebih tertarik untuk menyelesaikan setiap tantangan penjumlahan yang diberikan. Dengan demikian, penerapan game *Math Play* pada materi penjumlahan di kelas IV SD Negeri Bibis memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Perbaikan yang dilakukan pada Siklus II, baik dari aspek media, pengelolaan kelas, pemberian motivasi, maupun pendampingan siswa, diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar hingga mencapai indikator ketuntasan yang telah ditentukan. Penggunaan game *Math Play* juga dapat menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan keaktifan, perhatian, dan motivasi siswa dalam pembelajaran Matematika.

Pada Siklus II, peneliti tetap menggunakan media interaktif *Math Play* dengan melakukan perbaikan atas seluruh kekurangan yang ditemukan pada Siklus I sebagai upaya lanjutan dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas IV SD Negeri Bibis. Berbeda dengan Siklus I sebelumnya, pembelajaran pada Siklus II ini berlangsung lebih kondusif dan siswa menunjukkan semangat yang jauh lebih tinggi. Manajemen kelas yang lebih baik serta perbaikan pada konten media interaktif *Math Play* mendorong berlangsungnya Siklus II dengan lebih lancar. Berikut adalah hasil tes yang diperoleh pada Siklus II:

Tabel 4. Nilai Siklus II Mata Pelajaran Matematika Materi Perkalian Kelas III SDN Bibis

No.Absen	Nilai	Keterangan
1	80	Tuntas
2	100	Tuntas
3	100	Tuntas
4	100	Tuntas
5	100	Tuntas
6	100	Tuntas
7	100	Tuntas
8	80	Tuntas
9	80	Tuntas
10	100	Tuntas
11	80	Tuntas

12	100	Tuntas
13	100	Tuntas
14	100	Tuntas
15	80	Tuntas
16	100	Tuntas
17	100	Tuntas
18	100	Tuntas
19	80	Tuntas
20	80	Tuntas
21	90	Tuntas
22	100	Tuntas
23	100	Tuntas
24	100	Tuntas
25	80	Tuntas

Berdasarkan data pada Tabel 4 memperlihatkan bahwa mata pelajaran Matematika materi perkalian kelas IV SD Negeri Bibis pada Siklus II menunjukkan peningkatan prestasi belajar siswa yang sangat memuaskan. Seluruh siswa memperlihatkan perkembangan yang lebih baik dibandingkan siklus sebelumnya, baik dari segi nilai maupun keaktifan selama proses pembelajaran. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 71,3 pada Siklus I menjadi 82,2 pada Siklus II, dan seluruh 25 siswa (100%) dinyatakan tuntas belajar, jauh melampaui target ketuntasan klasikal sebesar 85%. Penggunaan media berbantuan dalam pembelajaran perkalian di sekolah dasar secara signifikan meningkatkan prestasi belajar matematika siswa melalui PTK dua siklus, di mana ketuntasan pada siklus kedua mampu mencapai target yang ditetapkan (Purwanty & Mayasari, 2026). Dengan tercapainya target tersebut, peneliti menghentikan PTK pada Siklus II dan tidak melanjutkan ke tindakan berikutnya. Hasil PTK yang dilakukan peneliti secara keseluruhan memperlihatkan bahwa prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di kelas IV SD Negeri Bibis mengalami peningkatan yang konsisten dari sebelum dilakukan tindakan hingga Siklus II. Peningkatan ini mencakup hasil perolehan nilai pada tes formatif setiap siklus maupun hasil pengamatan peneliti terhadap aktivitas belajar siswa di dalam kelas. Setelah melaksanakan penelitian pada siswa Kelas IV SD Negeri Bibis, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kemampuan siswa untuk memahami materi perkalian melalui media interaktif *Math Play* sangat tinggi antusiasnya. Berikut disajikan tabel rekapitulasi perbandingan prestasi belajar siswa dari pra siklus, Siklus I, hingga Siklus II:

Tabel 5. Rekapitulasi Perbandingan Nilai Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

No	Keterangan	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
1	Tuntas	9 (36%)	16 (64 %)	25 (100%)
2	Tidak Tuntas	16 (64 %)	9 (36%)	0%
3	Nilai Rata-rata	68	78	93,2

Berdasarkan Tabel 5, tampak bahwa prestasi akademik siswa pada mata pelajaran Matematika di kelas IV SD Negeri Bibis menunjukkan peningkatan yang stabil di setiap fase. Sebelum menerapkan media interaktif *Math Play*, rata-rata nilai siswa berada di angka 68 dengan tingkat ketuntasan hanya 36%. Setelah penggunaan media interaktif *Math Play* pada Siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 78 dengan ketuntasan 64%. Selanjutnya, pada Siklus II, rata-rata nilai kembali naik menjadi 93,2 dengan ketuntasan yang mencapai 100%, melebihi target ketuntasan klasikal yang ditetapkan yaitu 85%. Kenaikan yang berlangsung secara bertahap ini menunjukkan bahwa penerapan media interaktif *Math Play* memberikan pengaruh yang signifikan dan positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa

di mata pelajaran Matematika kelas IV SD Negeri Bibis. Hal ini sesuai dengan pandangan (Belajar et al., 2026), Pembelajaran adalah kegiatan yang sangat penting. Artinya, keberhasilan seseorang dalam mencapai tujuan pendidikan sangat dipengaruhi oleh seberapa baik proses pembelajaran itu berlangsung secara efektif yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif di tingkat sekolah dasar memberikan dampak positif dan signifikan terhadap prestasi belajar siswa, karena mampu menarik minat, meningkatkan semangat belajar, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih berarti (Belajar et al., 2026). Melalui siklus perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi, guru dapat mengidentifikasi masalah pembelajaran yang nyata, mencoba solusi baru, dan mengevaluasi hasilnya secara berkelanjutan(Mahilda Dea et al., 2025). Implementasi media pembelajaran interaktif dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi akademik siswa secara bertahap dari sebelum siklus, Siklus I, hingga Siklus II secara signifikan dan teratur (Saraswati, 2024).

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, penggunaan media interaktif *Math Play* dapat meningkatkan prestasi belajar Matematika peserta didik kelas IV SD Negeri Bibis pada materi penjumlahan bilangan cacah sampai 1.000. Peningkatan tersebut terlihat secara bertahap dari pra-siklus, Siklus I, hingga Siklus II, baik dari nilai rata-rata maupun ketuntasan belajar peserta didik. Nilai rata-rata meningkat dari 68 pada pra-siklus menjadi 78 pada Siklus I dan mencapai 93,2 pada Siklus II, sedangkan ketuntasan belajar meningkat dari 36% menjadi 64% dan mencapai 100% pada Siklus II. Dengan tercapainya ketuntasan klasikal sebesar 100% yang melampaui indikator keberhasilan sebesar 85%, penelitian dihentikan pada Siklus II. Dengan demikian, media interaktif *Math Play* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang mendukung terciptanya pembelajaran Matematika yang lebih aktif, menarik, menyenangkan, dan membantu meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Referensi

Ananda, R. (2019). PENERAPAN METODE MIND MAPPING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA SEKOLAH DASAR. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, *1*(1), 1–8.

Azizah, M., Sulianto, J., & Cintang, N. (2018). ANALISIS KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA SEKOLAH DASAR PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KURIKULUM 2013. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, *35*, 61–70.

Belajar, H., Pada, S., Matematika, P., & Sd, D. I. (2026). *No Title*. *11*.

Endarwati, E. D., & Widjajanti, D. B. (2016). Peningkatan motivasi dan prestasi belajar operasi hitung bilangan bulat siswa kelas 4 melalui media visual interaktif. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*.

Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *4*(4), 1104–1113.

Mahilda Dea, K. A. S., Nurrizal, I. D., Adianti, L. C., Nastiti, I., & Laksita, H. (2025). *BASICA ACADEMICA : Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Rendah*. *1*(2), 110–119.

Maisaroh, S. K., Sundusiyyah, F., Maisaroh, S., Guru, P., Dasar, S., & Yogyakarta, U. P. (2026). *Peningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Belajar Perkalian (BEKAL) pada Siswa Kelas III di SDN 7 Lubai Ulu Sumatera Selatan*. *1*(4), 2188–2208.

Mu’innaini, I., & Mahilda, D. K. (2025). *Meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran*

pendidikan pancasila melalui model pembelajaran kooperatif. *11*.

Pade, A. E., Abdullah, G., Aries, S., & Marshanawiah, A. (2026). *Pengembangan Media Division Path Pada Materi Pembagian Bersusun Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Murid Kelas IV Sekolah Dasar*. *5*(2), 2335–2346.

Penelitian, L., Publikasi, D., Lppi, I., Almahmudi, Y., & Dahlan, B. (n.d.). *EDUCARE : Jurnal Pendidikan dan Kesehatan Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa SD*. 77–89.

Primamukti, A. D., & Farozin, M. (2018). Utilization of Interactive Multimedia to Improve Learning Interest and Learning Achievement of Child. *Jurnal Prima Edukasia, 6 (2), 2018, 111-117*, *6*(2), 111–117.

Purwanty, R., & Mayasari, D. (2026). PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA BERBANTUAN MEDIA PAPAN PERKALIAN PADA SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, *9*(3), 1059–1072. https://doi.org/10.26811/didaktika.v9i3.2026

Puspita, D., Suparman, T., & Asmara, A. S. (2024). The Impact Of Powtoon Interactive Media On Learning Outcomes Of Elementary School Student Mathematics. *DIDAKTIKA-Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 51–58.

Saraswati, R. (2024). *Meningkatkan Keterampilan Menulis Menggunakan Media Interaktif pada Siswa Kelas II SDN 25 Palu*. *5*(1), 165–179.

Tandi, M. (2025). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF, MEDIA GAMBAR, DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *Doctoral Dissertation, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya*, 1–11.

Wulandari, R., & Firdaus, T. (2026). *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pendidikan Agama Islam di SDN 01 Karang Endah*. *4*, 3962–3971.

Mahilda Dea, K. A. S., Nurrizal, I. D., Adianti, L. C., Nastiti, I., & Laksita, H. (2025). *BASICA ACADEMICA : Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Rendah*. *1*(2), 110–119.

Mu’innaini, I., & Mahilda, D. K. (2025). *Meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran pendidikan pancasila melalui model pembelajaran kooperatif*. *11*.

Haryanti, I. F., & Komalasari, M. D. (2021). Pengembangan media pembelajaran matematika Sangkar Puzmagipat untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Sistem-Among: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, 1(1), 20–28.

Komalasari, M. D. (2018). Efektivitas multimedia interaktif berbasis multisensoris dalam meningkatkan prestasi belajar siswa di SD inklusi. Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar (JPSD), 5(2).