

# Efektifitas Pembelajaran Menggunakan Media Edugames untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDN Bancaran I Kabupaten Bangkalan

Mohammad Edy Nurtamam, Ariesta Kartika Sari<sup>1</sup>

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya Universitas Trunojoyo Madura

## Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui efektifitas pembelajaran menggunakan media Edugames untuk meningkatkan hasil belajar siswa SDN Bancaran I Kabupaten Bangkalan. Penelitian akan memberikan perubahan paradigma bahwa matematika merupakan mata pelajaran menyenangkan yaitu penggunaan media pembelajaran Edugames, sehingga pembelajaran disajikan akan lebih menarik dan menyenangkan. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh kesimpulan: (a) pembelajaran matematika materi luas bangun datar menggunakan media pembelajaran edugames lebih efektif untuk memberikan pemahaman pada siswa tentang bangun datar dan luas bangun datar, (b) terdapat respon yang positif dari siswa terhadap pembelajaran menggunakan media edugames pada materi luas daerah bangun datar, (c) hasil belajar matematika materi luas bangun datar menggunakan media pembelajaran interaktif edugames memberikan hasil yang lebih baik daripada menggunakan media yang konvensional.

**Kata kunci:** *pembelajaran, media, Edugames, siswa*

## Abstract

*This study aims to determine the effectiveness of learning using Edugames media to improve student learning outcomes at SDN Bancaran I Bangkalan. The studies will provide a new paradigm that mathematics is fun subjects. This condition because the learning process of mathematics using the media, namely Edugames. By using this media, the learning process will be more interesting. The studies shows that : (a) learning math used edugames more effective to provide understanding of the students (b) there is a positive response from the students' learning using media edugames (c) the results of mathematics learning using media edugames more effective rather than using the conventional media.*

**Key words:** *Learning, media, edugames, students*

---

Perkembangan teknologi dewasa ini sudah berkembang sangat cepat, sehingga memberikan peluang untuk memanfaatkannya. Sekolah hendaknya memfasilitasi siswanya untuk memperlancar proses pembelajaran. Hal ini bisa ditunjukkan penggunaan fasilitas internet, komputer dan lainnya untuk menunjang pembelajaran.

Proses pembelajaran memiliki tiga tahapan. Proses tersebut meliputi persiapan, proses dan evaluasi. Pada akhir proses pembelajaran, selalu dilakukan feedback

untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Mayoritas pada saat feedback dilakukan, kebanyakan siswa mengetahui, tetapi pada saat dilakukan evaluasi pokok bahasan, nilai yang diperoleh tidak sesuai dengan harapan.

Dalam pembelajaran matematika sebenarnya telah banyak upaya yang dilakukan oleh pengajar yaitu guru sebagai upaya untuk meningkatkan prestasi belajar. Akan tetapi usaha tersebut belum menunjukkan hasil yang optimal. Jangkauan nilai siswa

<sup>1</sup>Korespondensi : Mohammad Edy Nurtamam, Ariesta Kartika Sari , Prodi Pendidikan Guru , Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya Sekolah Dasar, Universitas Trunojoyo Madura

yang pandai dengan siswa yang kurang pandai terlalu mencolok. Untuk itu perlu diupayakan pula agar *disparitas* nilai antar siswa tersebut tidak terlalu jauh yaitu dengan memanfaatkan media Edugames. Harapannya adalah motivasi belajar siswa akan lebih meningkat dan pembelajaran yang dilakukan guru akan menjadi lebih efektif. Tentu saja guru yang menjadi perancang strategi pembelajaran harus mengubah bentuk pembelajaran yang lain yang dianggap lebih tepat.

Penelitian ini mengembangkan penelitian sebelumnya yaitu dengan menambahkan media Edugames pada proses pembelajaran. Sehingga penelitian ini mengkombinasikan metode ceramah dan diskusi dengan menggunakan media Edugames. Penelitian ini akan membahas efektifitas pembelajaran dengan menggunakan Edugames dan respon siswa terhadap pembelajaran yang dilaksanakan. Selain itu penelitian ini akan membahas bagaimanakah hasil belajar siswa setelah dilakukan eksperimen berupa penggunaan media Edugames dalam proses pembelajaran.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) bagaimana efektifitas pembelajaran menggunakan media Edugames?, 2) bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media Edugames?, 3) bagaimana hasil belajar siswa setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan media Edugames?

Sedangkan tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas pembelajaran menggunakan media Edugames, untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media Edugames serta untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan media Edugames.

### **Konsep Belajar dan Pembelajaran**

Belajar merupakan suatu bentuk kegiatan yang paling penting dalam proses pendidikan baik dalam pendidikan dasar,

menengah maupun pendidikan tinggi, ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami siswa, maka kegiatan pembelajaran diketahui sebagai suatu proses psikologi, terjadi didalam diri seseorang. Oleh sebab itu tidak mudah untuk mengetahui dengan pasti bagaimana terjadinya. Karena prosesnya begitu kompleks, maka muncul beberapa teori tentang belajar. Dalam hal ini Sardiman, (2003: 30) antara lain: teori ilmu jiwa daya, ilmu jiwa gestalt, ilmu jiwa asosiasi dan konstruktivisme.

Teori belajar menurut ilmu jiwa daya: jiwa manusia itu terdiri bermacam-macam daya, dan masing-masing daya dapat dilatih untuk memenuhi fungsinya. Untuk melatih suatu daya dapat dipergunakan berbagai macam cara. Sebagai contoh untuk melatih daya ingat dalam belajar misalnya dengan menghafal, sehingga ada yang berpendapat bahwa belajar merupakan suatu kegiatan menghafal beberapa fakta-fakta. Pengajar yang berpendapat demikian akan merasa puas apabila siswa telah sanggup menghafal sejumlah fakta di luar kepala. Dalam hal ini, yang penting bukan penguasaan bahan atau materinya, melainkan hasil dari pembentukan dari daya-daya itu.

Menurut ilmu jiwa Gestalt menyatakan bahwa teori belajar merupakan kegiatan belajar bermula pada suatu pengamatan. Pengamatan itu penting dilakukan secara menyeluruh. Tokoh yang merumuskan penerapan dari kegiatan pengamatan ke kegiatan belajar adalah Koffka. Berkenaan dengan belajar, Koffka berpendapat bahwa hukum-hukum organisasi dalam pengamatan itu dapat diterapkan dalam kegiatan belajar. Dalam kegiatan pengamatan keterlibatan semua panca indera sangat diperlukan dan mudah atau sukarnya suatu pemecahan masalah tergantung pada pengamatan. Menurut aliran teori belajar ini, seorang belajar jika mendapatkan *insight*. *Insight* ini diperoleh apabila seseorang melihat hubungan tertentu

antara berbagai unsur dalam situasi tertentu. Adapun timbulnya *insight* itu tergantung: kesanggupan, pengalaman, latihan dan *trial and error* (Sardiman, 2003: 31). Sehingga ada juga yang berpendapat bahwa belajar adalah latihan, dan hasil belajar akan nampak dalam keterampilan-keterampilan tertentu, misalnya agar siswa mahir dalam berhitung harus dilatih mengerjakan soal-soal berhitung. Menurut teori *konstruktivisme*, teori belajar merupakan salah satu filsafat pengetahuan, menekankan bahwa pengetahuan kita itu adalah konstruksi (bentukan) kita sendiri. Menurut pandangan teori *konstruktivisme*, belajar merupakan proses aktif dari subyek belajar untuk merekonstruksi makna sesuatu, entah itu teks, kegiatan dialog,

pengalaman fisik dan lain-lain, sehingga belajar merupakan proses mengasimilasi kan dan menghubungkan pengalaman atau bahan yang dipelajarinya dengan pengertian yang sudah dimiliki, dengan demikian pengertiannya menjadi berkembang. Sehubungan dengan itu ada beberapa ciri atau prinsip dalam belajar (Paul Suparno, 1997), yaitu: 1) belajar berarti mencari makna dan makna diciptakan oleh siswa dari apa yang mereka lihat, dengar, rasakan dan alami, 2) konstruksi makna adalah proses yang terus menerus, 3) belajar bukanlah kegiatan mengumpulkan fakta, tetapi merupakan pengembangan pemikiran dengan membuat pengertian yang baru, 4) hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman subyek belajar dengan dunia fisik dan lingkungannya, 5) hasil belajar tergantung pada apa yang telah diketahui subyek belajar, tujuan, motivasi mempengaruhi proses interaksi dengan bahan yang sedang dipelajari.

Sedangkan menurut teori *konstruktivisme*, belajar adalah kegiatan yang aktif di mana siswa membangun sendiri pengetahuannya dan mencari sendiri makna dari sesuatu yang mereka pelajari. Dari teori-teori belajar di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan

suatu proses perubahan perilaku sebagai hasil pengalaman individu pelaku proses pembelajaran saat berinteraksi dengan lingkungannya yang dilakukan secara sadar. Ini berarti pembelajaran merupakan upaya membuat seseorang belajar tentang sesuatu hal. Sedangkan proses pembelajaran di sini merupakan titik pertemuan antara berbagai input pembelajaran, mulai dari faktor utama, yaitu: siswa, guru, dan materi pelajaran yang membentuk proses, hingga faktor pendukung seperti sarana, sumber belajar, lingkungan dan sebagainya. Dalam rangka membelajarkan siswa banyak pakar pendidikan telah mengembangkan berbagai model pembelajaran dengan harapan akan dapat lebih meningkatkan mutu proses dan hasil belajar.

Tingkat pemahaman matematika seorang siswa lebih dipengaruhi oleh pengalaman siswa itu sendiri. Sedangkan pembelajaran matematika merupakan usaha membantu siswa mengkonstruksi pengetahuan melalui proses. Sebab mengetahui adalah suatu proses, bukan suatu produk (Bruner:1988). Proses tersebut dimulai dari pengalaman, sehingga siswa harus diberi kesempatan seluas-luasnya untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuan yang harus dimiliki.

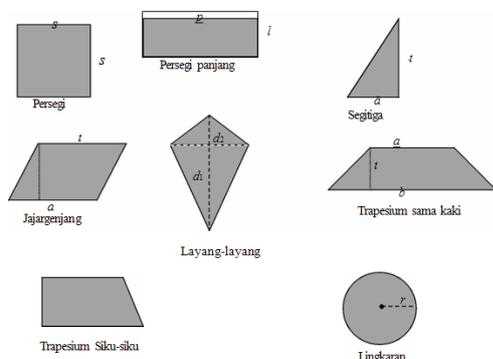
Menurut Fruedenthal, *...mathematics as a human activity*. Ini sesuai dengan pilar-pilar belajar yang ada dalam kurikulum pendidikan kita, salah satu pilar belajar adalah belajar untuk membangun dan menemukan jati diri, melalui proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM) (lampiran Permendiknas no 22 th 2006).

Untuk itu, dalam pembelajaran matematika harus mampu mengaktifkan siswa selama proses pembelajaran dan mengurangi kecenderungan guru untuk mendominasi proses pembelajaran tersebut, sehingga ada perubahan dalam hal pembelajaran matematika yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru sudah sewajarnya diubah menjadi berpusat pada siswa.

### Luas bidang Datar

Materi luas terdiri dari berbagai macam bangun. Mulai dari bangun sederhana seperti bangun segitiga siku-siku sampai dengan segi tak hingga atau lingkaran. Penurunan rumus untuk mencari luas bangun datar umumnya hanya sebagai pengantar. Penurunan rumus ini dimulai dengan memperkenalkan benda-benda nyata yang ada disekitar kita.

Bangun datar yang dikenal dan dipelajari pada siswa-siswi kelas VI sesuai dengan kurikulum seperti tampak pada sajian berikut:



### Pengertian beberapa bangun datar

Persegi panjang adalah segi empat yang sisi-sisi berhadapannya sejajar dan sama panjang serta keempat sudutnya siku-siku. Adapun daerah persegi panjang adalah daerah yang dibatasi oleh persegi panjang. Daerah inilah yang mempunyai luas. Persegi adalah persegi panjang yang sisi-sisinya sama panjang. Daerah persegi adalah daerah yang dibatasi oleh persegi. Segitiga adalah setengah dari persegi panjang dengan dipisahkan dengan diagonalnya. Jajargenjang adalah segi empat yang sisi-sisi berhadapannya sejajar dan sama panjang serta sudut-sudut yang berhadapan sama besar. Belah ketupat adalah jajargenjang yang sisi-sisinya sama panjang. Daerah belah ketupat juga mempunyai luas. Layang-layang adalah segi empat yang mempunyai dua pasang sisi sama panjang dan kedua diagonalnya saling berpotongan tegak lurus. Trapesium adalah segi empat yang hanya mempunyai sepasang sisi sejajar. Terdapat tiga

jenis trapesium yaitu trapesium sama kaki, trapesium siku-siku dan trapesium sembarang. Lingkaran adalah bangun datar yang banyak sisinya tak hingga.

### Pembelajaran Menggunakan Media Edugames

Pemanfaatan media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran terutama untuk siswa Sekolah Dasar. Pemilihan media yang tepat akan memberikan dampak pemahaman yang lebih mendalam bagi siswa. Hal ini dapat dijumpai dengan menggunakan media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan yaitu edugames. Sehingga pemilihan media yang memanfaatkan kemajuan teknologi ini akan memberikan warna pembelajaran menjadi lebih variatif.

Software permainan edukasi (edugames) merupakan media yang sangat populer di masyarakat saat ini. Tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai media alternatif pembelajaran di sekolah. Sekolah Dasar. Edugames harus diterapkan pada tingkatan sekolah dasar yang tepat, karena apabila diberikan pada kelas bawah akan dapat memberikan tingkat kebosanan tersendiri. Hal tersebut disebabkan untuk anak-anak kelas bawah belum familiar dengan komputer atau laptop sebagai alat untuk mengoperasikan edugames terlebih lagi di daerah sekolah-sekolah pedesaan di wilayah Madura. Maka dari itu diperlukan edugames yang ada di sekolah yang lebih user friendly untuk anak-anak.

Edugames adalah software komputer yang berisi materi pendidikan dan disajikan dalam bentuk permainan interaktif untuk melatih kreatifitas dan meningkatkan kecerdasan anak-anak. Edugames merupakan inovasi terbaru untuk anak-anak Anda belajar sambil bermain dengan cara yang lebih menyenangkan. Edugames menyediakan software komputer yang berisikan materi pendidikan yang memenuhi Kurikulum di sekolah seperti: Matematika Biologi, Geografi,

Sains, Sejarah, Sastra, Musik, Seni, Logika & Bentuk, Strategi Desain, Analisis & Hipotesis. (<http://www.edu-games.com>)

### Metode Penelitian

Jenis penelitian yang akan dilaksanakan merupakan Penelitian Eksperimental (*Experimental Research*). Populasi dalam penelitian ini adalah kelas VI SDN Bancaran 1 tahun akademik 2012/2013. Kelas VI terdiri dari 2 kelas yaitu kelas A dan kelas B. Satu kelas dijadikan kelas eksperimen yaitu kelas A, satu kelas lagi dijadikan sebagai kelas kontrol yaitu kelas B. Pada kelas eksperimen diberikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Interaktif Edugames dan akan dilihat hasil pembelajaran dan efektifitas pembelajaran menggunakan media Edugames dan yang satunya diberikan pembelajaran dengan menggunakan media konvensional. Teknik pemilihan kelas menggunakan teknik random sampling.

Penelitian ini akan mengkaji kemampuan siswa dalam memahami tentang konsep bangun datar dan luas bangun datar, serta mengkaji keefektifan pembelajaran luas bangun datar menggunakan media Edugames. Dalam hal ini kepada kelas eksperimen diberikan pembelajaran dengan Media Edugames dan kelas kontrol diajar dengan pembelajaran media konvensional. Penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimental. Sebelum diadakan eksperimen diberikan pretes dan setelah eksperimen diberikan post tes.

Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tiga tahap, yaitu: pre-tes, perlakuan (pembelajaran dengan media Edugames dan pembelajaran media konvensional), dan post-tes. Tes awal digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Pada saat perlakuan, dilakukan pengamatan: bagaimana siswa memahami konsep luas dan cara menentukan luas bangun datar dengan menggunakan media Edugames. Sedangkan pada akhir pembelajaran diberikan angket kepada siswa berkaitan dengan

responnya terhadap pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Edugames.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes, hasil wawancara dan catatan lapangan. Tes digunakan untuk menguji kemampuan siswa di dalam menyelesaikan soal-soal macam-macam luas bangun datar. Tes ini dilaksanakan sebelum pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media Edugames maupun sesudahnya. Sedangkan untuk wawancara digunakan untuk menggali informasi kesulitan siswa dalam memahami konsep luas dan cara menentukan luas bangun datar yang tidak dapat diperoleh dari kegiatan pembelajaran dengan media konvensional, serta mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran materi luas bangun datar dengan menggunakan media Edugames. Adapun catatan lapangan dilakukan untuk melengkapi data. Catatan lapangan ini memuat deskripsi tentang kegiatan pembelajaran, yang meliputi aktivitas siswa serta kasus-kasus yang terjadi selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Analisis data hasil penelitian dilakukan mengacu pada pengujian hipotesis yang telah ditetapkan. Menurut Sugiyono (2012: 103) statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis uji  $t$  satu pihak kanan adalah dengan hipotesis statistik yang ditetapkan,  $H_0: -t_1 \leq -t_2$ ;  $H_a: -t_1 > -t_2$  dan derajat kebebasan ( $df$ ) dengan taraf kepercayaan adalah 95% dengan ketentuan:  $H_0$ : tidak ada perbedaan dari kedua sampel,  $H_a$ : ada perbedaan signifikan dari kedua sampel

Teknik analisis data yang digunakan adalah pengujian perbedaan hasil belajar materi luas bangun datar dari siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media Edugames dibandingkan dengan menggunakan media konvensional dengan menggunakan  $t$ -test. Sedangkan untuk penyimpulan hasil penelitian adalah apabila nilai  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima artinya hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen

dengan kelas kontrol. Dengan didukung oleh data lain berupa hasil tes awal maupun akhir pada siswa, hasil wawancara serta catatan lapangan, dapat diketahui dengan penelitian ini apakah memberikan hasil yang lebih baik atau tidak dalam pembelajaran yang dilaksanakan. Apabila nilai  $t$  hitung  $\sim t$  tabel, maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak artinya hasil penelitian menunjukkan tidak ada perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Apabila terdapat perbedaan yang terjadi hanya secara kebetulan saja (*by chance*) sebagai akibat *Sampling Error*.

### Hasil dan Pembahasan

Data yang di peroleh dari penelitian ini dianalisis menggunakan SPSS 10.0 for Windows. Dari hasil pengolahan data nilai pretest didapat nilai  $t$  hitung adalah 0,213. Sedangkan  $t$  tabel dengan menggunakan taraf kepercayaan 95% dan derajat kebebasan (df) ( $n - 1 = 25 - 1 = 24$ ) diperoleh 1,711. Karena nilai  $t$  hitung  $< t$  tabel, maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, begitu juga jika dilihat dari nilai signifikansinya didapat  $0,833 > 0,05$  artinya rata-rata nilai kelas eksperimen dengan kelas kontrol sama atau tidak ada perbedaan secara nyata rata-rata kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Kemudian setelah dilakukan pretest, berikutnya dilakukan perlakuan yaitu pembelajaran menggunakan media edugames kemudian diadakan posttest yang hasil analisis nilai posttestnya adalah nilai  $t$  hitung diperoleh  $4,648 > t$  tabel dengan derajat kebebasan (df) ( $n - 1 = 25 - 1 = 24$ ) dan taraf kepercayaan 95% adalah 1,711. Sedangkan nilai signifikansi (2-tailed) adalah  $0,000 < 0,05$ , artinya terdapat perbedaan rata-rata nilai hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Dengan kata lain, kelas yang pembelajarannya menggunakan media edugames ternyata memberikan hasil yang lebih baik dari pada kelas yang pembelajarannya memanfaatkan media pembelajaran secara

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap 5 orang siswa kelas eksperimen diperoleh informasi bahwa siswa memberikan respon yang positif terhadap pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran edugames. Respon yang positif ini ditunjukkan dari hasil wawancara terhadap kelima orang siswa ternyata 4 dari 5 orang siswa menyukai terhadap pembelajaran Matematika pada bahasan Luas bangun datar menggunakan media Edugames. Menurut mereka penggunaan media seperti ini masih sangat jarang dipergunakan dalam pembelajaran. Sehingga mereka berharap agar mata pelajaran lain selain matematika juga dapat menggunakan media edugames karena menurut mereka sangat menarik dan menyenangkan. Meskipun demikian, pada awal pelaksanaannya siswa masih merasa asing dengan media ini. Hal ini juga dikarenakan masih banyak siswa yang baru familiar dengan Laptop. Penggunaan media yang bersifat IT masih jarang dipergunakan di SD Bancaran 1. Selain karena letak sekolah yang agak jauh dengan pusat kota, tetapi juga lingkungan siswa-siswi di rumah.

Mayoritas siswa di SD Bancaran 1 orang tuanya berlatar belakang petani dan nelayan. Hal ini juga yang menjadikan kefamiliaran anak didik sangat kurang terhadap Teknologi Informasi. Kepedulian terhadap pendidikan sangat kurang. Sehingga perhatian orang tua terhadap pendidikan anak kurang diperhatikan. Kebanyakan orang tua menyerahkan sepenuhnya tentang pendidikan anaknya kepada pihak sekolah. Apapun dan bagaimanapun sekolah memperlakukan anak didik, orang tua kurang peduli.

Pembelajaran diluar kebiasaan yaitu dengan memanfaatkan media edugames memerlukan waktu penyesuaian yang agak lama. Hal ini nampak dari proses pembelajaran. Dari 5 pertemuan yang direncanakan, satu pertemuan sendiri untuk membelajarkan kepada siswa-siswi dalam penggunaan media Interaktif. Terlebih lagi ada

salah satu siswa yang baru melihat dan mengoperasikan Laptop karena berasal dari pedesaan yang agak pinggiran dan orang tuanya nelayan. Sehingga dibutuhkan waktu yang lebih lama dari biasanya serta memerlukan kesabaran yang lebih.

Pengalaman siswa mengenai pemanfaatan media interaktif dan menyenangkan membuat siswa lebih nyaman dalam belajar. Siswa dapat mempraktekkan sendiri media interaktif tersebut. Ini menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu pembelajaran dengan memanfaatkan edugames memberikan pengalaman lain bagi siswa. Karena selama ini siswa hanya disuguhi dengan media-media pembelajaran yang konvensional.

Sajian media edugames mengenai luas bangun datar memberikan variasi dalam pembelajaran. Media edugames memberikan semangat baru dalam belajar bagi siswa. Kondisi ini nampak ketika dalam pembelajaran, siswa memberikan respon yang positif. Hal ini ditunjukkan mayoritas siswa memperhatikan dan berkeinginan mengoperasikan media edugames tersebut.

Luas bangun datar yang ditampilkan melalui media interaktif edugames lebih mudah dipahami siswa. Apalagi siswa disajikan pemahaman materi luas bangun datar selain visual tetapi juga audio. Pengalaman belajar siswa akan memberikan kebermaknaan dalam pembelajaran dan pemahaman materi ajar. Terlebih lagi selama ini pemanfaatan IT dalam pembelajaran sangat minim. Langkah-langkah penurunan rumus luas juga memberikan wawasan yang lain bagi siswa.

Berdasarkan hasil observasi pada aktifitas siswa juga diperoleh hal positif dalam penggunaan media edugames. Dari pengamatan tentang siswa memperhatikan penjelasan guru diperoleh persentase 79,2, artinya mayoritas siswa memperhatikan penjelasan guru pada saat guru menerangkan terutama pada saat penggunaan media pembelajaran melalui edugames. Minat untuk

mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS) juga sangat baik yaitu persentasenya mencapai 81,6, artinya minat untuk mengerjakan soal-soal latihan setelah digunakan media edugames juga sangat baik. Namun demikian, untuk respon minat bertanya pada guru apabila siswa mengalami kesulitan hanya memperoleh persentase kurang dari 60 persen yaitu tepatnya hanya 58,4, ini artinya kemauan untuk bertanya pada guru masih sangat kurang. Hal ini dimungkinkan karena adanya perasaan malu atau takut salah untuk bertanya sehingga siswa masih sangat jarang yang bertanya terhadap guru apabila mengalami kesulitan.

Pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran interaktif edugames, selain memperkenalkan penggunaan media IT juga memberikan variasi dalam penggunaan media. Penggunaan media pembelajaran edugames memberikan gambaran secara visual dan audio kepada siswa. Hal ini akan memudahkan siswa dalam memperoleh pemahaman terhadap luas bangun datar. Selain itu penggunaan media pembelajaran edugames memberikan pengetahuan siswa dalam penurunan rumus-rumus untuk luas daerah bangun datar.

Pada saat kegiatan pendahuluan dalam penelitian ini, guru mengingatkan semua siswa tentang materi berbagai macam bangun datar yang telah dikenal siswa pada waktu kelas IV. Kemudian guru memberikan memotivasi kepada siswa serta menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai secara rinci dan jelas terutama penggunaan media edugames dalam pembelajaran yang akan dilaksanakan. Sedangkan pada kegiatan inti guru menjelaskan terlebih dahulu materi tentang bangun datar dan bagaimana menentukan luas bangun datar menggunakan media pembelajaran interaktif edugames. Selain itu pada proses pembelajaran materi luas daerah bangun datar, guru menyiapkan Lembar Kerja Siswa (LKS) untuk dapat dipergunakan oleh siswa dalam mengerjakan latihan soal. Pada akhir materi menentukan luas bangun datar dan penggunaan media

edugames, guru memberikan postest untuk mengetahui peningkatan nilai hasil belajar siswa.

Adanya LKS memberikan nuansa lain dalam belajar serta memberikan tambahan wawasan bagi siswa sebagai latihan. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif edugames juga membantu dalam menyelesaikan soal-soal yang ada dalam Lembar Kerja Siswa. Media edugames meningkatkan antusiasme siswa dalam memahami materi luas bangun datar. Hal ini disebabkan karena media interaktif edugames membuat suasana belajar dikelas lebih interaktif dan menyenangkan. Sehingga minat untuk belajar matematika akan lebih meningkat.

Hasil belajar ketuntasan belajar siswa secara klasikal menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Sebelum dilakukan perlakuan pada kelas eksperimen, ketuntasan belajar klasikal 70 belum tercapai hanya 69,4. Sedangkan setelah dilakukan perlakuan menggunakan media edugames, ketuntasan secara klasikal sudah melampaui yaitu rata-ratanya mencapai 82.

Ketuntasan individu dalam kelas 72% dari total jumlah siswa. Sedangkan setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media edugames ketuntasan individu mencapai 100%. Hal ini menunjukkan hasil positif dari penggunaan media pembelajaran interaktif edugames. Sehingga hasil belajar siswa juga meningkat.

### Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: (a) pembelajaran matematika materi luas bangun datar menggunakan media pembelajaran edugames lebih efektif untuk memberikan pemahaman pada siswa tentang bangun datar dan luas bangun datar karena interaktif dan menyenangkan, (b) terdapat respon yang positif dari siswa terhadap pembelajaran menggunakan media edugames pada materi

luas daerah bangun datar, (c) hasil belajar matematika materi luas bangun datar menggunakan media pembelajaran interaktif edugames memberikan hasil yang lebih baik daripada pembelajaran matematika materi luas bangun datar menggunakan media yang konvensional. Saran yang direkomendasikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: (a) para guru matapelajaran lain selain matematika di SDN Bancaran 1 hendaknya juga menggunakan media interaktif edugames dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa; (b) selain di SD Negeri Bancaran 1, guru mata pelajaran matematika dapat memanfaatkan media edugames untuk memberikan variasi dalam penggunaan media pembelajaran sehingga pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan menyenangkan, (c) penguasaan media teknologi Informasi untuk menunjang pembelajaran sangat diperlukan oleh seorang guru guna memberikan variasi pembelajaran serta memperkenalkan sejak dini kepada siswa tentang dunia TI.

### Daftar Pustaka

- Anonim. (2006). *Permen No 22 dan 23 tahun 2006 dan lamp irannya*. Jakarta; Depdikbud.
- Bruner, Jerome. (1988). *The Process of Education*. London: Harvard University Press <http://www.edugames.com/index.php?Ref=berita&id=16>.
- Diakses pada tanggal 4 Juli 2012 Paul Suparno. (1997). *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius
- Sardiman. (2003). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sugiyono. (2012). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung; Alfabeta
- Sumanto, Y.D. (2008). *Gemar Matematika 6: untuk SD/MI Kelas 6*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional