*Sindoro*
***CENDIKIA PENDIDIKAN***
ISSN: 3025-6488

Vol. 18 No 2
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

# PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI METODE GAMES EDUKATIF PADA SISWA KELAS II SDN PONDOK BAHAR 2 KOTA TANGERANG

**Mawardi[1], Adellia Elza Sandong[2], Risma Arianti Sakinah[3], Siti Nabillah Mahpudlloh[4], Lydya Witantri[5]**
**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Tangerang**

Email: [1]wardi.elmawardi@gmail.com, [2]adeliasandong@gmail.com, [3]sakinahrisma47@gmail.com, [4]nabilla070719@gmail.com, [5]lydyawitantri5@gmail.com

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II SDN Pondok Bahar 2 Kota Tangerang pada materi penjumlahan dan pengurangan. Kemampuan berhitung merupakan kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa sekolah dasar, khususnya pada pembelajaran matematika kelas II. Namun, berdasarkan hasil observasi di SDN Pondok Bahar 2 Kota Tangerang, kemampuan berhitung siswa masih tergolong rendah karena pembelajaran yang kurang variatif dan cenderung berpusat pada guru. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa melalui penerapan metode games edukatif dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan subjek penelitian siswa kelas II SDN Pondok Bahar 2 Kota Tangerang. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung siswa setelah diterapkan metode games edukatif. Hal ini terlihat dari meningkatnya keaktifan siswa, suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, serta hasil belajar yang mencapai ketuntasan. Dengan demikian, metode games edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa pada pembelajaran matematika kelas II.

***Kata kunci:*** Kemampuan berhitung, Matematika, *Games Edukatif*, Siswa kelas II, Penelitian Tindakan Kelas.

***Abstract***

This study aims to improve the numeracy skills of second-grade students at SDN Pondok Bahar 2, Tangerang City, in addition and subtraction. Numeracy is a basic competency that elementary school students must master, particularly in secondgrade mathematics. However, based on observations at SDN Pondok Bahar 2, Tangerang City, students' numeracy skills are still relatively low due to a lack of variety in learning and a tendency towards teacher-centered learning. This study aims to improve students' numeracy skills through the application of educational games in mathematics learning. This study used the Classroom Action Research (CAR) method, implemented in two cycles, with second-grade students at SDN

**Article History**
Received: Desember 2025
Reviewed: Desember 2025
Published: Desember 2025

Plagirism Checker No 234
Prefix DOI : Prefix DOI : 10.8734/Sindoro.v1i2.365
**Copyright : Author**
**Publish by : Sindoro**

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

*Sindoro*
*CENDIKIA PENDIDIKAN*
ISSN: 3025-6488

Vol. 18 No 2
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

Pondok Bahar 2, Tangerang City as the subjects. Data collection techniques included observation, testing, and documentation. The results showed an increase in students' numeracy skills after the implementation of the educational games method. This was evident in increased student engagement, a more enjoyable learning environment, and successful learning outcomes. Thus, the educational games method has proven effective in improving students' numeracy skills in second-grade mathematics learning.
***Keywords:*** Numeracy, Mathematics, Educational Games, Second-grade Students, Classroom Action Research.

## PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran penting yang diajarkan sejak jenjang sekolah dasar. Matematika berperan dalam melatih kemampuan berpikir logis, sistematis, dan kritis siswa. Salah satu kompetensi dasar dalam pembelajaran matematika adalah kemampuan berhitung, karena kemampuan ini menjadi fondasi bagi siswa dalam memahami konsep matematika pada tingkat selanjutnya.

Pada kenyataannya, kemampuan berhitung siswa dalam pembelajaran matematika masih belum berkembang secara optimal. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, di antaranya metode pembelajaran yang kurang variatif, pembelajaran yang masih berpusat pada guru, serta kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Kondisi tersebut membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang termotivasi sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar matematika.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan metode pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah metode games edukatif. Metode games edukatif memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sambil bermain, sehingga siswa dapat memahami konsep berhitung dengan cara yang lebih konkret dan menarik. Selain itu, games edukatif dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, dan kerja sama siswa dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan latar belakang tersebut, perlu dilakukan upaya peningkatan kemampuan berhitung siswa dalam pembelajaran matematika melalui penerapan metode games edukatif. Dengan penerapan metode ini, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan, serta mampu meningkatkan kemampuan berhitung siswa secara optimal.

## PERUMUSAN MASALAH

Bagaimana peningkatan kemampuan berhitung siswa materi penjumlahan dan pengurangan pada mata pelajaran Matematika di kelas II SDN Pondok Bahar 2 Kota Tangerang melalui penggunaan metode Games Edukatif (Flash Card).

## KAJIAN PUSTAKA

### 1. Pengertian Berhitung

Pengertian kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karekteristik perkembangan dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.(Maryam & Gambar, 2019) Kemampuan sebagai suatu daya untuk melakukan suatu Tindakan sebagai hasil dari pembawaan Latihan Standar NCTM *(National Council of Teacher of Mathematics)* memberikan Gambaran rinci mengenai proses dan isi matematika, fokus pada siswa usia dini adalah pemahaman pada angka, sistem angka dan operasi hitung, khususnya

Vol. 18 No 2
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

penambahan dan pengurangan. Dasar pembelajaran berhitung bagi usia dini salah satunya terdapat dalam teori perkembangan kognitif. Pada tahap perkembangan kognitif anak, Piaget menjelaskan bahwa pada usia 7 tahun perkembangan kognitif anak memasuki tahap operasional konkret. Operasi logika aritmatika berhubungan dengan operasi bilangan bulat melalui penjumlahan, pengurangan, perkalian serta pembagian dan pemakaian hasil-nya dalam kehidupan sehari-hari, sedangkan operasi spasial berhubungan dengan pemecahan masalah dalam hal bentuk dan keruangan. (Fatmawati, n.d.).

Berdasarkan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung merupakan kemampuan dasar yang berkembang secara bertahap sesuai dengan lingkungan dan perkembangan kognitif anak, khususnya dalam memahami konsep bilangan, jumlah, serta operasi hitung seperti penjumlahan dan pengurangan. Kemampuan ini dipengaruhi oleh pembawaan dan latihan, serta menjadi fokus penting dalam pembelajaran matematika usia dini. Sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget, pada tahap operasional konkret anak mulai mampu memahami operasi aritmatika secara logis dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga kemampuan berhitung menjadi fondasi penting dalam pengembangan kemampuan matematika selanjutnya.

## 2. Pengertian Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar, yang dirancang sedemikian rupa sehingga mengembangkan pola berpikir matematis, logika, dan keterampilan siswa melalui berbagai metode dan kegiatan sehingga tujuan belajar matematika dapat dicapai secara optimal (Mulya et al., 2021). Dalam konteks pendidikan, pembelajaran matematika bukan hanya sekadar transfer pengetahuan secara verbal, tetapi juga proses dimana siswa membangun konsep, prinsip, dan keterampilan melalui aktivitas berpikir, manipulasi simbol, serta penyelesaian masalah baik secara individu maupun kelompok (Lusianisita & Rahaju, 2020)

Matematika merupakan salah satu ilmu yang menggunakan bahasa simbol, sehingga penting pembelajaran matematika diajarkan sejak masuk jenjang sekolah dasar karena Matematika berbeda dengan ilmu lain seperti sosial sebab matematika merupakan ilmu pasti. Bagi peserta didik pembelajaran matematika merupakan pembentukan pola pikir terhadap pemahaman suatu konsep maupun penalaran. Pembelajaran matematika merupakan proses mempelajari ilmu matematika yang bertujuan membangun pengetahuan matematika supaya dapat di kehidupan sehari hari (Ningrum et al., 2023).

Berdasarkan berbagai penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika merupakan proses interaksi yang dirancang secara sistematis antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar untuk mengembangkan pola pikir logis, matematis, dan kemampuan pemecahan masalah. Pembelajaran matematika tidak hanya berfokus pada penyampaian materi secara verbal, tetapi menekankan pada proses membangun konsep, penalaran, dan keterampilan melalui aktivitas berpikir, penggunaan simbol, serta pemecahan masalah secara individu maupun kelompok. Oleh karena itu, pembelajaran matematika perlu diberikan sejak jenjang sekolah dasar agar peserta didik memiliki dasar pola pikir yang kuat, mampu memahami konsep secara bermakna, dan dapat menerapkan pengetahuan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

## 3. Pengertian Pengurangan dan Penjumlahan

Penjumlahan merupakan menggabungan jumlah dua atau lebih angka sehingga menjadi angka yang baru. Angka tersebut beranggotakan semua jumlah anggota angka pembentuknya. Dalam penjumlahan memiliki beberapa teknik diantaranya adalah penjumlahan tanpa teknik menyimpan. Penjumlahan tanpa teknik menyimpan bukanlah termasuk topik yang terlalu sulit diajarkan di Sekolah Dasar, karena teknik ini biasa di ajarkan untuk kelas bawah yang dimana

*Sindoro*
*CENDIKIA PENDIDIKAN*
ISSN: 3025-6488
Vol. 18 No 2
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

pada kelas bawah merupakan kelas yang menerima materi yang masih ringan dan mudah dipahami. Artinya bahwa materi penjumlahan biasa di ajarkan untuk kelas bawah yang dimana pada kelas bawah merupakan kelas yang menerima materi yang masih ringan dan mudah dipahami.

Penjumlahan merupakan operasi hitung yang pertama kali diajarkan kepada anak-anak. Operasi penjumlahan digunakan untuk memperoleh hasil atau jumlah dari dua buah bilangan, atau merupakan hasil penggabungan dari 2 kumpulan benda menjadi satu kumpulan benda yang hasilnya selalu lebih banyak dari dua kumpulan benda sebelumnya. Operasi penjumlahan yaitu apabila a & b dijumlahkan, maka hasilnya ditunjukkan dengan a + b. jadi 3 + 2 = 5. Pengertian penjumlahan yang diambil dari kata jumlah yang berarti banyaknya (bilangan atau sesuatu yang dikumpulkan menjadi satu). Pengertian penjumlahan adalah penggabungan dari dua kelompok (himpunan). Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa penjumlahan merupakan penggabungan atau penambahan sekelompok bilangan atau lebih menjadi suatu bilangan yang disebut jumlah (Nurlatifah, 2022).

Pengurangan merupakan kebalikan dari penjumlahan, tetapi pengurangan tidak memiliki sifat yang dimiliki oleh penjumlahan. Pengurangan tidak memenuhi sifat pertukaran, sifat identitas, dan sifat pengelompokan. Pengertian pengurangan menurut Hasan diambil dari kata kurang yang berarti 1) belum atau tidak cukup; 2) untuk menyatakan bilangan, ukuran yang sedikit lagi menjadi bilangan bulat. Pengertian pengurangan adalah proses, cara, perbuatan mengurangkan. Pengurangan adalah pengambilan kelompok baru. Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian pengurangan adalah proses pengambilan kelompok baru. Pengurangan merupakan mengambil sejumlah angka dari angka tertentu. Misal mempunyai 5 buah apel kemudian diambil 3 buah maka apa yang dilakukan tersebut dengan metode pengurangan. Dalam pengurangan memiliki beberapa teknik diantaranya adalah pengurangan tanpa teknik peminjaman.

Pengurangan tanpa teknik peminjaman bukanlah termasuk topik yang terlalu sulit untuk diajarkan di Sekolah Dasar, karena teknik ini biasa di ajarkan untuk kelas bawah yang dimana pada kelas bawah merupakan kelas yang menerima materi yang masih ringan dan mudah dipahami. Artinya pengurangan biasa di ajarkan untuk kelas bawah yang dimana pada kelas bawah merupakan kelas yang menerima materi yang masih ringan dan mudah dipahami. Operasi pengurangan adalah kebalikan dari operasi penjumlahan. Apabila bilangan a dikurangi bilangan b, maka pengurangannya ditunjukkan dengan a – b. jadi 6 – 2 = 4.

Berdasarkan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa penjumlahan dan pengurangan merupakan operasi hitung dasar yang saling berkaitan dan menjadi fondasi utama dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar. Penjumlahan dipahami sebagai proses menggabungkan dua atau lebih bilangan atau kelompok benda sehingga menghasilkan suatu bilangan baru yang disebut jumlah. Operasi ini merupakan materi awal yang diajarkan kepada peserta didik, khususnya di kelas bawah, karena bersifat sederhana, konkret, dan mudah dipahami, terutama melalui teknik penjumlahan tanpa menyimpan. Sebaliknya, pengurangan merupakan kebalikan dari penjumlahan, yaitu proses mengambil atau mengurangi sejumlah bilangan dari bilangan tertentu sehingga menghasilkan sisa. Pengurangan tidak memiliki sifat-sifat tertentu seperti pada penjumlahan, namun tetap menjadi operasi dasar yang penting. Sama halnya dengan penjumlahan, pengurangan tanpa teknik peminjaman juga dianggap sesuai untuk diajarkan di kelas bawah karena tingkat kesulitannya masih ringan dan dapat dipahami melalui contoh konkret. Dengan demikian, penjumlahan dan pengurangan tanpa teknik menyimpan maupun peminjaman merupakan materi dasar yang tepat diajarkan pada kelas rendah Sekolah Dasar sebagai langkah awal untuk membangun pemahaman konsep operasi hitung matematika secara bertahap.

*Sindoro*
*CENDIKIA PENDIDIKAN*
ISSN: 3025-6488
Vol. 18 No 2
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

**4. Pengertian Game Edukatif**

Permainan edukatif adalah semua jenis permainan yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan dan jenis permainan yang bersifat edukatif demi kepentingan peserta didik. (Ariyanto, 2017) berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat megembangkan kemampuan dirinya. Permainan edukatif juga dapat berarti sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan dari cara atau alat pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain. Artinya, permainana edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat permainan yang bersifat mendidik. Ringkasnya, permainan edukatif adalah permainan yang bersifat mendidik. Dengan demikian dapat diketahui bahwa permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang menyenangkan serta memiliki manfaat dalam proses pengembangan potensi yang dimiliki peserta didik khususnya pada aspek kognitif, afektif serta psikomotoriknya.

Permainan Edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan, dapat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul anak dengan lingkungan teori ini. Game edukatif (permainan edukatif) adalah permainan yang dirancang untuk menggabungkan unsur hiburan dengan tujuan pendidikan, menjadi alat pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif untuk meningkatkan kemampuan kognitif, keterampilan, pengetahuan, serta motivasi belajar peserta didik melalui tantangan, kompetisi, dan penyelesaian masalah yang disajikan dalam format permainan. Tujuannya adalah memfasilitasi pengalaman belajar yang efektif dan menarik, membuat materi yang kompleks lebih mudah dipahami (Muladi & Andrew, 2021).

Berdasarkan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif merupakan kegiatan bermain yang dirancang dengan tujuan pendidikan, sehingga tidak hanya memberikan kesenangan tetapi juga mendukung proses belajar peserta didik. Melalui permainan edukatif, anak dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan, seperti kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta meningkatkan kemampuan berpikir, berbahasa, bersosialisasi, dan motivasi belajar. Dengan menggabungkan unsur hiburan dan pembelajaran, permainan edukatif mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

**5. Pengertian Flashcard**

Flashcard merupakan salah satu media yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam mempelajari matematika. Flashcard juga merupakan media yang berbentuk kartu bergambar yang dibuat dengan menggunakan foto atau gambar, pada bagian belakang terdapat keterangan dari gambar yang ada pada Flashcard tersebut. Kartu-kartu berseri tersebut dapat berupa kartu bergambar, kartu huruf, kartu kata, atau kartu kalimat, kartu angka. Media Flashcard tergolong dalam media visual (gambar). Flashcard secara umum biasanya berukuran 8×12 cm atau dapat disesuaikan dengan keadaan siswa yang dihadapi di kelas (Sari & El-Yunusi, 2024). Media Flashcard ini sangat bermanfaat sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan untuk berbagai jenis permainan dan aktivitas pembelajaran yang menjadikan proses belajar Bahasa Inggris lebih menyenangkan dan menarik. Untuk melatih berbagai keterampilan bahasa, seperti mendengarkan, berbicara, membaca, berhitung dan menulis. Untuk mengajarkan kosakata dalam konteks frasa atau kalimat, membantu siswa memahami bagaimana kata-kata yang digunakan dalam situasi sehari-hari. Namun, ada juga beberapa kelemahan seperti, keterbatasan dalam mengajarkan konsep-konsep yang lebih kompleks dan kebutuhan untuk memastikan variasi dalam penggunaannya agar tidak monoton.

Flashcards adalah jenis permainan pendidikan di mana kata-kata dan gambar dimaksudkan untuk meningkatkan kosa kata, memori, dan kemandirian (Fauziyah et al., 2024). Dalam penggunaannya, flashcard dapat berfungsi untuk mengajarkan kosa kata baru. Media

*Sindoro*
*CENDIKIA PENDIDIKAN*
ISSN: 3025-6488
Vol. 18 No 2
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

Flashcard dianggap sebagai suatu media yang menimbulkan kesenangan dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran kosakata, karena Flashcard merupakan salah satu bentuk media pembelajaran berupa kartu bergambar yang disukai siswa dan dapat disajikan dalam bentuk permainan. Dengan demikian Flashcard merupakan pilihan yang dianggap efektif untuk meningkatkan pemahaman kosakata siswa sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Flashcard berasal dari bahasa Inggris, Flash (cepat), Card (kartu). Jadi Flashcard adalah kartu cepat. Menurut (Athoillah et al., 2025), mendefinisikan Flashcard adalah kartu ukuran besar biasanya kertas agak tebal, kaku dan berukuran A4. Flashcard memperlihatkan gambar atau tulisan kata-kata. Biasanya Flashcard terdiri atas perangkat gambar atau kata-kata yang dikelompokkan menurut jenisnya atau kelasnya misalnya kelompok gambar makanan, angka, buah-buahan, sayuran, transportasi, dan sebagainya. Dapat disimpulkan bahwa Flashcard adalah kartu tebal yang berisi gambar atau tulisan.

Flashcard termasuk kedalam media visual. Flashcard adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang dilengkapi huruf. Gambar yang ada pada Flashcard merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya (Wahyuni, 2020). Dengan demikian Flashcard merupakan media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar dan keterangan pada setiap gambar yang tercantum di bagian belakangnya.

Berdasarkan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa flashcard merupakan media pembelajaran visual berbentuk kartu bergambar yang dilengkapi tulisan atau keterangan dan digunakan sebagai alat bantu untuk mempermudah pemahaman materi. Flashcard dapat memuat huruf, kata, kalimat, angka, atau gambar dengan ukuran yang disesuaikan dengan kondisi siswa, serta disajikan secara menarik melalui aktivitas permainan. Media ini efektif dalam meningkatkan minat belajar, daya ingat, dan pemahaman siswa, khususnya dalam penguasaan kosakata dan keterampilan dasar seperti membaca, menulis, berbicara, dan berhitung. Meskipun memiliki keterbatasan dalam menyampaikan konsep yang kompleks, flashcard tetap menjadi media pembelajaran yang praktis, menyenangkan, dan efektif apabila digunakan secara bervariasi.

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini di lakukan di kelas II SDN Pondok Bahar 2 Kota Tangerang, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart, yang membentuk suatu siklus spiral refleksi terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, tindakan, pengamatan (observasi), dan refleksi. Intervensi tindakan ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan metode Games Edukatif. Keberhasilan ditandai apabila nilai siswa meningkat dan minimal 80% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75.

Data penelitian terdiri dari dua jenis, yaitu data proses dan data hasil belajar. Data proses diperoleh melalui observasi terhadap aktivitas dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Sedangkan data hasil belajar diperoleh melalui tes penguasaan diri penjumlahan dan pengurangan, yang digunakan sebagai gambaran dari pencapaian hasil belajar siswa.

Teknik analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan melalui tahapan menyeleksi, menyederhanakan, mengklasifikasi, memfokuskan, mengorganisasi, dan membuat abstraksi atas kesimpulan makna hasil observasi. Model analisis kualitatif yang digunakan Adalah model Miles & Huberman. Analisis kuantitatif yang dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata hasil belajar, persentase siswa yang mencapai KKM, serta membandingkan hasil antar siklus untuk menilai peningkatan.

*Sindoro*
***CENDIKIA PENDIDIKAN***
ISSN: 3025-6488

Vol. 18 No 2
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### 1. Deskripsi Data Observasi Tindakan Guru dan Aktivitas Siswa



*Gambar 1.1 Pembelajaran menggunakan Metode Games Edukatif*

Setelah dilakukan kegiatan pra-penelitian dan tindakan pada Siklus I, diperoleh data dari hasil observasi dan tes hasil belajar siswa pada materi Penjumlahan dan Pengurangan. Selama pembelajaran melalui metode *Games Edukatif* peneliti dan kolabolator mengamati jalannya kegiatan untuk memastikan tindakan yang dilakukan guru sesuai dengan rencana.

**Tabel 1. Data Observasi Siklus 1**

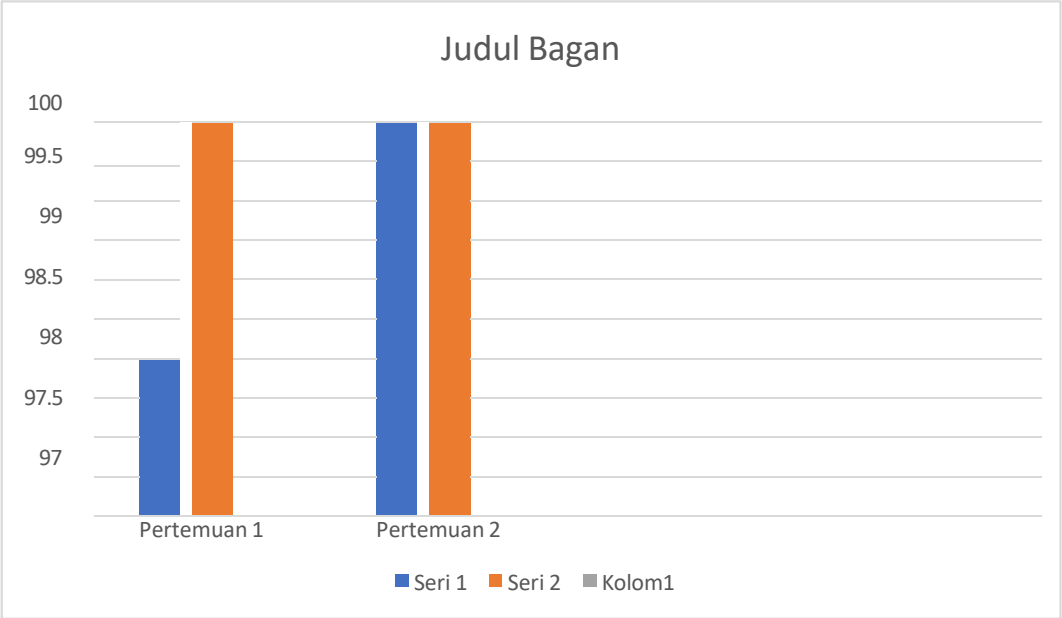
| No | | Pertemuan 1 | | Pertemuan 2 | | Rata-Rata |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Skor | % | Skor | % | |
| 1. | Observasi Tindakan Guru | 10 | 100% | 10 | 100% | 100% |
| 2. | Observasi Aktivitas Siswa | 9,7 | 97% | 10 | 100% | 98,5% |

Peningkatan pencapaian indicator keberhasilan tindakan pada setiap pertemuan menunjukkan peningkatan yang konsisten baik dari segi tindakan guru maupun aktivitas siswa. Hasil observasi pada pertemuan pertama menjadi acuan bagi guru untuk memperbaiki strategi pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

*Sindoro*
***CENDIKIA PENDIDIKAN***
ISSN: 3025-6488

Vol. 18 No 2
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

**Grafik 1. Presentase Tindakan Guru dan Aktivitas Siswa**




Dari grafik di atas terlihat peningkatan yang konsisten dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Data ini menunjukkan bahwa penerapan metode *Games Edukatif* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi Penjumlahan dan Pengurangan, meskipun belum seluruh siswa mencapai partisipasi maksimal.

**2. Deskripsi Data Hasil Belajar Menggunakan Metode *Games Edukatif***

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, terlihat bahwa pada siklus I, khususnya pada pertemuan pertama, penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan belum sepenuhnya mencapai ketuntasan. Meskipun sebagian besar siswa sudah memahami materi, masih terdapat beberapa kesalahan atau kekurangan dalam pemahaman mereka sehingga hasil belajar belum sepenuhnya optimal. Namun, pada pertemuan kedua, terjadi peningkatan yang cukup signifikan, dimana penguasaan siswa terhadap materi meningkat dari 97% pada pertemuan pertama menjadi 100% pada pertemuan kedua. Hal ini menunjukkan adanya perkembangan yang positif dalam proses pembelajaran.

Sementara itu, terkait dengan aktivitas dan pelaksanaan tindakan guru selama pembelajaran, dapat dikatakan bahwa kegiatan tersebut berjalan dengan cukup baik. Pada pertemuan pertama, aktivitas guru dalam menyampaikan materi, memberikan bimbingan, serta mengelola kelas sudah mencapai skor 100%, dan pada pertemuan kedua pun tetap konsisten dengan capaian yang sama, yaitu 100%. Hal ini menandakan bahwa guru mampu

Vol. 18 No 2
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

melaksanakan strategi pembelajaran dengan efektif dan sesuai dengan rencana, sehingga mendukung peningkatan penguasaan materi oleh siswa.

Secara keseluruhan, data ini menggambarkan adanya hubungan yang positif antara kualitas pelaksanaan tindakan guru dan peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan penguasaan materi yang dicapai oleh siswa pada pertemuan kedua menunjukkan bahwa metode dan strategi pembelajaran yang digunakan efektif dan mampu memfasilitasi pemahaman siswa secara optimal.

**PEMBAHASAN DAN SIMPULAN**

Berdasarkan data-data secara kuantitatif menunjukkan bahwa penguasaan materi penjumlahan dan pengurangan siswa selama pembelajaran berlangsung pada pertemuan II mengalami peningkatan dibandingkan dengan pertemuan I. Ketuntasan hasil belajar siswa dari segi pemahaman materi yang diperoleh telah mencapai target atau Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu sebagian besar siswa mencapai nilai di atas ketuntasan minimal, yakni di atas 75, dengan persentase siswa tuntas mencapai lebih dari 100%.

Berdasarkan uraian data di atas, dapat dinyatakan bahwa penerapan metode *Games Edukatif* dalam pembelajaran materi penjumlahan dan pengurangan pada mata pelajaran Matematika sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Metode *Games Edukatif* tidak hanya mendorong siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam mengemukakan pendapat, tetapi juga memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih mendalam, sehingga pencapaian ketuntasan belajar dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

**REFERENSI**

Ariyanto, A. (2017). *GAME EDUKATIF SEBAGAI UPAYA MENGATASI KESULITAN BELAJAR BAHASA ARAB KELAS RENDAH Ayok*. *01*(02), 78–90.

Athoillah, A., Hardiansyah, F., & Shiddiq, A. (2025). *Pengaruh Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar*. *5*(2), 145–153.

Fatmawati, N. I. A. (n.d.). *PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PENDEKATAN REALISTIC MATHEMATIC EDUCATION ( Kurikulum Tingkat*

*Satuan Pendi- guru , guru mengungkapkan bahwa maksimal . Rendahnya kemampuan*.

Vol. 18 No 2
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

Fauziyah, S., Ali, E. Y., Ismail, A., Guru, P., Dasar, S., & Indonesia, U. P. (2024). *Pengaruh Fun Learning Berbantuan Media Flash Card terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Syifa*. *8*(4), 2516–2525.

Lusianisita, R., & Rahaju, E. B. (2020). *Proses Berpikir Siswa SMA dalam Menyelesaikan Soal Matematika Ditinjau dari Adversity Quotient*. *4*(2).

Maryam, S., & Gambar, P. (2019). *Meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu angka pada kelompok b tk nw lelupi kecamatan sikur*. *1*, 87–102.

Muladi, E., & Andrew. (2021). *TINJAUAN BOARD GAME EDUKATIF & NON EDUKATIF*. *8*(April), 125–135. https://doi.org/10.2241/narada.2021.v8.i1.010

Mulya, G. I. P. S. N., Atmaja, I. M. D., Putu, & Noviantari, S. (2021). *MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN BANGUN DATAR SEGIEMPAT*. *1*(1), 44–53.

Ningrum, K. S., Roshayanti, F., & Wuryandini, E. (2023). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV SDN REJOSARI 01*. *09*.

Sari, N. F. I., & El-Yunusi, M. Y. M. (2024). *PENGGUNAAN MEDIA FLASHCARD MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI PENJUMLAHAN DI SDN KEDONDONG 1 TULANGAN*. *09*, 154–161.

Wahyuni, S. (2020). *Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema " Kegiatanku ."* *4*(1), 9–16.