

## PENINGKATAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS II DENGAN *GAME* EDUKATIF PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SD SUPRIYADI SEMARANG TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Annisa Khoirul Hidayah<sup>1)</sup>, Fine Reffiane<sup>2)</sup>, Karsono<sup>3)</sup>.

<sup>123</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

### Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan tujuan meningkatkan hasil belajar dengan *game* edukatif pada pembelajaran tematik. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SD Supriyadi Semarang yang berjumlah 26 siswa yang terdiri dari 10 siswa putra dan 16 siswa putri. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus, setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan kuesioner, tes evaluasi belajar, dan dokumentasi. Hasil penelitian yaitu: 1) Minat belajar siswa pada siklus 1, 2, dan 3 juga mengalami peningkatan. Pada siklus I presentase minat belajar siswa sebesar 68%, meningkat pada siklus II menjadi 75%, dan mengalami peningkatan kembali pada siklus III sebesar 87%. 2) Hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I sebesar 73% dengan rata-rata 73, meningkat pada siklus II sebesar 77% dengan rata-rata 74,5 dan mengalami peningkatan lagi pada siklus III sebesar 80% dengan rata-rata 86. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa dengan *game* edukatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II pada pembelajaran tematik.

**Kata Kunci:** Minat Hasil Belajar dan *game* edukatif.

### History Article

Received 2021-06-29

Approved 2021-07-10

Published 2021-07-20

### How to Cite

Hidayah, Annisa Khoirul. Reffiane, Fine. & Karsono. (2021). Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas II dengan Game Edukatif Pada Pembelajaran Tematik SD Supriyadi Semarang Tahun Pelajaran 2020/2021. *Literasi*, 1(1), 1-11

### Coressponding Author:

Jl. Alamat Pengirim No. 24, Kota, Negara.

E-mail: <sup>1</sup> [penulissatu@kampus.ac.id](mailto:penulissatu@kampus.ac.id)

Minat dapat diartikan suatu rasa lebih suka, rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas. (Slameto:2010) menyatakan bahwa minat sebagai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan terus-menerus yang disertai rasa senang. Minat belajar pada dasarnya adalah penerimaan akan adanya suatu hubungan antara diri sendiri dengan diluar diri sendiri. Siswa yang menaruh minat belajarnya akan menerima materi yang telah disampaikan oleh gurunya dan mencari literatur pelajaran tanpa adanya paksaan dari siapapun. (Djaali, 2007:121) menyatakan bahwa minat adalah rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Pernyataan tersebut mengidentifikasi bahwa orang yang berminat akan ada rasa tertarik. Tertarik dalam hal tersebut merupakan wujud dari rasa senang pada sesuatu. Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan keinginan seseorang untuk melakukan aktivitas belajar yang terlahir tanpa ada paksaan yang disertai dengan rasa perhatian, tertarik, dan senang dalam melakukan aktivitas tersebut. Minat dicirikan dengan rasa lebih suka, rasa tertarik atau rasa senang sebagai bentuk ekspresi terhadap suatu hal yang diminati.

Berdasarkan observasi terhadap siswa kelas IIA yang telah peneliti lakukan di SD Supriyadi Semarang pada pembelajaran tematik, diperoleh informasi bahwa penggunaan *game* edukatif untuk mendukung pembelajaran sangat jarang dilakukan oleh guru. Pemberian tugas harian yang terkesan monoton dan kurang variatif seperti siswa membaca buku, kemudian mengerjakan soal-soal, pemberian tugas menulis yang terlalu banyak, serta mengirim foto/video tugas praktek yang telah didokumentasikan dikirim melalui *Whatsapp* kepada guru/wali kelas. Di awal pembelajaran, siswa senang dan aktif mengirimkan tugas-tugasnya namun setelah beberapa bulan pembelajaran daring berjalan, siswa mulai jenuh dan kemauan mengerjakan serta mengirimkan tugas-tugas menjadi berkurang. Dengan kegiatan yang terkesan monoton dan kurang variatif, membuat siswa kurang aktif dalam menyelesaikan dan mengumpulkan tugas-tugas tepat waktu. Dalam pengerjaan evaluasi harian siswa cenderung tertarik dengan aplikasi tertentu, hal ini tampak dari respon siswa saat mengerjakan soal melalui aplikasi *google form/wordwall/quizizz/liveworksheet* karena dirasa lebih menarik dan praktis. Selain itu minat belajar yang rendah, akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena hasil belajar dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengetahui seberapa jauh perubahan pada diri siswa setelah menerima pengalaman belajarnya yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Rusman (2015: 67), mengatakan bahwa hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain itu hasil belajar merupakan output nilai yang berbentuk angka atau huruf yang didapat siswa dalam prestasi belajar yang diukur setelah siswa mengerjakan soal dan menerima materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Dari hasil belajar tersebut guru dapat menerima informasi seberapa jauh siswa memahami materi yang dipelajari. Namun pada kenyataannya masih banyak siswa yang memiliki hasil belajar yang rendah dan belum mencapai KKM. Keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar pada setiap siswa berbeda-beda. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar dikelompokkan menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah segala faktor yang berasal dari dalam diri siswa, diantaranya tingkat intelegensi, minat, motivasi dan sebagainya. Sedangkan faktor eksternal adalah segala

faktor dari luar diri siswa, diantaranya lingkungan keluarga, masyarakat, pergaulan, fasilitas belajar, keadaan sosial ekonomi keluarga dan sebagainya.

Kaitannya dengan observasi pelaksanaan pembelajaran tematik di Sekolah Dasar, peneliti menemukan kondisi sebagai berikut: (1) proses pembelajaran daring terkesan membosankan bagi siswa, guru hanya menyampaikan materi dan kurang memperhatikan sikap atau perilaku siswa sehingga pada saat penilaian, banyak siswa yang masih memiliki hasil belajar yang rendah akibat tidak memahami materi yang disampaikan oleh guru, (2) siswa merasa bosan karena setiap hari guru hanya memberikan tugas harian yang terkesan monoton dan kurang variatif sehingga dalam mengerjakan tugas siswa terkesan hanya sekedar mengerjakan dan mengumpulkan, (3) siswa mengerjakan dan mengumpulkan tugas melebihi waktu pengumpulan yang telah ditentukan oleh guru.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti berkeinginan untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas II dengan *Game* Edukatif pada Pembelajaran Tematik SD Supriyadi Semarang”.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang mana peneliti sebagai perancang tindakan dan sebagai pelaksana tindakan yang dirancang. Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran semester genap tahun pelajaran 2020/2021 di SD Supriyadi Semarang. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SD Supriyadi Semarang tahun ajaran 2020/2021 yang berjumlah 26 siswa yang terdiri dari 10 siswa putra dan 16 siswa putri. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus, setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner (non tes) untuk mengukur peningkatan minat belajar siswa dan teknik (tes) menggunakan aplikasi game wordwall/liveworksheet untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik. Alat pengumpul data yang digunakan yaitu: lembar kuesioner, dan evaluasi. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif kuantitatif untuk menguji hasil belajar siswa dengan membandingkan nilai rata-rata dan ketuntasan hasil belajar siklus 1, siklus 2, dan siklus 3 sehingga dapat diketahui seberapa besar keberhasilan tindakan dalam penelitian.

Lembar kuesioner digunakan untuk mengukur minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran. Lembar ini akan diisi oleh siswa setelah pembelajaran berlangsung. Penilaian diukur dengan jumlah skor yang dicapai dalam pengisian kuesioner. Adapun untuk menghitung atau memperoleh nilai angka dari kuisisioner dalam meningkatkan minat belajar, peneliti menggunakan rumus : (Suharsimi Arikunto,2006)

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : presentase

F : frekuensi

N : banyaknya responden

**Tabel.** Presentase Skor Angket Minat Belajar

Rentang Skor	Kriteria
81 % - 100%	Sangat Baik
61 % - 80 %	Baik
41 % - 60 %	Cukup
21 % - 40 %	Kurang
0 % - 20 %	Sangat Kurang

Keberhasilan dalam penelitian, apabila rata-rata presentase minat belajar siswa pada siklus 1, siklus 2, dan siklus 3 mengalami peningkatan  $\geq 75\%$ .

Evaluasi (*game* edukatif) menggunakan aplikasi *game wordwall/liveworksheet* untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik. Adapun untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa, peneliti menggunakan analisis terhadap nilai akhir belajar siswa, nilai rata-rata kelas, dan ketuntasan belajar siswa.

a. Nilai Akhir Hasil Belajar Siswa

Untuk menentukan nilai akhir hasil belajar tiap siswa dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$N_A = \frac{\sum X}{N} \times 100$$

Keterangan :

$N_A$  : Nilai Akhir

$\sum x$  : Jumlah keseluruhan skor yang diperoleh

$N$  : Jumlah keseluruhan skor maksimal

b. Rata-rata Kelas

Untuk menentukan nilai rata-rata kelas adalah sebagai berikut :

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

$M$  : Rata-rata kelas

$\sum x$  : Jumlah nilai keseluruhan siswa

$N$  : Banyak siswa

c. Ketentuan Belajar Siswa

Menurut (Aqib et al., 2010) untuk menghitung presentase ketuntasan belajar siswa digunakan rumus :

$$\text{Presentase Ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100$$

Hasil presentase ditafsirkan menggunakan kategori interpretasi menurut Suharsimi Arikunto (1997:246)

No.	Presentase	Kategori
1	75 % - 100 %	Tinggi
2	56 % - 75 %	Cukup
3	40 % - 55 %	Kurang
4	< 40%	Rendah

Penelitian dikatakan berhasil, apabila 75% jumlah siswa kelas II memiliki nilai di atas 75 pada pembelajaran tematik. Hal ini berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada pembelajaran tematik yaitu 75.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dengan tujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik dengan *game* edukatif ini dilaksanakan dalam tiga siklus. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 30 Maret 2021, Siklus II dilaksanakan pada tanggal 7 April 2021 dan 21 April 2021, Siklus III dilaksanakan pada tanggal 28 April 2021. Setiap siklus terdiri dari 2x pertemuan dengan masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap pelaksanaan tindakan, guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan perangkat pembelajaran yang telah disusun dengan memanfaatkan aplikasi *whatsapp* (WA) dan *Zoom Meeting*. Di setiap akhir pertemuan, siswa dibagikan link evaluasi pembelajaran (*game* edukatif). *Game* edukatif dibuat menggunakan aplikasi *wordwall/liveworksheet* yang bertujuan menarik perhatian siswa dalam mengerjakan evaluasi. Siswa memainkan *game* dengan mengakses link yang dibagikan. Dalam *game* ini terdapat skor dan peringkat yang dapat terlihat langsung setelah siswa selesai mengerjakan *game* tersebut. Evaluasi ini digunakan untuk mengukur tingkat penguasaan siswa terhadap materi sekaligus mengetahui ketuntasan belajar siswa secara individu maupun klasikal dihitung dari hasil tes belajar kognitif siswa. Berikut adalah hasil penelitian peningkatan minat belajar dari mulai Siklus I hingga Siklus III.

**Tabel 1.** Rekap Hasil Kuesioner Minat Belajar Siswa Sikus I

No.	Rentang Skor	Kriteria	Frekuensi	Presentase
1.	81% - 100 %	Sangat Baik	4	16 %
2.	61% - 80 %	Baik	11	42 %
3.	41% - 60 %	Cukup	11	42 %
4.	21 % - 40 %	Kurang	0	0
5.	0 % - 20 %	Sangat Kurang	0	0
Jumlah			26	100%

Rata-rata Minat Belajar	66 %
-------------------------	------

Dari hasil penelitian terhadap minat belajar pada pembelajaran tematik dengan *game* edukatif diketahui bahwa siswa memiliki minat belajar sangat baik sebanyak 4 anak (16%). Sebanyak 11 anak (42%) memiliki minat belajar yang baik, sedangkan minat siswa dengan kriteria cukup sebanyak 11 anak (42%). Berdasarkan hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa minat belajar siswa tergolong baik, dengan rata-rata presentase minat pada Siklus I adalah 66%.

**Tabel 2.** Rekap Hasil Kuesioner Minat Belajar Siswa Siklus II

No.	Rentang Skor	Kriteria	Frekuensi	Presentase
1.	81% - 100 %	Sangat Baik	6	23 %
2.	61% - 80 %	Baik	12	46 %
3.	41% - 60 %	Cukup	8	31 %
4.	21 % - 40 %	Kurang	0	0
5.	0 % - 20 %	Sangat Kurang	0	0
Jumlah			26	100%
Rata-rata Minat Belajar			74%	

Dari hasil penelitian terhadap minat belajar pada pembelajaran tematik dengan *game* edukatif diketahui bahwa siswa memiliki minat belajar sangat baik sebanyak 6 anak (23%). Sebanyak 12 anak (46%) memiliki minat belajar yang baik, sedangkan minat siswa dengan kriteria cukup sebanyak 8 anak (31%). Berdasarkan hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa minat belajar siswa tergolong baik, dengan rata-rata presentase minat pada Siklus II adalah 74%.

**Tabel 3.** Rekap Hasil Kuesioner Minat Belajar Siswa Siklus 3

No.	Rentang Skor	Kriteria	Frekuensi	Presentase
1.	81% - 100 %	Sangat Baik	10	38%
2.	61% - 80 %	Baik	12	46%
3.	41% - 60 %	Cukup	4	16%
4.	21 % - 40 %	Kurang	0	0
5.	0 % - 20 %	Sangat Kurang	0	0
Jumlah			26	100%
Rata-rata Minat Belajar			87%	

Dari hasil penelitian terhadap minat belajar pada pembelajaran tematik dengan *game* edukatif diketahui bahwa siswa memiliki minat belajar sangat baik sebanyak 10 anak (38%). Sebanyak 12 anak (46%) memiliki minat belajar yang baik, sedangkan minat siswa dengan kriteria cukup sebanyak 4 anak (16%). Berdasarkan hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa minat belajar siswa tergolong baik, dengan rata-rata presentase minat pada Siklus III adalah 87%.



**Gambar 1.** Peningkatan Minat Belajar Siswa

Berdasarkan analisis data kuesioner terdapat peningkatan minat belajar siswa menggunakan *game* edukatif. Pada siklus I presentase minat belajar siswa adalah 66%. Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I dilakukan perbaikan pada proses pembelajaran di siklus II yaitu perbaikan dalam pembuatan *game* dari segi pemilihan *template game* yang lebih mudah dimainkan serta *game* yang memberikan tantangan lebih bagi siswa. Dari siklus II terdapat peningkatan presentase minat belajar menjadi 74%. Berdasarkan hasil dari siklus II kembali dilakukan perbaikan pada proses pembelajaran dan memperoleh peningkatan presentase minat belajar menjadi 87%.

Peningkatan minat belajar siswa tidak terlepas dari pengamatan dalam pembelajaran dimana siswa senang dan bersemangat dalam proses pembelajaran, lebih perhatian terhadap materi yang diajarkan, keterlibatan siswa menyampaikan pendapat serta menyelesaikan tugas-tugas tepat waktu, dan ketertarikan siswa saat mengerjakan evaluasi dengan *game* edukatif. Perhatian, ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam memainkan *game* edukatif sangat tinggi. Siswa bahkan mengulang beberapa kali *game* edukatif untuk mendapatkan peringkat teratas dengan skor tertinggi. Selain mampu menarik perhatian dan antusias siswa, berdasarkan lembar kuesioner *game* edukatif juga mampu membantu siswa memahami materi yang telah dipelajari. Menurut Novia Desta (2016), *game* edukatif adalah permainan yang dibuat dengan tujuan pembelajaran yang bukan hanya bermaksud menghibur sehingga diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan.

*Game* edukatif dapat dijadikan sebagai media belajar siswa sambil bermain. Hal tersebut sesuai dengan penelitian Tomy Arifin (2015) dengan hasil analisis uji kemenarikan rata-rata kelas secara kuantitatif adalah 3,05, secara kualitatif dikategorikan menarik, hasil analisis uji kemudahan 3,00, secara kualitatif dikategorikan mudah, dan hasil analisis uji kemanfaatan 3,15, dikategorikan bermanfaat. Dari hasil uji keefektifan diperoleh hasil 85% siswa mencapai standart kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan. Sehingga dapat dikatakan bahwa evaluasi *game* edukatif terbukti menarik, mudah, bermanfaat dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Berikut adalah tabel nilai akhir hasil belajar, rata-rata kelas, dan ketuntasan belajar siswa.

**Tabel 4.** Hasil Evaluasi Pembelajaran Tematik Siklus I

No.	Ketuntasan Hasil Belajar	Pertemuan 1 Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 4		Pertemuan 2 Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 5	
		Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase
1.	Tuntas	19	73%	20	77%
2.	Belum Tuntas	7	27%	6	23%
Rata-rata			72		74

Berdasarkan data hasil evaluasi belajar pada Siklus I diketahui pada pertemuan pertama presentase siswa yang tuntas ( $\geq 75$ ) sebesar 73% (19 siswa), sedangkan siswa yang belum tuntas ( $\leq 75$ ) sebesar 27% (7 siswa). Rata-rata nilai pada pertemuan pertama adalah 72. Sedangkan pada pertemuan kedua presentase siswa yang tuntas ( $\geq 75$ ) sebesar 77% (20 siswa), sedangkan siswa yang belum tuntas sebesar ( $\leq 75$ ) sebesar 23% (6 siswa). Rata-rata nilai pada pertemuan kedua adalah 74.

**Tabel 5.** Ketuntasan Belajar Siklus I

No.	Ketuntasan Hasil Belajar	Siklus I	
		Jumlah	Presentase
1.	Tuntas	19	73%
2.	Belum Tuntas	7	27%
Rata-rata			73

Berdasarkan data hasil evaluasi belajar pada Siklus I diketahui bahwa presentase siswa yang tuntas ( $\geq 75$ ) sebesar 73% (19 siswa), sedangkan siswa yang belum tuntas ( $\leq 75$ ) sebesar 27% (7 siswa). Rata-rata nilai pada Siklus I adalah 73. Akan tetapi ketuntasan belum mencapai 75% sehingga dapat dijadikan evaluasi untuk melanjutkan ke siklus II. Berikut adalah hasil belajar siswa pada Siklus II:



**Tabel 6.** Hasil Evaluasi Pembelajaran Tematik Siklus II

No.	Ketuntasan Hasil Belajar	Pertemuan 1 Tema 7 Subtema 3 Pembelajaran 5		Pertemuan 2 Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 5	
		Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase
1.	Tuntas	20	77%	21	80%
2.	Belum Tuntas	6	23%	5	20%
Rata-rata			74		75

Berdasarkan data hasil evaluasi belajar pada Siklus II diketahui pada pertemuan pertama presentase siswa yang tuntas ( $\geq 75$ ) sebesar 77% (20 siswa), sedangkan siswa yang belum tuntas ( $\leq 75$ ) sebesar 23% (6 siswa). Rata-rata nilai pada pertemuan pertama adalah 74. Sedangkan pada pertemuan kedua presentase siswa yang tuntas ( $\geq 75$ ) sebesar 80% (21 siswa), sedangkan siswa yang belum tuntas sebesar ( $\leq 75$ ) sebesar 20% (5 siswa). Rata-rata nilai pada pertemuan kedua adalah 75.

**Tabel 7.** Ketuntasan Belajar Siklus II

No.	Ketuntasan Hasil Belajar	Siklus II	
		Jumlah	Presentase
1.	Tuntas	20	77%
2.	Belum Tuntas	6	23%
Rata-rata			74,5

Berdasarkan data hasil evaluasi belajar pada Siklus II diketahui bahwa presentase siswa yang tuntas ( $\geq 75$ ) sebesar 77% (20 siswa), sedangkan siswa yang belum tuntas ( $\leq 75$ ) sebesar 23 % (6 siswa). Rata-rata nilai pada Siklus II adalah 74,5. Akan tetapi ketuntasan belum mencapai 75% sehingga dapat dijadikan evaluasi untuk melanjutkan ke siklus III. Berikut adalah hasil belajar siswa pada Siklus III:

**Tabel 8.** Hasil Evaluasi Pembelajaran Tematik Siklus III

No.	Ketuntasan Hasil Belajar	Pertemuan 1 Tema 8 Subtema 2 Pembelajaran 1		Pertemuan 2 Tema 8 Subtema 2 Pembelajaran 3	
		Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase
1.	Tuntas	21	80%	23	88%
2.	Belum Tuntas	5	20%	3	12%
Rata-rata			84		88

Berdasarkan data hasil evaluasi belajar pada Siklus II diketahui pada pertemuan pertama presentase siswa yang tuntas ( $\geq 75$ ) sebesar 80% (21 siswa), sedangkan siswa yang belum tuntas ( $\leq 75$ ) sebesar 20% (5 siswa). Rata-rata nilai pada pertemuan pertama adalah 84. Sedangkan pada pertemuan kedua presentase siswa yang tuntas ( $\geq 75$ ) sebesar 88% (23 siswa), sedangkan siswa yang belum tuntas sebesar ( $\leq 75$ ) sebesar 12% (3 siswa). Rata-rata nilai pada pertemuan kedua adalah 88.

**Tabel 9.** Ketuntasan Belajar Siklus III

No.	Ketuntasan Hasil Belajar	Siklus III	
		Jumlah	Presentase
1.	Tuntas	21	80%
2.	Belum Tuntas	5	20%
Rata-rata		86	

Berdasarkan data hasil evaluasi belajar pada Siklus III diketahui bahwa presentase siswa yang tuntas ( $\geq 75$ ) sebesar 80% (21 siswa), sedangkan siswa yang belum tuntas ( $\leq 75$ ) sebesar 20% (5 siswa). Rata-rata nilai pada Siklus III adalah 86. Jika dibandingkan dengan hasil tes pada setiap siklus nya mengalami peningkatan.

Berikut adalah grafik hasil belajar siswa dimana ketuntasan belajar secara klasikal pada siklus I sebesar 73% dengan rata-rata 73, meningkat pada siklus II sebesar 77% dengan rata-rata 74,5 dan mengalami peningkatan lagi pada siklus III sebesar 80% dengan rata-rata 86.



**Gambar 2.** Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siswa

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan game edukatif pada pembelajaran tematik tema 7 dan 8 dapat meningkatkan :

1. Rata-rata presentase minat belajar siswa pada siklus 1,2, dan 3 juga mengalami peningkatan. Pada siklus I presentase minat belajar siswa sebesar 66%,

meningkat pada siklus II menjadi 74%, dan mengalami peningkatan kembali pada siklus III sebesar 87%.

2. Hasil belajar siswa dimana ketuntasan belajar secara klasikal pada siklus I sebesar 73% dengan rata-rata 73, meningkat pada siklus II sebesar 77% dengan rata-rata 74,5 dan mengalami peningkatan lagi pada siklus III sebesar 80% dengan rata-rata 86.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). Penelitian Tindakan Kelas. *Jakarta: Bumi Aksara.*
- Bilfaqih, Y. d. (2015). Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring. *Yogyakarta: Deepublish.*
- Dest, N. (2016). "Pengertian Game Edukasi Menurut Para Ahli". <https://www.indonesiastudents.com/>. 8 November 2020.
- Djaali. (2007). Psikologi Pendidikan. *Jakarta: Bumi Aksara.*
- Djamarah. (2008). Psikologi Pendidikan. *Jakarta: PT Rineka Cipta.*
- Kemahasiswaan, D. P. (2016). Panduan Penjaminana Mutu Proses Pembelajaran Daring PDITT. *Direktorat dan Kemahasiswaan Kementrian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi: Jakarta.*
- Narulita, A. R. (2020). Keefektifan Model PBL Berbasis Etnosains Terhadap Hasil Belajar. *MIMBAR PGSD Undhiksa* 8(3), 457-467.
- Prajiyanto, T. (2017). Media Gaed (Game Edukasi) Dalam Pmebelajaran (Implementasi Game Edukasi Dalam Pembelajaran Anak). <https://www.indonesiadigitallearning.com/>. 8 Oktober 2020.
- Sirait, E. D. (2016). "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika". *Jurnal Formatif* 6(1), 36-43.
- Slameto. (2010). Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya. *Jakarta: Rineka Cipta.*
- Tomy Arifin, U. R. (2015). "Pengembangan Media Sains Berbasis Game Edukasi pada Materi Tata Surya". *Jurnal Pembelajaran Fisika Vol 3. No. 2.*
- Wulandari, R. (2017). "Penggunaan Multimedia Interaktif bermuata game edukasi untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa sekolah dasar". *Jurnal Pendidikan Vol 6. No. 8 7 November 2020.*