

Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Game Dolphin Math Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika

Eni Sholikhatusun

MI Assalam 2 Wado Kedungtuban Blora, likhaeen@gmail.com

Info Artikel

Article history:

Received Mei, 2023

Revised Mei, 2023

Accepted Mei, 2023

Kata Kunci:

Dolphin Math, Game, Hasil Belajar Matematika, Penaksiran

Keywords:

Assessment, Dolphin Math, Games, Mathematics Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada KD 3.3 tentang penaksiran. Hasil belajar matematika pada tahun pelajaran sebelumnya menunjukkan bahwa 66,67% siswa kelas IV mendapatkan kriteria rendah. Keadaan tersebut ditambah dengan pembelajaran pada masa Pandemi Covid-19 menuntut guru kelas untuk meningkatkan strategi pembelajaran dengan memanfaatkan model pembelajaran yang inovatif. Model Pembelajaran Berbasis Game adalah pembelajaran yang menggunakan permainan atau game digital untuk tujuan pembelajaran. Model ini diterapkan oleh pendidik ketika ingin membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerja sama dalam pembelajaran yang menyenangkan. Dolphin Math merupakan game digital dengan materi penambahan, pengurangan, perkalian dan pembagian yang dikemas dengan tampilan menarik. Kegiatan Penelitian ini dilaksanakan selama dua kali pertemuan tetap muka terbatas pada tanggal 9 dan 16 November 2021. Hasil pelaksanaan Penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa mulai dari rata-rata nilai awal 50,31 menjadi 66,75 pada pertemuan I dan menjadi 75,89 pada pertemuan II. Simpulan kegiatan Penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran berbasis game dolphin math dapat meningkatkan hasil belajar matematika.

ABSTRACT

This study aims to improve mathematics learning outcomes in KD 3.3 regarding assessment. The results of learning mathematics in the previous school year showed that 66.67% of grade IV students got the low criterion. This situation coupled with learning during the Covid-19 Pandemic required class teachers to improve learning strategies by utilizing innovative learning models. Game-Based Learning Model is learning that uses games or digital games for learning purposes. This model is applied by educators when they want to equip students with the ability to think logically, analytically, systematically, critically, and creatively as well as the ability to work together in fun learning. Dolphin Math is a digital game with addition, subtraction, multiplication and division material that is packaged in an attractive appearance. This research activity was carried out during two limited face-to-face meetings on November 9 and 16 2021. The results of the implementation of this research showed that there was an increase in student learning outcomes starting from an initial average score of 50.31 to 66.75 at meeting I and to 75.89 at meeting II. The conclusion of this research activity is that the application of the dolphin math game-based learning model can improve mathematics learning outcomes.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Name: Eni Sholikhatun

Institution: MI Assalam 2 Wado Kedungtuban Blora

Email: likhaeen@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Hasil penilaian harian siswa kelas IV MI Assalam 2 Wado tahun pelajaran 2021-2022 pada mata pelajaran matematika dengan kompetensi dasar 3.3 tentang penaksiran menunjukkan bahwa dari 32 siswa ditemukan 22 siswa (68,75%) mendapat kriteria rendah (30-59), dan 7 siswa (21,88%) mendapat kriteria sedang (60-79), sedangkan sisanya 3 siswa (9,38%) mendapat kriteria tinggi (80-100). Adapun ketuntasan klasikal pada penilaian harian kompetensi dasar tersebut menunjukkan 27,78% dengan nilai rata-rata siswa kelas IV adalah 50,41. Hal ini menjadi sebuah indikator bahwa pelaksanaan kegiatan pembelajaran belum optimal pada kelas yang diampu oleh guru.

Guru melakukan analisis faktor-faktor yang mempengaruhi pelaksanaan pembelajaran KD ini yang belum optimal. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi pembelajaran ini yaitu faktor guru, dan siswa. Pada faktor guru, guru belum mengoptimalkan model pembelajaran inovatif yang sesuai dengan masa pandemi Covid-19. Pada faktor siswa, siswa cenderung belum berpartisipasi aktif dalam pelaksanaan pembelajaran.

Peneliti memiliki harapan dan tujuan untuk meningkatkan keberhasilan pembelajaran KD 3.3 Penaksiran. Dengan mempertimbangkan bahwa KD ini merupakan materi pembelajaran yang diaplikasikan di kehidupan sehari-hari. Dari pernyataan tersebut penting bagi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

Peningkatan tersebut yaitu hasil belajar siswa meningkat dari kriteria rendah menjadi kriteria minimal sedang. Selain hasil belajar, guru juga bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika terutama pada KD 3.3 penaksiran.

Dari penjelasan di atas timbul beberapa kesenjangan yang meliputi dua sisi yaitu sisi siswa dan guru. Pada sisi siswa, hasil belajar masih rendah terbukti dengan ditemukannya 22 siswa (68,75%) mendapat kriteria rendah, harapan guru pada hasil belajar meningkat dengan kriteria minimal sedang. Pada sisi guru, pembelajaran belum mengoptimalkan model pembelajaran yang menarik sehingga menyebabkan siswa belum berpartisipasi aktif dalam pelaksanaan pembelajaran. Harapan guru dapat menerapkan model pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat meningkatkan aktivitas siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pelaksanaan pembelajaran.

Timbulnya kesenjangan antara kenyataan dan harapan di atas menimbulkan masalah yang perlu ditemukan solusi pemecahannya. Solusi pemecahan di atas yakni guru berupaya melaksanakan Penelitian dengan model pembelajaran berbasis game. Model ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada KD penaksiran.

Dari ulasan latar tersebut maka guru akan mengkaji melalui penelitian dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Game Dolphin Math Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika KD 3.3 Penaksiran Pada Siswa Kelas IV MI Assalam 2 Wado Tahun Pelajaran 2021-2022".

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Model Pembelajaran Berbasis Game

Pada era digital seperti sekarang ini, peserta didik merupakan generasi digital native, dimana mereka dengan mudahnya menggunakan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi

(TIK). Dalam mengimplementasikan kurikulum yang menggunakan pendekatan ilmiah, pendidik perlu menggunakan model pembelajaran yang mengintegrasikan TIK dalam proses pembelajaran. Salah satu model yang dapat digunakan oleh pendidik yaitu model pembelajaran berbasis game yang menggunakan pendekatan secara online. Model Pembelajaran Berbasis Game adalah pembelajaran yang menggunakan permainan atau game digital untuk tujuan pembelajaran. Model ini diterapkan oleh pendidik ketika ingin membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerja sama dalam pembelajaran yang menyenangkan (Kemendikbud, 2020).

Game sendiri adalah merupakan produk permainan berbasis komputer maupun gawai yang berisikan sebuah tantangan maupun sebuah alur cerita yang harus diselesaikan oleh pemain. Game memiliki banyak jenis dan kategori diantaranya adalah game strategi, game petualangan, game olahraga, game pendidikan dan banyak lainnya.

Game atau gim dalam bahasa Indonesia merupakan kegiatan yang sangat disukai oleh semua orang dari berbagai kalangan dan jenis umur, game sendiri memiliki daya tarik yang kuat untuk para peserta didik, ratusan jam rata-rata sudah dihabiskan oleh peserta didik dalam bermain game.

Dengan menggunakan game-based learning kita dapat memberikan stimulus pada tiga bagian penting dalam pembelajaran yaitu emosional, intelektual dan psikomotor. Kita tidak perlu takut jika kita tidak memiliki latar belakang sebagai pengembang game atau kurang melek teknologi jika ingin menerapkan game based learning. Banyak game edukasi yang bisa kita dapati di perangkat smartphone, bahkan banyak juga yang berbasis web aplikasi dari situs <https://geografi.ums.ac.id/id/2020/11/15/pembelajaran-berbasis-game-based-learning/> yang di akses tanggal pada 25 November 2021 pada pukul 10:16 WIB (Admin, 2020). Game menurut Kemendikbud (2020) memiliki beberapa keunggulan yang dapat digunakan dalam pembelajaran dari rumah diantaranya:

1. Peningkatan daya ingat dan retensi

Pada umumnya sebuah video game mendorong pemikiran kreatif dan pemecahan masalah yang harus dilakukan oleh peserta didik untuk menyelesaikan tantangan yang diberikan dalam sebuah permainan. Adanya tingkatan, nilai skor serta penggunaan multimedia membantu proses mengingat dan mengulang kembali apa yang telah dilakukan. Pada akhirnya, mereka membantu peserta didik mengingat informasi dengan lebih baik, dengan melihat dan memainkan konsep yang mereka pelajari di kelas menjadi hidup dan menyenangkan.

2. Pengembangan keterampilan pemecahan masalah

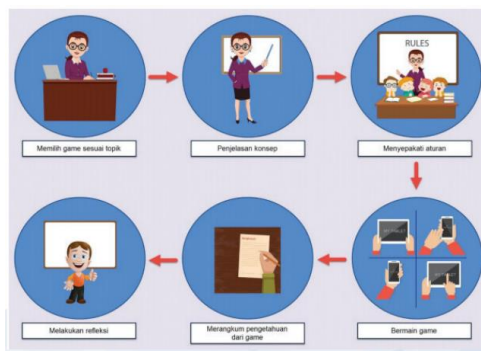
Game yang bagus membantu peserta didik untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah yang penting. Untuk anak-anak dan remaja, ini adalah keterampilan yang sangat penting untuk dipelajari sejak dini untuk membekali mereka di era milenial ini. Game juga membuat peserta didik lebih banyak berpikir, memproses informasi, memahami instruksi dan menjawab pertanyaan, menyelesaikan tantangan tidak hanya sekedar membaca dan menghafal. Metode ini merubah pembelajaran anda menjadi kreatif, menyenangkan dan relevan dengan dunia nyata.

3. Umpan balik instan

Game memiliki kelebihan dalam memberikan respon yang segera. Hal ini membuat peserta didik tetap berinteraksi dan menyelesaikan setiap tantangan yang diberikan. Game meningkatkan keterlibatan siswa dan juga memberi umpan balik instan yang berharga tentang seberapa baik peserta didik menyelesaikan tantangan yang diberikan. Keterlibatan peserta didik dapat dirasakan sepenuhnya dan bersifat personal, tiap peserta didik mengalami dan melewati prosesnya dengan karakteristik masing-masing.

Langkah-langkah model pembelajaran berbasis game yang sesuai dengan pembelajaran:

1. Memilih game sesuai topik.
Guru memilih game yang sesuai dengan topik yang akan disampaikan sesuai dengan panduan.
2. Penjelasan konsep.
Guru memberikan penjelasan/konsep awal terkait dengan game yang akan dimainkan, tujuan dan tantangan yang harus diselesaikan.
3. Aturan.
Peserta didik memahami dan menyetujui aturan yang disampaikan oleh guru serta disediakan ruang untuk berkreasi dan mengekspresikan diri.
4. Bermain game.
Peserta didik bermain game menggunakan platform yang sudah ditentukan sebelumnya termasuk batasan waktu dan jadwal bermain.
5. Merangkum pengetahuan.
Peserta didik merangkum pengetahuan, pengalaman, dan hal-hal yang didapatkan dari game yang telah dimainkan.
6. Melakukan refleksi.
Peserta didik melakukan refleksi dari hasil rangkuman dan menghubungkannya dengan topik materi yang sedang dipelajari.



Gambar 1. Langkah Model Pembelajaran Berbasis Game

2.2 Game Dolphin Math

Dolphin Math merupakan sebuah game yang diterbitkan oleh Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Menurut Presetyo (2019) dalam situs <https://m-edukasi.kemdikbud.go.id/medukasi/?m1=lomba&produksi=2019&kd=ME19LOMUGE24> yang diakses pada 2 November 2023 pada pukul 09.34 WIB Dolphin Math dikemas dengan konsep game berpetualang sambil belajar bersama dolphin. Game ini ditujukan untuk siswa SD. Terdapat level penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian.



Gambar 2. Logo Game Dolphin Math



Gambar 2.3 Tampilan Awal Game Dophin Math



Gambar 2.3 Tampilan Permainan Game Dophin Math

Adapun keunggulan game dolphin math adalah sebagai berikut: (1) mengasah keterampilan matematika dasar dengan cepat; (2) memiliki tampilan yang menarik; (3) sesuai dengan materi pembelajaran sekolah dasar; (4) memiliki teknik penskoran yang baik; dan (5) memiliki fitur permainan ganda. Dengan beberapa kelebihan tersebut siswa memiliki peluang untuk mengembangkan diri melalui kegiatan belajar dengan bermain game.

2.3 Hasil Belajar Matematika

Tujuan kurikulum mencakup empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan/atau ekstrakurikuler (Permendikbud no. 37 Tahun 2018). Untuk mendukung tujuan kurikulum tersebut diperlukan pembelajaran yang sistematis dan terukur pada hasil belajarnya. Menurut Halimah & Atif (2017) menyatakan bahwa variabel hasil meliputi hasil langsung dan hasil jangka panjang. Hasil langsung yaitu berupa hasil yang diperoleh oleh peserta didik setelah mereka menyelesaikan proses pembelajaran, yang meliputi pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai. Adapun hasil belajar matematika pada kompetensi pengetahuan adalah memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain (Indonesia, 2018). Materi penaksiran terdapat pada kompetensi dasar 3.3 menjelaskan dan melakukan penaksiran dari jumlah, selisih, hasil kali, dan hasil bagi dua bilangan cacah maupun pecahan dan desimal.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Data Kegiatan Sebelumnya

Hasil penilaian harian siswa kelas IV MI Assalam 2 Wado Tahun Pelajaran 2021-2022 pada

mata pembelajaran matematika dengan kompetensi dasar penaksiran menunjukkan bahwa dari 32 siswa ditemukan 22 siswa (68,75%) mendapat kriteria rendah (30-59), dan 7 siswa (21,88%) mendapat kriteria sedang (60-79), sedangkan sisanya 3 siswa (9,38%) mendapat kriteria tinggi (80-100). Adapun ketuntasan klasikal pada penilaian harian kompetensi dasar tersebut menunjukkan 27,78% dengan nilai rata-rata siswa kelas IV adalah 50. Hal ini menjadi sebuah indikator bahwa pelaksanaan kegiatan pembelajaran belum optimal pada kelas yang diampu oleh guru. Untuk itu Peneliti ini dipandang perlu dilakukan oleh guru, agar siswa dapat segera terpenuhi kebutuhannya akan pembelajaran yang baik.

3.2 Strategi Pemecahan Masalah

Masalah yang dihadapi adalah: "Bagaimanakah meningkatkan hasil belajar matematika? Strategi pemecahan masalah untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah guru perlu melakukan kegiatan untuk meningkatkan hasil belajar matematika dengan menerapkan model pembelajaran berbasis game dolphin math.

1. Alasan pemilihan strategi pemecahan masalah.

Pemilihan strategi pemecahan masalah tersebut dengan pemanfaatan portal rumah belajar adalah berdasarkan argumentasi, bahwa dalam model pembelajaran berbasis game memberikan kemudahan bagi guru untuk menemukan game yang sesuai dengan kebutuhan diantaranya adalah sebagai berikut:

a) Kemudahan penggunaan.

Kemudahan penggunaan menjadi kunci keberhasilan penerapan metode ini. Game yang dipilih harus mudah digunakan oleh peserta didik dan tidak memerlukan mempelajari manual. Game yang dipilih harus efektif, sederhana dan to the point namun juga harus cukup menantang sehingga menarik.

b) Keterikatan.

Sebelum mulai mencari game yang tepat, sebaiknya dilakukan survei untuk mengetahui jenis-jenis game yang disukai sehingga peserta didik akan semakin terikat untuk mencoba dan memainkannya. Permainan yang dipilih disepakati oleh sebagian besar siswa.

c) Kustomisasi.

Game yang dipilih sebaiknya memberikan juga kesempatan kepada para peserta didik untuk kreatif untuk mengekspresikan diri dengan cara unik mereka sendiri seperti membuat avatar, membuat tema, bahkan membuat stiker khusus.

d) Tujuan.

Game yang dipilih harus memiliki tujuan yang bermakna dan nyata bagi peserta didik untuk diselesaikan.

2. Deskripsi strategi pemecahan masalah

Model Pembelajaran Berbasis Game adalah pembelajaran yang menggunakan permainan atau game digital untuk tujuan pembelajaran. Model ini diterapkan oleh pendidik ketika ingin membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerja sama dalam pembelajaran yang menyenangkan (Kemendikbud, 2020). Pelaksanaan kegiatan model pembelajaran berbasis game meliputi tiga tahap sebagai berikut:

a) Persiapan

Pada tahap ini, guru mencari referensi dan memilih game yang akan digunakan adalah Dolphin Math. Game ini memiliki keunggulan sebagai berikut: (1) mengasah keterampilan matematika dasar dengan cepat; (2) memiliki tampilan yang menarik; (3) sesuai dengan materi pembelajaran sekolah dasar; (4) memiliki teknik penskoran yang baik; dan (5) memiliki fitur permainan ganda. Setelah melakukan uji coba game tersebut, guru menyiapkan pengantar materi, lembar kerja siswa dan perangkat evaluasi.



Gambar 3. Tahap Persiapan

b) Pelaksanaan

Guru memeriksa kelengkapan spesifikasi perangkat siswa seperti gawai / tablet / smartphone. Guru membagikan lembar kerja siswa kepada siswa. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang penggunaan atau aturan game. Siswa menyelesaikan seluruh tantangan game kemudian dilanjutkan dengan membuat refleksi. Guru memberikan penguatan materi pembelajaran dan membagikan perangkat evaluasi pembelajaran.



Gambar 4 Tahap Pelaksanaan

c) Pasca

Guru memberikan teknis dan jadwal pembelajaran berikutnya kepada siswa. Guru melakukan analisis hasil evaluasi untuk menentukan tindak lanjut pembelajaran. Guru juga menyimak saran yang disampaikan oleh orang tua guna meningkatkan kualitas pelayanan pembelajaran bagi siswa yang belajar di rumah.



Gambar 5 Tahap Pasca

3. Tahapan Operasional Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan Penelitian penerapan model pembelajaran berbasis game ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Tahapan Operasional Pelaksanaan

Tahap	Guru	Siswa	Orang Tua (Bagi Siswa Isolasi/Ijin/Sakit)
Persiapan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mencari <i>game</i> yang sesuai dengan materi. 2. Guru melakukan uji coba <i>game</i> dan menganalisis bahan evaluasi. 3. Guru mempersiapkan pengantar singkat materi pembelajaran 4. Guru menyiapkan Lembar Kerja Siswa dan Evaluasi pembelajaran. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dalam kondisi siap. 2. Siswa menyiapkan perangkat pembelajaran 3. Siswa menyimak dan menjalin komunikasi dengan guru 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memastikan siswa dalam kondisi siap belajar 2. Memastikan fasilitas dapat berjalan dengan baik (misalnya: koneksi internet, peralatan akses: laptop atau <i>smartphone</i>).
Pelaksanaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagikan Lembar Kerja Siswa dan memberikan penjelasan. 2. Guru membagikan <i>game</i> melalui media sosial. 3. Guru memantau pelaksanaan siswa dalam bermain <i>game</i>. 4. Guru memberikan penguatan terhadap <i>game</i> yang sudah dilakukan. 5. Guru memberikan lembar evaluasi kepada siswa. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyimak penjelasan lembar kerja siswa. 2. Siswa membuka aplikasi <i>game</i>. 3. Siswa menyelesaikan tantangan <i>game</i>. 4. Sis*wa menyelesaikan refleksi dan evaluasi. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Orang tua mendampingi siswa dalam bermain <i>game</i>. 2. Orang tua membantu siswa apabila ada kendala. 3. Orang tua mendampingi kegiatan refleksi dan evaluasi.
Pasca	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan jadwal dan materi pembelajaran selanjutnya. 2. Memeriksa lembar evaluasi siswa. 	Memantau jadwal pembelajaran	Orang tua dapat memberikan masukan terhadap pembelajaran.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Pelaksanaan Kegiatan Penelitian

Pelaksanaan Penelitian dilakukan pada bulan November 2021. Pelaksanaan dilakukan sebanyak dua kali pertemuan tatap muka terbatas dengan rincian sebagai berikut:

1. Pertemuan I

Kegiatan ini dilaksanakan secara daring pada tanggal 9 November 2021. Pembelajaran dengan kompetensi dasar 3.3 menjelaskan dan melakukan penaksiran dari jumlah, selisih, hasil kali, dan hasil bagi dua bilangan cacah maupun pecahan dan desimal. Kegiatan ini diikuti oleh 12 siswa kelas IV. Langkah-langkah pembelajaran merujuk pada langkah-langkah pembelajaran model pembelajaran berbasis *game*. Pada awal pembelajaran guru memberikan penjelasan tentang aturan menggunakan *game*. Setelah selesai melakukan instalasi pada tablet siswa, siswa menggunakan *game* untuk belajar. Setelah selesai guru memberikan penguatan materi pembelajaran dan melakukan evaluasi pembelajaran. Guru memberikan refleksi pembelajaran kepada siswa tentang kesan aktivitas pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis *game*.

2. Pertemuan II

Kegiatan ini dilaksanakan secara daring pada tanggal 16 November 2021. Pembelajaran dengan kompetensi dasar 3.3 menjelaskan dan melakukan penaksiran dari jumlah, selisih, hasil kali, dan hasil bagi dua bilangan cacah maupun pecahan dan desimal. Pada awal pembelajaran guru memberikan penjelasan tentang aturan menggunakan game. Selain bermain siswa juga dikenalkan dengan fitur bertanding sesama siswa. Pada fitur ini siswa dapat bertanding secara langsung untuk memperoleh poin terbanyak yang akan menjadi pemenang. Setelah selesai guru memberikan penguatan materi pembelajaran dan melakukan evaluasi pembelajaran. Guru memberikan refleksi pembelajaran kepada siswa tentang kesan aktivitas pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis game.

4.2 Hambatan-hambatan Kegiatan Penelitian

Adapun hambatan-hambatan yang terjadi ketika pelaksanaan Penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Keterampilan siswa dalam memanfaatkan smartphone masih kurang. Beberapa siswa belum terbiasa menggunakan smartphone untuk belajar sehingga sering mengalami kendala. Guru perlu memberikan bimbingan khusus kepada siswa yang terkendala.
2. Spesifikasi perangkat pendukung pembelajaran seperti gawai / tablet / smartphone sangat mempengaruhi kelancaran pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan ditemukan beberapa perangkat yang belum mendukung atau memenuhi spesifikasi minimal game sehingga menghambat kelancaran PTMT.

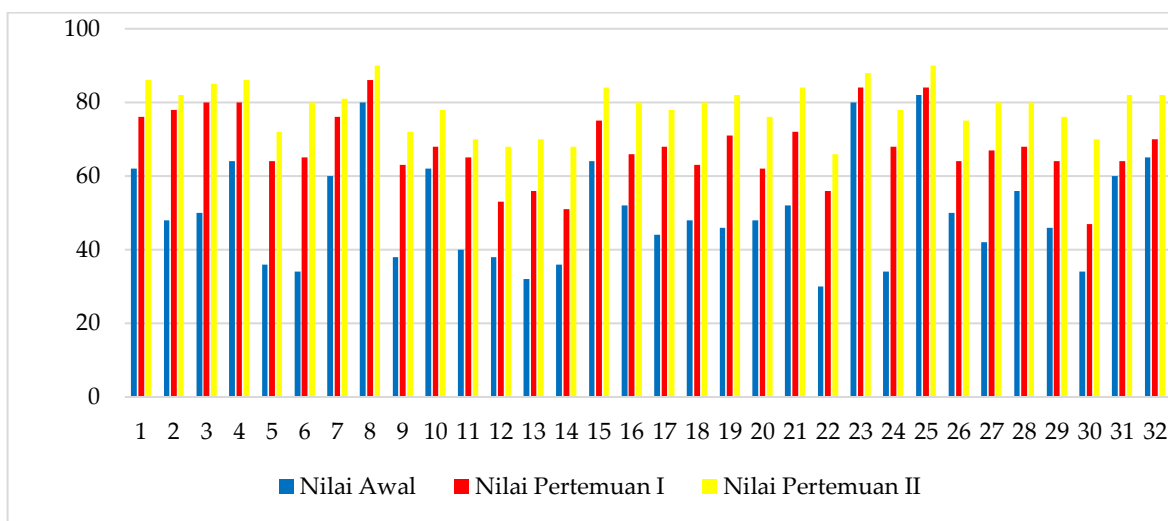
4.3 Hasil Pelaksanaan Kegiatan Penelitian

Berdasarkan Penilaian Harian, maka hasil belajar matematika KD 3.3 Penaksiran pada siswa kelas IV MI Assalam 2 Wado setelah menerapkan model pembelajaran berbasis game dolphin math adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Pelaksanaan Kegiatan Penelitian

No.	Inisial Siswa	Nilai Awal	Nilai Pertemuan I	Nilai Pertemuan II
1	Abida	62	76	86
2	Afif	48	78	82
3	Agustina	50	80	85
4	A. Alif	64	80	86
5	A. Bambang	36	64	72
6	Alan	34	65	80
7	Alena	60	76	81
8	Aulia	80	86	90
9	Cindrawan	38	63	72
10	Dea	62	68	78
11	Dea Ayu	40	65	70
12	Diva	38	53	68
13	Ferynza	32	56	70
14	Gilang	36	51	68
15	Himdan	64	75	84
16	Insi'ta	52	66	80
17	Juwita	44	68	78

18	Khaira	48	63	80
19	Khalila	46	71	82
20	Milda	48	62	76
21	M. Alif	52	72	84
22	M. Fathan	30	56	66
23	Najwa	80	84	88
24	Nico	34	68	78
25	Novella	82	84	90
26	Noviar	50	64	75
27	Nuha	42	67	80
28	Oktavia	56	68	80
29	Putri	46	64	76
30	Septi	34	47	70
31	Tyara	60	64	82
32	Vicky	65	70	82
Rata-rata		50.41	67.94	78.72
Nilai Tertinggi		30	47	66
Nilai Terendah		82	86	90



Gambar 2. Grafik Hasil Pelaksanaan Kegiatan Penelitian

Berdasarkan tabel dan grafik hasil pelaksanaan kegiatan Penelitian diatas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa mulai dari rata-rata nilai awal 43,25 menjadi 57,50 pada pertemuan I dan menjadi 86 pada pertemuan II. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis game dolphin math dapat meningkatkan hasil belajar matematika KD 3.3 Penaksiran.

4.4 Dampak Pelaksanaan Kegiatan Penelitian

Pelaksanaan Penelitian dengan penerapan model pembelajaran berbasis game dolphin math memiliki dampak praktis sebagai berikut:

- 1) Guru dapat menerapkan model pembelajaran berbasis game dolphin math pada pembelajaran tatap muka terbatas.
- 2) Guru dapat memanfaatkan media digital berupa game pendidikan.
- 3) Guru dapat memenuhi kebutuhan siswa akan pendidikan selama Pandemi Covid-19.

- 4) Siswa mendapatkan pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan teknologi.

5. KESIMPULAN

Dari hasil Penelitian yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis game dolphin math dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada KD 3.3 menjelaskan dan melakukan penaksiran dari jumlah, selisih, hasil kali, dan hasil bagi dua bilangan cacah maupun pecahan dan desimal. Hal ini didukung dengan peningkatan rata-rata nilai awal 50,41 menjadi 67,94 pada pertemuan I dan menjadi 78,72 pada pertemuan II.

DAFTAR PUSTAKA

- Admin. (2020). *Pembelajaran Berbasis Game Based Learning*.
<https://geografi.ums.ac.id/id/2020/11/15/pembelajaran-berbasis-game-based-learning/>
- Halimah, L., & Atif, N. F. (2017). *Keterampilan mengajar sebagai inspirasi untuk menjadi guru yang excellent di Abad ke-21*.
- Indonesia, R. (2018). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendi*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbud, P. (2020). *Panduan Penerapan Model Pembelajaran Inovatif dalam BDR Yang Memanfaatkan Rumah Belajar*. Pusat Data Informasi dan Teknologi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Presetyo, I. (2019). *Dolphin Math*. <https://m-edukasi.kemdikbud.go.id/medukasi/?m1=lomba&produksi=2019&kd=ME19LOMUGE24>