Ta'liman Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
ISMU Institut Miftahul Ulum Tarate Sumenep "Unggul, Berdampak dan Berdaya Saing Global"
ISSN 3090-7489

SN: 3090-7489 (e) | Vol. 2, No. 2 November (2026), Page: 51-61
Available online at https://ejournal.staimsumenep.ac.id/index.php/ta'liman

PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS GAME UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SDN 1 MEKARJAYA

MOH. FADLI[1]
NANDA AINI DAMAYANTI[2]
[1]Institut Miftahul Ulum Tarate Sumenep
[2]Universitas Terbuka
mohammadfadli.10@gmail.com[1] ; nandaainiui27@gmail.com[2]

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SDN 1 Mekarjaya melalui penerapan media interaktif berbasis game pada platform Ruang Murid. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa pada materi pengukuran panjang benda yang disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 27 siswa kelas III SDN 1 Mekarjaya.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes hasil belajar. Data dianalisis menggunakan metode deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media interaktif berbasis game dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata siswa dan persentase ketuntasan belajar pada setiap siklus. Selain itu, siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran matematika. Dengan demikian, penggunaan media interaktif berbasis game pada platform Ruang Murid efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 1 Mekarjaya.

Kata kunci: Game Edukasi, Hasil Belajar, Media Interaktif.

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran di Sekolah Dasar saat ini dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi dan karakteristik peserta didik yang semakin akrab dengan dunia digital. Siswa tidak lagi hanya membutuhkan penjelasan secara konvensional, tetapi juga pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu menghadirkan inovasi pembelajaran yang dapat menjembatani kebutuhan tersebut. Hal ini juga sejalan dengan Mulyani (2023, "Penggunaan media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran."

Ta'liman
Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
ISMU Institut Miftahul Ulum Tarate Sumenep
"Unggul, Berdampak dan Berdaya Saing Global"
ISSN 3090-7489
SN: 3090-7489 (e) | Vol. 2, No. 2 November (2026), Page: 51-61
Available online at https://ejournal.staimsumenep.ac.id/index.php/ta'liman

Salah satu permasalahan yang masih sering ditemui di kelas adalah rendahnya hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran matematika yaitu dalam keterampilan berhitung, pemahaman konsep, dan juga dalam memecahkan masalah (Arrosyad, dkk., 2023). Hal ini sejalan dengan Nahdania dan Ain (2024), dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti rendahnya motivasi, minat belajar, kondisi fisik dan psikologis siswa, pembelajaran kurang menarik, keterbatasan media belajar, serta lingkungan sekolah dan keluarga yang kurang mendukung. Akibatnya, siswa cenderung merasa bosan dan kurang termotivasi untuk memahami materi yang diberikan. Dalam memilih media pembelajaran, perlu mempertibangkan metode pengajaran, tujuan pembelajaran, serta karakteristik siswa, karena media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari sistem pendidikan (Shoffan dkk., 2023).

Hasil observasi awal mengenai pembelajaran matematika kelas III di SDN 1 Mekarjaya mendapatkan hasil yang kurang memuaskan. Siswa masih kebingungan dalam memahami konsep pengukuran panjang benda meskipun sudah menggunakan benda-benda konkret. Selain itu, beberapa siswa juga terlihat tidak memperhatikan pembelajaran dan bosan dengan materi yang sedang dijelaskan. Hal ini juga berkaitan dengan metode pembelajaran yang digunakan yaitu masih konvensional atau belum menggunakan media interaktif seperti yang dibutuhkan oleh siswa di zaman sekarang ini.

Menurut Maulidia, dkk (2023), "Apabila masalah dan kebutuhan yang ditemukan di atas tidak segera diatasi, maka proses pembelajaran tidak akan terlaksana secara optimal, sehingga proses transfer ilmu pengetahuan dan keterampilan akan terhambat dan hasil belajar siswa dapat menurun." Hasil belajar siswa juga bisa ditentukan dengan metode yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran, sehingga lebih efektif dan menarik minat siswa sampai mendapatkan hasil belajar yang lebih maksimal (Parende, Pane., 2020).

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis game menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Pengembangan media pembelajaran dilakukan untuk mengatasi berbagai permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran, seperti rendahnya motivasi belajar, keterbatasan waktu dan tempat, serta kurang tepatnya metode yang digunakan (Batubata dkk., 2023). Media ini tidak hanya menyajikan materi dalam bentuk yang lebih menarik, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sambil bermain. Dengan adanya unsur permainan, siswa diharapkan menjadi lebih aktif, termotivasi, dan mudah memahami konsep yang diajarkan.

Ta'liman Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah | ISMU Institut Miftahul Ulum Tarate Sumenep "Unggul, Berdampak dan Berdaya Saing Global"
ISSN 3090-7489
SN: 3090-7489 (e) | Vol. 2, No. 2 November (2026), Page: 51-61
Available online at https://ejournal.staimsumenep.ac.id/index.php/ta'liman

Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa menjadi lebih aktif, meningkatkan motivasi belajar, serta mempermudah pemahaman materi sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar (Maulidia, dkk., 2023).

Selain itu, media berbasis game juga dapat membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton (Adawiyah, dkk., 2024). Siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi, mendapatkan umpan balik secara cepat, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Menurut Fachrur dan Ahmad (2023), "Media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran akan menghasilkan output yang memuaskan termasuk perubahan tingkah laku peserta didik." Hal ini tentunya sudah sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Penggunaan media interaktif berbasis game bertujuan untuk memberikan minat belajar siswa untuk lebih memahami materi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi (Khasanah, dkk., 2023). Dengan menggunakan media interaktif berbasis game, dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pernyataan ini juga sesuai dengan Rintonga (2023), "Hasil posttest menunjukkan semua siswa mengalami peningkatan dengan bukti semua siswa telah memperoleh nilai diatas KKM.". Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran interaktif lebih banyak menggunakan pendekatan yang menarik serta efektif (Rafika, dkk., 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran yang inovatif. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan judul "Penerapan Media Interaktif Berbasis Game untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN 1 Mekarjaya". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil penggunaan media interaktif berbasis game pada platform Ruang Murid dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa dan memberikan inovasi baru dalam pembelajaran matematika.

B. METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan sebuah metode penelitian yang berfungsi untuk mengumpulkan data juga informasi terkait dengan judul yang diambil. Metode penelitian yang peneliti gunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Daryanto dalam (Perende, 2020), "Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang dilakukan guru

Ta'liman Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
ISMU Institut Miftahul Ulum Tarate Sumenep "Unggul, Berdampak dan Berdaya Saing Global"
ISSN 3090-7489
SN: 3090-7489 (e) | Vol. 2, No. 2 November (2026), Page: 51-61
Available online at https://ejournal.staimsumenep.ac.id/index.php/ta'liman

untuk memecahkan masalah pembelajaran dikelasnya." Dalam PTK, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu proses pembelajaran, masalah yang terjadi selama pembelajaran di kelas, dan refleksi diri dari guru, serta aksi atau tindak lanjut yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran.

Peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas karena penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta memperbaiki proses dan hasil belajar siswa pada materi perhitungan panjang dalam mata pelajaran matematika melalui penggunaan media interaktif berbasis game. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I meliputi tiga tahap, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Berdasarkan hasil observasi pada siklus I, pelaksanaan pembelajaran belum berjalan secara maksimal. Beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami cara menghitung panjang benda saat kegiatan diskusi berlangsung. Selain itu, masih terdapat beberapa siswa yang kurang serius dan kurang aktif selama proses pembelajaran.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi teknik observasi dan teknik tes. Adapun instrumen penelitian yang digunakan berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dilengkapi dengan instrumen penilaian, rubrik penilaian, lembar evaluasi peserta didik, serta pedoman observasi. Penelitian ini juga terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observsi, dan refleksi.

Studi pendahuluan dilakukan untuk memperoleh data dan fakta mengenai permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Permasalahan tersebut kemudian diidentifikasi dan dianalisis sebagai dasar dalam menentukan alternatif tindakan perbaikan pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi materi tentang pengukuran panjang benda di kelas III SDN 1 Mekarjaya, Kecamatan Baregbeg, belum mencapai KKM yang ditentukan yaitu 70, dan dapat disimpulkan bahwa tingkat pemahaman siswa terhadap materi tersebut masih dibawah rata-rata. Jumlah siswa kelas III di SDN 1 Mekarjaya adalah 27, dengan 13 orang laki-laki dan 14 orang Perempuan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus pertama terdiri atas tiga tahap, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada tahap awal atau pra siklus diperoleh data bahwa kemampuan peserta didik masih belum mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu, perilaku peserta didik selama proses pembelajaran juga belum

Ta'liman Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
ISMU Institut Miftahul Ulum Tarate Sumenep "Unggul, Berdampak dan Berdaya Saing Global"
ISSN 3090-7489
SN: 3090-7489 (e) | Vol. 2, No. 2 November (2026), Page: 51-61
Available online at https://ejournal.staimsumenep.ac.id/index.php/ta'liman

menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan.

Pada pembelajaran pra siklus, masih banyak peserta didik yang memperoleh nilai di bawah standar ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditetapkan sekolah berdasarkan Kurikulum Merdeka sehingga tujuan pembelajaran belum dapat tercapai dengan optimal. Oleh karena itu, sebagai tindak lanjut dilakukan perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Penelitian perbaikan pembelajaran ini difokuskan pada upaya meningkatkan keterampilan dan hasil belajar siswa dalam memahami cara pengukuran panjang benda melalui penggunaan benda konkret yang ada di lingkungan sekitar. Data hasil tes atau evaluasi belajar yang meliputi skor yang diperoleh peserta didik dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Data hasil tes dianalisis dengan melihat nilai rata-rata, jumlah siswa yang tuntas, serta persentase ketuntasan belajar pada setiap siklus. Pemilihan sampel adalah siswa kelas III SDN 1 Mekarjaya sebanyak 27 orang.

Data yang diperoleh melalui kegiatan observasi berupa komentar dan penilaian pengamat terhadap kinerja guru selama proses pembelajaran dianalisis secara deskriptif kualitatif. Analisis dilakukan dengan menyeleksi dan mengelompokkan data melalui proses reduksi data, kemudian mendeskripsikan hasil yang diperoleh, serta menarik kesimpulan berdasarkan data tersebut.

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif digunakan untuk mengolah data hasil observasi, sedangkan data kuantitatif digunakan untuk menganalisis hasil tes yang diperoleh sebelum dan sesudah tindakan dilaksanakan. Data observasi yang diperoleh kemudian dijelaskan secara naratif agar lebih mudah dipahami.

Proses analisis data dilakukan melalui tiga tahapan. Tahap pertama yaitu menyeleksi data sesuai dengan fokus permasalahan penelitian. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan seluruh instrumen pengumpulan data dan mengelompokkannya berdasarkan fokus masalah atau hipotesis penelitian. Tahap kedua adalah menyajikan data dalam bentuk narasi maupun grafik agar hasil penelitian dapat dipahami dengan lebih jelas. Tahap ketiga yaitu menarik kesimpulan berdasarkan hasil deskripsi data serta melihat peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media interaktif berbasis game pada platform ruang murid. Data kuantitatif mengenai hasil belajar diperoleh melalui hasil tes yang diberikan kepada siswa. Setelah pelaksanaan tindakan pembelajaran pada siswa kelas III SDN 1 Mekarjaya,

Ta'liman Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
ISMU Institut Miftahul Ulum Tarate Sumenep "Unggul, Berdampak dan Berdaya Saing Global"
ISSN 3090-7489
SN: 3090-7489 (e) | Vol. 2, No. 2 November (2026), Page: 51-61
Available online at https://ejournal.staimsumenep.ac.id/index.php/ta'liman

diperoleh hasil penelitian sebagaimana disajikan pada pembahasan berikut.

1. Pelaksanaan Siklus I

Dalam siklus I, pertama adalah tahap perencanaan tindakan, peneliti melakukan beberapa kegiatan, yaitu menyusun dan menyiapkan perangkat pembelajaran berupa Rencana Perbaikan Pembelajaran dengan memanfaatkan media interaktif berbasis game yang tersedia di platform Ruang Murid, menentukan pokok bahasan yang akan diteliti, menyiapkan sumber belajar bagi peserta didik, menyediakan media yang akan digunakan dalam pembelajaran, menyusun instrumen tes, serta membuat lembar observasi untuk mengamati aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Pelaksanaan tindakan perbaikan pembelajaran pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 5 Mei 2026. Dalam kegiatan ini, peneliti bertindak sebagai pengajar, sedangkan supervisor 2 yang merupakan teman sejawat berperan sebagai observer. Proses pelaksanaan perbaikan pembelajaran pada siklus I meliputi beberapa tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) serta menyiapkan lembar observasi yang akan digunakan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan tindakan, peneliti melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun.

Tahap observasi dilakukan oleh observer dengan mengamati jalannya proses pembelajaran serta mencatat berbagai kelebihan dan kekurangan yang muncul selama kegiatan berlangsung. Setelah itu, pada tahap refleksi, peneliti menelaah hasil kerja peserta didik, menganalisis hasil observasi bersama observer, serta mendiskusikan hasil evaluasi yang diperoleh. Hasil refleksi tersebut kemudian digunakan sebagai bahan perbaikan untuk pelaksanaan pembelajaran pada siklus II.

Ta'liman Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
ISMU Institut Miftahul Ulum Tarate Sumenep "Unggul, Berdampak dan Berdaya Saing Global"
ISSN 3090-7489
SN: 3090-7489 (e) | Vol. 2, No. 2 November (2026), Page: 51-61
Available online at https://ejournal.staimsumenep.ac.id/index.php/ta'liman

Tabel 1. Hasil Pembelajaran Siswa pada Siklus I

No.	Nama Siswa	Nilai Siklus I	Keterangan
1	AAN	65	Tidak Tuntas
2	APS	60	Tidak Tuntas
3	AHS	55	Tidak Tuntas
4	AAA	50	Tidak Tuntas
5	AMI	65	Tidak Tuntas
6	AAV	65	Tidak Tuntas
7	AR	80	Tuntas
8	AAR	65	Tidak Tuntas
9	DR	100	Tuntas
10	EM	60	Tidak Tuntas
11	FMF	67	Tidak Tuntas
12	FS	68	Tidak Tuntas
13	FAR	77	Tuntas
14	FAI	100	Tuntas
15	KH	88	Tuntas
16	KAQ	60	Tidak Tuntas
17	MAA	65	Tidak Tuntas
18	MAN	90	Tuntas
19	NHI	66	Tidak Tuntas
20	NPN	65	Tidak Tuntas
21	NN	67	Tidak Tuntas
22	NA	100	Tuntas
23	RFR	100	Tuntas
24	RHA	50	Tidak Tuntas
25	TA	100	Tuntas
26	YJ	60	Tidak Tuntas
27	ZNZFP	80	Tuntas
Jumlah		**1.986**	
Nilai Rata-Rata		**73,56**	
Nilai Tertinggi		**100**	
Nilai Terendah		**50**	
Jumlah Siswa Tuntas		**10**	
Jumlah Siswa Tidak Tuntas		**17**	
Persentase Ketuntasan		**37,04%**	

Berdasarkan Tabel.1 hasil analisis data pada siklus I, diperoleh jumlah total nilai sebesar 1968 dengan nilai rata-rata 72,89. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 100, sedangkan nilai terendah adalah 50. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 10 siswa dengan persentase ketuntasan sebesar 37,04%, sementara 17 siswa lainnya masih belum mencapai ketuntasan belajar.

Ta'liman Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
ISMU Institut Miftahul Ulum Tarate Sumenep "Unggul, Berdampak dan Berdaya Saing Global"
ISSN 3090-7489
SN: 3090-7489 (e) | Vol. 2, No. 2 November (2026), Page: 51-61
Available online at https://ejournal.staimsumenep.ac.id/index.php/ta'liman

2. Pelaksanaan Siklus II

Setelah pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus I, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa kemampuan siswa belum mengalami peningkatan yang signifikan. Oleh karena itu, peneliti melanjutkan penelitian pada siklus II sebagai upaya perbaikan pembelajaran. Pada tahap rencana perbaikan, peneliti terlebih dahulu mengidentifikasi berbagai permasalahan yang ditemukan pada siklus I, kemudian mencari alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut sebelum melaksanakan tindakan perbaikan.

Pada tahap pelaksanaan tindakan, peneliti mengembangkan rencana pembelajaran dengan melakukan berbagai upaya perbaikan guna meningkatkan hasil belajar siswa yang belum optimal pada siklus sebelumnya. Selanjutnya, tahap observasi dilakukan oleh kolaborator dengan menggunakan lembar penilaian untuk mengamati seluruh aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, kolaborator juga mengamati kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru.

Pada tahap refleksi, peneliti meninjau kembali hasil observasi pada siklus II dengan memanfaatkan platform Ruang Murid untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa dalammateri pengukuran panjang benda. Jika hasil yang diperoleh belum memenuhi kriteria yang ditetapkan, maka penelitian akan dilanjutkan ke siklus berikutnya. Namun, karena pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan, penelitian dihentikan sampai pada siklus II.

Metode pengolahan data dalam penelitian ini dilakukan melalui pengumpulan data mentah yang diperoleh dari tes dan observasi. Data yang telah terkumpul kemudian diseleksi dan dikelompokkan melalui proses reduksi data. Selanjutnya, data dipaparkan dalam bentuk narasi, tabel, maupun grafik sebelum akhirnya ditarik kesimpulan. Penelitian ini menggunakan dua jenis data, yaitu data hasil tes dan data hasil observasi.

Ta'liman Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
ISMU Institut Miftahul Ulum Tarate Sumenep
ISSN 3090-7489
SN: 3090-7489 (e) | Vol. 2, No. 2 November (2026), Page: 51-61
Available online at https://ejournal.staimsumenep.ac.id/index.php/ta'liman

Tabel 2. Hasil Pembelajaran Siswa pada Siklus II

No.	Nama Siswa	Nilai Siklus II	Keterangan
1	AAN	75	Tuntas
2	APS	75	Tuntas
3	AHS	80	Tuntas
4	AAA	75	Tuntas
5	AMI	85	Tuntas
6	AAV	79	Tuntas
7	AR	90	Tuntas
8	AAR	83	Tuntas
9	DR	100	Tuntas
10	EM	67	Tidak Tuntas
11	FMF	85	Tuntas
12	FS	75	Tuntas
13	FAR	86	Tuntas
14	FAI	100	Tuntas
15	KH	93	Tuntas
16	KAQ	80	Tuntas
17	MAA	86	Tuntas
18	MAN	95	Tuntas
19	NHI	100	Tuntas
20	NPN	83	Tuntas
21	NN	85	Tuntas
22	NA	100	Tuntas
23	RFR	100	Tuntas
24	RHA	60	Tidak Tuntas
25	TA	100	Tuntas
26	YJ	83	Tuntas
27	ZNZFP	90	Tuntas
Jumlah		**2.310**	
Nilai Rata-Rata		**85,56**	
Nilai Tertinggi		**100**	
Nilai Terendah		**60**	
Tuntas		**25**	
Tidak Tuntas		**2**	
Persentase Ketuntasan		**92,59%**	

Pada siklus II, hasil belajar siswa menurut Tabel.2 mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Jumlah total nilai meningkat menjadi 2310 dengan nilai rata-rata sebesar 85,56. Nilai tertinggi tetap 100, sedangkan nilai terendah meningkat menjadi 60. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat menjadi 25 siswa dengan persentase ketuntasan sebesar 92,59%, dan hanya 2 siswa yang belum tuntas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan media interaktif berbasis game mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 1 Mekarjaya.

Berdasarkan data hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti bersama

Ta'liman Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
ISMU Institut Miftahul Ulum Tarate Sumenep
ISSN 3090-7489
SN: 3090-7489 (e) | Vol. 2, No. 2 November (2026), Page: 51-61
Available online at https://ejournal.staimsumenep.ac.id/index.php/ta'liman

supervisor (teman sejawat), dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan proses perbaikan pembelajaran berjalan dengan baik. Penggunaan media interaktif berbasis game dalam platform ruang murid terbukti mampu membantu meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami konsep pengukuran panjang benda. Hal ini sesuai dengan yang dikemukaan oleh Mulyani (2023), "Kualitas media ajar harus memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan perangkat.". Selain itu juga media interaktif berbasis game terbukti bisa meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa (Adawiyah, dkk., 2024).

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media interaktif berbasis game pada platform Ruang Murid mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SDN 1 Mekarjaya, khususnya pada materi pengukuran panjang benda. Penggunaan media interaktif berbasis game membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan tidak monoton sehingga siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, media tersebut juga membantu siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Peningkatan hasil belajar siswa terlihat dari bertambahnya jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar pada siklus II dibandingkan dengan siklus I. Dengan demikian, media interaktif berbasis game dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Adawiyah Rabiatul., dkk. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Game Interaktif Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran SBDP Siswa Kelas V SD Negeri 004 Sambutan Tahun Pembelajaran 2024/2025*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. PGSD, FKIP, Universitas Mulawarman. Vol.10 No.03.

Arrosyad, M.I., dkk. (2023). *Analisis Faktor yang Mempengaruhi Rendahnya Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar dalam Penyelesaian Soal Cerita Matematika*. Educativo: Jurnal Pendidikan. Vol.02 No.01.

Batubara Hamdan Husein. (2025). *Media Pembelajaran dalam Pendidikan Dasar*. Semarang: PT Edukasi Duta Utama.

Batubara Hamdan Husein., dkk. (2023). *Media Pembelajaran Komprehensif*. Semarang: CV Graha Edu.

SN: 3090-7489 (e) | Vol. 2, No. 2 November (2026), Page: 1-14
Available online at https://ejournal.staimsumenep.ac.id/index.php/ta'liman

Khasanah L. A. I. U., Ningrum Izza Eka., Huda Mochammad Miftachul. (2023). *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Kearifan Lokal Berorientasi dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu. PGSD Universitas Muhammadiyah Lamongan. Vol.7 No.1.

Maulidia Rizky., Suwignyo Heri., Andajani Kusubakti. (2023). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Permainan Edukatif untuk Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 3 SD*. ELSE (*Elementary School Education Journal*). Universitas Negeri Malang. Vol.7 No.2.

Mulyani Sri. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi untuk Meningkatkan Literasi dan Numerasi pada Siswa*. Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran (JUNDIKMA). STKIP Yapis Dompu. Vol.02 No.03.

Nahdania Sri, Ain Siti Quratul. (2024). *Menggali Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Matematika di Kelas V SD Negeri 001 Tanjung*. Jurnal Ilmu Pendidikan: Universitas Islam Riau. Vol.07 No.04.

Parende Uri Sinta, Pane Widi Syahtia. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Instruction (PBI) Tema 8 pada Siswa Kelas IV SDN 001 Samarinda Utara*. Jurnal Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda. Vol.1 No.1.

Putri Rafika., dkk. (2025). *Media Pembelajaran Interaktif*. Naba Edukasi Indonesia.

Rintonga Dita Aidana., Gandamana Apiek. (2023). *Pengembngan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Web Wrdwall pada Tema 7 Subtema 1 di Kelas IV SDN 064966 Kecamatan Meda Perjuangan T.A. 2022/2023*. Jurnal Handayani PGSD FIP UNIMED. Vol.14 No.2.

Rozie Fachrur., Pratikno Ahmad Sudi. (2022). *Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*.

Shoffa Shoffan., dkk. (2023). *Media Pembelajaran*. Sumatera Barat: CV Afasa Pustaka.