

Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah

¹Juhaeni¹, Elvita Indah Cahyani², Faricha Ajeng Mega Utami³, Safaruddin⁴

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Surabaya, Indonesia

⁴ Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai, Sinjai, Indonesia

*Email: juhaeni@uinsby.ac.id (Corresponding Author)



DOI: <https://doi.org/10.53621/jider.v3i2.225>

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 18 Januari 2023

Revisi Akhir: 05 Maret 2023

Disetujui: 17 Maret 2023

Terbit: 30 April 2023

Kata Kunci:

Efektivitas Media;

Canva;

Quiz Whizzer;

Games Education.



47 STRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media serta efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar matematika kelas III. Metode penelitian yang digunakan yakni metode R&D (*Research and Development*), model ADDIE (*analyze, design, development, implementation, dan evaluation*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media game edukasi berbantuan *canva* dan *quiz whizzer* berdasarkan uji ahli materi (87%) dan ahli media (90%) dengan kategori sangat layak. Sementara ditinjau dari efektivitas media game edukasi dalam meningkatkan peningkatan hasil belajar matematika yakni sebesar 84%. maka berdasarkan uji kelayakan dan efektivitas maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media game edukasi berbantuan *canva* dan *quiz whizzer* sangat layak digunakan sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika materi penjumlahan dan pengurangan.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada abad 21 membawa dampak besar bagi kehidupan manusia dan berperan penting terutama pada bidang Pendidikan, perkembangan ini ditandai dengan adanya industrialisasi serta era globalisasi. Pada era digital ini teknologi dimanfaatkan sedemikian sehingga agar bisa membantu dan memaksimalkan proses pembelajaran siswa, teknologi sendiri berperan sebagai media pembelajaran, Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong upaya untuk memperbaharui penggunaan hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Media menjadi sebuah komponen yang tidak akan dapat dipisahkan dan sebagai pelengkap selama proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan suatu pendidikan dan pembelajaran di sekolah (Septiani & Santi, 2022). Penggunaan media dalam proses pembelajaran bukan sebagai pengganti guru saat mengajar namun sebagai pelengkap serta membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Selain perkembangan teknologi digital penggunaan media pembelajaran ini sebagai bentuk upaya pemulihan Pendidikan setelah pandemi *covid-19*, dimana saat pandemi *covid-19* itu terjadi pembelajaran dilakukan secara online, pembelajaran yang seringkali memiliki hambatan salah satunya yakni menurunkan fokus, kemudian waktu pembelajaran yang relatif sedikit serta berbagai hal terkait pembelajaran yang sering diabaikan oleh siswa. (Agustiningsih et al., 2022). Setelah pandemi *covid-19* pembelajaran dilakukan secara tatap muka peran media pembelajaran sendiri digunakan untuk menarik perhatian siswa, selain itu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dari hasil survey *Programme for International Student Assessment* (PISA) (Hewi & Shaleh, 2020) Pendidikan di Indonesia sendiri masih terbilang rendah, Indonesia berada pada urutan 7 terbawah jika dibandingkan dari negara-negara tetangga oleh karena itu pentingnya guru mencari sebuah alternatif-alternatif baru sehingga memudahkan siswa dalam memperoleh ilmu pengetahuan, salah satu upaya dalam mengoptimalkan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran (Juhaeni et al., 2022).

ORIGINALITY REPORT

25%
SIMILARITY INDEX

24%
INTERNET SOURCES

13%
PUBLICATIONS

4%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.journal.iel-education.org Internet Source	2%
2	eprints.uns.ac.id Internet Source	2%
3	eprints.uny.ac.id Internet Source	2%
4	jurnal.uns.ac.id Internet Source	1%
5	ejournal.unhasy.ac.id Internet Source	1%
6	phi.unbari.ac.id Internet Source	1%
7	id.scribd.com Internet Source	1%
8	text-id.123dok.com Internet Source	1%
9	jim.teknokrat.ac.id Internet Source	1%