

**Penggunaan Chromebook Bermuatan Game Edukasi untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Matematika Siswa SD di Kabupaten Boyolali**Toni Setiawan^{1*}, Fajar Wahab Nasrudin², & Fatmawati Nur Hasanah³¹Universitas Ivet²SD N 1 Tarubatang³IAIN Pekalongan

*e-mail: toniisetiawann@gmail.com

Abstrak: Prestasi belajar merupakan indikator keberhasilan seorang siswa dalam belajar. Salah satu faktor penyebab rendahnya prestasi belajar matematika disebabkan karena aktivitas dalam pembelajaran yang masih rendah. Salah satu upaya pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan dasar adalah dengan penggunaan *chromebook* dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Tujuan dari penelitian ini ialah: 1) Untuk mengetahui dan membuktikan penggunaan *chromebook* bermuatan game edukasi dapat meningkatkan hasil belajar Matematika. 2) Untuk mengetahui dan membuktikan penggunaan *chromebook* bermuatan game edukasi dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode tindakan kelas (PTK), dengan subyek 21 siswa kelas III SD N 1 Tarubatang Kabupaten Boyolali Provinsi Jawa Tengah. Hasil penelitian menunjukkan: 1) Ketuntasan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika meningkat yakni dari Pra Siklus 28,57% atau 6 siswa dari 21 siswa, meningkat pada Siklus I yakni 57,14% atau 12 siswa dari 21 siswa, kemudian meningkat lagi pada Siklus II yakni 80,95% atau 17 dari 21 siswa. 2) Aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Matematika meningkat yakni dari Pra Siklus 38% atau 8 dari 21 siswa aktif belajar, meningkat pada Siklus I yakni 71% atau 15 dari 21 siswa aktif belajar, kemudian meningkat lagi pada Siklus II yakni 90% atau 19 dari 21 siswa aktif belajar. 3) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dinyatakan berhasil pada Siklus II karena memenuhi indikator keberhasilan antara lain: (a) indikator keberhasilan hasil belajar siswa adalah mendapat nilai ≥ 70 secara individu dan rata-rata secara klasikal (kelas) adalah 75% tercapai pada siklus II dengan hasil 81% $> 75\%$; (b) indikator keberhasilan aktivitas belajar siswa adalah jumlah siswa aktif $\geq 80\%$ tercapai pada siklus II dengan hasil 90% $> 80\%$.

Kata Kunci: matematika, aktivitas belajar, hasil belajar, chromebook, dan game edukasi.

Abstrak: *Learning achievement is an indicator of a student's success in learning. One of the factors causing low mathematics learning achievement is due to low activity in learning. One of the government's efforts to improve the quality of basic education is by using chromebooks in the Teaching and Learning Activities (KBM) process. The aims of this research are: 1) To find out and prove that the use of chromebooks containing educational games can improve Mathematics learning outcomes. 2) To find out and prove that the use of chromebooks containing educational games can increase student learning activities. This research used the classroom action method (PTK), with the subjects being 21 class III students at SD N 1 Tarubatang, Boyolali Regency, Central Java Province. The results of the research show: 1) Completeness of student learning outcomes in Mathematics increased, namely from Pre-Cycle 28.57% or 6 students out of 21 students, increased in Cycle I namely 57.14% or 12 students*

out of 21 students, then increased again in Cycle II, namely 80.95% or 17 out of 21 students. 2) Student learning activity in Mathematics increased from Pre-Cycle 38% or 8 out of 21 students actively studying, increased in Cycle I namely 71% or 15 out of 21 students actively studying, then increased again in Cycle II namely 90% or 19 of 21 students actively studying. 3) Class Action Research (PTK) was declared successful in Cycle II because it met the success indicators, including: (a) the indicator of success in student learning outcomes was getting a score ≥ 70 individually and the classical (class) average was 75% achieved in the cycle II with results of 81% $> 75\%$; (b) the indicator of success in student learning activities is the number of active students $\geq 80\%$ achieved in cycle II with results of 90% $> 80\%$.

Kata Kunci: *mathematics, learning activities, learning outcomes, chromebooks, and educational games.*

PENDAHULUAN

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 1 menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Republik Indonesia, 2003). Lebih lanjut, Undang-undang No. 20 Tahun 2003 pasal 17 pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan dasar adalah merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah (Republik Indonesia, 2003) dan pendidikan dasar sebagai sebuah “tiket” untuk pendidikan selanjutnya.

Terdapat beberapa mata pelajaran yang mulai diajarkan sejak anak berada pada jenjang pendidikan dasar hingga jenjang pendidikan menengah, salah satunya adalah mata pelajaran matematika. Salah satu mata pelajaran yang telah diajarkan kepada siswa sejak sekolah dasar adalah Matematika. Mata pelajaran tersebut merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah yang mendapatkan perhatian lebih baik dari guru, orangtua maupun siswa sendiri. Bagaimanapun juga pandangan masyarakat luas akan mata pelajaran Matematika belum tergantikam yakni mata pelajaran yang sukar, menakutkan, dan membosankan.

Hal tersebut terlihat dari rendahnya prestasi hasil belajar matematika yang diperoleh rata-rata siswa di Indonesia menurun 7,4 poin sebagaimana hasil PISA (*Programme for International Student Assessment*) yang diselenggarakan oleh OECD (*Organisation for Economic Cooperation and Development*) beserta konsorsium internasional yang membidangi masalah sampling, instrumen, data, pelaporan, dan sekretariat yang diselenggarakan 3 tahun sekali menunjukkan data bahwa Indonesia mendapatkan skor

371 untuk *reading* (membaca), 379 untuk *mathematic* (matematika), dan 396 untuk *science* (sains) (Know & Do, 2019). Berikut adalah hasil PISA 2018 :

Snapshot of performance trends in INDONESIA

Mean performance	Reading	Mathematics	Science
PISA 2000	371		
PISA 2003	382	360*	
PISA 2006	393*	391	393
PISA 2009	402*	371	383*
PISA 2012	396*	375	382*
PISA 2015	397*	386	403
PISA 2018	371	379	396
Average 3-year trend in mean performance	+1.2	+2.2	+2.5
Short-term change in mean performance (2015 to 2018)	-26.3*	-7.4	-7.0
Overall performance trajectory	hump-shaped (more negative over more recent years)	hump-shaped (more negative over more recent years)	flat

Gambar 1. *Snapshot* hasil PISA 2018 untuk Indonesia (sumber: PISA 2018 *Results* (Volume I))

Prestasi belajar seorang siswa dipengaruhi oleh banyak faktor baik faktor external maupun internal. Salah satu faktor eksternal antara lain gaya belajar, media belajar, fasilitas belajar, dan lain sebagainya, sedangkan faktor internal ialah minat belajar matematika, IQ, dan kecerdasan-kecerdaan lainnya. Faktor Keberhasilan seorang siswa dalam belajar matematika diindikasikan dengan prestasi belajar (Ningsih & Nurrahmah, 2016), (Widyastuti, Esy, 2018).

Salah satu faktor penyebab rendahnya prestasi belajar matematika juga disebabkan karena aktivitas dalam pembelajaran matematika masih sangat rendah (kurang interaksi) (Andri et al., 2017), disamping hal tersebut faktor lainnya adalah fasilitas sekolah, keluarga, psikologis siswa, kemampuan siswa, media elektronik, dan kedisiplinan siswa. Kurang aktifnya seorang siswa dalam pembelajaran dapat juga disebabkan karena pembelajaran masih berpusat pada Guru (*teacher centered learning*) dan belum berpusat pada siswa (*student centered learning*).

Proses belajar membutuhkan aktivitas (keaktifan siswa) (Vitasari et al., 2016) karena pada prinsipnya belajar adalah berbuat. Hal yang sama berlaku untuk perilaku dan aktivitas yang mengubah perilaku. Tidak ada aktivitas maka tidak ada pembelajaran, pun sebaliknya. Oleh karena itu, prinsip penting pendidikan dan pembelajaran interaktif adalah aktivitas siswa. Peserta didik terlibat dalam lebih banyak kegiatan belajar mandiri, sementara guru memimpin dan merencanakan semua kegiatan yang mereka lakukan.

Salah satu upaya pemerintah dalam meningkatkan mutu layanan pendidikan dasar adalah pemberian bantuan peralatan Teknologi Komunikasi dan Informasi (TIK) ke Sekolah Dasar. Mekanisme pemberian bantuan dilaksanakan melalui penyaluran dana ke sekolah, selanjutnya sekolah melakukan Pengadaan Barang Jasa melalui Sistem Informasi Pengadaan di Sekolah (SIPLah). Salah satu tahapan penting dalam pemanfaatan barang

oleh satuan pendidikan dasar adalah Penggunaan Chromebook dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dan Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) (Wahyuningsih, 2020).

Upaya pemerintah tersebut guna mendukung perkembangan teknologi yang terjadi dewasa ini khususnya pada pendidikan dasar yang turut mempengaruhi kurikulum, pembelajaran hingga evaluasi pembelajaran. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi TIK, proses pembelajaran mulai berkembang menuju pembelajaran online begitu pula dalam penilaian, hal ini diakibatkan semenjak adanya covid-19 (Hasanah & Setiawan, 2020).

Proses pembelajaran yang ada sekarang ini seharusnya berbasis pada isi (*content base*). Di era teknologi saat ini, peran guru tidak lagi menjadi sumber belajar yang utama. Faktanya, informasi berubah begitu cepat sehingga lebih mudah diakses siswa dan mungkin lebih cepat daripada guru. Terlebih di masa pandemi Covid-19 atau new normal peran Guru adalah pendamping dalam pembelajaran online (Wajdi, 2021).

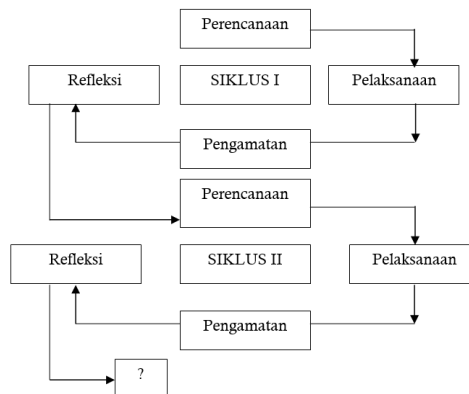
Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada siswa kelas III SD N 1 Tarubatang Kabupaten Boyolali Provinsi Jawa Tengah khususnya pada mata pelajaran Matematika terdapat 15 dari 21 siswa yang belum memenuhi KKM (kriteria ketuntasan minimal) dan dilihat dari keaktifan siswa terlihat 38% siswa aktif, 33% siswa kurang aktif dan 29% siswa pasif dalam mengikuti pembelajaran. Pengamatan ini didukung oleh hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru kelas. Peneliti mewawancarai guru dan menemukan sejumlah faktor penyebab, termasuk diantaranya ketidakaktifan siswa dan kesiapan siswa untuk belajar matematika, sarana yang digunakan, dan media pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan permasalahan rendahnya prestasi belajar siswa dan rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika serta guna mendukung pemerintah dalam hal peningkatan mutu layanan pendidikan dasar maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan *Chromebook* Bermuatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Matematika Siswa SD di Kabupaten Boyolali”.

METODE

Peneliti dalam melakukan penelitian ini menggunakan metode tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan secara kolaboratif dan partisipasif yaitu peneliti tidak melakukan penelitian sendiri namun bekerja sama dengan guru kelas. Adapun model PTK yang digunakan ialah model Kurt Lewin yakni dengan agenda penelitian antara lain a) perencanaan (*planning*),

b) aksi atau tindakan (*acting*), c) observasi (*observing*), dan d) refleksi (*reflecting*) (Mu'alimin & Cahyadi, 2014).



Gambar 2. Bagan Model PTK

Subjek penelitian meliputi guru dan siswa kelas 3 SD Negeri 1 Tarubatang Kabupaten Boyolali Provinsi Jawa Tengah jumlah 21 siswa. Prosedur penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi pada setiap siklusnya.

Pada tahap perencanaan, peneliti berusaha untuk merumuskan merencanakan pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar yaitu dalam bentuk RPP. Dalam hal ini, peneliti berkolaborasi dengan guru kelas yakni Bapak Fajar Wahab Nasrudin, S.Pd. Pada tahap pelaksanaan, guru kelas melakukan pembelajaran dengan memanfaatkan *chromebook* bermuatan *game* edukasi. Pada tahap pengamatan, peneliti melakukan pengamatan (observasi) terhadap kegiatan yang dilakukan pada saat pembelajaran menggunakan *chromebook* bermuatan *game* edukasi dengan cara mengamati perilaku anak dan kinerja guru saat tindakan. Pada tahap akhir dilakukan refleksi untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan pelaksanaan tindakan pada siklus, hasilnya digunakan sebagai dasar perbaikan tindakan pada siklus berikutnya.



Gambar 3. Proses KBM dengan *Chromebook* bermuatan Game Edukasi

Indikator keberhasilan adalah kriteria keberhasilan yang diharapkan atau yang wajib dicapai pada sebuah PTK. Berikut adalah indikator keberhasilan dalam penelitian ini:

1. Indikator keberhasilan untuk hasil belajar siswa adalah mendapat nilai ≥ 70 secara individu dan skor yang diperoleh secara klasikal (kelas) adalah $\geq 75\%$.
2. Indikator keberhasilan untuk aktivitas belajar siswa adalah jumlah siswa aktif $\geq 80\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan dalam dua siklus, pada siklus I PTK belum berhasil dan PTK baru berhasil (memenuhi indikator keberhasilan) pada siklus II. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

Hasil

1. Deskripsi Data Pra-Siklus

a. Hasil Belajar Matematika pada Pra-Siklus

Tabel 1. Hasil Belajar Matematika Pra Siklus

No.	Nilai KKM	Frekuensi (f)	Persentase (%)	Keterangan
1	≥ 70	6	28.6	Tuntas
2	< 70	15	71.4	Tidak Tuntas
Jumlah		21	100	
			Nilai Maximum =	75
			Nilai Minimum =	45
			Rata-rata =	60.48

Pada tabel 1 dapat diketahui bahwa pada pra siklus dari 21 siswa 15 diantaranya atau 71,4% tidak tuntas dan hanya 6 siswa atau 28,6% yang tuntas. Nilai rata-rata yang didapat ialah 60,48 dengan nilai maksimum 75 dan nilai minimum 45.

b. Aktivitas Belajar Matematika pada Pra-Siklus

Tabel 2. Aktivitas Belajar Siswa Pra Siklus

No.	Aktivitas Belajar	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	Aktif	8	38
2	Kurang Aktif	7	33

3	Pasif	6	29
Jumlah		21	100

Pada tabel 2 dapat diketahui bahwa pada pra siklus dari 21 siswa 8 diantaranya atau 38% siswa aktif dalam pembelajaran di kelas, 7 siswa atau 33% kurang aktif dalam pembelajaran di kelas, dan 6 siswa atau 29% pasif dalam pembelajaran di kelas.

2. Deskripsi Data Siklus I

a. Hasil Belajar Matematika pada Siklus I

Tabel 3. Hasil Belajar Matematika Siklus I

No.	Nilai KKM	Frekuensi (f)	Persentase (%)	Keterangan
1	≥ 70	12	57.14	Tuntas
2	< 70	9	42.86	Tidak Tuntas
Jumlah		21	100	
			Nilai Maximum =	85
			Nilai Minimum =	55
			Rata-rata =	70.24
			Indikator Keberhasilan =	$\geq 75\%$
			Hasil =	57.14 % < 75 %
			Kesimpulan =	PTK Belum Berhasil

Pada tabel 3 dapat diketahui bahwa pada siklus I dari 21 siswa 12 diantaranya atau 57,14% tuntas dan 9 siswa atau 42,86% yang tidak tuntas. Nilai rata-rata yang didapat ialah 70,24 dengan nilai maksimum 85 dan nilai minimum 55. Adapun indikator keberhasilan pada PTK ini ialah siswa mendapat nilai ≥ 70 secara individu dan skor yang diperoleh secara klasikal (kelas) adalah $\geq 75\%$, pada siklus I dapat diketahui bahwa prosentase ketercapaiannya adalah 58,14% maka jika dibandingkan dengan indikator keberhasilan maka $57,14\% < 75\%$ sehingga dapat ditarik kesimpulan PTK belum berhasil pada siklus I.

b. Aktivitas Belajar Matematika pada Siklus I

Tabel 4. Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

No.	Aktivitas Belajar	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	Aktif	15	71
2	Kurang Aktif	4	19
3	Pasif	2	10
Jumlah		21	100

Indikator Keberhasilan =	$\geq 80\%$ siswa aktif
Hasil =	71% < 80%
Kesimpulan =	PTK Belum Berhasil

Pada tabel 4 dapat diketahui bahwa pada siklus I dari 21 siswa 15 diantaranya atau 71% siswa aktif dalam pembelajaran di kelas, 4 siswa atau 19% kurang aktif dalam pembelajaran di kelas, dan 2 siswa atau 10% pasif dalam pembelajaran di kelas. Adapun indikator keberhasilan pada PTK ini ialah jumlah siswa aktif $\geq 80\%$, pada siklus I dapat diketahui bahwa prosentase jumlah siswa aktif dalam kelas 71% maka $71\% < 80\%$ sehingga dapat ditarik kesimpulan PTK belum berhasil pada siklus I.

3. Deskripsi Data Siklus II

a. Hasil Belajar Matematika pada Siklus II

Tabel 5. Hasil Belajar Matematika Siklus II

No.	Nilai KKM	Frekuensi (f)	Persentase (%)	Keterangan
1	≥ 70	17	80.95	Tuntas
2	< 70	4	19.05	Tidak Tuntas
	Jumlah	21	100	
			Nilai Maximum =	90
			Nilai Minimum =	60
			Rata-rata =	76.19
			Indikator Keberhasilan =	$\geq 75\%$
			Hasil =	80.95 % > 75 %
			Kesimpulan =	PTK Berhasil

Pada tabel 5 dapat diketahui bahwa pada siklus II dari 21 siswa 17 diantaranya atau 80,95% tuntas dan 4 siswa atau 19,05% yang tidak tuntas. Nilai rata-rata yang didapat ialah 76,19 dengan nilai maksimum 90 dan nilai minimum 60. Adapun indikator keberhasilan pada PTK ini ialah siswa mendapat nilai ≥ 70 secara individu dan skor yang diperoleh secara klasikal (kelas) adalah $\geq 75\%$, pada siklus II dapat diketahui bahwa prosentase ketercapaiannya adalah 80,95% maka jika dibandingkan dengan indikator keberhasilan maka $80,95\% > 75\%$ sehingga dapat ditarik kesimpulan PTK berhasil pada siklus II.

b. Aktivitas Belajar Matematika pada Siklus II

Tabel 6. Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

No.	Aktivitas Belajar	Frekuensi (f)	Persentase (%)
-----	-------------------	------------------	-------------------

1	Aktif	19	90
2	Kurang Aktif	2	10
3	Pasif	0	0
Jumlah		21	100
Indikator Keberhasilan =		$\geq 80\%$ siswa aktif	
Hasil =		90 % > 80 %	
Kesimpulan =		PTK Berhasil	

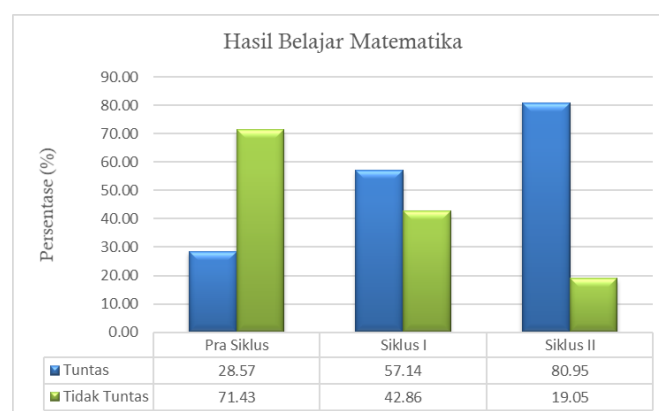
Pada tabel 6 dapat diketahui bahwa pada siklus II dari 21 siswa 19 diantaranya atau 90% siswa aktif dalam pembelajaran di kelas dan 2 siswa atau 10% kurang aktif dalam pembelajaran di kelas. Adapun indikator keberhasilan pada PTK ini ialah jumlah siswa aktif $\geq 80\%$, pada siklus II dapat diketahui bahwa prosentase jumlah siswa aktif dalam kelas 90% maka $90\% > 80\%$ sehingga dapat ditarik kesimpulan PTK berhasil pada siklus II.

Pembahasan

1. Analisis Ketuntasan Belajar Matematika

Tabel 7. Komparasi Hasil Belajar Matematika

No.	Nilai KKM	Keterangan	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
			(f)	(%)	(f)	(%)	(f)	(%)
1	≥ 70	Tuntas	6	28.57	12	57.14	17	80.95
2	< 70	Tidak Tuntas	15	71.43	9	42.86	4	19.05
Jumlah			21	100	21	100	21	100
Nilai Maximum =			75		85		90	
Nilai Minimum =			45		55		60	
Rata-rata =			60.48		70.24		76.19	
Indikator Keberhasilan =			$\geq 75\%$		$\geq 75\%$		$\geq 75\%$	
Hasil =			57.14 % < 75 %		80.95 % > 75 %			
Kesimpulan =			PTK Belum Berhasil		PTK Berhasil			



Gambar 4. Diagram Batang Hasil Belajar Matematika

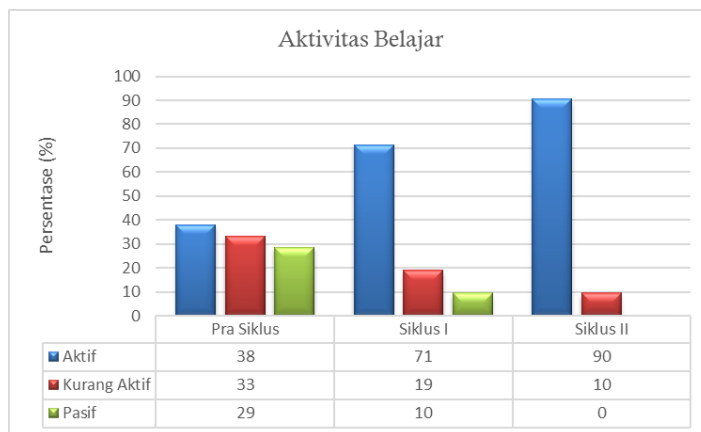
Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakkan selama 2 (dua) siklus dan mencapai target (indikator keberhasilan) pada Siklus II. Pada tabel 7 dapat dilihat bahwa mulai dari pra siklus, siklus I hingga siklus II terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas III SD N 1 Tarubatang Kabupaten Boyolali sejumlah 21 siswa tersebut. Pada pra siklus jumlah siswa yang tuntas atau memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) ialah sejumlah 6 anak atau 28,57%, kemudian meningkat pada siklus I yakni 12 siswa atau 57,14%, kemudian meningka lagi pada siklus II yakni 17 siswa atau 80,95%.

Indikator keberhasilan pada PTK ini ialah siswa mendapat nilai ≥ 70 secara individu dan skor yang diperoleh secara klasikal (kelas) adalah $\geq 75\%$, dapat dilihat pada table 7 bahwa prosentase ketuntasan siswa pada siklus I sebesar 57,14% sedangkan pada siklus II sebesar 80,95%, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa PTK berhasil pada siklus II.

2. Analisis Aktivitas Belajar Siswa

Tabel 6. Komparasi Aktivitas Belajar Siswa

No.	Aktivitas Belajar	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		(f)	(%)	(f)	(%)	(f)	(%)
1	Aktif	8	38	15	71	19	90
2	Kurang Aktif	7	33	4	19	2	10
3	Pasif	6	29	2	10	0	0
	Jumlah	21	100	21	100	21	100
	Indikator Keberhasilan =			$\geq 80\%$ siswa aktif		$\geq 80\%$ siswa aktif	
	Hasil =			71 % < 80 %		90 % > 80 %	
	Kesimpulan =			PTK Belum Berhasil		PTK Berhasil	



Gambar 5. Diagram Batang Aktivitas Belajar Siswa

Pada tabel 9 dapat dilihat bahwa mulai dari pra siklus, siklus I hingga siklus II terdapat peningkatan aktivitas belajar siswa kelas III SD N 1 Tarubatang Kabupaten

Boyolali sejumlah 21 siswa tersebut. Pada pra siklus jumlah siswa yang aktif ialah sejumlah 8 anak atau 38%, kemudian meningkat pada siklus I yakni sejumlah 15 siswa atau 57,1714%, kemudian meningkat lagi pada siklus II yakni 19 siswa atau 90%.

Indikator keberhasilan pada PTK ini ialah jumlah siswa aktif $\geq 80\%$. Pada dapat diketahui bahwa prosentase jumlah siswa aktif dalam kelas 71%, kemudian meningkat pada siklus yakni 90%, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa PTK berhasil pada siklus II.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan *chromebook* bermuatan *game* edukasi dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa pada mata pelajaran Matematika siswa kelas III SD N 1 Tarubatang Kabupaten Boyolali Provinsi Jawa Tengah tahun pelajaran 2020/2021. Hal ini dapat terlihat dengan data hasil penelitian sebagai berikut: 1) Ketuntasan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika meningkat yakni dari Pra Siklus 28,57% atau 6 siswa dari 21 siswa, meningkat pada Siklus I yakni 57,14% atau 12 siswa dari 21 siswa, kemudian meningkat lagi pada Siklus II yakni 80,95% atau 17 dari 21 siswa. 2) Aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Matematika meningkat yakni dari Pra Siklus 38% atau 8 dari 21 siswa aktif belajar, meningkat pada Siklus I yakni 71% atau 15 dari 21 siswa aktif belajar, kemudian meningkat lagi pada Siklus II yakni 90% atau 19 dari 21 siswa aktif belajar. 3) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dinyatakan berhasil pada Siklus II karena memenuhi indikator keberhasilan antara lain : (a) indikator keberhasilan hasil belajar siswa adalah mendapat nilai ≥ 70 secara individu dan skor yang diperoleh secara klasikal (kelas) adalah 75% tercapai pada siklus II dengan hasil 80,95 % > 75 %; (b) indikator keberhasilan aktivitas belajar siswa adalah jumlah siswa aktif $\geq 80\%$ tercapai pada siklus II dengan hasil 90% > 80%.

DAFTAR PUSTAKA

- Andri, Zagir, Z., & Jiran Dores, O. (2017). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika di SD Negeri 04 Bati Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*, 3(2), 414–426.
- Hasanah, F. N., & Setiawan, T. (2020). Pembelajaran daring di masa pandemi covid-19 pada perguruan tinggi keagamaan islam negeri (studi di IAIN Pekalongan). *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 03(01), 12–23.

- Know, W. S., & Do, C. A. N. (2019). *PISA 2018 Results (Volume I): Vol. I*.
<https://doi.org/10.1787/5f07c754-en>
- Mu'alimin, & Cahyadi, R. A. H. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas Tori dan Praktik*. 1–87.
http://eprints.umsida.ac.id/4119/1/BUKU_PTK_PENUH.pdf
- Ningsih, R., & Nurrahmah, A. (2016). Pengaruh Kemandirian Belajar dan Perhatian Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1), 73–84. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.754>
- Republik Indonesia, P. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Sekretaris Negara Republik Indonesia.
- Vitasari, R., Joharman, & Suryandari, K. C. (2016). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Problem Based Learning Siswa Kelas V SD Negeri 5 Kutosari. *Kalam Cendikia PGSD Kebumen*, 4(3), 1–8.
<http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/download/2226/1640>
- Wahyuningsih, S. (2020). *Pemanfaatan Chromebook Proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) Dan Dalam Jaringan (Daring)*. Direktorat Jenderal PAUD, Dikdas dan Dikmen KEMDIKBUD RI.
- Wajdi, F. (2021). *Manajemen Perkembangan Siswa Sd Melalui Peran Guru*. 4, 41–50.
- Widyastuti, Esy, and S. A. W. (2018). Hubungan Antara Minat Belajar Matematika Keaktifan Siswa Dan Fasilitas Belajar Disekolah Dengan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas X SMK Se-Kecamatan Umbulharjo. *Pendidikan Matematika Etnomatnesia*, 873–881.