

## Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Dragonlearn* Kelas II Sekolah Dasar

Anisa Nurbayani<sup>1</sup>, Suprih Widodo<sup>2</sup>, Mamad Kasmad<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta

<sup>2</sup>Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta

<sup>3</sup>Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta

Pos-el: <sup>1</sup>anisanurbayani@upi.edu; <sup>2</sup>supri@upi.edu, <sup>3</sup>mamadkasmad@upi.edu

### ABSTRAK

Proses belajar mengajar tidak akan terlepas dari aspek-aspek penting yang mendukung keberlangsungan, salah satunya yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran berperan sebagai jembatan informasi agar peserta didik dapat memahaminya dengan mudah serta mendapatkan hasil belajar yang baik. Mengenai hal itu, peneliti menggunakan *dragonlearn* untuk menjadi sebuah media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Desain penelitian subjek tunggal (*single subject research*) dengan menggunakan desain reversal A-B-A digunakan dalam penelitian ini. Subjek pada penelitian ini yaitu 3 orang siswa kelas II sekolah dasar. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa perlakuan (intervensi) menggunakan media pembelajaran *dragonlearn* mempengaruhi hasil belajar peserta didik dengan baik. Pada tes kemampuan awal (*baseline-1*), subjek ke-1 mendapatkan 4 kesalahan dari 5 soal pada setiap sesi yang berarti mendapatkan skor 20 dari 100. Subjek ke-2 mendapatkan 5 kesalahan dari 5 soal pada setiap sesi dan mendapatkan skor 0. Adapun subjek ke-3 mendapatkan 3 kesalahan dari 5 soal dan mendapatkan skor 40. Sedangkan pada tes kemampuan akhir (*baseline-2*), seluruh subjek tidak mendapatkan kesalahan dari 5 soal yang berarti mendapatkan skor 100. Hal tersebut didukung oleh rendahnya presentase data tumpang tindih (*overlap*). Dari hasil penelitian, dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran *dragonlearn* efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, *Dragon learn*

Matematika adalah sebuah mata pelajaran yang kita pelajari dari mulai tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Suwangsih dan Tiurlina (2006, hlm. 9) menyebutkan bahwa “matematika adalah ratunya ilmu, yang memiliki arti bahwa matematika adalah alat dan pelayan ilmu lain”. Mengingat peran matematika yang sangat besar terhadap ilmu pengetahuan, maka dari itu, sudah sepantasnya peserta didik wajib memahami matematika. Brunner berpendapat bahwa pembelajaran matematika adalah sebuah proses, didalamnya peserta didik tidak hanya membangun pengetahuan tentang konsep dan strukturnya sendiri tetapi mencari keterkaitan yang ada diantara konsep dengan struktur pada matematika (Siregar, 2010). Melihat penjelasan di atas, maka kita dapat

mengetahui bahwa pembelajaran matematika menuntut siswa untuk mampu menemukan pengetahuannya sendiri serta mencari keterkaitan pengetahuan-pengetahuan yang telah dimilikinya.

Suwangsih dan Tiurlina (2006, hlm. 25) menyebutkan bahwa “metode spiral digunakan dalam pembelajaran matematika karena dalam pembelajaran matematika setiap konsepnya memiliki kaitan atau hubungan dengan konsep yang lainnya”. Maka dari itu, dapat dikatakan bahwa konsep atau topik sebelumnya dapat menjadi syarat agar peserta didik dapat memahami konsep atau topik yang baru.

Pembelajaran matematika di sekolah dasar memiliki beragam konsep, seperti di kelas II konsep yang pertama-tama dipelajari yaitu penjumlahan dan pengurangan. Adapun penjumlahan yaitu penggabungan dari dua atau lebih angka hingga menghasilkan satu angka baru, sedangkan pengurangan yaitu pengambilan sejumlah angka dari angka tertentu. Namun dibalik pentingnya peserta didik memahami setiap konsepnya, masih terdapat peserta didik yang sering keliru pada konsep awal ini. Sejalan dengan itu, hasil pegamatan yang dilaksanakan oleh peneliti pada salah satu sekolah dasar di Kecamatan Ibum menunjukkan bahwa masih diperlukannya peningkatan pemahaman peserta didik terhadap konsep ini. Beberapa hasil penelitian juga menunjukkan masih rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep penjumlahan dan pengurangan. Diantaranya yaitu penelitian yang telah dilakukan oleh Syamsuddin, Jafar, dan Patta (2018) diperoleh informasi bahwa kemampuan berhitung peserta didik masih berada pada kategori yang rendah.

Piaget mengungkapkan bahwa peserta didik SD masih berada pada tahap operasional konkret, di mana peserta didik masih berpikir secara konkret yang berarti belum bisa berpikir secara abstrak. Berdasarkan hal itu, maka diperlukan adanya bantuan sebuah media pembelajaran benda konkret yang menjadi upaya untuk meningkatkan kemampuan pemahaman peserta didik pada konsep penjumlahan dan pengurangan. Selaras dengan pendapat Arsyad (dalam Sukiyasa dan Sukoco, 2013) yang menyebutkan bahwa “keunggulan dari media pembelajaran yaitu dapat membimbing dan meningkatkan perhatian anak yang dapat berpengaruh pada motivasi belajar, adanya hubungan yang lebih langsung antar siswa dengan lingkungannya, dan siswa belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya sendiri”.

Mahnun (2012, hlm. 28) menyebutkan bahwasannya “media pembelajaran merupakan sebuah alat, sarana ataupun kegiatan yang dirancang untuk menyalurkan

sebuah informasi sebagai perangsang agar terjadinya proses belajar”. Terdapat banyak ragam media pembelajaran yang dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan suatu hal yang dirancang untuk mensukseskan sebuah pembelajaran. Maka dari itu, kegiatan pembelajaran membutuhkan media yang tepat, sesuai kebutuhan dan mengikuti perkembangan zaman.

Menurut Iskandar, 2013 (dalam Shofiya dan Sartika, 2020, hlm. 112) dikatakan bahwa guru memiliki peran penting dalam pendidikan, ia memiliki tanggung jawab atas perkembangan kognitif, psikomotor, afektif dan spiritual peserta didik. Menanggapi hal ini, kegiatan pembelajaran tidak bisa hanya dilakukan dengan metode yang biasa dilakukan, dibutuhkan pembaharuan elemen-elemen kegiatan pembelajaran agar tercapainya hasil yang diinginkan. Pembelajaran interaktif dapat membantu peserta didik untuk memahami pembelajaran. Mengenai hal tersebut, media pembelajaran yang mampu menunjang keberhasilan pemahaman peserta didik juga selaras dengan perkembangan zaman yaitu media pembelajaran *dragonlearn*.

*Dragonlearn* merupakan sebuah *platform* pembelajaran matematika sekolah dasar yang dirancang untuk memungkinkan peserta didik mempelajari materi sampai benar-benar menguasainya. Hasil-hasil penelitian sebelumnya terhadap media pembelajaran *dragonlearn* ini menunjukkan hasil yang baik. Salah satunya yaitu hasil penelitian Amalia & Fatonah (2020, hlm. 162) disebutkan bahwa “pembelajaran menggunakan media pembelajaran *dragonlearn* dapat membuat peserta didik lebih percaya diri dan lebih aktif ketika bertanya karena mereka telah mendapatkan pengetahuan tambahan dan pengalaman baru yang dapat mereka akses kapanpun”.

Melihat latar belakang yang telah disampaikan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen menggunakan media pembelajaran *dragonlearn*. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektivitas digunakannya media pembelajaran *dragonlearn* dalam materi penjumlahan dan pengurangan di kelas II sekolah dasar.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian eksperimen dipilih untuk penelitian ini, karena tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh yang terjadi antar dua variabel. Sejalan dengan hal itu, Sugiyono (2013, hlm. 72) menyebutkan bahwa “penelitian eksperimen merupakan sebuah metode yang dipakai dalam penelitian dengan tujuan untuk mengetahui dampak sebuah

perlakuan pada situasi yang terkendalikan”. Adapun Hadi, 1985 (dalam Payadnya, dan Jayantika 2018, hlm. 2) memaparkan bahwa “penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dilakukan untuk mengetahui akibat yang ditimbulkan dari suatu perlakuan yang diberikan secara sengaja oleh peneliti”. Adapun desain penelitian yang dipilih yaitu *Single Subject Research* (SSR) atau yang sering kita d\ngar dengan nama penelitian subjek tunggal. Hanum (2020, hlm. 32) menyebutkan bahwa “penelitian subjek tunggal digunakan untuk melakukan eksplorasi secara spesifik tentang kejadian yang diselidiki secara mendalam dalam satu rentang waktu tertentu”. Dari penuturan di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian subjek tunggal merupakan sebuah penelitian eksperimen dengan tujuan untuk mengetahui kecil besarnya pengaruh dari sebuah perlakuan yang diberikan kepada subjek dengan cara berulang-ulang dan dalam jangka waktu tertentu.

Desain reveral yang digunakan pada penelitian ini yaitu A-B-A, yang mana pada fase A-1 (*Baseline-1*) diadakannya tes kemampuan awal peserta didik dengan menyelesaikan soal topik penjumlahan dan pengurangan sebelum diberikannya perlakuan menggunakan media pembelajaran *dragonlearn*. Pada fase B (Intervensi) dilakukan *treatment* (perlakuan) dengan menggunakan media pembelajaran *dragonlearn*. Adapun pada fase A-2 (*Baseline-2*) diadakannya tes kemampuan akhir peserta didik setelah diberikannya perlakuan menggunakan media pembelajaran *dragonlearn*. Setiap fase pada penelitian ini dilakukan sebanyak 3 kali sesi.

Subjek pada penelitian ini yaitu tiga orang peserta didik kelas II di salah satu sekolah dasar yang berada di Kecamatan Ibum. Penelitian ini menggunakan instrumen tes tertulis yang berjenis isian atau uraian. Soal yang diberikan pada tes ini yaitu mengenai penjumlahan dan pengurangan untuk mengukur efektivitas penggunaan media pembelajaran *dragonlearn* melalui hasil belajar peserta didik. Tes ini diberikan sebelum diberikannya perlakuan dan sesudah diberikannya perlakuan. Soal yang diberikan pada setiap tes yaitu sebanyak 5 soal.

Penilaian terhadap efektivitas penggunaan media pembelajaran *dragonlearn* pada materi penjumlahan dan pengurangan dilihat pada frekuensi munculnya kesalahan pada pengerjaan soal tes yang diberikan. Selaras dengan pendapat Sunanto (2005, hlm. 18) yang menyebutkan bahwa “frekuensi yaitu perhitungan yang menunjukkan berapa kali peristiwa atau kejadian (behavior) terjadi”. Purwanto (2006, hlm. 102) mengungkapkan teknik yang digunakan dalam pemberian skor yaitu sebagai berikut:

$$N = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

N = Nilai yang dicari

R = Skor yang diperoleh peserta didik

SM = Skor maksimal semua item tes

Adapun penilaian untuk tes ini yaitu 10 untuk jawaban yang benar dan 0 untuk jawaban yang tidak dikerjakan atau jawaban yang salah. Menghitung skor tes ini yaitu dengan cara menjumlah seluruh skor yang diperoleh subjek lalu dialihkan ke dalam kategori penilaian berikut ini.

**Tabel 1. Kategori Penilaian Tes**

Skor	Kategori
80 – 100	Tinggi
50 – 70	Sedang
0 – 40	Rendah

Data dalam penelitian ini dianalisis menggunakan analisis deskriptif sederhana yang kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis visual grafis (*visual analisis of grafik data*). Teknik ini digunakan untuk membuat grafik data yang disajikan sebelumnya dan kemudian menganalisisnya sesuai dengan kondisi masing-masing. Grafik di sini digunakan sebagai petunjuk berubahnya setiap kondisi selama periode tertentu. Adapun hasil yang diperoleh dari setiap fase dihitung menggunakan presentase dan skor. Sunanto (2005, hlm. 16) menyebutkan bahwa “presentase menunjukkan jumlah terjadinya suatu perilaku atau peristiwa dibandingkan dengan keseluruhan kemungkinan terjadinya peristiwa tersebut dikalikan dengan 100%”.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini menunjukkan hasil penggunaan media pembelajaran *dragonlearn* pada materi penjumlahan dan pengurangan di kelas II sekolah dasar.

### **Hasil**

#### **Analisis Deskriptif Pelaksanaan *Baseline-1*, *Intervensi* dan *Baseline-2***

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak tiga kali setiap fasenya. Fase *baseline-1* dilaksanakan dengan diberikan 5 butir soal materi penjumlahan dan pengurangan pada setiap sesinya untuk mengetahui kemampuan awal subjek. Hasil pengamatan pada fase ini menunjukkan rendahnya pemahaman subjek.

Fase *intervensi* dilaksanakan selama 90 menit setiap sesinya, dengan menggunakan bantuan media pembelajaran *dragonlearn*. Pada sesi ke-1, pembelajaran difokuskan pada poin penjumlahan berdasarkan nilai tempat. Hasil pengamatan pada hasil tes yang

diberikan diakhir pembelajaran menunjukkan bahwa masih terdapat kesalahan pada poin penjumlahan dan pengurangan bersusun serta pada poin penyelesaian masalah penjumlahan dan pengurangan dalam kehidupan sehari-hari. Sesi ke-2 difokuskan pada poin penjumlahan dan pengurangan. Hasil pengamatannya menunjukkan bahwa adanya peningkatan dari hasil tes sebelumnya. Selanjutnya sesi ke-3 difokuskan pada poin penyelesaian masalah penjumlahan dan pengurangan pada kehidupan sehari-hari. Hasil pada sesi ini menunjukkan bahwa subjek sudah memahami materi penjumlahan dan pengurangan dengan tidak adanya kesalahan pada saat tes.

Fase terakhir yaitu *Baseline-2*, fase ini dilaksanakan dengan diberikannya 5 butir soal untuk mengetahui kemampuan akhir subjek setelah diberikannya intervensi. Hasil pengamatan menunjukkan adanya efektivitas penggunaan media pembelajaran *dragonlearn* terhadap pemahaman subjek, yang ditandai dengan rendahnya frekuensi kesalahan subjek. Data yang dihasilkan pada penelitian ini menunjukkan adanya penurunan frekuensi kesalahan subjek dalam mengerjakan tes. Agar mendapat gambaran data yang lebih jelas dari hasil penelitian pada tahap *baseline-1*, intervensi, dan *baseline-2*, maka data disajikan ke dalam bentuk tabel, dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2. Data Frekuensi Kesalahan Subjek pada Fase Baseline-1, Intervensi, dan Baseline-2**

Subjek Penelitian ke-	Frekuensi Kesalahan		
	<i>Baseline-1 (A-1)</i>	Intervensi (B)	<i>Baseline-2 (A-2)</i>
1	4	3	0
	4	1	0
	4	0	0
2	5	4	1
	5	2	0
	5	0	0
3	3	3	0
	3	1	0
	3	0	0

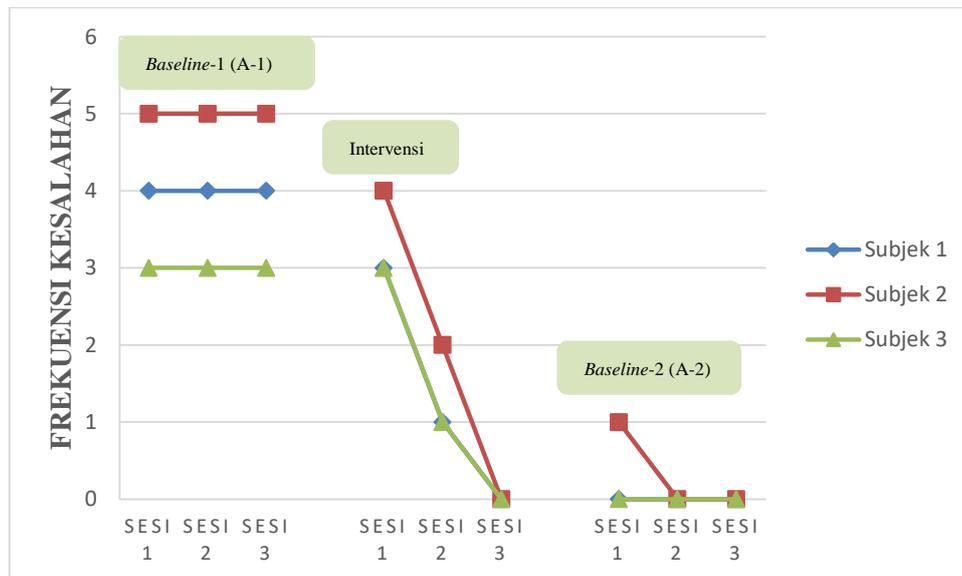
Berdasarkan pada data hasil pengamatan yang telah disampaikan di atas, maka agar mengetahui kemajuan yang telah terjadi secara lebih jelas pada setiap subjek dalam fase *baseline-1*, intervensi, dan *baseline-2* dapat diakumulasikan ke dalam skor dan dapat dilihat pada tabel 3.

**Tabel 3. Akumulasi Skor Tes Subjek pada Fase Baseline-1, Intervensi, dan Baseline-2**

Subjek Penelitian ke-	<i>Baseline-1 (A-1)</i>			Intervensi (B)			<i>Baseline-2 (A-2)</i>		
	1	20	20	20	40	80	100	100	100

Subjek Penelitian ke-	Baseline-1 (A-1)			Intervensi (B)			Baseline-2 (A-2)		
2	0	0	0	20	60	100	80	100	100
3	40	40	40	40	80	100	100	100	100

Tabel 3 menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *dragonlearn* pada pemahaman subjek yang dapat dilihat dari frekuensi kesalahan subjek dalam mengerjakan tes. Pada tahap intervensi angka kesalahan subjek semakin berkurang, dan pada *baseline-2* kesalahan subjek dalam mengerjakan tes stabil di nol atau tidak adanya kesalahan subjek dalam mengerjakan tes. Berikut akan disajikan grafik dari data diatas, yang disajikan dalam gambar 1.



**Gambar 1. Display Frekuensi kesalahan Subjek Penelitian pada Fase Baseline-1, Intervensi, dan Baseline-2**

Dari data pada gambar 1, dapat dilihat bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *dragonlearn* tingkat frekuensi kesalahan subjek dalam mengerjakan tes berkurang. Maka dari itu, media pembelajaran *dragonlearn* efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman subjek terhadap materi penjumlahan dan pengurangan dengan dilihat dari frekuensi kesalahan subjek dalam mengerjakan tes yang berkurang.

#### Analisis dalam Kondisi

**Tabel 4. Hasil Analisis dalam Kondisi Subjek ke-1**

Kondisi	Baseline-1 (A-1)	Intervensi (B)	Baseline-2 (A-2)
1. Panjang kondisi	3	3	3
2. Estimasi kecenderungan arah	(=) —————	(+) —————	(=) —————
3. Kecenderungan stabilitas data	Stabil	Variabel (Tidak stabil)	Stabil
4. Jejak data	(=) —————	(+) —————	(=) —————

Kondisi	Baseline-1 (A-1)	Intervensi (B)	Baseline-2 (A-2)
5. Level dan stabilitas rentang	Stabil	Variabel (Tidak stabil)	Stabil
6. Perubahan level	4 – 4 (Tidak ada perubahan)	0-3 = +3 (Menurun)	0 – 0 (Tidak ada perubahan)

Dari data yang diperoleh dan disajikan pada tabel 4, maka dapat dilihat adanya peningkatan kemampuan subjek ke-1 yang ditandai dengan penurunan frekuensi kesalahan.

**Tabel 5. Hasil Analisis dalam Kondisi Subjek ke-2**

Kondisi	Baseline-1 (A-1)	Intervensi (B)	Baseline-2 (A-2)
1. Panjang kondisi	3	3	3
2. Estimasi kecenderungan arah	(=) —————	(+) ↘	(+) ↘
3. Kecenderungan stabilitas data	Stabil	Variabel (Tidak stabil)	Variabel (Tidak stabil)
4. Jejak data	(=) —————	(+) ↘	(+) ↘
5. Level dan stabilitas rentang	Stabil	Variabel (Tidak stabil)	Variabel (Tidak stabil)
6. Perubahan level	5 – 5 (Tidak ada perubahan)	0 - 4 = +4 (Menurun)	0 – 1 = +1 (Menurun)

Dari data yang diperoleh dan disajikan pada tabel 5, maka dapat dilihat adanya peningkatan kemampuan subjek ke-2 yang ditandai dengan penurunan frekuensi kesalahan.

**Tabel 6. Hasil Analisis dalam Kondisi Subjek ke-3**

Kondisi	Baseline-1 (A-1)	Intervensi (B)	Baseline-2 (A-2)
1. Panjang kondisi	3	3	3
2. Estimasi kecenderungan arah	(=) —————	(+) ↘	(=) —————
3. Kecenderungan stabilitas data	Stabil	Variabel (Tidak stabil)	Stabil
4. Jejak data	(=) —————	(+) ↘	(=) —————
5. Level dan stabilitas rentang	Stabil	Variabel (Tidak stabil)	Stabil
6. Perubahan level	3 – 3 (Tidak ada perubahan)	0-3 = +3 (Menurun)	0 – 0 (Tidak ada perubahan)

Dari data yang diperoleh dan disajikan pada tabel 6, maka dapat dilihat adanya peningkatan kemampuan subjek ke-3 yang ditandai dengan penurunan frekuensi kesalahan.

### Analisis antar Kondisi

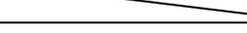
**Tabel 7. Hasil Analisis antar Kondisi Subjek ke-1**

Perbandingan Kondisi	B/A1	A2/B
1. Jumlah variabel yang	1	1

Perbandingan Kondisi	B/A1	A2/B
diubah		
2. Perubahan kecenderungan arah dan efeknya	(=)  (+) 	(+)  (=) 
3. Perubahan kecenderungan stabilitas	Stabil ke variabel	Variabel ke stabil
4. Perubahan level	$4 - 3 = +1$	$0 - 0 = 0$
5. Persentase <i>overlap</i>	$(0 : 3) \times 100 = 0\%$	$(0 : 3) \times 100 = 0\%$

Hasil dari analisis antar kondisi pada subjek ke-1 menunjukkan pengaruh intervensi yang baik terhadap pemahaman subjek, yang ditandai dengan presentase data *overlap* yang kecil yaitu 0%.

**Tabel 8. Hasil Analisis antar Kondisi Subjek ke-2**

Perbandingan Kondisi	B/A1	A2/B
1. Jumlah variabel yang diubah	1	1
2. Perubahan kecenderungan arah dan efeknya	(=)  (+) 	(+)  (+) 
3. Perubahan kecenderungan stabilitas	Stabil ke variabel	Variabel ke variabel
4. Perubahan level	$5 - 4 = +1$	$0 - 1 = -1$
5. Persentase <i>overlap</i>	$(0 : 3) \times 100 = 0\%$	$(0 : 3) \times 100 = 0\%$

Hasil dari analisis antar kondisi pada subjek ke-2 pun menunjukkan pengaruh intervensi yang baik terhadap pemahaman subjek, yang ditandai dengan presentase data *overlap* yang kecil yaitu 0%.

**Tabel 9. Hasil Analisis antar Kondisi Subjek ke-3**

Perbandingan Kondisi	B/A1	A2/B
1. Jumlah variabel yang diubah	1	1
2. Perubahan kecenderungan arah dan efeknya	(=)  (+) 	(+)  (=) 
3. Perubahan kecenderungan stabilitas	Stabil ke variabel	Variabel ke stabil
4. Perubahan level	$3 - 3 = 0$	$0 - 0 = 0$
5. Persentase <i>overlap</i>	$(1 : 3) \times 100 = 33,3\%$	$(0 : 3) \times 100 = 0\%$

Hasil dari analisis antar kondisi pada subjek ke-3 pun menunjukkan pengaruh intervensi yang baik terhadap pemahaman subjek, yang ditandai dengan presentase data *overlap* yang kecil yaitu 33,3% dan 0%.

## Pembahasan

### Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Dragonlearn*

Presentase data tumpang tindih (*overlap*) dapat menunjukkan keberhasilan suatu perlakuan. Sunanto (2005, hlm. 116) menyebutkan bahwa “semakin kecil presentase *overlap* maka semakin baik pengaruh intervensi terhadap target behavior”. Sejalan dengan

hal tersebut, hasil presentase *overlap* pada penelitian ini menunjukkan hasil yang rendah, maka dapat kita simpulkan bahwa media pembelajaran *dragonlearn* efektif digunakan pada materi penjumlahan dan pengurangan di kelas II SD. Hasil dari penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Amalia dan Fatonah (2020) yang berjudul “Penerapan Pembelajaran Daring *Dragonlearn* pada Era Pandemic Covid-19”, yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran *dragonlearn* membuat peserta didik menjadi lebih percaya diri dan lebih aktif pada saat bertanya.

Adapun hal ini dikarenakan oleh beberapa faktor, diantaranya yaitu media pembelajaran *dragonlearn* yang menyajikan permasalahan matematika dengan *visual* yang menarik dan sesuai dengan lingkungan yang sering dijumpai subjek, sehingga subjek tertarik untuk mempelajari serta mudah memahaminya. Hal ini selaras dengan hasil dari penelitian Astika (2021) yang menyimpulkan bahwa “penggunaan media pembelajaran *dragonlearn* memiliki beberapa kelebihan, yang diantaranya yaitu mudah dipelajari, unik dan menyenangkan bagi peserta didik”.

### **Peningkatan Hasil belajar Siswa setelah Mendapatkan Pembelajaran dengan Media Pembelajaran *Dragonlearn***

Banyak media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik, namun tentunya setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing. Terkait dengan permasalahan subjek yang belum menguasai materi penjumlahan dan pengurangan, maka peneliti mencoba melakukan upaya agar subjek menguasainya dengan penggunaan media pembelajaran *dragonlearn* pada proses pembelajaran. Media pembelajaran *dragonlearn* dengan konsepnya yang menyajikan persoalan matematika dengan menggunakan permasalahan dan gambar yang sering dijumpai subjek dalam kehidupan nyata serta menggunakan teknologi yang saat ini mereka inginkan. Hal ini sejalan dengan pernyataan Mastur, dkk. (2020, hlm. 77) yang menyebutkan bahwa “*dragonlearn* merupakan sebuah *platform* daring pembelajaran matematika bagi peserta didik sekolah dasar (SD) secara *online* dalam bentuk permainan yang interaktif”. Media pembelajaran *dragonlearn* pada penelitian ini merupakan sebuah *intervensi* yang peneliti berikan untuk mengatasi rendahnya pemahaman dan hasil belajar subjek. Penggunaan media pembelajaran *dragonlearn* memberikan pengaruh yang baik terhadap pemahaman dan hasil belajar subjek pada materi penjumlahan dan pengurangan.

Pemahaman ketiga subjek terhadap materi penjumlahan dan pengurangan sebelum diberikannya intervensi, termasuk ke dalam kategori rendah. Nilai rata-rata subjek sebelum

diberikannya intervensi, tidaklah lebih dari 40 pada skor 100. Untuk melihat kestabilan nilai yang diperoleh subjek, maka pada fase *baseline-1* dilaksanakan tes sebanyak 3 kali. Subjek mengalami kenaikan skor pada fase *baseline-2* dari pada *baseline-1*, hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *dragonlearn* memberikan dampak yang baik terhadap subjek yaitu membuatnya lebih memahami materi yang dipelajari.

Peningkatan skor subjek pada fase intervensi (B) secara bertahap menunjukkan bahwa media pembelajaran *dragonlearn* mampu meningkatkan pemahaman subjek dalam pembelajaran yang dilatih secara bertahap. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian Amalia dan Fatonah (2020) yang menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran *dragonlearn* ini menjadikan peserta didik lebih percaya diri dan aktif untuk bertanya sehingga terjadi kenaikan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut memperkuat pernyataan Audie (2019, hlm. 588) yang menyebutkan bahwa “media pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran”.

Ada beberapa faktor yang menjadi pendukung keberhasilan pembelajaran dalam penelitian ini, diantaranya yaitu mudah beradaptasinya subjek dengan peneliti sehingga lebih mudah dalam penyampaian, pemahaman subjek terhadap instruksi sudah baik sehingga mempermudah kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *dragonlearn*, tersedianya alat komunikasi yang memadai, serta orang tua yang mendukung terselenggaranya penelitian ini.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan pada hasil temuan dan pembahasan yang telah disampaikan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *dragonlearn* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang dilakukan pada beberapa peserta didik kelas II di salah satu Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Ibum.
2. Adanya peningkatan hasil belajar pada subjek penelitian, hal ini ditunjukkan dengan frekuensi kesalahan subjek yang berkurang pada tes kemampuan akhir atau setelah diberikannya intervensi dengan menggunakan media pembelajaran *dragonlearn*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, A. dan Fatonah, S. (2020). Penerapan Pembelajaran Daring Dragonlearn pada Era Pandemic Covid-19. *ISEJ : Indonesian Science Education Journal*, 1(3), 148-164.
- Astika, M. N. (2021). *Implementasi Pembelajaran Daring Menggunakan Aplikasi Dragonlearn dalam Mata Pelajaran Matematika Era Pandemic Covid-19*. (Skripsi). IAIN Salatiga, Salatiga.
- Audie, N. (2019). “Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik”. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (hlm. 586-595).
- Hanum, A. (2020). *Pengaruh Pendekatan Kontekstual Terhadap Kemampuan Koneksi Matematis Peserta didik Sekolah Dasar*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta.
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran. *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 27-35).
- Mastur, M., Afifulloh, M., dan Dina, L. N. (2020). Upaya Guru dalam Melaksanakan pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *JPMI : Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 2(3), 72-81.
- Payadnya, I. P. A. A., dan Jayantika, I. G. A. N. (2018). *Panduan Penelitian Eksperimen beserta Analisis Statistik dengan SPSS*. Yogyakarta: Deepublish.
- Purwanto. (2007). *Instrumen Penelitian Sosial dan Pendidikan, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Shofiya, S. dan Sartika, S. B. (2020). Peran Guru IPA sebagai Fasilitator dalam Kegiatan Belajar dari Rumah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 3(2), 112-117.
- Siregar, E. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiyasa, K., dan Sukoco. (2013). Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 126-137.
- Sunanto, J., Takeuchi, K. dan Nakata, H. (2005). *Pengantar Penelitian dengan Subjek Tunggal*. Tsukuba: Criced University of Tsukuba.
- Suwangsih, E., dan Tiurlina. (2006). *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: UPI Press.

Syamsuddin, Jafar, M. I., dan Patta, R. (2018). Analisis Kemampuan Berhitung Siswa Kelas III SD Negeri Kecamatan Ulaweng Kabupaten Bone. *Publikan Journals: Jurnal Publikasi Pendidikan*, 8(1), 71-75.