

Penerapan Metode Permainan untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika di Kelas X-7 SMA Negeri 13 Medan Tahun pelajaran 2024/2025

Mesra Belinda Zebua¹, Vira Afriati², Desniarti³, Siti Nurhalizah⁴

^{1,2,3,4} Pendidikan Matematika, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah

e-mail : mesrazebua17@gmail.com¹, viraafriati@gmail.com², desniarti82@gmail.com³, ppg.sitinurhalizah00830@program.belajar.id⁴

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas X-7 SMA Negeri 13 Medan melalui penerapan metode permainan dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan observasi awal, ditemukan bahwa sebagian besar peserta didik tidak menunjukkan minat yang tinggi dalam belajar matematika. Banyak di antaranya yang tidak memperhatikan penjelasan guru, dan metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat monoton, yaitu ceramah yang berpusat pada guru. Hal ini menyebabkan peserta didik merasa jenuh selama proses pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menerapkan metode permainan dalam pembelajaran matematika. Hasil pengamatan selama penelitian, baik pada siklus I maupun siklus II, menunjukkan bahwa penerapan metode permainan berhasil meningkatkan minat belajar peserta didik. Pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Berdasarkan hasil angket, wawancara, dan observasi, terjadi peningkatan signifikan dalam minat belajar peserta didik. Pada tahap pra-siklus, hanya 15% peserta didik yang menunjukkan minat belajar tinggi, sedangkan pada siklus I meningkat menjadi 64%, dan pada siklus II mencapai 80%. Selama pembelajaran, peserta didik terlibat aktif dalam diskusi kelompok dan permainan yang menuntut mereka untuk menyelesaikan soal matematika dengan cepat. Meskipun masih ada beberapa peserta didik yang belum sepenuhnya aktif, jumlahnya menurun signifikan pada siklus II.

Kata Kunci : *Metode Permainan, Minat Belajar Matematika*

Abstract

This classroom action research aims to increase the learning interest of class X-7 students at SMA Negeri 13 Medan through the application of game methods in mathematics learning. Based on initial observations, it was found that the majority of students did not show a high interest in learning mathematics. Many of them do not pay attention to the teacher's explanations, and the learning methods used are still monotonous, namely teacher-centred lectures. This causes students to feel bored during the learning process. To overcome this problem, researchers apply the game method in learning mathematics. The results of observations during the research, both in cycle I and cycle II, showed that the application of the game method succeeded in increasing students' interest in learning. Learning becomes more interesting, interactive and fun. Based on the results of questionnaires, interviews and observations, there was a significant increase in students' interest in learning. In the pre-cycle stage, only 15% of students showed high interest in learning, while in cycle I it increased to 64%, and in cycle II it reached 80%. During learning, students are actively involved in group discussions and games that require them to solve math problems quickly. Although there are still some students who are not fully active, the number decreased significantly in cycle II.

Keywords : *Game Method, Interest in Learning Mathematics*

PENDAHULUAN

Pelajaran matematika seharusnya dipelajari dengan sungguh-sungguh, mengingat alasan pentingnya matematika dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Whitehead dan Boole (Parnabhakti dan Ulfa, 2020) berpendapat bahwa matematika merupakan bentuk dasar dari segala ilmu pengetahuan dan bersifat deduktif yang mengacu tentang jumlah dan kuantitas.. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang harus dipelajari oleh setiap peserta didik karena merupakan dasar dari segala ilmu yang akan dipelajari. Pembelajaran yang dilakukan seharusnya dapat melatih peserta didik dalam mengetahui pentingnya matematika.

Namun, pada kenyataannya banyak peserta didik di sekolah tidak menyukai pembelajaran matematika. Sebagian dari peserta didik mengatakan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Menurut Buyung, dkk (2022) faktor yang mempengaruhi peserta didik kesulitan belajar matematika adalah sikap dan minat peserta didik yang rendah karena tidak menyukai pelajaran matematika, sehingga membuat peserta didik tidak memperhatikan guru saat pelajaran berlangsung. Menurut Arikunto (Ali, dkk, 2018:34) dengan adanya minat dan perhatian peserta didik pada pelajaran yang diberikan, maka isi dari pelajaran tersebut dapat diserap dengan baik. Dari pendapat diatas dapat penulis menyimpulkan bahwa kemampuan peserta didik dalam belajar matematika semakin meningkat jika peserta didik memiliki minat yang baik terhadap pembelajaran tersebut. Siahaan, dkk (2019) menyatakan bahwa indikator minat belajar terdiri dari empat, yaitu (1) ekspresi perasaan senang, (2) perhatian peserta didik dalam pembelajaran, (3) ketertarikan peserta didik pada materi dan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru, (4) keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Kurangnya minat peserta didik terhadap pembelajaran matematika dikarenakan pembelajaran yang dilaksanakan guru tidak menarik dan kadang membosankan. Guru harus mampu mengubah proses pembelajaran yang membosankan bagi peserta didik menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan. Skinner (Ali Asmi, dkk, 2018:34) mengungkapkan bahwa, materi yang dipelajari haruslah menjadi menarik dan menimbulkan suasana yang baru. Misalnya dalam bentuk permainan, materi pelajaran menjadi lebih menarik apa bila peserta didik mengetahui tujuan dari pelajaran, minat peserta didik terhadap pelajaran dapat dibangkitkan dengan variasi metode yang digunakan, dan minat peserta didik juga dibangkitkan jika mereka mengetahui pelajaran itu bagi dirinya.

Berdasarkan observasi pada tanggal 20 Juli 2024 di sekolah tempat saya melaksanakan PPL yaitu SMA Negeri 13 Medan khususnya di kelas X-7. Guru mengajar di kelas dengan metode ceramah. Gurunya menjelaskan contoh soal dipapan tulis, peserta didik mencatat penjelasan guru dibuku tulis, kemudian mengerjakan soal latihan yang ada di buku paket, sehingga peserta didik jenuh dalam pembelajaran. Peneliti melihat saat pembelajaran matematika berlangsung banyak peserta didik yang tidak menunjukkan minatnya dalam belajar matematika. Hal ini terlihat ketika guru menyampaikan materi, sebagian peserta didik yang tidak memperhatikan penjelasan guru, mereka justru asyik bercerita dengan teman sekelasnya.

Sejalan dengan hasil wawancara saya dengan salah satu guru mata pelajaran matematika di SMA Negeri 13 Medan (Mariani, wawancara 1 Agustus 2024). Guru menyebutkan bahwa peserta didik sering tidak memperhatikan ketika guru mengajar, mereka justru lebih sering bercerita atau meletakkan dagu di atas meja, melihat keluar. Jika ditegur peserta didik akan diam, namun setelah beberapa saat kemudian kembali ramai.

Selain observasi dan wawancara dengan guru, penulis juga membagikan angket untuk melihat minat. Berdasarkan hasil deskripsi rekapitulasi data angket minat belajar di menunjukkan bahwa hanya 15% peserta didik yang memiliki minat belajar yang tinggi, 19% memiliki minat belajar yang cukup, 29,5% peserta didik yang kurang memiliki minat belajar, dan 36,5% yang memiliki minat belajar yang rendah. Dari hasil angket minat tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat belajar di kelas X-7 masih rendah, sehingga diperlukan tindakan dalam rangka untuk memperbaiki dan meningkatkan minat belajar dalam proses pembelajaran matematika.

Upaya untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran matematika tidak lepas dari peran guru. Guru sebagai pengelola kelas harus mampu membuat suasana kelas yang menyenangkan agar peserta didik memiliki minat yang tinggi dalam mengikuti pelajaran. Kemampuan guru dalam memilih metode pembelajaran yang tepat sangat bermanfaat untuk

menarik minat peserta didik. Salah satu metode pelajaran yang menyenangkan adalah metode permainan. Hal ini dikarenakan metode permainan akan membuat peserta didik tidak tertekan dalam melakukannya. Justru peserta didik merasa senang bahkan terkadang tidak sadar kalau sebenarnya mereka sedang belajar. Peserta didik yang merasa senang menunjukkan minat yang tinggi dalam mengikuti pelajaran. Menurut Wintel (Edi Moerianto, dkk, 2021: 5), jika dalam hati ada perasaan senang, maka biasanya akan menimbulkan minat. Bila diperkuat dengan sikap positif, maka minat akan berkembang dengan baik.

Oleh karena itu, untuk menyelesaikan permasalahan di SMA Negeri 13 Medan dalam pembelajaran matematika kelas X-7, peneliti menerapkan metode permainan agar memberikan suasana yang menyenangkan di dalam kelas, sehingga meningkatkan minat peserta didik dalam belajar matematika. Peneliti juga melakukan penelitian tindakan kelas (PTK), karena peneliti ingin memperbaiki proses pembelajaran di setiap siklusnya. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengambil judul “ Penerapan Metode Permainan untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika di Kelas X-7 SMA Negeri 13 Medan Tahun pelajaran 2024/2025”.

METODE

Metode penelitian dalam jurnal merupakan bagian penting yang berfungsi untuk menjelaskan bagaimana penelitian dilakukan. Metode penelitian biasanya mencakup beberapa hal berikut:

- Jenis penelitian
Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas (ptk) dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif.
 - Populasi dan sampel
Populasi penelitian adalah peserta didik kelas X-7 SMA Negeri 13 Medan
 - Teknik pengumpulan data
Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Observasi keterlaksanaan pembelajaran, wawancara, angket minat belajar peserta didik, dokumentasi dan diskusi.
 - Teknik analisis data
- a. Observasi
Peneliti mencatat kegiatan yang dilakukan peserta didik untuk mengetahui sikap dan keaktifan peserta didik saat mengikuti pembelajaran matematika melalui metode permainan. Hal ini untuk mengetahui kesesuaian pelaksanaan tindakan dengan rencana yang telah disusun sebelumnya.
 - b. Wawancara
Peneliti membuat beberapa pertanyaan untuk diberikan kepada peserta didik diakhir pembelajaran tentang kegiatan yang telah mereka lakukan. Hal ini untuk mengetahui pendapat dari setiap peserta didik tentang pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan.
 - c. Angket minat belajar
Setelah pelaksanaan pembelajaran selesai, peneliti akan membagikan angket minat belajar yang terdapat pertanyaan-pertanyaan terkait minat belajar matematika peserta didik. Hal ini digunakan untuk mengetahui minat belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran.
 - d. Dokumentasi
Peneliti mendokumentasi kegiatan peserta didik selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode permainan berupa foto dan video.
 - e. Diskusi
Diskusi antar guru dan teman sejawat untuk merefleksi hasil siklus penelitian tindakan kelas (PTK).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 13 Medan yang tertuju pada kelas X-7 dengan jumlah 36 peserta didik. Sebelum melaksanakan proses penelitian tindakan kelas, terlebih dahulu

peneliti melakukan kegiatan observasi yang dilakukan pada tanggal 20 Juli 2024 di kelas X-7 dan wawancara dengan guru matematika pada tanggal 1 Agustus 2024, untuk mengetahui kondisi awal peserta didik. Hasil kegiatan awal tersebut adalah sebagai berikut:

- Peserta didik tidak menunjukkan minat dalam belajar matematika, banyak peserta didik yang tidak mendengarkan ketika guru menjelaskan dan bercerita dengan temannya.
- Metode pembelajaran yang digunakan guru masih monoton, yaitu metode ceramah yang pembelajaran berpusat kepada guru, sehingga peserta didik merasa jenuh saat proses pembelajaran berlangsung.

Selain melakukan observasi kepada peserta didik dan wawancara kepada guru matematika, peneliti juga mengambil data pra tindakan penelitian berupa penyebaran angket minat belajar peserta didik. Ini dimaksudkan untuk mengetahui kondisi awal keadaan peserta didik pada materi pembelajaran matematika. Dari hasil angket yang telah bagikan pada tanggal 1 Agustus 2024, peneliti memperoleh dari 36 peserta didik di kelas hanya 15% yang memiliki minat yang tinggi terhadap pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil di atas maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika masih dalam kategori rendah.

Setelah melakukan prosedur penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menerapkan metode permainan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik maka peneliti membuat laporan hasil PTK. Peneliti juga telah melakukan teknik pengumpulan data, kemudian menganalisis data, menarik kesimpulan, menentukan tindakan perbaikan sesuai dari hasil yang diperoleh dari penelitian dan menentukan tindakan selanjutnya pada setiap siklus.

Pelaksanaan Siklus 1

Pada siklus 1 dilaksanakan 3 kali pertemuan, 2 kali tatap muka dan 1 kali penyebaran angket minat belajar dan evaluasi pada setiap siklus. Kegiatan pada siklus 1 adalah sebagai berikut:

Tahap perencanaan

Perencanaan siklus 1 pada tanggal 29 Juli 2024, peneliti membuat rencana pembelajaran sebagai berikut:

- Peneliti membuat rencana pembelajaran yang mengacu pada tindakan yang akan diterapkan dalam PTK yaitu dengan pembelajaran melalui metode permainan.
- Peneliti membuat modul ajar dan lembar kerja peserta didik sebagai bahan untuk didiskusikan, dan dipresentasikan.
- Menyediakan alat dan media yang mendukung agar pembelajaran dengan menggunakan metode permainan berjalan dengan lancar.
- Menyiapkan angket minat belajar dan pertanyaan yang akan diberikan kepada peserta didik terkait pengalaman mereka saat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode permainan.

Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan kelas siklus 1 pada tanggal 3 Agustus 2023. Peserta didik kelas X-7 yang hadir pada siklus I sebanyak 32 orang dari 36 peserta didik, materi yang disampaikan adalah sifat-sifat eksponen. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan buku mata pelajaran kelas X, lembar kerja peserta didik, media pembelajaran berupa alat dan bahan yang digunakan saat melakukan permainan.

Pada siklus 1 dimulai dengan peneliti membuka pembelajaran dan menyampaikan tujuan serta metode pembelajaran yang akan digunakan di kelas kepada peserta didik. Setelah membuka pembelajaran, peneliti mengorganisasikan peserta didik untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 6 orang peserta didik. Setelah membentuk kelompok peneliti mengkonduksifkan dan mengarahkan peserta didik agar duduk membentuk lingkaran di lantai, kemudian peneliti menjelaskan alur permainan yang akan di laksanakan yaitu: setiap kelompok akan diberikan kesempatan untuk berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing yang di pandu oleh ketua kelompok selama 10 menit. Setelah diskusi kelompok selesai permainan akan di mulai dimana setiap kelompok mengutus salah satu anggotanya untuk maju ke depan dan melihat kartu soal yang telah ditempel di styrofoam board. Saat maju melihat soal di depan kelas, perwakilan setiap

kelompok harus mengikuti permainan terlebih dahulu yaitu melompat sesuai dengan gambar yang telah di tempelkan di lantai. Setelah selesai melakukan permainan perwakilan kelompok tersebut mencatat soal di kertas yang telah di bawanya, kemudian dengan cepat kembali ke kolompoknya masing-masing untuk berdiskusi menyelesaikan soal tersebut. Waktu yang di berikan untuk melihat soal dan berdiskusi 10 menit setiap satu dan soal yang di berikan peneliti adalah 5 soal, soal yang diberikan kepada setiap kelompok tidak sama, hanya saja cara penyelesaiannya dan tingkat kemudahan serta kesulitannya sama. Bagi kelompok yang sudah selesai berdiskusi dan memperoleh jawaban dari soal tersebut dipersilahkan untuk maju kedepan tanpa membawa buku, yang maju ke depan untuk mengerjakan dan menjelaskan adalah anggota kelompok yang sama saat melihat soal. Bagi kelompok yang pertama selesai mengerjakan soal dengan benar akan mendapatkan poin 6 dan menjadi pemenang pertama, begitu pun seterusnya dan yang tidak bisa mengerjakan sama sekali akan mendapat nilai nol.

Saat pembelajaran berlangsung peserta didik antusias dalam mengikuti permainan, hal ini terlihat saat mereka berlomba-lomba untuk menjawab soal di depan dan memperoleh skor, dari ke enam kelompok yang telah dibentuk setiap kelompok selalu mengutus anggotanya untuk maju. Namun, setiap anggota kelompok yang maju mencatat dan menjawab pertanyaan banyak diantaranya tidak dapat mengerjakan soal dengan cepat tanpa harus bolak balik bertanya kepada kelompoknya, padahal setelah mencatat soal mereka telah diberikan kesempatan kembali ke kelompoknya untuk melakukan diskusi, tetapi masih saja saat menuliskan jawaban selalu salah bahwa lupa cara pengerjaannya sehingga kembali kebelakang untuk bertanya. Walaupun demikian pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan pada materi eksponen berjalan dengan lancar.

Observasi

Dari proses kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan menggunakan metode permainan, peneliti menemukan beberapa kelemahan dalam pelaksanaan siklus 1 ini yaitu:

- Masih banyak peserta didik dalam setiap kelompok masih belum bisa mengerjakan soal dengan benar, hal ini terlihat ketika utusan kelompok maju ke depan untuk menjawab, masih banyak yang kembali ke kelompoknya untuk melihat jawaban
- Waktu yang digunakan untuk diskusi kelompok tidak cukup
- Setiap kelompok tidak dapat berdiskusi dengan leluasa, hal ini disebabkan setiap kelompok duduk saling berdempet
- Jarak antara kelompok dengan papan tulis telalu dekat sehingga banyak anggota kelompok yang maju, berbisik untuk meminta jawaban kepada kelompoknya begitupun sebaliknya anggota kelompok yang duduk berteriak menyebutkan jawaban ketika melihat yang dituliskan temannya di depan salah.

Setelah pembelajaran selesai dilaksanakan penulis menyebarkan angket minat belajar kepada peserta didik. Berikut hasil angket minat belajar matematika yang diperoleh berdasarkan respon dari peserta didik.

Berdasarkan hasil angket diatas Pada siklus 1 rata-rata tinggi minat belajar peserta didik kelas X-7 SMA Negeri Medan Tahun Pelajaran 2024/2025 adalah 65% masuk dalam kategori sedang, dari hasil angket minat belajar yang diperoleh. Minat belajar peserta didik meningkat dari 15% menjadi 65% dengan menggunakan metode permainan. Selain hasil angket minat belajar peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa peserta didik, dan dari hasil wawancara yang diperoleh setiap peserta didik memberikan tanggapannya bahwa belajar dengan menggunakan metode permainan sangat mengasyikan, menyenangkan, sekaligus menegangkan. Karena selama pelaksanaan pembelajaran mereka dapat mengekspresi perasaan mereka saat belajar seperti, tertawa saat temannya kebingungan menuliskan jawaban di depan, salah dalam mencatat soal, ataupun terjatuh pada saat berlari ke kelompok untuk bertanya. Dan yang menegangkan adalah ketika mereka harus menyelesaikan soal dengan cepat dan benar serta mampu memahami cara penyelesaiannya agar menjadi kelompok pertama yang menjawab, sehingga memperoleh skor yang tinggi.

Meskipun pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan sudah mampu meningkatkan minat belajar peserta didik, namun masih dalam kategori sedang. Sehingga

dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik kelas X-7 di SMA Negeri 13 Medan Tahun Pelajaran 2024/2025 masih belum mencapai tingkat kategori yang diharapkan yaitu kategori tinggi.

Dengan demikian peneliti memutuskan untuk melaksanakan penelitian siklus 2 agar untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dengan masih menggunakan metode permainan, dan memperbaiki hal-hal yang menjadi kendala di siklus 1.

Refleksi

Berdasarkan analisis hasil siklus 1 peneliti melakukan refleksi terhadap kendala yang terjadi pada siklus 1. Hasil refleksi ini sekaligus menjadi rencana tindakan siklus 2.

- Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan akan dilaksanakan di luar ruangan agar peserta didik leluasa dalam bergerak dan berdiskusi.
- Sebelum permainan dimulai guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk berdiskusi selama 1 les pembelajaran.
- Jarak antara meja dengan tempat diskusi kelompok saat permainan berlangsung di jauhkan, agar utusan kelompok yang menjawab pertanyaan dengan anggota kelompoknya tidak dekat sehingga mengurangi kelompok untuk memberitahukan jawaban.
- Kesempatan yang diberikan kepada utusan kelompok kembali ke kelompoknya untuk berdiskusi hanya 3 kali.
- Setiap jawaban yang dikerjakan oleh setiap utusan kelompok dituliskan pada kertas yang telah disediakan oleh guru diatas meja, sehingga kelompok yang lain tidak mengetahui jawaban yang dituliskan oleh anggota kelompoknya.

Pelaksanaan Siklus 2

Siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 31 September 2024 di kelas X-7 SMA Negeri 13 Medan Tahun Pelajaran 2024/2025. Kegiatan pada siklus 2 dilaksanakan berdasarkan perbaikan dari pelaksanaan siklus 1, kegiatan siklus 2 sebagai berikut:

Tahap Perencanaan

Peneliti membuat rencana pembelajaran yang mengacu pada tindakan yang akan diterapkan dalam PTK yaitu dengan pembelajaran melalui metode permainan.

- Peneliti membuat lembar kerja peserta didik sebagai bahan untuk didiskusikan setiap kelompok.
- Menyediakan alat dan media yang mendukung agar pembelajaran dengan menggunakan metode permainan berjalan dengan lancar.
- Peneliti mencari lapangan yang luas dan bersih untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan.
- Menyiapkan angket minat belajar dan pertanyaan yang akan diberikan kepada peserta didik terkait pengalaman mereka saat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode permainan.

Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian pada siklus 2 yaitu peneliti melaksanakan proses pembelajaran, terlebih dahulu peneliti membuka pembelajaran dengan menyapa peserta didik, berdoa bersama sebelum pembelajaran dimulai, memberikan apersepsi dan pertanyaan pemantik, menyampaikan tujuan pembelajaran, serta menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan selama proses pembelajaran matematika berlangsung, saat mendengar bahwa pembelajaran hari ini menggunakan metode permainan sama seperti pertemuan sebelumnya, peserta didik merasa senang dan terlihat antusias, sehingga peneliti merasa senang untuk memulai pembelajaran. Setelah membuka pembelajaran, peneliti mengarahkan peserta didik membentuk kelompok dengan anggota kelompoknya sama seperti pada pertemuan sebelumnya, setelah peserta didik sudah berkumpul dengan kelompoknya. Peneliti membagikan LKPD yang berisikan latihan untuk dijawab dan didiskusikan oleh setiap kelompok selama 1 les pembelajaran, pada saat pelaksanaan diskusi peneliti akan menjelaskan kepada kelompok yang masih belum paham dan butuh bimbingan, setelah 30 menit diskusi peneliti membiarkan peserta didik berdiskusi mandiri selama 10 menit. Sedangkan peneliti mempersiapkan meja dan media pembelajaran di lapangan

agar saat peserta didik selesai diskusi, setiap kelompok sudah langsung membentuk kelompok di luar dan permainan dimulai.

Pada saat permainan dimulai setiap peserta didik duduk dilapangan sesuai dengan kelompoknya, dan berembuk untuk memiliki anggota kelompok yang akan menjadi utusan pada soal pertama. Petunjuk permainan sama seperti pada siklus 1, yang membedakannya hanyalah waktu pengerjaan soal dan diskusi dengan kelompoknya 7 menit, dan jarak antar kelompok dengan meja tempat soal sedikit jauh. Jawaban dituliskan pada kertas yang telah disediakan dimeja dan setiap utusan kelompok hanya boleh kembali kekelompoknya sebanyak 2 kali, jika lebih dari 2 kali ataupun anggota kelompoknya berteriak mendiktekan jawaban maka kelompok tersebut akan mendapatkan nilai nol dari guru.

Selama proses permainan berlangsung setiap kelompok berlomba-lomba untuk maju cepat agar mejadi kelompok pertama yang menjawab dengan benar, sehingga permainan semakin seru. Setiap anggota kelompok aktif untuk menjawab soal yang dengan memberika pendapat mereka terkait cara pengerjaan soal, bahkan terkadang ada kelompok yang berdebat ketika berdiskusi dalam menyelesaikan soal perkalian dengan pangkat pecahan, namun dengan cepat mereka menemukan jawabannya dengan mengerjakan saling mengerjakan sesuai dengan pendapatnya masing-masing kemudian mereka disusikan untuk melihat jawaban yang benar.

Observasi

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus 2 dengan menggunakan metode permainan telah terlaksana dengan baik, tindakan yang dilakukan pada siklus 2 ini untuk memperbaiki kendala dan kekurang pada siklus 1 telah diterapkan dan memberikan dampak yang positif dalam membantu pelaksanaan pembelajaran dengan metode permainan. Dari pengamatan dan observasi peneliti, peneliti menemukan kemajuan pada saat proses pembelajaran berlangsung, setiap peserta didik antusias dan aktif dalam mengikuti permainan, setiap kelompok mengikuti setiap aturan yang telah diberikan oleh guru dan menyelesaikan soal dengan cepat karena terlebih dahulu mereka telah berdiskusi di kelas sehingga ketika menyelesaikan soal mereka dengan mudah memberikan tanggapan mereka dalam membuat jawaban.

Pada pelaksanaan siklus 2 ini, peserta didik yang biasanya tidak aktif dikelompok saat pembelajaran dikelas, pada pembelajaran kali ini justru sangat aktif dalam mengerjakan soal dan bersemangat disaat berdiskusi di luar ruangan. Dan antusias mereka pada pembelajaran semakin terlihat ketika les pembelajaran telah berakhir dan waktunya untuk istirahat pertama, mereka meminta kepada guru untuk istirahat, melainkan meminta waktu tambahan untuk mengerjakan soal terakhir dan dengan semangatnya mereka menyelesaikan soal tersebut, yang memang sedikit sulit dari soal sebelumnya. Setelah satu persatu kelompok selesai menjawab soal, mereka menunggu guru mengumumkan kelompok yang memperoleh skor tertinggi, dan yang kelompok yang nilainya besar bersorak dengan gembira, sedangkan yang nilainya masih kecil tidak berkecil hati justru mereka senang karena tidak tertinggal jauh dari skor kelompok yang lain.

Setelah pelaksanaan siklus 2 selesai, peneliti menyebarkan angket minat belajar peserta didik pada pembelajaran matematika. Dari hasil angket yang diperoleh terdapat 80% dari 36 peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi, 12% yang memiliki minat belajar yang cukup, 8% peserta didik yang kurang memiliki minat belajar, dan 0% peserta didik yang memiliki minat belajar yang rendah. Dengan demikian terjadi peningkatan dari tindakan siklus 1 ke tindakan siklus II. Hal ini terlihat dari perolehan presentase tindakan siklus II minat belajar peserta didik di kelas X-7 sudah mencapai 80%.

Refleksi

Dalam refleksi ini peneliti mengamati hasil observasi siklus II. Dari hasil tersebut diperoleh beberapa hal yaitu:

- Penerapan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan sudah maksimal
- Peserta didik sudah memiliki minat belajar yang baik
- Dalam kegiatan pembelajaran peserta didik sudah kondusif dan saling interaktif
- Berdasarkan hasil dari pembelajaran yang dilakukan pada setiap siklus dengan penerapan metode permainan, dapat dilihat adanya peningkatan minat belajar peserta didik dalam belajar matematika.

Perbandingan Hasil Tindakan Antar Siklus

Berdasarkan hasil pembelajaran yang dilakukan di setiap siklus dengan penerapan metode permainan di kelas X-7 SMA negeri 13 Medan, dapat dilihat adanya peningkatan minat belajar dalam pembelajaran matematika. Hasil analisis siklus II menunjukkan 80% peserta didik yang memiliki minat belajar yang tinggi, 12% yang memiliki minat belajar yang cukup, 8% peserta didik yang kurang memiliki minat belajar, dan 0% peserta didik yang memiliki minat belajar yang rendah. Sedangkan pada siklus I menunjukkan 64% peserta didik yang memiliki minat belajar yang tinggi, 17% yang memiliki minat belajar yang cukup, 10,5% peserta didik yang kurang memiliki minat belajar, dan 8,5% peserta didik yang memiliki minat belajar yang rendah. Dan hasil pemberian angket pada prasiklus 15% peserta didik yang memiliki minat belajar yang tinggi, 19% yang memiliki minat belajar yang cukup, 29,5% peserta didik yang kurang memiliki minat belajar, dan 36,5% peserta didik yang memiliki minat belajar yang rendah. Perbandingan hasil angket minat belajar matematika kelas X-7 SMA Negeri 13 medan mulai dari pra penelitian, siklus I dan siklus II pada gambar berikut ini:



Gambar.1 Diagram perbandingan hasil Angket Antarsiklus

Berdasarkan diagram di atas dapat disimpulkan bahwa dimulai dari pra penelitian sampai pada siklus 2, menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik semakin tinggi. Dengan demikian penggunaan metode permainan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar matematika peserta didik kelas X-7 SMA Negeri 13 Medan mengalami peningkatan.

SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas X-7 SMA Negeri 13 Medan melalui penerapan metode permainan dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat peningkatan signifikan dalam minat belajar peserta didik. Pada tahap prasiklus, hanya 15% peserta didik yang menunjukkan minat belajar tinggi, yang kemudian meningkat menjadi 64% pada siklus I, dan mencapai 80% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode permainan secara bertahap mampu meningkatkan minat belajar peserta didik secara signifikan.

Metode permainan memberikan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan kompetitif, sehingga membuat peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Permainan mendorong peserta didik untuk lebih terlibat aktif dalam kegiatan diskusi kelompok, menyelesaikan soal dengan cepat, serta bekerja sama dalam tim untuk mencapai hasil yang terbaik. Hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa penerapan metode permainan dalam pembelajaran dapat menjadi salah satu strategi efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran yang dianggap sulit seperti matematika. Metode ini tidak

hanya meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik, tetapi juga mendorong rasa percaya diri, kerjasama kelompok, dan kompetisi sehat di antara mereka. Dengan demikian, guru dapat mempertimbangkan penggunaan metode permainan sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur saya ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan makalah ilmiah ini dengan baik. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Vira Afriati, S.Pd, M.Pd., guru pembimbing (pamong), yang telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga saya bisa menyelesaikan penelitian ini. Selain itu, saya mengucapkan terima kasih kepada Kepala SMA Negeri 13 Medan yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian di sekolah ini. Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada Ibu Desniarti, S.Pd., M.Si., dosen pembimbing lapangan, yang dengan bantuan dan motivasinya telah mendorong saya untuk menyelesaikan tugas ini dengan efisien dan tepat waktu. Terima kasih kepada semua siswa yang terlibat, serta rekan-rekan PPL yang turut membantu selama proses penelitian ini. Akhir kata, saya mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan, baik secara langsung maupun tidak langsung, sepanjang perjalanan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainley, M. (2016). Interest and Learning: Psychological and Educational Perspectives. *Educational Psychology Review*, 28(1), 63-82.
- Anwar, M. S., & Dewi, I. R. (2018). Pengaruh Permainan Matematika terhadap Minat dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 123-132.
- Arends, R. I. (2016). *Learning to Teach* (10th ed.). New York: McGraw-Hill Education.
- Aryanti, S., & Herlina, S. (2017). Penerapan Game-Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 9(1), 45-56.
- Batdi, V., & Batdi, H. (2019). A Meta-Analysis of the Effect of Game-Based Learning on Academic Achievement: A Study of Publication Bias and Moderation. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 16(1), 5-21.
- Budiyono, M., & Hendrik, S. (2020). Implementasi Metode Permainan dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 4(2), 67-76.
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying Education: What is Known, What is Believed and What Remains Uncertain: A Critical Review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(9), 1-36.
- Erbas, A. K., & Yildirim, T. (2018). The Effects of Mathematical Games on Students' Learning and Motivation. *Mathematics Education Research Journal*, 30(1), 77-89.
- Febrian, A., & Yulianti, S. (2019). Game-Based Learning sebagai Metode untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas X. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 92-104.
- Kusuma, H. (2016). Pengaruh Game Edukatif terhadap Minat Belajar Matematika Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 56-68.
- Latifah, N., & Santoso, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Matematika. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 9(2), 203-214.
- Rizal, M., & Fatmawati, F. (2020). Penerapan Game-Based Learning dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3), 145-155.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulisworo, D., & Widyastuti, W. (2017). Game-Based Learning dalam Pembelajaran Matematika: Implikasi terhadap Motivasi dan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 85-94.

Widya, S., & Rohmah, L. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Matematika terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Matematika dan Aplikasi Pendidikan*, 8(1), 13-24.