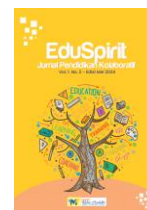


Published online on the page : <https://journal.makwafoundation.org/index.php/eduspirit>**EduSpirit : Jurnal Pendidikan Kolaboratif**

| ISSN (Online) 2964-4283 |



Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika di MA Ishlahul Amanah Pangalengan

Siti Sobariah¹, Siti Sarohan Jamilah², Soniful Ulum³

MA Ishlahul Amanah Pangalengan, MI Tahfidz Jalaluddin Arrumi Jenggawah Jember, MA Al Mu'awanah Candi Sidoarjo, , Indonesia

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Submit : 28 Mei, 2024

Revisi : 18 Agustus, 2024

Diterima : 15 September, 2024

Diterbitkan : 20 September, 2024

Kata Kunci

Pembelajaran Berbasis Game, Minat Belajar, Matematika

Correspondence

E-mail: alo3eleven@gmail.com

A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan model pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan minat belajar matematika di MA Ishlahul Amanah Pangalengan. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket yang diberikan kepada siswa serta guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar matematika, yang ditunjukkan dengan meningkatnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran dan peningkatan hasil belajar mereka. Selain itu, penggunaan game dalam pembelajaran menciptakan suasana yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk memahami konsep-konsep matematika yang diajarkan. Kendati demikian, terdapat beberapa tantangan dalam penerapan model ini, seperti keterbatasan media dan waktu yang diperlukan untuk merancang game yang sesuai dengan materi pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang lebih optimal dalam mengintegrasikan pembelajaran berbasis game agar manfaatnya dapat lebih maksimal.

Abstract

This study aims to analyze the effectiveness of implementing a game-based learning model in increasing students' interest in mathematics at MA Ishlahul Amanah Pangalengan. The research method used is classroom action research (CAR) with both qualitative and quantitative approaches. Data were collected through observations, interviews, and questionnaires administered to students and teachers. The results indicate that game-based learning effectively enhances students' interest in mathematics, as evidenced by increased active participation in the learning process and improved academic performance. Additionally, the use of games creates a more interactive and enjoyable learning environment, motivating students to better understand mathematical concepts. However, several challenges were identified in the implementation of this model, including limited resources and the time required to design games appropriate for the learning materials. Therefore, optimizing strategies for integrating game-based learning is essential to maximize its benefits.

This is an open access article under the CC-BY-SA license

1. Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sering dianggap sulit oleh siswa, terutama di tingkat pendidikan dasar. Kesulitan dalam memahami konsep matematika sering kali menyebabkan rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran ini. Oleh karena itu, diperlukan

[10.0.223.167/eduspirit.v1i1.17](https://doi.org/10.0.223.167/eduspirit.v1i1.17)[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Some rights reserved

inovasi dalam metode pembelajaran agar siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar matematika. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran berbasis game.

Model pembelajaran berbasis game mengacu pada penggunaan permainan edukatif dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif melalui pengalaman yang menyenangkan dan interaktif. Dengan demikian, mereka tidak hanya memahami konsep matematika dengan lebih baik, tetapi juga mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan berpikir kritis.

MA Ishlahul Amanah Pangalengan sebagai institusi pendidikan yang berbasis tahfidz menghadapi tantangan dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap matematika. Siswa yang lebih terbiasa dengan pembelajaran berbasis hafalan terkadang mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep numerik yang abstrak. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran berbasis game diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat dan hasil belajar matematika di madrasah ini.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas model pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa di MA Ishlahul Amanah Pangalengan. Selain itu, penelitian ini juga akan mengeksplorasi faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan model ini serta tantangan yang dihadapi dalam penerapannya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif di lingkungan madrasah.

2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode **Penelitian Tindakan Kelas (PTK)** dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahap dalam setiap siklus, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dengan setiap siklus mencakup implementasi model pembelajaran berbasis game dalam pembelajaran matematika. Subjek penelitian adalah siswa MA Ishlahul Amanah Pangalengan, dengan fokus pada kelas yang memiliki tingkat kesulitan tinggi dalam memahami konsep matematika.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi **observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi**. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran berbasis game, termasuk tingkat partisipasi, keterlibatan, serta respons mereka terhadap metode yang diterapkan. Wawancara dilakukan dengan guru dan siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai efektivitas model pembelajaran yang digunakan. Tes diberikan sebelum dan sesudah penerapan metode untuk mengukur peningkatan pemahaman konsep matematika siswa. Dokumentasi digunakan untuk merekam proses pembelajaran dan hasil kerja siswa.

Analisis data dilakukan dengan pendekatan **kualitatif dan kuantitatif**. Data kualitatif dari hasil observasi dan wawancara dianalisis secara deskriptif untuk mengidentifikasi pola serta faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan model pembelajaran berbasis game. Sementara itu, data kuantitatif yang diperoleh dari hasil tes dianalisis menggunakan teknik analisis statistik sederhana, seperti perhitungan persentase peningkatan nilai rata-rata siswa, untuk melihat dampak penerapan metode terhadap hasil belajar mereka.

Untuk meningkatkan validitas hasil penelitian, dilakukan **triangulasi data**, yaitu membandingkan data dari berbagai sumber dan metode pengumpulan data. Refleksi pada akhir setiap siklus digunakan untuk mengevaluasi efektivitas penerapan model pembelajaran berbasis game dan menentukan perbaikan yang perlu dilakukan pada siklus berikutnya. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan gambaran mengenai efektivitas metode yang digunakan tetapi juga memberikan rekomendasi bagi peningkatan kualitas pembelajaran matematika di MA Ishlahul Amanah Pangalengan.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis game memberikan dampak positif yang signifikan terhadap minat belajar matematika siswa di MA Ishlahul Amanah Pangalengan. Observasi terhadap proses pembelajaran menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan menggunakan permainan edukatif lebih antusias dan aktif dalam kegiatan belajar dibandingkan dengan metode konvensional. Mereka lebih bersemangat untuk menyelesaikan soal dan mengikuti tantangan yang diberikan dalam permainan.

Selain itu, wawancara dengan siswa dan guru mengungkapkan bahwa penggunaan game dalam pembelajaran matematika meningkatkan motivasi siswa karena mereka merasa lebih terlibat secara langsung dalam proses belajar. Siswa juga mengaku bahwa metode ini membuat mereka lebih mudah memahami konsep-konsep matematika yang sebelumnya dianggap sulit. Guru menyatakan bahwa pembelajaran berbasis game membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif dari seluruh siswa.

Keunggulan lain dari model pembelajaran berbasis game adalah kemampuannya untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa siswa yang sebelumnya kurang tertarik dengan matematika mulai menunjukkan peningkatan dalam keterlibatan dan pemahaman mereka setelah diterapkannya model ini. Penggunaan elemen permainan seperti tantangan, poin, dan penghargaan juga menjadi faktor pendorong yang membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar.

Namun, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala dalam penerapan model pembelajaran berbasis game di MA Ishlahul Amanah Pangalengan. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan fasilitas dan waktu yang tersedia untuk mengintegrasikan permainan dalam pembelajaran secara optimal. Selain itu, tidak semua siswa memiliki tingkat adaptasi yang sama terhadap pembelajaran berbasis game, sehingga diperlukan bimbingan tambahan bagi siswa yang kurang terbiasa dengan metode ini.

Dalam konteks ini, dukungan dari pihak sekolah dan orang tua menjadi faktor penting dalam memastikan keberhasilan penerapan model pembelajaran berbasis game. Dengan adanya komunikasi yang baik antara guru, siswa, dan orang tua, proses pembelajaran dapat berjalan lebih optimal. Kolaborasi ini juga dapat membantu mengatasi kendala-kendala yang mungkin muncul selama implementasi strategi ini.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis game terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa di MA Ishlahul Amanah Pangalengan. Siswa yang belajar dengan metode ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterlibatan, pemahaman, dan motivasi mereka dalam belajar matematika. Selain itu, metode ini juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga membantu mengurangi rasa takut atau kebosanan terhadap matematika.

Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala dalam implementasi model pembelajaran berbasis game, seperti keterbatasan waktu, fasilitas, dan kesiapan siswa dalam mengikuti metode ini. Oleh karena itu, diperlukan langkah-langkah strategis untuk mengatasi hambatan ini, seperti penyediaan alat bantu yang lebih memadai, pelatihan bagi guru, serta peningkatan keterlibatan orang tua dalam mendukung proses belajar siswa. Dengan solusi yang tepat, model pembelajaran berbasis game dapat menjadi salah satu strategi utama dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di madrasah dan lembaga pendidikan Islam lainnya.

Daftar Pustaka

- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Prentice Hall.
- Bruner, J. S. (1961). *The Process of Education*. Harvard University Press.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. Springer Science & Business Media.
- Piaget, J. (1954). *The construction of reality in the child*. Basic Books.
- Schön, D. A. (1983). *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*. Basic Books.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Vygotsky, L. S. (1986). *Thought and Language*. MIT Press.