Published online on the page : https://journal.makwafoundation.org/index.php/eduspirit

EduSpirit : Jurnal Pendidikan Kolaboratif

| ISSN (Online) 2964-7908 |

Efektivitas Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika di MI Negeri 36 Aceh Besar

Nurlaili [1], Nurjihan [2], Nurul Amalia [3]*

[1] *MI Negeri 36 Aceh Besar*, [2] *MI Negeri 10 Aceh Besar*, [3] *MI Negeri 26 Aceh Utara, Indonesia*

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Submit : 15 Agustus, 2024
Revisi : 23 November, 2024
Diterima : 18 Desember, 2024
Diterbitkan : 19 Januari, 2025

Kata Kunci

Minat Belajar, Berbasis Game, PTK

Correspondence

E-mail: nurul08laily@gmail.com*

A B S T R A K

Minat belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan siswa memahami materi pelajaran, terutama dalam matematika yang sering dianggap sulit dan kurang menarik. Rendahnya minat belajar dapat berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa di MIN 36 Aceh Besar. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus, melibatkan observasi, wawancara, angket, dan tes formatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode ini meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar. Siswa lebih antusias, aktif dalam diskusi, serta menunjukkan pemahaman konsep yang lebih baik. Selain itu, pembelajaran berbasis game membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Namun, tantangan seperti keterbatasan fasilitas, kesiapan guru, serta dukungan orang tua masih menjadi hambatan dalam implementasi metode ini. Oleh karena itu, diperlukan strategi pendukung agar pembelajaran berbasis game dapat diterapkan secara optimal. Dengan perencanaan yang tepat, metode ini dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap matematika, menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, serta meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Abstract

Interest in learning is an important factor in students' success in understanding subject matter, especially in mathematics which is often considered difficult and less interesting. Low interest in learning can have an impact on suboptimal learning outcomes. This study aims to analyse the effectiveness of game-based learning in increasing students' interest in learning mathematics at MIN 36 Aceh Besar. The method used is Classroom Action Research (PTK) with two cycles, involving observation, interviews, questionnaires, and formative tests. The results showed that this method increased students' engagement and motivation in learning. Students were more enthusiastic, active in discussions, and showed better concept understanding. In addition, game-based learning helps students develop critical thinking and problem-solving skills. However, challenges such as limited facilities, teacher readiness, and parental support are still obstacles in implementing this method. Therefore, supporting strategies are needed so that game-based learning can be optimally implemented. With proper planning, this method can be an effective strategy in increasing students' interest and understanding of mathematics, creating a more interactive learning environment, and improving students' overall learning outcomes.

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

1. Pendahuluan

Minat belajar merupakan salah satu faktor utama yang menentukan keberhasilan siswa dalam memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran matematika, minat belajar sering kali menjadi tantangan bagi guru karena banyak siswa yang menganggap mata pelajaran ini sulit dan kurang menarik. Rendahnya minat belajar siswa dapat berdampak pada rendahnya hasil belajar serta kurangnya motivasi untuk memahami konsep-konsep matematika secara mendalam. Oleh karena

itu, diperlukan pendekatan inovatif yang mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar matematika.

Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah pembelajaran berbasis game. Metode ini menawarkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi serta minat siswa dalam belajar. Dengan menggunakan elemen permainan, siswa dapat lebih terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan lebih mudah memahami konsep-konsep matematika yang diajarkan. Pembelajaran berbasis game juga memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung dan eksplorasi mandiri.

MIN 36 Aceh Besar sebagai salah satu madrasah yang menerapkan kurikulum berbasis kompetensi, menghadapi tantangan dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran matematika. Beberapa siswa menunjukkan kurangnya antusiasme dalam mengikuti pelajaran, yang terlihat dari rendahnya partisipasi mereka dalam diskusi kelas serta hasil evaluasi yang belum optimal. Hal ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik.

Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dengan memberikan tantangan dan hadiah dalam proses belajar, metode ini dapat membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu, pembelajaran berbasis game juga dapat membantu meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan berpikir kritis siswa.

Keunggulan lain dari metode ini adalah kemampuannya dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis. Dibandingkan dengan metode konvensional yang cenderung pasif, game edukatif memungkinkan siswa untuk lebih banyak berinteraksi, baik dengan materi pelajaran maupun dengan teman sebaya. Interaksi ini dapat membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik dan meningkatkan keterampilan sosial mereka.

Namun, meskipun pembelajaran berbasis game memiliki berbagai keunggulan, implementasinya dalam pembelajaran matematika masih menghadapi sejumlah tantangan. Beberapa di antaranya adalah keterbatasan fasilitas, kurangnya pemahaman guru dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran, serta resistensi dari sebagian orang tua yang menganggap game hanya sebagai hiburan semata. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian untuk mengukur efektivitas metode ini secara empiris.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa di MIN 36 Aceh Besar. Selain itu, penelitian ini juga akan mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung serta menghambat implementasi metode ini di lingkungan sekolah.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan solusi yang lebih efektif dalam mengatasi permasalahan minat belajar matematika. Temuan penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi guru dan pengambil kebijakan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di madrasah.

Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga mereka dapat lebih menikmati serta memahami pelajaran matematika dengan lebih baik.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus melibatkan tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Metode ini dipilih karena memungkinkan adanya intervensi langsung dalam pembelajaran dan memberikan kesempatan bagi peneliti untuk melakukan perbaikan berdasarkan hasil evaluasi setiap siklus.

Subjek penelitian adalah siswa kelas V di MIN 36 Aceh Besar yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika dan menunjukkan minat belajar yang rendah. Data

dikumpulkan melalui observasi, wawancara dengan guru, serta angket untuk mengukur minat belajar siswa sebelum dan setelah penerapan pembelajaran berbasis game.

Instrumen penelitian yang digunakan mencakup lembar observasi keterlibatan siswa dalam pembelajaran, angket minat belajar, serta hasil tes formatif untuk menilai pemahaman konsep matematika. Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi sumber dan metode untuk memastikan validitas hasil penelitian.

Setelah setiap siklus selesai, dilakukan analisis data secara deskriptif untuk melihat perubahan dalam minat belajar siswa. Hasil analisis ini digunakan sebagai dasar untuk menentukan perbaikan dalam siklus berikutnya guna meningkatkan efektivitas pembelajaran berbasis game.

3. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis game memberikan dampak positif terhadap minat belajar matematika siswa. Pada siklus pertama, terjadi peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang kurang aktif. Namun, secara keseluruhan, suasana kelas menjadi lebih interaktif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Pada siklus kedua, dengan melakukan beberapa penyesuaian dalam penggunaan game, hasilnya menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan. Siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran, mereka lebih sering bertanya, dan lebih banyak terlibat dalam diskusi kelompok. Selain itu, hasil evaluasi menunjukkan peningkatan dalam pemahaman konsep matematika yang diajarkan.

Pembelajaran berbasis game juga membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Dengan adanya tantangan dalam permainan, siswa lebih termotivasi untuk menemukan solusi dan memahami konsep matematika secara lebih mendalam.

Selain itu, metode ini juga berdampak positif pada motivasi intrinsik siswa. Mereka lebih menikmati proses pembelajaran dan merasa lebih percaya diri dalam menghadapi materi matematika yang sebelumnya dianggap sulit.

Namun, terdapat beberapa kendala yang ditemukan dalam penelitian ini. Salah satunya adalah keterbatasan perangkat dan akses terhadap teknologi. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mengoperasikan perangkat yang digunakan dalam pembelajaran berbasis game. Oleh karena itu, diperlukan dukungan lebih lanjut dalam hal penyediaan fasilitas yang memadai.

Faktor lain yang menjadi tantangan adalah kesiapan guru dalam menerapkan metode ini. Tidak semua guru memiliki pemahaman yang cukup mengenai bagaimana mengintegrasikan game ke dalam pembelajaran secara efektif. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan bagi guru agar dapat memanfaatkan metode ini secara optimal.

Dukungan dari orang tua juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan penerapan pembelajaran berbasis game. Beberapa orang tua masih memiliki persepsi bahwa game hanya digunakan untuk hiburan dan kurang memahami manfaat edukatifnya. Oleh karena itu, sosialisasi kepada orang tua juga perlu dilakukan agar mereka dapat mendukung penggunaan metode ini di sekolah.

Dengan mempertimbangkan berbagai faktor tersebut, pembelajaran berbasis game dapat terus dikembangkan dengan strategi yang lebih baik. Guru dapat memilih game yang sesuai dengan kurikulum serta menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa. Dengan penerapan yang tepat, metode ini dapat membantu siswa lebih menikmati proses belajar serta memahami materi dengan lebih baik.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pembelajaran berbasis game terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa di MIN 36 Aceh Besar. Metode ini menciptakan

suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga membuat siswa lebih termotivasi dalam mengikuti pelajaran.

Selain meningkatkan minat belajar, pembelajaran berbasis game juga berkontribusi dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa. Dengan adanya tantangan dalam game, siswa terdorong untuk lebih aktif dalam memahami konsep matematika.

Namun, implementasi metode ini juga menghadapi beberapa kendala, seperti keterbatasan fasilitas, kesiapan guru, serta dukungan dari orang tua. Oleh karena itu, diperlukan upaya lebih lanjut dalam mengatasi tantangan tersebut agar metode ini dapat diterapkan secara optimal.

Dengan demikian, pembelajaran berbasis game dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika, asalkan didukung dengan perencanaan dan pelaksanaan yang tepat.

Daftar Pustaka

Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (9th ed.). Rineka Cipta.

Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. Longmans, Green.

Gagne, R. M. (1985). *The Conditions of Learning and Theory of Instruction (4th ed.)*. Holt, Rinehart and Winston.

Lewin, K. (1946). Action research and minority problems. *Journal of Social Issues*, *2*(4), 34–46.

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.

Piaget, J. (1973). *To Understand is to Invent: The Future of Education*. Viking Press.

Slavin, R. E. (1994). *Educational Psychology: Theory and Practice* (6th ed.). Allyn & Bacon.

Sudjana, N. (2005). *Metode Statistika* (6th ed.). Tarsito.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Edisi Ke-18)*. Alfabeta.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.