

Al-Azkiya: Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD  
ISSN: Print (2745-7656) Online (2527-8770)  
Volume 8 Nomor 1 Tahun 2023  
Doi:10.32505/azkiya.v8i1.6511

## Deskripsi minat peserta didik dalam belajar matematika melalui permainan

Submit: 22 Mai 2023 Revisi: 27 Mai 2023 Terbit: 30 Juni 2023

Nurjaya<sup>1</sup>; Nina Rahayu<sup>2\*</sup>; Rita Sari<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, IAIN Langsa, Indonesia

<sup>23</sup>Dosen Institut Agama Islam Negeri, Langsa, Indonesia

([nina10rahayu@iainlangsa.ac.id](mailto:nina10rahayu@iainlangsa.ac.id))

([nurjaya2002107@gmail.com](mailto:nurjaya2002107@gmail.com))

([ritasari17@iainlangsa.ac.id](mailto:ritasari17@iainlangsa.ac.id))

### Abstract

*Math is one of the subjects that students dislike. Starting from the MI level even to college. Learners think that math is difficult, while math lessons themselves are applied in everyday life. This study aims to determine the efforts made by teachers in increasing students' interest in learning mathematics through games. The method used in this research is a literature review with the SLR (Systematic Literature Review) method, the research data source is a journal. The results of the analysis show that the game method can increase students' interest in learning mathematics, students feel learning is more fun, not burdened, and math is not boring anymore.*

**Keywords:** Games, Learning, Math, Interest, and Students

### Abstrak

Matematika adalah salah satu pelajaran yang tidak disukai oleh peserta didik. Mulai dari jenjang MI bahkan sampai perguruan tinggi. Peserta didik menganggap matematika itu sulit, sementara pelajaran matematika itu sendiri diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan minat belajar matematika peserta didik melalui permainan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini kajian pustaka dengan metode SLR (*Systematic Literature Review*), sumber data penelitian adalah jurnal. Hasil analisis menunjukkan bahwa metode permainan dapat meningkatkan minat belajar matematika pada siswa, siswa merasa belajar lebih menyenangkan, tidak terbebani, dan matematika menjadi tidak membosankan lagi.

**Kata Kunci:** Belajar, Matematika, Minat, Permainan, dan Siswa

## **1. Pendahuluan**

Minat dapat digambarkan sebagai sensasi atau keinginan serta ketertarikan di dalam diri siswa terhadap sesuatu, tanpa perintah dari orang lain. Flora Siagian (2015) menjelaskan tentang kecenderungan seseorang yang memberikan perhatian lebih besar dan senang terhadap sesuatu dalam hal ini adalah pelajaran matematika.

Data TIMSS dari *International Association for the Evaluation of Educational Achievement* (IEA) menunjukkan bahwa kemampuan matematika siswa Indonesia masih sangat rendah. Di sisi lain, bahwa kita sudah belajar matematika mulai dari mengenal angka hingga cara berhitung sejak Sekolah Dasar sampai dengan Perguruan Tinggi. Walaupun demikian, masih ada saja peserta didik yang mengalami hambatan serta masalah dalam belajar matematika. Dan hal ini menjadi salah satu penyebab kurangnya minat peserta didik untuk mengetahui lebih dalam terkait pelajaran itu.

Fenomena saat ini, peserta didik berprasangka buruk terhadap pelajaran matematika. Matematika dianggap sangat sulit, menakutkan serta membosankan. Dari berbagai anggapan buruk peserta didik tersebut, akhirnya memengaruhi minat mereka dalam belajar matematika, maka menjadi sangat penting bagi guru melakukan inovasi baik dalam aspek metode maupun media pengajaran. Hal ini bermaksud agar menjadikan anak senang belajar tentang matematika. Selain itu dapat mengurangi publisitas negatif dari anak tentang matematika. Dengan inovasi ini diharapkan tentunya kualitas pengetahuan siswa dalam bermatematika menjadi lebih baik.

## **2. Metode**

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode SLR (*Systematic Literature Review*) (Cresswell, 1997). Sumber data berupa 10 artikel jurnal yang terindeks Google Scholar. Analisis data dilakukan dengan tahapan pengumpulan data, reduksi data, verifikasi dan penarikan kesimpulan (Moleong, 2018).

## **3. Hasil dan Pembahasan**

### a) Hasil

Berdasarkan reviu terhadap 10 artikel maka diperoleh informasi bahwa tentang beragam persepsi peserta didik terhadap mata pelajaran matematika. Informasi tersebut dapat dirangkum seperti berikut:

Hasil penelitian Siregar (2017) mengungkapkan tiga indikator untuk mengukur persepsi siswa sebanyak 20 orang tentang matematika

#### (1) Tingkat Kesulitan/kemudahan Matematika

Pilihan jawaban yang diberikan ada tiga bagian yaitu, mudah, cukup sulit, dan sulit. Mereka menggambarkan bahwa matematika itu sulit dikarenakan sebagian siswa tidak menyukai dan pelajaran matematika cenderung membosankan. Sementara sebagian siswa lain yang berpendapat cukup sulit menjelaskan bahwa matematika itu agak susah ditambah lagi pada tema-tema tertentu memang sulit, seperti pecahan, desimal, dan soal cerita. Sedangkan siswa yang menjawab mudah dikarenakan mereka beranggapan bahwa mereka menjadikan matematika sebagai pelajaran favorit dan akhirnya sangat disukai.

(2) Urgensi Pelajaran Matematika

Pada indikator kedua ini, pilihan jawaban yang diberikan terdiri dari dua, yakni penting dan cukup penting. Siswa menganggap bahwa matematika itu penting dengan alasan matematika merupakan dasar untuk pelajaran lainnya dan keterampilan matematika sangat dibutuhkan di masa depan. Sementara yang menjawab cukup penting berpandangan bahwa matematika merupakan dasar pelajaran lainnya namun tidak semua pekerjaan membutuhkan matematika.

(3) Metode Belajar Matematika

Pada indikator metode ini, disuguhkan pilihan dengan belajar menggunakan game dan tidak menggunakan game (netral). Hasilnya adalah siswa yang memilih menggunakan game berpendapat bahwa matematika menjadi lebih termotivasi, menyenangkan, dan lebih menarik. Sementara yang menjawab netral berpersepsi bahwa belajar matematika dapat dilakukan dengan memperbanyak latihan dan sesekali bisa dipadukan dengan game. Adapun game yang dimainkan adalah *minecraft*, *cooking fever*, dan *clash of clan*.

Oleh karena itu, Siregar menyarankan bahwa untuk pelajaran matematika, guru dapat menggunakan strategi pembelajaran dengan konsep permainan (game). Selanjutnya adalah hasil penelitian Dwi Utami (2013) yang berjudul Meningkatkan Minat Belajar Matematika Melalui Permainan Teka-Teki. Beliau menyimpulkan bahwa metode permainan teka-teki dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar matematika secara signifikan.

Utami dan Harini (2014) juga menjelaskan bahwa proses pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* yang membagi siswa menjadi 2 kelompok besar dengan memerhatikan prestasi siswa mengalami peningkatan pada siklus kedua. Adapun indikator yang ditetapkan adalah mendengarkan penjelasan, membaca modul, mengerjakan LKS, mengikuti games, mengikuti turnamen, bekerjasama dalam kelompok, dan mengikuti kuis dengan tertib. Ketujuh indikator tersebut mengalami peningkatan sebesar 10%. Hal ini mengindikasikan bahwa prestasi siswa lebih tinggi saat belajar matematika dengan games dan turnamen.

Priyaningsih and Suyono (2020) mendeskripsikan hasil penelitiannya bahwa penerapan metode permainan mampu meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 25%. Ditambah oleh Winarsih (2017) implementasi kombinasi pembelajaran tematik dengan metode permainan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar matematika lebih dari 20%.

Sari (2020) mengungkapkan bahwa kemampuan siswa dalam merepresentasikan kemampuan matematisnya diukur melalui lima indikator yaitu mengubah model dalam suatu masalah menjadi kalimat matematis, menggunakan representasi untuk penyelesaian masalah, mendesain gambar untuk menyelesaikan masalah, menyusun langkah-langkah penyelesaian masalah dan menjawab soal secara verbal. Temuan penelitiannya mendeskripsikan bahwa kemampuan representasi matematis siswa masih rendah, hal ini disebabkan rendahnya minat belajar siswa, faktor ekonomi rendah, siswa masih harus bekerja untuk memenuhi kehidupan sehari-harinya, juga berasal dari sekolah yang tidak diunggulkan.

Wicaksono & Saufi (2013) menjelaskan tentang upaya yang dapat dilakukan oleh guru dalam mengurangi rasa cemas siswa

saat belajar matematika. Usaha yang dapat dilakukan guru antara lain dengan memberikan penjelasan kepada siswanya mengapa mereka harus belajar matematika, menanamkan rasa percaya diri, misalnya dengan memberikan soal-soal yang relatif mudah agar siswa dapat menyelesaikan soal tersebut. Guru juga dapat meminta siswa untuk mengurangi perasaan negatif terhadap matematika dengan memberikan contoh-contoh yang sederhana sampai dengan kompleks tentang kegunaan matematika, tidak menggunakan hafalan dalam belajar matematika, pada saat belajar, guru harus berupaya agar kelas matematika menjadi kelas yang menyenangkan dan nyaman, pada saat bertemu dengan siswa, guru dapat menyisipkan diskusi tentang pelajaran matematika, dan terakhir menanamkan tanggung jawab kepada siswa untuk memutuskan masa depan mereka.

Selain itu, untuk menstimulus kemampuan kognitif siswa dalam pelajaran matematika maka guru dapat menerapkan pendekatan open-ended. Sebab dalam pendekatan ini, aktivitas siswa ketika belajar terangsang dengan baik. Aktivitas yang diamati adalah mendengarkan dan memerhatikan penjelasan guru, menjawab pertanyaan, memaparkan permasalahan, berdiskusi dengan tertib, bertanya pada hal-hal yang dianggap sulit, mampu menyajikan dan mengulang kembali permasalahan yang diberikan, memberikan contoh, memecahkan masalah, mengerjakan tugas, dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari (Iflia, Yusaini, Rahayu, & Sari, 2021).

Senada dengan hasil penelitian iflia, dkk (2021), hasil penelitian Aprilia & Fitriana (2022) merekomendasikan beberapa metode pembelajaran yang sesuai bagi anak sekolah dasar, yaitu metode pembelajaran open-ended, matematika realistik, example non example, picture and picture, dan take and give.

Kesulitan yang dirasakan oleh siswa SD terhadap pelajaran matematika adalah pada memahami konsep, memecahkan masalah dan komunikasi matematis. Maka dengan model open-ended dapat dijadikan alternatif untuk mengatasi permasalahan kesulitan belajar matematika di SD (Ningsih, Budianti, & Sumirat, 2020).

#### b) Pembahasan

Alternatif yang bisa diimplementasikan oleh guru untuk menanggulangi kesulitan belajar matematika pada siswa adalah mengkombinasikan metode yang dapat menumbuhkan kesan dan meningkatkan minat siswa yaitu dengan permainan. Metode permainan merupakan teknik yang efisien untuk menyampaikan jawaban yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa untuk mempelajari dan memperkuat konsep, aturan, atau prosedur matematika (Riset and Pendidikan, 2021).

Faruq (2019) juga menjabarkan mengenai keunggulan metode permainan, yaitu dapat menggugah minat, menumbuhkan kreativitas, dan mendorong kerjasama siswa. Adapun tujuan dari pendekatan permainan yang dikemukakan oleh Faruq antara lain untuk mendidik siswa serta membantu mereka untuk menghadapi problem matematika dengan mengajarkan mereka konsep, prinsip, atau prosedur matematika.

Saat siswa tergugah minatnya untuk belajar, maka akan berdampak pada aktivitas dan hasil belajarnya juga (Dwi Utami, 2013). Mengapa selama ini siswa menganggap bahwa matematika itu sulit? Hal ini disebabkan karena matematika adalah mata pelajaran ilmiah yang sistematis yang mempelajari pola hubungan, pola berpikir, seni, dan bahasa dengan menggunakan logika dan karakter deduktif. Padahal matematika

bermanfaat dalam membantu manusia memahami masalah, terkait ekonomi serta alam (Fahrurrozi and Hamdi, 2017).

#### **4. Kesimpulan**

Kesulitan belajar matematika dapat direduksi oleh guru dengan berbagai alternatif, seperti menggunakan dan memadukan metode atau pendekatan pembelajaran. Salah satunya adalah metode permainan dan pendekatan open-ended. Penting bagi guru untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa, sebab matematika merupakan salah satu pelajaran penting bagi kehidupan nyata.

#### **Daftar Pustaka**

- Aprilia, A., & Fitriana, D. N. (2022). Mindset awal siswa terhadap pembelajaran matematika yang sulit dan menakutkan. *PEDIR: Journal Elementary Education*, 1(2).
- Cresswell, J. W. (1997). *Research Design Qualitative and Quantitative Approach*. London: Sage Publication.
- Dwi Utami, W.Y. (2013) 'Meningkatkan Minat Belajar Matematika Melalui Permainan Teka-Teki', *Jiv*, 8(1), pp. 1–9. Available at: <https://doi.org/10.21009/jiv.0801.1>.
- Fahrurrozi and Hamdi, S. (2017) *Metode Pembelajaran Matematika*, Universitas Hamzanwadi Press. Available at: <https://febriliaanjarsari.wordpress.com/2013/01/21/metode-pembelajaran-matematika-inovatif/>.
- Fakih, M. (2005). *Format-format Penelitian Sosial*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Flora Siagian, R.E. (2015) 'Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Matematika', *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(2), pp. 122–131. Available at: <https://doi.org/10.30998/formatif.v2i2.93>.
- Iflia, W., Yusaini, Rahayu, N., & Sari, R. (2021). Pembelajaran matematika dengan pendekatan open-ended bagi siswa SD. *Al-Azkiya: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN MI/SD*.

- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif* (38 ed.). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ningsih, E. W., Budianti, Y., & Sumirat, F. (2020). Model pembelajaran open ended sebagai solusi untuk memaksimalkan hasil belajar matematika siswa SD. *JMIE: Journal Madrasah of Ibtidaiyah Education*, 4(2).
- Priyaningsih, S. and Suyono, S. (2020) 'Penerapan Metode Permainan untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa SMP', *Prisma*, 9(2), p. 146. Available at: <https://doi.org/10.35194/jp.v9i2.1069>.
- Riset, J. and Pendidikan, H. (2021) 'Kognitif', 1(1).
- Sari, R. (2017). *Pengantar penelitian kuantitatif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sari, R. (2020). Deskripsi kemampuan representasi matematis siswa SMA pada materi statistika. *JURNAL DEDIKASI PENDIDIKAN*.
- Siregar, N. R. (2017). Persepsi siswa pada pelajaran matematika: studi pendahuluan pada siswa yang menyenangi game. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional X*. Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia.
- Utami, S.P. and Harini, E. (2014) 'Meningkatkan Minat Belajar Matematika Melalui Team Games Tournament Siswa Kelas III MI Muhammadiyah Ngadipuro I Dukun Magelang', *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), pp. 191–196.
- Winarsih, A. (2017) 'Penerapan Model Pembelajaran Tematik dan Metode Bermain Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Ajar "Perkalian Bilangan Dua Angka" Siswa Kelas II SDN Dukuhmencek 03 Kabupaten Jember', *Jurnal Edukasi*, 4(1), p. 34. Available at: <https://doi.org/10.19184/jukasi.v4i1.5088>.
- Wicaksono, A. B., & Saufi, M. (2013). Mengelola kecemasan siswa dalam pembelajaran matematika. *Peenguatan Peran Matematika dan Pendidikan Matematika untuk Indonesia yang Lebih Baik*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA UNY.

