

**PENERAPAN METODE PERMAINAN BERBURU UBUR-UBUR UNTUK
MENINGKATKAN MINAT PESERTA DIDIK DALAM BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS II SDN BLOTONGAN 02, SALATIGA**

Rana Rizqina Gunadi¹, Antonius Wahyana²
^{1,2}PPG Prajabatan Universitas Kristen Satya Wacana
¹rizqinarana@gmail.com, ²anton.wahyana@uksw.edu

ABSTRACT

This study aims to enhance interest in mathematics learning among second-grade students at SDN (State-Run Elementary School) Blotongan 02 Salatiga by implementing the "jellyfish hunting" game method. The research employed a Collaborative Classroom Action Research approach using the Kemmis and Taggart model. The study involved 24 students from class II B and was conducted in two cycles, utilizing questionnaires and documentation for data collection. Results demonstrated a significant improvement in students' interest in learning mathematics. In the pre-cycle phase, the average interest in mathematics learning was 75.1% with a class average score of 59. Cycle I increased to 78.7% in learning interest with a class average of 68. In cycle II, the average interest in mathematics learning reached 93.3% with a class average score of 89. Learning mastery also improved from 25% in the pre-cycle to 50% in cycle I, and 91% in cycle II. Applying the jellyfish hunting game method improved learning interest, student engagement, and understanding of mathematical concepts. This study concludes that the jellyfish hunting game method can effectively increase the interest in learning mathematics among second-grade students at SDN Blotongan 02 Salatiga.

Keywords: Interest in Learning Math, Jellyfish Hunting Game Methods

ABSTRAK

Studi ini mengkaji efektivitas metode permainan "berburu ubur-ubur" dalam meningkatkan minat belajar matematika pada siswa kelas II SDN Blotongan 02 Salatiga. Menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif (PTKK) dengan model Kemmis dan Taggart, penelitian melibatkan 24 siswa kelas II B. Pelaksanaan penelitian terbagi dalam dua siklus, menggunakan angket dan dokumentasi sebagai metode pengumpulan data. Hasil menunjukkan peningkatan substansial dalam minat belajar matematika siswa. Dari kondisi awal dengan rata-rata minat belajar 75,1% dan nilai kelas 59, terjadi peningkatan pada siklus I menjadi 78,7% untuk minat belajar dan nilai rata-rata 68. Siklus II menunjukkan kemajuan lebih lanjut dengan rata-rata minat belajar mencapai 93,3% dan nilai rata-rata 89. Tingkat ketuntasan belajar juga meningkat dari 25% sebelum intervensi, menjadi 50% pada siklus I, dan 91% pada siklus II. Metode ini terbukti efektif dalam meningkatkan minat, partisipasi, dan pemahaman konsep matematika siswa. Kesimpulannya, metode permainan berburu ubur-ubur berhasil meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas II di sekolah tersebut.

Kata Kunci: Minat Belajar Matematika, Metode Permainan Berburu Ubur-Ubur

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah komponen penting dalam pembelajaran yang diatur secara sistematis. Selain kebutuhan dasar, pendidikan memberikan pengetahuan dan keterampilan yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Kemajuan suatu negara tercermin dari kualitas pendidikannya. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar, pasal 2 ayat 1, proses belajar mengajar harus interaktif dan menyenangkan. Pembelajaran juga harus menantang dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, mengembangkan kreativitas, dan meningkatkan kemandirian. Semua ini harus disesuaikan dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik masing-masing siswa (Kemendikbud, 2014).

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, matematika ditetapkan sebagai mata pelajaran wajib di Indonesia dari tingkat pendidikan dasar hingga menengah. Peran matematika sangat penting sebagai alat untuk menyelesaikan

permasalahan dalam kehidupan sehari-hari (Afifah & Hartatik, 2019). Sebagai fondasi ilmu pengetahuan, matematika terus mengalami perkembangan pesat, baik dalam hal konten maupun aplikasinya di bidang sains dan teknologi. Menghadapi kemajuan ini, diharapkan para siswa dapat mengembangkan sikap kritis dan kreatif, serta memahami betapa pentingnya matematika dalam kehidupan (Sulthoniyah et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 12 Agustus 2024 dalam pembelajaran matematika di kelas II B SDN Blotongan 02 ditemukan permasalahan bahwa minat belajar siswa kurang optimal selama proses pembelajaran. Rendahnya minat belajar siswa dapat dilihat pada pembelajaran matematika siswa kurang antusias, mereka cenderung merasa bosan dan kurang tertarik dengan materi yang disampaikan oleh guru. Beberapa siswa bahkan terlihat tidak memperhatikan penjelasan guru dan asik dengan aktivitas lain, seperti berbicara dengan teman sebangku atau bermain. Selain itu, siswa juga mudah putus asa ketika mengerjakan soal-soal matematika. Ketika menemui kesulitan, mereka

cenderung langsung menyerah dan tidak berusaha mencari solusi.

Pada tahap awal pembelajaran matematika, guru melaksanakan tes prasiklus untuk mengevaluasi minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi. Pendekatan konvensional yang diterapkan belum menghasilkan aktivitas belajar yang optimal. Hasil tes menunjukkan bahwa dari total 24 siswa, hanya 6 siswa (25%) yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sementara 18 siswa (75%) memperoleh nilai di bawah standar. Rata-rata nilai kelas adalah 59,8, masih di bawah KKTP yang ditetapkan sebesar 70. Rentang nilai siswa berada antara 42 (terendah) hingga 85 (tertinggi). Kelemahan utama dari metode konvensional yang digunakan adalah kurangnya interaksi kolaboratif, baik antara guru dengan peserta didik maupun antar siswa. Pembelajaran pada tahap ini lebih berfokus pada penggunaan media video dari YouTube dan presentasi PowerPoint, yang mengakibatkan kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar-mengajar.

Rendahnya minat belajar terjadi di beberapa sekolah, seperti pada

penelitian yang telah dilakukan oleh (Putri et al., 2019) bahwa pada saat pembelajaran berlangsung peserta didik tidak tertarik dengan penjelasan yang dilakukan oleh guru, lebih senang bercerita dan bermain dengan teman. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (A. M. Prasetyo, 2018) yaitu bahwa siswa kurang memperhatikan materi yang diajarkan oleh guru, serta siswa sering mengerjakan hal yang tidak berhubungan dengan pembelajaran yang berlangsung.

Berdasarkan pendapat guru-guru di SDN Blotongan 02 Kota Salatiga, rendahnya minat belajar matematika siswa, jika tidak segera ditangani, dapat mengakibatkan berbagai kesulitan belajar. Siswa mungkin mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi, memahami materi yang diajarkan, serta menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa kurangnya minat belajar sering kali berkorelasi dengan munculnya rasa bosan terhadap suatu aktivitas (Aprijal et al., 2020). Dalam konteks pembelajaran, rendahnya minat siswa dapat berdampak negatif pada proses belajar mengajar secara keseluruhan. Hal ini pada gilirannya

dapat mempengaruhi prestasi akademik siswa dan menimbulkan berbagai kesulitan belajar (Yanti & Sumianto, 2021).

Minat belajar siswa dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup perhatian, sikap, bakat, dan kemampuan siswa. Sementara itu, faktor eksternal meliputi proses pembelajaran, sarana prasarana, dukungan orang tua, dan lingkungan sekitar (Muliani & Arusman, 2022). Penting untuk memahami bahwa minat belajar dapat diukur melalui beberapa indikator kunci, yaitu: 1) perasaan senang, 2) ketertarikan untuk belajar, 3) menunjukkan perhatian saat belajar, dan 4) keterlibatan dalam belajar (Friantini & Winata, 2019).

Rendahnya minat belajar matematika sering disebabkan oleh anggapan bahwa matematika sulit, kecemasan terhadap pelajaran ini, serta kurangnya sarana dan bahan ajar yang memadai (Afifah & Hartatik, 2019). Pada dasarnya, matematika merupakan pembelajaran penting untuk dipahami oleh siswa karena memiliki peran dalam berbagai aspek kehidupan (Khusniah et al., 2022). Salah satu factor dari keberhasilan

pembelajaran matematika dipengaruhi oleh minat belajar siswa (Putri et al., 2019). Untuk meningkatkan minat belajar, guru dapat menerapkan berbagai strategi, seperti menghubungkan pelajaran dengan pengalaman siswa, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, dan menggunakan metode mengajar yang bervariasi. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai sangat penting, terutama untuk siswa kelas rendah yang masih kesulitan berpikir abstrak (Djamarah, 2011; Haqiqi & Permadi, 2022; Putri et al., 2019).

Salah satu upaya untuk meningkatkan minat belajar matematika adalah melalui penerapan game-based learning (Fatimah et al., 2024). Metode permainan telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif dapat meningkatkan keinginan mereka untuk belajar (Priyaningsih & Suyono, 2020). Salah satu metode yang dapat digunakan adalah permainan "berburu ubur-ubur" (Fauzi et al., 2023).

Berbagai penelitian terkait telah menunjukkan dampak positif dari implementasi model pembelajaran

berbasis permainan (*game-based learning*) terhadap minat belajar matematika siswa. Salah satu studi yang dilakukan oleh (Lefumonay, 2022), Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Games Based Learning dengan media Puzzle efektif meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil tes dan angket minat belajar siswa selama tiga siklus penelitian: 1) Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Games Based Learning dengan media Puzzle efektif meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil tes dan angket minat belajar siswa selama tiga siklus penelitian, 2) Siklus II menunjukkan peningkatan signifikan. Rata-rata minat belajar naik menjadi 80,67. Sebanyak 80% siswa sangat berminat, 16,67% berminat, dan hanya 3,33% yang masih kurang berminat. Ketuntasan belajar meningkat drastis menjadi 96%, dan 3) siklus III, hasil semakin membaik. Rata-rata minat belajar mencapai 92,7. Sebanyak 83,33% siswa sangat berminat, dan sisanya 16,67% berminat. Tidak ada lagi siswa yang kurang berminat. Ketuntasan belajar mencapai 100%. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Sholikha et al., 2023)

juga menegaskan pengaruh positif *game-based learning* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Dalam studi tersebut, terjadi peningkatan ketuntasan klasikal dari 46% (kategori sedang) pada siklus I menjadi 86% (kategori sangat baik) pada siklus II untuk mata pelajaran matematika. Tentu, saya akan menambahkan paragraf yang Anda berikan dan memparafrasekannya. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Zulfah, 2023), hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media games edukasi wordwall berhasil meningkatkan minat belajar siswa kelas III SD N 2 Karanggintung. Peningkatan ini terlihat dari naiknya persentase pemenuhan indikator minat belajar siswa pada siklus I, persentase minat belajar siswa mencapai 78%, yang termasuk dalam kategori baik. Siklus II menunjukkan peningkatan dengan persentase 83,6%, masuk dalam kategori sangat baik. Akhirnya, pada siklus III, minat belajar siswa mencapai 91%, yang juga tergolong dalam kategori sangat baik.

Berdasarkan temuan-temuan ini, penelitian saat ini mengadopsi pendekatan serupa dengan mengintegrasikan metode permainan

"berburu ubur-ubur" untuk meningkatkan minat peserta didik dalam belajar matematika. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan partisipasi aktif minat siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan di SDN Blotongan 02 Kota Salatiga. Dengan menggabungkan elemen permainan dalam proses pembelajaran, diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan dan motivasi siswa dalam mempelajari matematika.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif (PTKK). Peneliti bekerjasama dengan dosen pembimbing untuk mencari solusi dan melakukan tindakan yang sesuai dengan situasi di kelas. Penelitian ini mengikuti menggunakan model Kemmis dan Taggart yang meliputi empat tahap: meliputi *planning* (perencanaan), *acting* (tindakan), *observing* (pengamatan), dan *reflecting* (refleksi) (Kherrmarinah, 2021). Subjek penelitian ini yaitu terdapat 24 siswa kelas II B SDN Blotongan 02 Salatiga, terdiri dari 10 anak laki-laki dan 14 anak perempuan. Penelitian dilakukan

dalam tiga tahap: sebelum tindakan dan dua siklus tindakan kelas.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan cara angket dan observasi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa lembar kuesioner minat peserta didik dalam pembelajaran matematika dan observasi implementasi model game based learning berburu ubur-ubur. Data dianalisis menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini dianggap berhasil jika minat peserta didik dalam pembelajaran matematika mencapai hingga 80% (sangat baik).

Pengamat menghitung hasil pengamatan menggunakan rumus persentase keberhasilan sebagai berikut:

$$P = \frac{(\text{skor yang diperoleh})}{(\text{skor total})} \times 100\%$$

(Sumber: Zulfah, 2023)

Data yang telah dihitung dengan rumus persentase, hasil pengamatan dikelompokkan berdasarkan kriteria yang tercantum dalam tabel 1 berikut:

Tabel 1 Konversi Persentase

Interval	Kategori
80% - 100%	Sangat Baik
70% - 79%	Baik
60% - 69%	Cukup
50% - 59%	Kurang
< 50%	Sangat Kurang

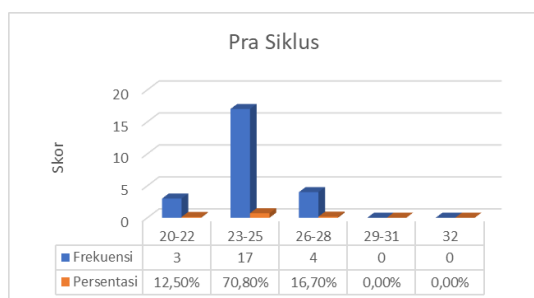
(Sumber: Zulfah, 2023)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini melakukan pengamatan terhadap minat belajar peserta didik yakni dengan menggunakan angket pada prasiklus, siklus 1, dan siklus II. Angket diberikan setiap akhir siklus berupa 16 pertanyaan disesuaikan dengan indikator minat belajar matematika.

Prasiklus

Berdasarkan hasil data prasiklus yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terdapat permasalahan pada proses pembelajaran di kelas II B SDN Blotongan 02 Salatiga. Beberapa permasalahan tersebut yaitu terlihat pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung peserta didik kurang berpartisipasi dalam kegiatan dan peserta didik cepat menyerah ketika menghasapi soal yang sulit serta tidak berusaha untuk menyelesaikannya. Hasil observasi minat peserta didik dalam belajar matematika pra siklus dibuktikan dengan:



Grafik 1 Hasil Observasi Prasiklus Minat Belajar Matematika

Pada tahap prasiklus, minat belajar matematika peserta didik sudah menunjukkan hasil yang baik dengan rata-rata 75,1%. Namun, tingkat ketuntasan masih rendah, hanya mencapai 25% dengan nilai rata-rata kelas 59. Distribusi hasil angket minat belajar matematika adalah sebagai berikut: 12,5% siswa (3 orang) mendapat skor 20-22, 70,8% siswa (17 orang) mendapat skor 23-25, dan 16,7% siswa (4 orang) mendapat skor 26-28. Tidak ada siswa yang mendapat skor di luar rentang tersebut. Karena hasil minat belajar matematikapeserta didik ini belum mencapai target $\geq 80\%$ dengan kategori sangat baik, penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya dengan menerapkan metode permainan "berburu ubur-ubur" untuk meningkatkan minat peserta didik kelas II dalam belajar matematika.

Siklus I

Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan modul ajar berupa permainan "Berburu Ubur-ubur" untuk pembelajaran matematika penjumlahan di kelas II SD. Peneliti berkoordinasi dengan guru kelas II SDN Blotongan 02, Salatiga untuk memastikan kesesuaian modul dengan kurikulum yang berlaku.

Materi difokuskan pada penjumlahan bilangan hingga 20, disesuaikan dengan kemampuan siswa kelas 2. Permainan "Berburu Ubur-ubur" dirancang sebagai inovasi dalam penerapan PBL. Berbagai instrumen penelitian disiapkan, termasuk alat dokumentasi dan rubrik penilaian untuk mengukur minat peserta didik dalam belajar matematika .

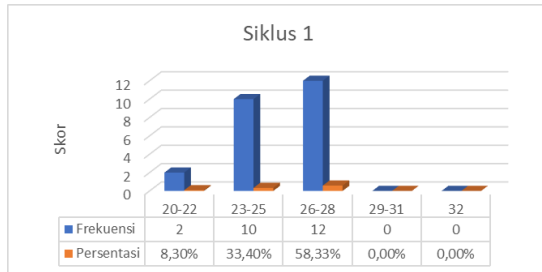
Pelaksanaan pembelajaran berlangsung dalam satu sesi 2 x 35 menit. Dimulai dengan orientasi masalah melalui pertanyaan tentang menghitung buah untuk pesta. Guru kemudian menjelaskan aturan permainan "Berburu Ubur-ubur" yang memiliki tiga tingkat kesulitan. Peserta didik diorganisir untuk belajar melalui permainan ini, di mana mereka secara individu memilih dan menyelesaikan soal penjumlahan dari "ubur-ubur" yang dipilih. Selama fase penyelidikan, guru membimbing peserta didik dalam pemilihan dan pemecahan soal. Kegiatan diakhiri dengan siswa membuat poster sederhana yang menampilkan hasil permainan mereka.

Selama pelaksanaan permainan "Berburu Ubur-ubur", peneliti mengamati peningkatan signifikan dalam antusiasme dan keaktifan

siswa. Terlihat adanya peningkatan minat terhadap pembelajaran matematika, terutama saat pemilihan dan penyelesaian soal. Partisipasi dalam diskusi kelas meningkat, dengan siswa aktif berbagi strategi dan membandingkan metode penyelesaian soal. Permainan ini berhasil menciptakan atmosfer kompetitif yang positif, mendorong siswa untuk lebih giat dalam menyelesaikan soal-soal penjumlahan.

Hasil refleksi menunjukkan dampak positif dari penerapan permainan "Berburu Ubur-ubur". Terjadi peningkatan partisipasi aktif dalam pembelajaran, ditandai dengan antusiasme tinggi peserta didik dalam memilih dan menyelesaikan soal penjumlahan. Peserta didik menunjukkan peningkatan ketekunan dalam menghadapi soal-soal sulit, serta ketertarikan yang lebih besar terhadap konsep penjumlahan, serta interaksi yang lebih positif dengan teman dan guru. Namun dari kemampuan peserta didik dalam menerapkan strategi penyelesaian soal yang belum efektif, kualitas pemahaman konsep penjumlahan juga masih kurang terlihat dari rata-rata ketuntasan pada siklus ini

sebesar 50%. Refleksi ini menjadi dasar untuk penyempurnaan metode pembelajaran pada siklus berikutnya.



Grafik 2 Hasil Observasi Siklus I Minat Belajar Matematika

Setelah penerapan metode baru, hasil tes siklus I menunjukkan peningkatan. Rata-rata minat belajar matematika naik menjadi 78,7% (kategori baik), dengan tingkat ketuntasan 50% dan nilai rata-rata kelas 68. Distribusi skor angket adalah sebagai berikut: 8,3% siswa (2 orang) mendapat skor 20-22, 33,4% siswa (10 orang) mendapat skor 23-25, dan 58,33% siswa (12 orang) mendapat skor 26-28. Tidak ada siswa yang mendapat skor 29-32. Meskipun ada peningkatan, hasil ini masih belum mencapai target $\geq 80\%$ dengan kategori sangat baik, sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Siklus II

Pada siklus II, peneliti dan guru kelas II merevisi modul ajar berdasarkan hasil refleksi siklus I. Fokus perbaikan adalah pada

penyempurnaan metode permainan "Berburu Ubur-ubur" untuk meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap konsep pengurangan. Variasi permainan dikembangkan dengan memodifikasi pada system permainan yang dilakukan secara berkelompok sesuai dengan strategi penyelesaian soal ang dipilih untuk meningkatkan kualitas pemahaman konsep pengurangan.

Pelaksanaan siklus II terbagi menjadi dua pertemuan (2 x 35 menit). Pada pertemuan pertama, dimulai dengan review komprehensif tentang konsep pengurangan, menggunakan contoh-contoh konkret dari kehidupan sehari-hari sesuai dengan profil pelajar yang diharapkan dalam modul. Siswa kemudian dibagi ke dalam kelompok heterogen beranggotakan 3-4 orang, di mana mereka melakukan diskusi mendalam tentang strategi pengurangan yang efektif. Permainan "Berburu Ubur-ubur" yang telah dimodifikasi dilaksanakan, dengan setiap kelompok memilih metode penghitungan (gambar dan stiker, benda konkret, atau garis bilangan) sesuai preferensi mereka. Sesi ini diakhiri dengan presentasi hasil kerja

kelompok, diikuti dengan sesi umpan balik konstruktif dari kelompok lain.

Hasil observasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam partisipasi dan minat peserta didik terhadap pembelajaran matematika, khususnya pengurangan. Peserta didik menunjukkan pemusatan perhatian yang lebih baik, pemahaman lebih mendalam terhadap konsep dan teknik penghitungan, serta peningkatan motivasi. Sikap positif terhadap prestasi meningkat, dengan keyakinan lebih besar dalam menyelesaikan soal. Antusiasme peserta didik juga meningkat, menandakan perubahan positif dalam persepsi terhadap pembelajaran matematika.

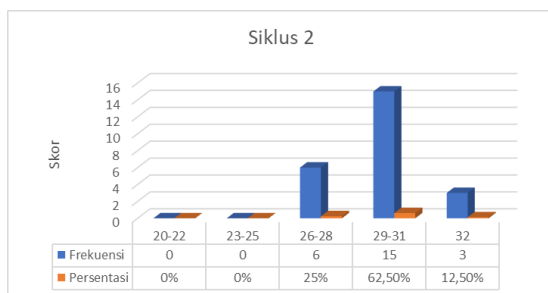
Refleksi akhir siklus II menunjukkan keberhasilan penerapan metode permainan "Berburu Ubur-ubur" dalam meningkatkan minat peserta didik terhadap matematika, khususnya pengurangan. Terjadi peningkatan partisipasi aktif, pemahaman konsep yang lebih mendalam, dan sikap positif terhadap pembelajaran. Rata-rata nilai kognitif meningkat dari 68 (siklus I) menjadi 89 (siklus II), menunjukkan peningkatan signifikan

dari ketuntasan 50% pada siklus sebelumnya.

Keberhasilan ini mencerminkan efektivitas perbaikan yang dilakukan berdasarkan refleksi siklus I, termasuk peningkatan ketekunan siswa dalam menghadapi soal sulit dan penerapan strategi penyelesaian soal yang lebih efektif. Modul ajar yang dikembangkan terbukti efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran, mengatasi kendala yang teridentifikasi pada siklus sebelumnya.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus II, terlihat peningkatan signifikan dalam keaktifan dan minat peserta didik dalam belajar matematika. Peserta didik yang awalnya pasif menjadi lebih aktif dalam bertanya dan berdiskusi dengan teman-teman mereka. Kerja sama tim juga meningkat, dengan peserta didik saling membantu dalam memecahkan soal-soal matematika. Penerapan metode permainan "Berburu Ubur-ubur" terbukti efektif dalam meningkatkan minat peserta didik kelas II SDN Blotongan 02, Salatiga dalam belajar matematika. Peserta didik menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, partisipasi yang lebih aktif, dan pemahaman yang lebih

mendalam terhadap konsep pengurangan.



Grafik 2 Hasil Observasi Siklus II Minat Belajar Matematika

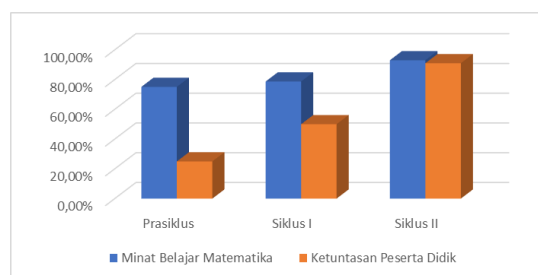
Pada siklus II, terjadi peningkatan signifikan. Rata-rata minat belajar matematika mencapai 93,3% (kategori sangat baik), dengan tingkat ketuntasan 91% dan nilai rata-rata kelas 89. Distribusi skor angket menunjukkan hasil yang lebih baik: tidak ada siswa yang mendapat skor 20-25, 25% siswa (6 orang) mendapat skor 26-28, 62,5% siswa (15 orang) mendapat skor 29-31, dan 12,5% siswa (3 orang) mencapai skor maksimal 32. Hasil ini menunjukkan bahwa target pembelajaran telah tercapai dengan sangat baik.

Hasil data observasi minat peserta didik dalam belajar matematika pada siklus I dan siklus II diperjelas dari presentase setiap siklusnya. Berikut merupakan perbandingan presentase minat belajar matematika per siklus pada prasiklus, siklus , dan siklus II.

Tabel 2 Peningkatan kemampuan minat belajardan ketuntasan peserta didik

Siswa SDN Blotongan 02

Siklus	Aspek minat belajar matematika	
	Minat Belajar Matematika	Ketuntasan Peserta didik
Preasiklus	75,1%	25%
Siklus I	78,7%	50%
Siklus II	93,3%	91%



Grafik 3 Hasil Peningkatan Minat dan Ketuntasan Belajar Matematika

Berdasarkan tabel 2

menunjukkan bahwa Minat peserta didik dalam belajar matematika mengalami peningkatan yakni dari siklus I memperoleh persentase 78,7% kategori baik dengan nilai rata-rata kelas sebanyak 68. Sedangkan untuk hasil siklus II rata-rata minat peserta didik dalam belajar matematika yakni 93,3% kategori sangat baik. Sedangkan untuk rata-rata kelas dengan skor 89. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti pada kelas II SDN Blotongan 02 meningkatkan kemampuan minat belajar matematika peserta didik menggunakan metode game based learning berupa berburu

ubur-ubur terjadi peningkatan mulai dari prasiklus, siklus I dan siklus II. Peserta didik pada prasiklus yang menggunakan model pembelajaran konvensional untuk minat dalam belajar matematika lebih meningkat pada siklus I dan II yakni dengan menggunakan metode permainan berburu ubur-ubur.

Penerapan metode permainan berburu ubur-ubur untuk meningkatkan minat peserta didik dalam belajar matematika di kelas II SDN Blotongan 02, Salatiga menunjukkan perkembangan yang signifikan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, peserta didik masih mengalami kebingungan dalam memahami aturan permainan dan memilih metode penyelesaian soal matematika. Beberapa peserta didik terlihat pasif, tidak ikut berdiskusi, dan ada yang masih asyik sendiri atau berjalan-jalan selama kegiatan berlangsung. Pengelolaan waktu juga menjadi kendala, dimana waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan permainan melebihi alokasi yang telah direncanakan. Peserta didik masih malu-malu untuk mempresentasikan hasil penyelesaian soal mereka terlebih lagi pada siklus I ini dilakukan secara individu.

Namun, pada siklus II terlihat peningkatan yang signifikan. Peserta didik sudah lebih memahami konsep permainan dan mampu menganalisis soal-soal matematika yang diberikan. Mereka mulai aktif menuangkan ide dan solusi bersama dengan kelompok masing-masing. Keaktifan peserta didik meningkat pesat, dengan banyak dari mereka yang sebelumnya diam kini mulai berani mengutarakan pendapat dan terlibat dalam diskusi kelompok. Peserta didik juga mulai berani mempresentasikan hasil penyelesaian soal mereka dan bahkan memberikan tanggapan terhadap presentasi kelompok lain.

Antusiasme peserta didik terhadap metode permainan berburu ubur-ubur juga meningkat pada siklus II. Mereka terlihat bersemangat dalam memilih level ubur-ubur dan berlomba untuk menyelesaikan soal-soal matematika dengan metode yang telah mereka pilih. Peserta didik juga mulai dapat mengatur waktu dan strategi dengan lebih baik, sehingga permainan dapat diselesaikan sesuai dengan alokasi waktu yang ditentukan.

Meskipun demikian, masih terdapat beberapa kelemahan dalam penerapan metode ini. Suasana kelas

terkadang kurang terkontrol karena beberapa peserta didik berjalan kesana-kemari untuk melihat hasil pekerjaan teman lainnya. Selain itu, pada awal siklus I, banyak peserta didik yang masih kebingungan dan sering bertanya kepada guru atau peneliti tentang apa yang harus mereka lakukan, yang berdampak pada manajemen waktu penyelesaian soal. Secara keseluruhan, penerapan metode permainan berburu ubur-ubur berhasil meningkatkan keaktifan dan minat peserta didik dalam belajar matematika. Perubahan positif ini terlihat dari siklus I ke siklus II, dimana peserta didik menjadi lebih antusias, aktif berdiskusi, dan mampu menerapkan konsep matematika dalam konteks permainan yang menyenangkan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa studi terdahulu, seperti yang dilakukan oleh (Fauzi et al., 2023; Sholikha et al., 2023; Zulfah, 2023). Kesimpulan dari penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa pendekatan berbasis metode game based learning efektif dalam meningkatkan minat peserta didik terhadap mata pelajaran matematika. Dalam studi ini, penggunaan metode game based learning "berburu ubur-

ubur" terbukti lebih menarik bagi siswa dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional yang diterapkan pada prasiklus. Metode ini berhasil mendorong siswa untuk lebih aktif dalam bertanya dan berdiskusi kelompok. Siswa juga dilibatkan dalam proses pemilihan metode penyelesaian soal melalui diskusi kelompok. Keunggulan penelitian ini dibandingkan dengan studi-studi sebelumnya terletak pada cakupan hasil yang lebih luas. Selain meningkatkan minat belajar matematika, penelitian ini juga berhasil meningkatkan hasil tes kognitif siswa dan nilai rata-rata kelas. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan karena fokusnya yang hanya pada aspek kognitif dalam konteks Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan dengan memasukkan aspek afektif dan psikomotor dalam pengukuran minat belajar. Pendekatan yang lebih komprehensif ini akan memungkinkan eksplorasi dan analisis yang lebih mendalam terhadap dampak metode pembelajaran yang diterapkan.

E. Kesimpulan

Penerapan metode permainan berburu ubur-ubur untuk meningkatkan minat belajar matematika peserta didik kelas II SDN Blotongan 02 Salatiga terbukti efektif. Hal ini terlihat dari peningkatan signifikan pada minat belajar dan hasil tes kognitif peserta didik dari prasiklus hingga siklus II. Pada prasiklus, rata-rata minat belajar matematika peserta didik sebesar 75,1% dengan nilai rata-rata kelas 59. Siklus I menunjukkan peningkatan menjadi 78,7% untuk minat belajar dengan nilai rata-rata kelas 68. Peningkatan yang lebih signifikan terlihat pada siklus II, dimana rata-rata minat belajar matematika mencapai 93,3% dengan nilai rata-rata kelas 89. Selain meningkatkan minat belajar, metode ini juga berhasil meningkatkan ketuntasan belajar peserta didik. Ketuntasan meningkat dari 25% pada prasiklus, menjadi 50% pada siklus I, dan mencapai 91% pada siklus II.

Penerapan metode permainan berburu ubur-ubur juga berhasil meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran, mendorong partisipasi dalam diskusi kelompok, dan meningkatkan kemampuan presentasi. Peserta didik menunjukkan antusiasme yang lebih

tinggi dan pemahaman yang lebih mendalam terhadap konsep matematika yang diajarkan. Meskipun terdapat beberapa tantangan dalam penerapannya, seperti pengelolaan waktu dan kontrol kelas pada awal implementasi, metode ini terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan minat belajar matematika peserta didik secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., & Hartatik, S. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 4(2), 209–216. <https://doi.org/10.30651/must.v4i2.3035>
- Aprijal, Alfian, & Syarifudin. (2020). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Sungai Salak Kecamatan Tempuling. *MITRA PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 6(1), 76–91. <https://doi.org/10.46963/mpgmi.v6i1.125>
- Djamarah, S. B. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fatimah, O. L., Fathani, A. H., & Awae, W. (2024). ANALISIS PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA MELALUI

- PENERAPAN MODEL GAME-BASED LEARNING. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 73–83.
- Fauzi, D. S. N., Lestari, S., & Kusmiati. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Permainan “Jellyfish Hunt” dengan Menerapkan Model Pembelajaran Cooperative Learning Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Candirejo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(02), 1416–1425.
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis Minat Belajar pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 4(1), 6–11. Retrieved from https://books.google.co.id/books?id=jHGNDwAAQBAJ&pg=PA3&hl=id&source=gbs_toc_r&cad=3#v=onepage&q&f=false
- Haqiqi, N., & Permadi, B. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Tema I Subtema I Di Mi The Noor. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 164–172. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.274>
- Kemendikbud. (2014). Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. In *Peraturan menteri pendidikan* (Vol. 53). Retrieved from <https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/Permenidikbud Nomor 103 Tahun 2014>
- Kherrmarinah. (2021). Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Inspiratif. In A. H. Prasetyo (Ed.), *Jurnal Ilmu Pendidikan* (Vol. 7). Indramayu: Penerbit Adab.
- Khusniah, Z., Linguistika, Y., & Ahdhianto, E. (2022). ANALISIS PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL GAME-BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI PECAHAN KELAS V SDN PW 01. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11, 613–622. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33578/jpkip.v11i2.8808>
- Lefumonay, S. (2022). Penerapan Model Games Based Learning dengan Menggunakan Media Puzzle dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Materi Pecahan.
- Muliani, R. D., & Arusman. (2022). Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133–139. <https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684>
- Prasetyo, A. M. (2018). Peningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V Menggunakan Permainan Ular Tangga. *Besic Education*, 7(42), 4.191-4.201.
- Priyaningsih, S., & Suyono. (2020). Penerapan Metode Permainan untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa SMP. *Prisma*, 9(2), 146–153. <https://doi.org/10.35194/jp.v9i2.1069>
- Putri, B. B. A., Muslim, A., & Bintaro, T. Y. (2019). Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V di SD Negeri 4 Gumiwang. *Jurnal*

Educatio FKIP UNMA, 5(2), 68–74.

<https://doi.org/10.31949/educatio.v5i2.14>

Sholikha, D. F., Akhwani, & Marwati, S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Siswa di SDN Kedungturi. *National Conerence or Ummah*, 01, 223–229.

Sulthoniyah, I., Afianah, V. N., Afifah, K. R., & Lailiyah, S. (2022). Efektivitas Model Hybrid Learning dan Blended Learning terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2466–2476.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2379>

Yanti, N. F., & Sumianto. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang Menghambat Minat Belajar Dimasa Pandemi Covid-19 pada Siswa SDN 008 Salo. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 608–614.

Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(1), 11.
<https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5>