

Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma'arif Cekok

Alifah Ulfiatul Isnawati¹

Sofwan Hadi²

(Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo)

alifahulfiatulisnawati@gmail.com ¹

Abstrak

Penelitian ini mengkaji tentang minat belajar siswa. Latar belakang masalah dari penelitian ini adalah kurangnya minat belajar dan penggunaan metode yang kurang sesuai dalam pembelajaran yang mengakibatkan siswa kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran matematika. Minat belajar sangat penting karena dapat memicu tingkat keberhasilan belajar seorang siswa. Tujuan dari penelitian ini mendeskripsikan tentang: 1) mengetahui aktivitas siswa saat pembelajaran matematika menggunakan Gamifikasi, 2) mengetahui pengelolaan pembelajaran yang dilakukan guru saat melaksanakan pembelajaran matematika, 3) mengetahui peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan Gamifikasi. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan secara daring. Dari analisis, diperoleh kesimpulan bahwa: 1) aktivitas belajar siswa setelah menggunakan Gamifikasi menunjukkan adanya peningkatan, dilihat dari siswa yang mulai aktif bertanya, dan lebih bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, 2) pengelolaan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan Gamifikasi dalam pembelajaran daring diberikan melalui link *Match Up game* dan dilakukan pemantauan secara bertahap, 3) minat belajar mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 9,1%, siklus II sebesar 13,6%, dan siklus III sebesar 90,9%. Dari data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada setiap siklus.

Kata kunci: Gamifikasi; Minat Belajar; Aktivitas Belajar; Matematika

PENDAHULUAN

Iklim belajar yang kondusif merupakan faktor pendukung yang memberikan daya tarik tersendiri bagi proses belajar mengajar, sebaliknya jika iklim belajar yang kurang menyenangkan dapat menimbulkan jenuh dan bosan (Harsanto, 2007). Apalagi mata pelajaran yang dipelajari termasuk kategori sulit, seperti matematika. Maka guru perlu melakukan pengelolaan kelas agar siswa berminat untuk mengikuti pembelajaran di kelas.

Proses belajar mengajar akan berjalan lancar jika disertai dengan minat. Minat siswa dapat dibangkitkan melalui cara sebagai berikut: membangkitkan adanya sebuah kebutuhan, menghubungkan dengan persoalan yang telah terjadi, memberikan kesempatan untuk memperoleh hasil yang baik, menggunakan berbagai macam bentuk dalam kegiatan mengajar, (Sardiman, 2009).

Penelitian yang dilakukan oleh Heppy Laili Mukarromah (2017) dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar IPS Pokok Bahasan Kegiatan Ekonomi Melalui Metode *Role Playing* pada Siswa Kelas IV SDN Kepatihan Kecamatan Ponorogo Kabupaten Ponorogo Tahun Pelajaran 2016/2017". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Role Playing* sangat signifikan. Pada siklus I hasil belajar menunjukkan presentase 18,75%, sedangkan siklus belajar II menunjukkan presentase 62,5%, dan siklus III dengan 100%. Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan sekarang; memiliki persamaan pembahasan yaitu sama-sama menggunakan metode dan sama-sama menggunakan penelitian tindakan kelas. Sedangkan perbedaannya adalah terletak pada penelitian dahulu yang dilakukan pada mata pelajaran IPS, sedangkan penelitian sekarang dilakukan pada mata pelajaran Matematika.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Arifin Dwi Saputra (2020) dengan judul "Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Tema 6 dengan Menggunakan Metode Kooperatif Tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) Kelas V SDN 1 Sumberagung", hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan dalam setiap siklus. Pada siklus pertama presentase aktivitas siswa yang memenuhi KKM adalah 56%, dan untuk siklus kedua mengalami peningkatan sebesar 78%. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah sama-sama menggunakan metode dalam pembelajaran dan sama-sama menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian terdahulu digunakan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, dan penelitian sekarang digunakan untuk meningkatkan minat belajar.

Sedangkan dalam penelitian Novi Audria (2021) dengan judul "Strategi Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Sistem Pembelajaran dalam Jaringan Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar", hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi yang digunakan guru untuk membangkitkan minat belajar siswa dalam sistem pembelajaran jaringan pada masa pandemi Covid-19 menunjukkan adanya peningkatan. Dengan penerapan strategi pembelajaran, siswa lebih tertarik dan senang dalam mengikuti pembelajaran secara daring. Persamaan yang ada dalam penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah sama-sama untuk meningkatkan minat belajar dan dilakukan secara daring. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian terdahulu menggunakan pendekatan kualitatif, sedangkan penelitian sekarang menggunakan penelitian tindakan kelas.

Berdasarkan dari kajian literatur, dapat disimpulkan bahwa belum ada penelitian untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan gamifikasi. Oleh sebab itu,

penelitian ini akan mengkaji lebih dalam dengan menggunakan *Match Up game*, yaitu *game online* yang bisa diakses dari *Wordwall* secara gratis, dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui pembelajaran daring.

Pada pembelajaran matematika saat ini, terdapat kenyataan bahwa pembelajaran belum berjalan sesuai harapan. Hal yang sering dijumpai saat ini adalah kurangnya minat matematis siswa di lapangan dikarenakan terdapat faktor yang mempengaruhi, antara lain model, strategi, metode, maupun media pembelajaran yang kurang menarik perhatian dari siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, masalah terbesar saat ini terletak pada situasi dan kondisi yang mengharuskan siswa untuk melakukan kegiatan belajar mengajar di rumah dikarenakan terjadinya pandemi COVID-19 yang mewabah di seluruh belahan dunia, termasuk Indonesia. Sehingga mengharuskan kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring atau pembelajaran *online*.

Pembelajaran *online* tersebut seharusnya membuat seluruh elemen pendidikan lebih memahami teknologi untuk mempermudah kegiatan pembelajaran secara daring. Namun karena kurangnya kesiapan dalam menghadapi peristiwa tersebut, sarana dan prasarana malah menimbulkan dampak negatif, salah satunya adalah kurangnya interaksi guru dan siswa karena alat komunikasi yang dimiliki oleh siswa kurang memadai. Kebutuhan kuota internet juga meningkat sehingga memberikan dampak negatif bagi orang tua yang kurang mampu dan siswa merasakan bosan dalam mengerjakan tugas (Wiryanto, 2020).

Beberapa siswa juga berpendapat bahwa pembelajaran matematika di kelas saja sudah sulit, apalagi harus dengan pembelajaran jarak jauh, maka mereka merasa lebih kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan. Pembelajaran daring ini membuat siswa memerlukan adaptasi baru yang dapat mempengaruhi daya serap belajarnya. Siswa pun merasa jenuh ketika pembelajaran dilakukan dengan jarak jauh karena tidak dapat berinteraksi dengan teman-temannya di sekolah.

Solusi yang ditawarkan oleh peneliti untuk meminimalisir dampak dari pembelajaran matematika *online* adalah dengan penggunaan metode pembelajaran *online* yang dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran matematika. Salah satu jenis media yang cocok untuk pembelajaran daring adalah penerapan gamifikasi dalam pembelajaran daring. Gamifikasi adalah proses pendekatan pembelajaran dengan menggunakan elemen-elemen dalam sebuah *game* atau *video game* dengan tujuan memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, media juga dapat menangkap hal yang menarik bagi siswa dan menginspirasinya untuk terus melakukan pembelajaran (Jusuf, 2016). Pembelajaran berbasis permainan ini membuat siswa merasa bahwa kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Gamifikasi melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status (Slavin, 2008). Aktivitas belajar siswa dengan permainan yang dirancang dalam gamifikasi memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks, juga menumbuhkan siswa untuk berpikir kritis, tanggung jawab, kerjasama, dan persaingan sehat. Penerapan gamifikasi akan menambah anak-anak untuk lebih senang belajar. Mereka dapat bermain dan belajar dalam waktu yang sama dan dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Sehingga guru lebih mudah dalam mengamati aktivitas serta minat belajar siswa melalui papan skor dan antusias siswa saat bermain *game* tersebut.

Dari banyaknya model *game online* yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran matematika salah satunya adalah *Match Up game*. *Match Up game* menjadi salah satu cara yang dapat digunakan pada pembelajaran matematika untuk meningkatkan minat belajar siswa karena siswa dapat belajar sambil bermain. Dengan adanya model pembelajaran ini diharapkan siswa tidak merasa takut dan bosan terhadap pembelajaran matematika. Siswa akan menganggap pelajaran matematika itu menyenangkan sehingga mereka dapat mengikuti pembelajaran matematika dengan baik.

TINJAUAN PUSTAKA

Minat Belajar

Minat belajar terdiri dari kata minat dan belajar. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), minat memiliki arti kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Sedangkan menurut R. Gagne, belajar adalah sebuah proses dimana suatu organism berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman (Susanto, 2013). Istilah minat secara terminologi merupakan aspek kepribadian dengan menggambarkan adanya kemauan. Slameto mengemukakan bahwa minat adalah rasa suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh (Priansa, 2014).

Minat belajar adalah aspek psikologis seseorang yang memiliki gejala seperti gairah, keinginan, semangat, perasaan, suka untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengalaman, dengan kata lain, minat belajar adalah perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang terhadap proses belajar yang dijalannya dan yang kemudian ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi dan keaktifan dan proses belajar mengajar.

Menurut Lin dan Huang, minat merupakan suatu rasa lebih suka, ketertarikan, perhatian, fokus, kekuatan, usaha, pengetahuan, keterampilan perilaku, dan hasil interaksi seorang individe dengan kegiatan tertentu (Nurhasanah, 2016). Minat sering dihubungkan dengan ketertarikan atau keinginan terhadap sesuatu yang datang dari dalam diri seseorang tanpa adanya paksaan dari luar. Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan tersebut (Syahputra, 2020). Ketertarikan untuk belajar diartikan apabila seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran maka ia akan memiliki perasaan ketertarikan terhadap pelajaran tersebut. Ia akan rajin belajar dan terus memahami ilmu yang memiliki kaitan dengan bidang tersebut, ia akan mengikuti pembelajaran tersebut dengan rasa senang dan antusias.

Pengelolaan Kelas

Menurut Suharsimi Arikunto (2002), manajemen atau pengelolaan adalah pengaturan atau penataan suatu kegiatan. Sedangkan pengertian kelas menurutnya adalah sekelompok siswa yang menerima pelajaran dalam waktu yang sama dari seorang guru. Jadi kelas yang dimaksud oleh Suharsimi Arikunto disini adalah kelas dengan sistem pengajaran klasikal secara tradisional. Menurut pengertian umum, kelas sendiri dapat dibedakan menjadi dua pandangan, dari segi siswa dan segi fisik.

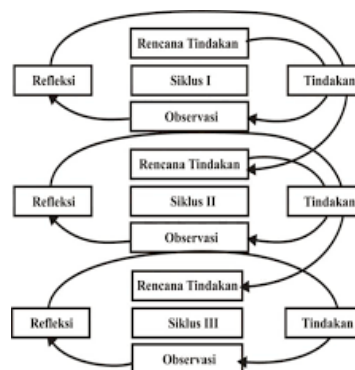
Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar berasal dari kata aktivitas dan belajar. Aktivitas merupakan prinsip yang sangat penting dalam pembelajaran. Aktivitas harus dilakukan oleh siswa sebagai suatu usaha untuk meningkatkan hasil belajar. Sardiman mengemukakan bahwa belajar adalah berbuat, berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan sebuah kegiatan. Tidak ada belajar jika tidak melakukan aktivitas. Aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik dan mental. Berdasarkan pendapat Sadirman, dapat diartikan bahwa kedua aktivitas tersebut saling berkaitan dalam sebuah kegiatan. Dengan kata lain, keberhasilan seseorang dalam aktivitas belajar yang optimal tidak hanya ditentukan oleh kemampuan kecerdasannya, tetapi juga melibatkan fisik dan mental secara bersamaan (Riyanti, 2012).

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas, yaitu suatu pencermatan terhadap kegiatan pembelajaran yang berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan. Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk meningkatkan kualitas peran dan tanggung jawab seorang pendidik dalam pengelolaan pembelajaran. Tahap penelitian tindakan kelas ada 4, yakni: objek tindakan kelas, setting subjek tindakan kelas, variabel yang diamati, dan prosedur pelaksanaan penelitian tindakan kelas.

Peneliti mengambil jenis penelitian menggunakan PTK teknikal yang bersifat kolaboratif antara peneliti profesional yang mengajarkan keahlian teknis dan guru yang berfokus pada perbaikan praktik pengajaran (Saefudin, 2012).



Gambar 1 Alur Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis & Mc Tagart

Berdasarkan gambar PTK model tersebut, prosedur penelitian ini melalui tahapan sebagai berikut :

Perencanaan

Perencanaan merupakan persiapan yang dilakukan berkaitan dengan PTK yang dipelopori seperti penetapan tindakan, pelaksanaan tes diagnostik untuk menspesifikasi masalah, pembuatan skenario pembelajaran, pengadaan alat-alat untuk mengimplementasikan PTK, dan lain-lain yang diterapkan (Basuki, 2010).

Dalam tahap ini dilakukan beberapa persiapan, yakni membuat skenario pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Match Up Game*, membuat video mengenai materi, membuat Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP), mempersiapkan kriteria keberhasilan tindakan, membuat alat evaluasi berupa soal untuk melihat sejauh mana hasil belajar siswa, membuat angket minat untuk mengetahui sejauh mana ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran matematika.

Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini peneliti melakukan tindakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dirancang dan mengacu pada model *Match Up Game* dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Dalam RPP sendiri terdapat kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Observasi

Kegiatan ini dilakukan selama proses tindakan berlangsung. Pengamatan mencakup aktifitas, mengamati minat masing-masing individu terhadap pelajaran matematika. Kegiatan-kegiatan yang dinilai selama observasi adalah aspek aktifitas siswa yang berupa penilaian kegiatan siswa selama mengikuti proses belajar mengajar, aspek kinerja siswa dalam mengerjakan tugas individu, serta aspek minat masing-masing individu terhadap pembelajaran matematika.

Refleksi

Refleksi adalah kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang telah terjadi. Pada tahap refleksi ini, dari semua data dan hasil yang telah diperoleh dari berbagai sumber akan dianalisis untuk mengetahui minat siswa terhadap pelajaran matematika melalui rata-rata dari hasil belajar siswa. Hasil refleksi ini akan digunakan untuk merencanakan tindakan yang lebih efektif pada siklus selanjutnya.

Subyek dari pelaku PTK ini adalah mahasiswa atau peneliti, sedangkan subyek penerima PTK adalah siswa MI Ma'arif Cekok Babadan Ponorogo. Alasan saya memilih kelas II karena saya telah melihat secara langsung bahwa minat belajar siswa kelas II masih banyak yang kurang, sehingga peneliti ingin memperbaiki situasi tersebut dengan pembelajaran yang lebih efektif.

Pengumpulan data yang dilakukan melalui observasi terstruktur, wawancara dengan siswa, penyebaran angket, dan dokumentasi. Sedangkan analisa data yang dilakukan secara deskriptif, yaitu menggambarkan data dengan menggunakan kalimat untuk memperoleh keterangan yang jelas. Urutan kegiatan penelitian mencakup perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

HASIL PENELITIAN

Dalam setiap siklus kegiatan pembelajaran berbasis PTK, terdapat empat tahapan yang harus dilakukan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Analisis data sebagai hasil penelitian meliputi minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan gamifikasi disajikan 3 siklus sebagai berikut:

Siklus I

Dalam kegiatan pembelajaran siklus I, kegiatan yang dilakukan adalah perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan telah diperoleh data minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan gamifikasi. Hasil penelitian siklus I dapat dilihat sebagaimana berikut:

Tabel 1 Hasil Minat Belajar Siklus I

Minat	Jumlah Siswa	Presentase
Sangat Tinggi	2	9,1%
Tinggi	11	50%
Sedang	9	40,9%
Rendah	-	0%

Dalam pembelajaran matematika pada siklus I, siswa yang minatnya sangat tinggi berjumlah 2 siswa dengan presentase 9,1%, siswa yang minatnya tinggi 11 siswa dengan presentase 50%, dan siswa minat sedang berjumlah 9 siswa dengan presentase 40,9%. Hal ini membuktikan bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika masih belum maksimal sehingga perlu mengadakan kegiatan pembelajaran untuk siklus II.

Siklus II

Dalam kegiatan pembelajaran siklus II, kegiatan yang dilakukan adalah perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Berdasarkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan telah diperoleh data minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan gamifikasi. Adapun hasil penelitian siklus II dapat dilihat sebagaimana berikut:

Tabel 2 Hasil Minat Siklus II

Minat	Jumlah Siswa	Presentase
Sangat Tinggi	3	13,6%
Tinggi	19	86,4%
Sedang	-	0%
Rendah	-	0%

Dalam proses pembelajaran siklus II ini, hasil pembelajaran peserta didik sudah mengalami peningkatan. Hal tersebut dilihat dari jumlah siswa yang minatnya sangat tinggi berjumlah 3 orang dengan presentase 13,6%, siswa minat tinggi berjumlah 19 orang dengan presentase 86,4%, dan siswa yang memiliki minat sedang dan rendah memiliki presentase 0%. Pada siklus II ini minat belajar sudah dikatakan cukup bagus, meskipun tidak terdapat lagi siswa yang menunjukkan minat sedang. Akan tetapi, siswa yang menunjukkan minat sangat tinggi masih tergolong sedikit. Maka dalam proses pembelajaran diperlukan siklus berikutnya untuk memperoleh hasil sesuai dengan apa yang diharapkan dan tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan baik.

Siklus III

Dalam kegiatan pembelajaran siklus III, kegiatan yang dilakukan adalah perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Berdasarkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan telah diperoleh data minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika

dengan menggunakan gamifikasi. Hasil penelitian siklus III dapat dilihat sebagaimana berikut:

Tabel 3 Hasil Minat Siklus III

Minat	Jumlah Siswa	Presentase
Sangat Tinggi	20	90,9%
Tinggi	2	9,1%
Sedang	-	0%
Rendah	-	0%

Pada hasil terakhir diklus III proses pembelajaran berjalan dengan baik, minat belajarpun sudah maksimal sesuai yang diharapkan. Siswa yang sangat minat berjumlah 20 orang dengan presentase 90,9% dan siswa yang minat tinggi 2 orang dengan presentase 9,1%. Dan siswa yang memiliki minat sedang dan rendah 0%. Dari hasil siklus III ini dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan sudah berhasil dan menunjukkan hasil yang maksimal.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti sebelum menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran, ditemukan berbagai kendala dalam proses pelaksanaan pembelajaran matematika di kelas II B MI Ma'arif Cekok, diantaranya adalah kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran matematika, siswa kurang berperan aktif selama proses pembelajaran, mudah merasa bosan saat mengikuti pembelajaran, dan pembelajaran yang dilakukan terlalu monoton. Hal tersebut terjadi karena kurangnya pemahaman guru terhadap pengelolaan pembelajaran.

Permainan adalah alat utama bagi perkembangan sosial anak (Bacty, 2013). Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya dari yang belum dikenal sampai apa yang sudah diketahuinya (Semiawan, 2008). Setiap permainan harus memiliki empat komponen utama, yakni 1) adanya permainan, 2) adanya lingkungan untuk berinteraksi, 3) terdapat peraturan dalam permainan, 4) adanya tujuan tertentu yang ingin dicapai (Sadiman, 2009).

Dalam pemecahan masalah matematika dengan metode permainan dapat merangsang siswa untuk memecahkan masalah dan tanpa disadari siswa telah belajar matematika. Hal ini dikarenakan permainan adalah hal yang menyenangkan bagi anak usia kelas II. Materi akan diserap dengan baik jika disampaikan melalui permainan, dan aktivitas belajar juga diwarnai dengan berbagai aktivitas yang mendidik.

Penelitian ini dilakukan sebanyak 3 siklus dan setiap siklus dilakukan 1 kali dalam seminggu. Hal ini dilakukan untuk memperbaiki dan mencapai hasil yang maksimal sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa sebelum menggunakan gamifikasi masih dikatakan kurang. Banyak dari siswa yang cenderung diam dan kurang berminat untuk mengikuti pembelajaran matematika. Sehingga setelah pembelajaran dimulai masih ada beberapa yang terlambat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Peristiwa ini terjadi karena belum adanya pemahaman guru terhadap pengelolaan pembelajaran, sehingga pembelajaran masih dilakukan secara konvensional.

Pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan daring. Pada siklus I, peneliti melakukan pengembangan *game online* yang dibuat pada laman *wardwall*. *Wardwall* adalah aplikasi berbasis internet yang digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan (*Match Up game*), memasang pasangan, acak kata, pencarian kata, dan mengelompokkan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *Match Up game* untuk dijadikan media dalam pembelajaran. *Match Up game* merupakan sebuah *game online* yang cara memainkannya dengan mencocokkan gambar. Gambar berisi soal dan jawaban matematika mengenai materi Satuan Berat. Siswa dapat memainkannya lewat link dalam group *WhatsApp* yang telah dibagikan oleh guru saat pembelajaran berlangsung. Permainan ini mempermudah guru untuk melakukan proses pembelajaran karena guru hanya melakukan pemantauan mengenai hasil dan antusias siswa terhadap *Match Up game*. Selain itu, siswa juga dapat melihat hasil skor yang didapat dari hasil *game* dengan fitur-fitur yang terdapat di dalam *game* tersebut.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas sudah terlaksana sesuai dengan perencanaan yang telah disiapkan sebelumnya. Akan tetapi, masih kurang maksimal karena masih terdapat kendala. Kelemahan yang diperoleh dari siklus I dengan penerapan gamifikasi yaitu kurangnya pemahaman siswa terhadap cara memainkan *Match Up game* yang mengakibatkan skor atau nilai yang diperoleh dalam permainan masih banyak yang rendah. Peneliti melakukan perbaikan terhadap masalah yang terdapat pada siklus I agar pelaksanaan pembelajaran dengan gamifikasi pada siklus II dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.

Perbaikan yang dilakukan pada siklus II adalah dengan memberikan pemahaman kepada siswa mengenai *Match Up game* sebelum membagikan *link* dalam group *WhatsApp*. Peneliti menanyakan kepada siswa mengenai kendala-kendala yang dialami sebelum memainkan *game* tersebut sehingga siswa tidak mengalami kebingungan dalam memainkannya. Konsep-konsep yang sebelumnya masih belum dipahami oleh siswa dalam tahap siklus II ini dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Dalam pelaksanaan gamifikasi siklus II, peneliti memberikan materi Satuan Panjang. Peneliti juga melakukan pemantauan terhadap aktivitas siswa dalam *Match Up game* dan memberikan motivasi terhadap siswa yang belum menyelesaikan permainannya. Kendala-kendala yang dialami oleh siswa juga telah diminimalisir melalui siklus II ini, sehingga masalah yang akan dihadapi pada siklus III tidak terlalu banyak.

Setelah mengetahui kendala-kendala yang terjadi dalam siklus I dan II, peneliti melakukan perbaikan gamifikasi final pada siklus III dengan memberikan waktu dalam memainkan *Match Up game*, sehingga siswa dapat berkompetisi, bermain, dan belajar dalam waktu yang sama. Peneliti memberikan waktu selama 5 menit dengan materi Satuan Waktu dan dilaksanakan saat pembelajaran berlangsung. Awalnya, peneliti juga akan membagikan *link game* setelah proses penyampaian materi. Siswa akan merebutkan posisi pertama dalam permainan dengan pengerjaan soal *game* yang telah selesai terlebih dahulu dengan nilai tertinggi. Peneliti juga tetap melakukan pemantauan terhadap aktivitas siswa melalui *game* tersebut. Bagi siswa yang telah selesai paling awal dengan skor tertinggi, maka akan diberikan *reward* sebagai bentuk penghargaan kepada siswa.

Proses pelaksanaan penelitian ini mendapatkan hasil kegiatan permainan *Match Up game* dalam mata pelajaran matematika melalui penerapan gamifikasi untuk meningkatkan

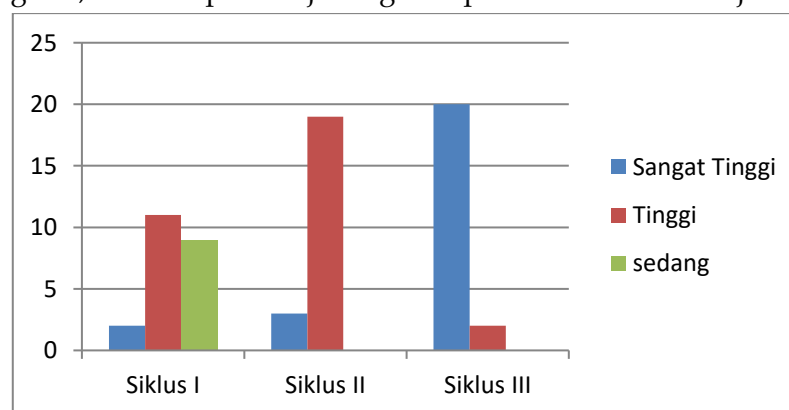
minat belajar siswa kelas II MI Ma'arif Cekok memperoleh hasil yang memuaskan dan sesuai dengan yang telah diharapkan oleh peneliti, baik dari hasil *Match Up game* maupun minat belajar siswa. Adapun perbandingan hasil penelitian dalam 3 siklus adalah sebagai berikut:

Tabel 4 Komparasi Hasil Penelitian Minat Belajar Siklus I-III

Minat	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
	F	%	F	%	F	%
Sangat tinggi	2	9,1%	3	13,6%	20	90,9%
Tinggi	11	50%	19	86,4%	2	9,1%
Sedang	9	40,9%	0	0%	0	0%
Rendah	0	0%	0	0%	0	0%

Dapat dilihat dari tabel diatas bahwa minat belajar siswa dengan gamifikasi ada peningkatan dari siklus I sampai siklus III dalam Penelitian Tindakan Kelas ini sudah dikatakan sangat memuaskan. Dari hasil Penelitian Tindakan Kelas ini dapat diketahui bahwa dari 22 siswa, diperoleh 2 siswa yang mempunyai minat tinggi dengan presentase 9,1%. Sedangkan 20 siswa lainnya mempunyai minat sangat tinggi dengan presentase 90,9%.

Dengan adanya kemampuan masalah matematika yang dilakukan siswa kelas II B MI Ma'arif Cekok pada mata pelajaran matematika dapat digunakan sebagai acuan pemecahan masalah matematika dalam kehidupan sehari-hari. Dengan kemampuan tersebut, siswa akan belajar untuk berpikir bagaimana untuk mencari solusi yang akan diambil jika menghadapi masalah matematika dalam kehidupan sehari-hari. Adapun jika disajikan dalam bentuk diagram, maka dapat disajikan grafik perolehan minat belajar sebagai berikut:



Gambar 2 Diagram Hasil Komparasi Minat Belajar Siklus I-III

Dalam setiap siklus menunjukkan adanya peningkatan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar pada siswa kelas II B MI Ma'arif Cekok. Hal ini dapat mengembangkan kreatifitas siswa serta menjadikan siswa lebih berani dalam menghadapi permasalahan.

Aktivitas belajar siswa pada pembelajaran matematika dengan menggunakan gamifikasi di MI Ma'arif Cekok mengalami peningkatan yang signifikan setelah dilakukan

adanya pengelolaan pembelajaran. Terbukti dengan siswa yang menunjukkan keaktifan dalam setiap siklus sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

Pengelolaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru setelah menggunakan gamifikasi dapat menumbuhkan suasana kelas menjadi lebih kondusif dibanding sebelum menggunakan gamifikasi. Siswa lebih cenderung lebih aktif dan antusias menjadi lebih tinggi. Hal ini dibuktikan dengan hasil permainan *Match Up game* yang menunjukkan peningkatan, baik dari nilai maupun ketepatan dalam mengerjakan. Dalam pembelajaran daring siswa juga aktif bertanya dan mengikuti pembelajaran dengan baik.

Sebelum penggunaan gamifikasi, pembelajaran yang dilakukan cenderung monoton dan membuat siswa bosan. Setelah peneliti menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran, mampu meningkatkan minat belajar siswa terhadap matematika. Terbukti dengan adanya kenaikan pada setiap siklus. Siswa yang memiliki minat sangat tinggi pada siklus I berjumlah 2 siswa dengan presentase 9,1%, siklus II berjumlah 3 siswa dengan presentase 13,6%, dan siklus III berjumlah 20 siswa dengan presentase 90,9%. Artinya, penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas mengenai minat belajar siswa pada pembelajaran matematika dengan menggunakan gamifikasi pada kelas II MI Ma'arif Cekok dapat ditarik kesimpulan bahwa aktivitas belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan, siswa menjadi lebih aktif bertanya, memerhatikan kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung, dan lebih bersemangat mengikuti proses kegiatan pembelajaran.

Pengelolaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai, misalnya dengan menggunakan media gamifikasi dalam pembelajaran daring. Gamifikasi ini diberikan melalui link yang dibagikan dalam group. Sehingga siswa akan berfokus pada gamifikasi tanpa adanya gangguan. Siswa akan diarahkan untuk bermain dalam gamifikasi, dan guru melakukan pemantauan terhadap aktivitas siswa melalui *game* tersebut. Guru juga akan memberikan motivasi dan semangat kepada siswa yang mendapatkan masalah dalam menyelesaikan permainan.

Setelah peneliti menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran, mampu meningkatkan minat belajar siswa terhadap matematika. Terbukti dengan adanya kenaikan pada setiap siklus. Siswa yang memiliki minat sangat tinggi pada siklus I berjumlah 2 siswa dengan presentase 9,1%, siklus II berjumlah 3 siswa dengan presentase 13,6%, dan siklus III berjumlah 20 siswa dengan presentase 90,9%. Artinya, penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika.

**AFTAR PUSTAKA**

- Audria, Novi. *Skripsi : Strategi Guru dalam Membangkitkan Minat Belajar Siswa pada Sistem Pembelajaran dalam Jaringan Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar*. Jambi: Universitas Jambi, 2021.
- Bacty, J. J. (2013). *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana.
- Basuki. (2010). *Cara Mudah Melaksanakan PTK Dalam Kegiatan Pembelajaran*. Pustaka Felicha.
- Hidayatullah. (2018). *Penelitian Tindakan Kelas*. LKP Setia Budhi.
- Jusuf, Heni. "Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran." *Jurnal TICOM*, 1, 5 (2016).
- Mukarromah, Heppy Laili. *Skripsi : Peningkatan Hasil Belajar IPS Pokok Bahasan Kegiatan Ekonomi Melalui Metode Role Playing Pada Siswa Kelas IV SDN Kepatihan Kecamatan Ponorogo Kabupaten Ponorogo Tahun Pelajaran 2016/2017*. Ponorogo: IAIN Ponorogo, 2016.
- Pamawi, A. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Penerbit Deepublish (Grup Penerbitan CV Budi Utama).
- Radno, Harsanto. *Pengelolaan Kelas yang Dinamis*. Yogyakarta: Kanisius, 2007.
- Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009.
- Sadirman, dkk., A. S. (2009). *Media Pendidikan*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Saputra, Arifin Dwi. *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Tema 6 dengan Menggunakan Metode Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) Kelas V SDN 1 Sumberagung*. Lampung: IAIN Metro Lampung, 2020.
- Saefudin, M. A. (2012). *Meningkatkan Profesionalisme guru Dengan PTK*. PT Citra Aji Parama.
- Semiawan, C. R. (2008). *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Indeks.
- Slavin. *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media, 2008.
- Wiryanto. "Proses Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar di Tengah Pandemi COVID-19." *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, No. 2, Vol.6 (2020).