

PENERAPAN GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS II MI MA'ARIF
CEKOK TAHUN PELAJARAN 2020/2021

SKRIPSI



OLEH

ALIFAH ULFIATUL ISNAWATI

NIM. 210617080

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

MARET 2021

ABSTRAK

Isnawati, Alifah Ulfiatul. 2021. Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma'arif Cekok Tahun Pelajaran 2020/2021. **Skripsi.** Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing, Sofwan Hadi, M. Si.

Kata Kunci: Gamifikasi, Minat Belajar, Aktivitas Belajar

Latar belakang masalah dari penelitian ini adalah penggunaan metode yang kurang sesuai dalam pembelajaran yang mengakibatkan siswa merasa bosan dan kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran matematika. Bahkan beberapa siswa menganggap bahwa matematika merupakan pembelajaran yang menakutkan dan terkesan horor. Hal ini mengakibatkan minat belajar siswa terhadap matematika kurang maksimal. Oleh karena itu, perlu diadakan penelitian guna meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan gamifikasi yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui aktivitas siswa kelas II MI Ma'arif Cekok saat pembelajaran matematika dengan menggunakan gamifikasi, (2) mengetahui pengelolaan pembelajaran yang dilakukan guru saat melaksanakan pembelajaran matematika dengan menggunakan gamifikasi, (3) mengetahui peningkatan minat belajar siswa kelas II MI Ma'arif Cekok setelah penggunaan gamifikasi.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan secara daring, subjek penelitiannya adalah siswa kelas II MI Ma'arif Cekok dengan jumlah 22 siswa. Pengumpulan data yang dilakukan melalui observasi terstruktur, wawancara dengan siswa, penyebaran angket, dan dokumentasi. Analisa data 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 menunjukkan bahwa pembelajaran Matematika menggunakan gamifikasi dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan minat belajar dengan presentase pada siklus I sebesar 9,1%, pada siklus II sebesar 13,6%, dan untuk siklus III sebesar 90,9%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas II MI Ma'arif Cekok pada pembelajaran matematika.


LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Alifah Ulfiatul Isnawati
NIM : 210617080
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasan Ibtidaiyah
Judul : Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma'arif Cekok Tahun Pelajaran 2020/2021.

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah

Pembimbing


Sofwan Hadi, M.Si
NIP. 198502182015031001

Ponorogo, 12 April 2021

Mengetahui,

Ketua

Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri
Ponorogo


Dr. Tintin Susilawati, M.Pd.
NIP. 197711162008012017



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

PENGESAHAN

Skripsi atas nama saudara :

Nama : Alifah Ulfiatul Isnawati
NIM : 210617080
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Penerapan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma'arif Cekok Tahun Pelajaran 2020/2021.

telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 11 Mei 2021

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 25 Mei 2021

Ponorogo, 31 Mei 2021

Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Dr. H. H. H. Munir, Lc., M.Ag
NIP. 196807051999031001

Tim Penguji
Ketua Sidang : Dr. Wirawan Fadly, M.Pd
Penguji I : Dr. Andhita Dessy Wulansari, M.Si
Penguji II : Sofwan Hadi, M.Si

(
Rafiqul
Sidiq
)

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alifah Ulfiatul Isnawati
NIM : 210617080
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program/Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi/Tesis : Penerapan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma'arif Cekok Tahun Pelajaran 2020/2021

Menyatakan bahwa naskah skripsi / tesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di etheses.iainponorogo.ac.id. adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 3 juni 2021

Penulis



Alifah Ulfiatul Isnawati

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alifah Ulfiatul Isnawati
NIM : 210617080
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma'arif Cekok Tahun Pelajaran 2020/2021.

Dengan ini, menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 12 April 2021



Yang Membuat Pernyataan

Alifah Ulfiatul Isnawati

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Iklm 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.¹ 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.²

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

¹ Radno, Harsanto, *Pengelolaan Kelas yang Dinamis* (Yogyakarta: Kanisius, 2007), 59.

² Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009), 95.

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.³

Dampak negatif juga dirasakan oleh guru yang ada di MI Ma'arif Cekok yakni Bapak M. Muttaqin selaku wali kelas II B. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 11 November 2020 mengenai minat belajar siswa, menunjukkan adanya berbagai macam karakteristik dan kemampuan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga hal tersebut menimbulkan masalah tersendiri dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Apalagi penggunaan media *WhatsApp* dalam pembelajaran belum dilakukan secara maksimal karena terdapat keluhan dan kendala yang harus dihadapi oleh siswa dalam mengikuti pembelajaran *online*. Salah satu kendala yang dihadapi oleh siswa yaitu penggunaan media *handphone* yang digunakan dalam pembelajaran adalah milik orang tua yang harus dibawa bekerja sehingga beberapa siswa tidak dapat aktif dalam mengikuti pembelajaran *online*. Hal tersebut juga membuat siswa untuk belajar tanpa pendamping saat pembelajaran daring. Dari hasil belajar yang diperoleh pada mata pelajaran matematika juga masih menunjukkan bahwa minat belajar siswa masih rendah karena penerapan metode yang kurang sesuai sehingga materi belum tersampaikan dengan baik. Siswa juga merasa kurang memiliki daya tarik selama mengikuti kegiatan proses pembelajaran daring.⁴

Pentingnya suatu metode yang digunakan dalam pembelajaran dapat dilihat dari peningkatan minat belajar siswa. Ketika dilakukan pengamatan terhadap kegiatan belajar mengajar di MI Ma'arif Cekok, guru kelas II masih

³ Wiryanto, "Proses Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar di Tengah Pandemi COVID-19," *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, No. 2, Vol.6 (2020): 24–33.

⁴ Hasil Wawancara Guru Kelas II B, MI Ma'arif Cekok, M. Muttaqin, 11 November 2020 pukul 08.20.

menggunakan metode yang konvensional, sehingga pembelajaran berpusat pada guru dan cenderung monoton. Hal tersebut mengakibatkan siswa pasif dan mudah merasa bosan.

Diperkuat lagi dari hasil observasi guru dan siswa MI Ma'arif Cekok pada tanggal 11 November 2020 ditemukan fakta bahwa masih terdapat siswa yang kurang berminat terhadap pelajaran matematika. Hal tersebut dilihat dari ketidakinginan siswa dalam mengikuti pelajaran tersebut. Siswa menganggap matematika adalah pembelajaran yang tidak menarik dan horor, sehingga siswa merasa bahwa pembelajaran matematika tidak harus diperhatikan dengan baik. Apalagi siswa kelas dua dikategorikan siswa yang aktif. Jika guru tidak menggunakan metode yang tepat untuk pembelajaran, maka dikhawatirkan proses belajar mengajar tidak dapat berjalan dengan baik.

Selain dari minat belajar, faktor pengelolaan kelas yang dilakukan oleh guru di MI Ma'arif Cekok masih dikatakan kurang. Hal ini dibuktikan dengan adanya sebagian siswa yang ramai dan tidak memperhatikan pembelajaran di dalam kelas. Saat proses pembelajaran di kelas juga tidak kondusif, masih ada siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru, dan ada yang bermain dengan teman sebangkunya. Proses pembelajaran yang dilakukan guru juga belum menggunakan metode yang tepat, sehingga banyak siswa yang belum dilibatkan dalam proses pembelajaran. Hal ini membuat siswa bosan dan kurang tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.⁵

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.

⁵ Observasi, di MI Ma'arif Cekok Kabupaten Ponorogo, tanggal 11 November 2020.

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 menginspirasi untuk terus melakukan pembelajaran.⁶ Pembelajaran berbasis permainan ini membuat siswa merasa bahwa kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Gamifikasi melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status.⁷ 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.

Hal ini juga dikemukakan Henry bahwa dampak positif penggunaan *game online* adalah menghibur dan menyenangkan serta sebagai sarana untuk latihan dalam memecahkan masalah sehingga anak terbiasa untuk aktif berpikir dan berlatih walaupun pembelajaran dilakukan dari rumah.⁸

Model permainan dan simulasi dalam pembelajaran digunakan untuk memberikan pemahaman dan pelatihan kepada siswa. Beberapa usaha yang dilakukan untuk mengembangkan dan mengintegrasikan permainan ke dalam

⁶Heni Jusuf, "Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran," *Jurnal TICOM*, 1, 5 (2016): 2.

⁷ Slavin, *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik* (Bandung: Nusa Media, 2008), 82.

⁸ Henry M. Sitorus, *Cerdas dengan Game* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010), 53.

kurikulum pembelajaran, penelitian yang dilakukan banyak yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat dilakukan secara efektif dalam berbagai mata pelajaran. Jika penggunaan gamifikasi dapat diterapkan dengan tepat, maka proses penyampaian materi dapat berjalan dengan baik.⁹

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.

Berangkat dari realitas yang terjadi di MI Ma'arif Cekok, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang minat belajar, dengan mengangkat judul penelitian **“Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma'arif Cekok Tahun Pelajaran 2020/2021”**

⁹ Muhammad Takdir, “Kepomath Go ‘Penerapan Konsep Gamifikasi dalam Pembelajaran Matematika Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa,’” *Jurnal Penelitian Pendidikan Insani* 2.0 (2017): 2.

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi dan dibatasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran dan minat belajar siswa, maka peneliti berhasil mengidentifikasi berbagai permasalahan, antara lain:

- a. Kurangnya penguasaan metode yang yang tepat yang dilakukan guru untuk melakukan pembelajaran.
- b. Kurangnya persiapan guru dalam merancang pembelajaran.
- c. Kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

2. Pembatasan Masalah

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa melalui Gamifikasi pada mata pelajaran Matematika kelas II MI Ma'arif Cekok tahun pelajaran 2020/2021. Pembahasan dalam hal ini meliputi: minat belajar, pengelolaan pembelajaran, dan aktivitas belajar.

C. Rumusan Masalah

Berangkat dari identifikasi dan batasan masalah di atas, maka dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas siswa kelas II MI Ma'arif Cekok saat pembelajaran matematika dengan menggunakan gamifikasi?
2. Bagaimanakah pengelolaan pembelajaran yang dilakukan guru saat melaksanakan pembelajaran matematika dengan menggunakan gamifikasi?
3. Apakah penggunaan gamifikasi dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas II MI Ma'arif Cekok?

D. Tujuan Penelitian

Dalam sebuah penelitian, penentuan tujuan merupakan hal yang sangat penting. Karena menjadi pedoman dalam melakukan penelitian. Dengan rumusan masalah tersebut, maka peneliti menetapkan tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui aktivitas siswa kelas II MI Ma'arif Cekok saat pembelajaran matematika dengan menggunakan gamifikasi.
2. Untuk mengetahui pengelolaan pembelajaran yang dilakukan guru saat melaksanakan pembelajaran matematika dengan menggunakan gamifikasi.
3. Untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa kelas II MI Ma'arif Cekok setelah penggunaan gamifikasi.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah keilmuan khususnya dalam bidang pendidikan yang berkaitan dengan gamifikasi untuk meningkatkan minat siswa pada pembelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan guru dalam mengembangkan variasi media sebagai acuan untuk menyusun program untuk keaktifan belajar dalam proses pembelajaran matematika yang baik, dan pendidik dapat menerapkan rencana pembelajaran yang lebih aktif, efektif, dan efisien.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa, siswa dapat meningkatkan prestasi belajar dengan baik

melalui penerapan model pembelajaran gamifikasi, dan siswa dapat lebih berperan aktif saat pembelajaran berlangsung.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini dijadikan sebagai sebuah ilmu serta pengalaman yang berharga untuk menghadapi berbagai permasalahan di masa depan dan menjadi wawasan mengenai pendekatan pembelajaran melalui gamifikasi dengan menerapkan *Match Up game* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran matematika.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan digunakan untuk mempermudah dan memberikan gambaran terhadap maksud yang terkandung dalam skripsi ini, untuk mempermudah penyusunan skripsi ini dibagi menjadi beberapa bab yang dilengkapi dengan pembahasan-pembahasan yang dipaparkan secara sistematis, yaitu:

Bab I, menguraikan tentang pendahuluan yang mencakup latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika pembahasan. Bab I digunakan untuk mempermudah dalam memaparkan data.

Bab II, menguraikan tentang landasan teori, telaah hasil penelitian terdahulu, kerangka berfikir, dan pengajuan hipotesis tindakan.

Bab III, menguraikan tentang metode penelitian yang mencakup objek penelitian, setting subjek penelitian, variabel yang diamati, dan prosedur penelitian.

Bab IV, menguraikan tentang hasil penelitian tindakan kelas yang mencakup gambaran singkat setting lokasi penelitian, penjelasan data per-siklus, proses analisis data per-siklus dan pembahasan.

Bab V, menguraikan tentang penutup dari laporan penelitian yang berisi kesimpulan dan saran.

BAB II

TELAAH HASIL PENELITIAN TERDAHULU, LANDASAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR DAN PENGAJUAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu

Dalam sebuah penelitian, hasil penelitian terdahulu penting diketahui berkaitan dengan dua hal, yakni; 1) untuk memastikan bahwa penelitian yang dilakukan merupakan penelitian yang baru dan tidak sama dengan penelitian yang sudah ada, 2) untuk mengetahui apakah penelitian yang dilakukan merupakan lanjutan, pengembangan ataupun bantahan dari penelitian terdahulu. Adapun hasil temuan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini sebagai berikut:

Penelitian oleh Anggar Anugrah S.W., Jasson P, George J.L. dengan judul “Penerapan Konsep *Gamification* untuk Meningkatkan Minat dan Partisipasi Siswa pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 2 Salatiga” tahun 2015. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus pertama partisipasi siswa sudah terlihat, akan tetapi belum semua siswa menunjukkan partisipasi belajar. Sedangkan pada siklus kedua rata-rata minat siswa sudah diatas skor minimal yaitu 67 sesuai dengan yang ditentukan, dan partisipasi siswa telah menunjukkan angka 65% dari semua siswa.¹⁰ Persamaan penelitian terdahulu dengan yang sekarang adalah sama-sama menggunakan gamifikasi untuk meningkatkan minat siswa dalam sebuah mata pelajaran. Sedangkan perbedaannya, penelitian terdahulu digunakan pada jenjang sekolah menengah atas, sedangkan penelitian sekarang digunakan pada jenjang sekolah dasar.

Penelitian oleh Heppy Laili Mukarromah dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar IPS Pokok Bahasan Kegiatan Ekonomi Melalui Metode *Role Playing* pada Siswa Kelas IV SDN Kepatihan Kecamatan Ponorogo

¹⁰Anggar Anugrah S.W., Jasson P, George J.L, *Skripsi : Penerapan Konsep Gamification untuk Meningkatkan Minat dan Partisipasi Siswa pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 2 Salatiga* (Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana, 2013), 17.

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%.¹¹ 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.

Penelitian oleh Aprida Ria Insani dengan judul "Penerapan Media Kartun untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Tematik Tema Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku (PTK di Kelas 1 SDN 1 Wagirkidul Pulung Ponorogo Tahun Pelajaran 2017-2018)". Hasil penelitian menunjukkan perolehan pencapaian menunjukkan adanya perubahan yang drastis. Pada siklus pertama presentase untuk hasil belajar siswa yang memenuhi KKM adalah 71,4% dan untuk siklus kedua untuk hasil belajar siswa sudah sesuai yang diharapkan dengan presentase 100%.¹² Persamaan penelitian terdahulu dengan sekarang adalah sama-sama sebuah penelitian yang digunakan untuk menarik minat belajar siswa terhadap mata pelajaran tertentu, dan sama-sama digunakan pada jenjang Sekolah Dasar. Sedangkan perbedaan yang terjadi pada penelitian terdahulu penggunaan media untuk pembelajaran, dan penelitian sekarang menggunakan metode.

Penelitian oleh Siti Khasanah dengan judul "Implementasi Metode Sosiodrama untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas X BPD 2 (Studi

¹¹ Heppy Laili Mukarromah, *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), 54.

¹²Aprida Ria Insani, *Skripsi : Penerapan Media Kartun untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Tematik Tema Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku (PTK di Kelas 1 SDN 1 Wagirkidul Pulung Ponorogo Tahun Pelajaran 2017-2018* (Ponorogo: IAIN Ponorogo, 2017), 55.

Kasus di SMKN 1 Ponorogo) Tahun Ajaran 2018/2019”. Hasil penelitian menunjukkan perolehan pencapaian sebagai berikut: Hasil penelitian di setiap siklus menunjukkan adanya perubahan atau peningkatan yang sangat signifikan. Pada siklus pertama presentase untuk hasil belajar yang memenuhi KKM adalah 68,75% dan pada siklus kedua untuk hasil belajar yang memenuhi KKM adalah 100%.¹³ Persamaan yang ada dalam penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang yakni sama-sama dalam penggunaan metode untuk menarik minat belajar siswa dalam sebuah pembelajaran. Sedangkan perbedaan yang terjadi pada penelitian terdahulu dilakukan pada jenjang pendidikan SMK, sedangkan penelitian sekarang dilakukan pada jenjang pendidikan MI.

Penelitian oleh Arifin Dwi Saputra 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” tahun 2020. 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%.¹⁴ 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.

Penelitian oleh Novi Audria dengan judul “Strategi Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Sistem Pembelajaran dalam Jaringan Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar) tahun 2021. Hasil

¹³Siti Khasanah, *Skripsi : Implementasi Metode Sosiodrama Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas X BPD 2 (Studi Kasus di SMKN 1 Ponorogo) Tahun Ajaran 2018/2019* (Ponorogo: IAIN Ponorogo, 2018), 59.

¹⁴ Arifin Dwi Saputra, *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), 95.

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.¹⁵ 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.

B. Landasan Teori

1. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Secara terminologi, minat belajar terdiri dari kata minat dan belajar. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), minat memiliki arti kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu.¹⁶ Sedangkan menurut R. Gagne, belajar adalah sebuah proses dimana suatu organism berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman.¹⁷ 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.¹⁸

Minat belajar adalah aspek psikologis seseorang yang memiliki gejala seperti gairah, keinginan, semangat, perasaan, suka untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan

¹⁵ Novi Audria, *Skripsi : Strategi Guru dalam Membangkitkan Minat Belajar Siswa pada Sistem Pembelajaran dalam Jaringan Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar* (Jambi: Universitas Jambi, 2021), 57.

¹⁶Tim Penyusun KBBI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)* (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008), 957.

¹⁷Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Pertama (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 1.

¹⁸Euis Karwati Donni Juni Priansa, *Manajemen Kelas* (Bandung: Alfabeta, 2014), 148.

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 keantusiasannya, 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 individu dengan kegiatan tertentu.¹⁹ 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.²⁰ 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.²¹

Berdasarkan pengertian minat dan belajar tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah suatu keinginan atau ketertarikan atas kemampuan yang disertai rasa senang dalam perubahan tingkah laku, baik itu pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.²²

b. Macam-macam Minat Belajar

Secara konseptual, Krapp mengategorikan minat menjadi tiga, yaitu:

1) Minat Personal

Minat personal berkaitan dengan sikap dan motivasi terhadap mata pelajaran tertentu. Minat personal identik dengan

¹⁹ Siti Nurhasanah, A. Sobandi, "Minat Belajar sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1, 1 (2016): 130.

²⁰ Syahputra, 12.

²¹ Nurhasanah, 131.

²² Priansa, 149.

minat intrinsik yang mengarah pada minat khusus pada ilmu sosial, olah raga, musik, sains, dan lain sebagainya. Selain itu, minat personal dapat diartikan dengan minat peserta didik dalam pilihan mata pelajaran.

2) Minat Situasional

Minat situasional menekankan pada minat peserta didik yang tidak stabil dan relatif berganti-ganti tergantung dari faktor rangsangan dari luar dirinya. Minat ini lebih berkaitan dengan tema pelajaran yang diberikan.²³

3) Minat Psikologikal

Minat psikologikal berkaitan dengan adanya sebuah interaksi antara minat personal dengan minat situasional yang berkesinambungan.

c. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa antara lain :

1) Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri individu.

Faktor internal meliputi :

a) Faktor fisiologis, meliputi :

(1) Kesehatan jasmani

(2) Gizi cukup tinggi

(3) Kondisi panca indera. Kondisi ini diakui dapat mempengaruhi pengelolaan kelas, pengajaran klasikal perlu memperhatikan: potur tubuh anak dan jenis kelamin anak.²⁴

b) Faktor psikologis

Belajar pada hakikatnya adalah proses psikologis, oleh sebab itu semua keadaan dan fungsi psikologis sangat mempengaruhi proses belajar seseorang. Faktor-faktor

²³*Ibid*, 149.

²⁴Noer Rohmah, *Psikologi Pendidikan* (Yogyakarta: Teras, 2012), 196.

psikologis yang mempengaruhi antara lain kecerdasan, bakat, motivasi, dan kemampuan kognitif.²⁵

d. Aspek Minat Belajar

Aspek minat ada tiga jenis, yaitu:

1) Aspek kognitif

Aspek kognitif didasari pada konsep perkembangan di masa anak-anak mengenai hal-hal yang menghubungkannya dengan minat. Minat pada aspek kognitif berpusat pada pertanyaan. Sehingga seseorang yang memiliki minat terhadap suatu aktifitas akan dapat mengetahui banyak manfaat dari suatu aktivitas yang dilakukannya. Jumlah waktu yang dikeluarkan berbanding lurus dengan kepuasan yang diperoleh dari suatu aktivitas yang dilakukan sehingga suatu aktivitas tersebut akan terus dilakukan.²⁶

2) Aspek Afektif

Aspek Afektif atau emosi yang mendalam adalah sebuah konsep yang menampakkan aspek kognitif dari minat yang ditampilkan dalam sikap terhadap aktifitas yang diminatinya. Seseorang akan memiliki minat yang tinggi terhadap suatu hal karena kepuasan dan manfaat yang telah didapatkannya, serta mendapatkan penguatan respon dari orang tua, guru, kelompok, maupun lingkungan, maka seseorang akan fokus pada aktifitas yang diminatinya.

3) Aspek Psikomotorik

Aspek Psikomotorik lebih mengorientasikan pada proses tingkah laku atau pelaksanaan, sebagai tindak lanjut dari nilai yang didapat melalui aspek kognitif dan diinternalisasikan melalui aspek afektif sehingga mengorganisasi dan diaplikasikan dalam bentuk nyata melalui aspek psikomotor, seseorang yang memiliki minat

²⁵*Ibid*, 198.

²⁶Syahputra, 16.

tinggi terhadap sesuatu akan berusaha mewujudkannya sebagai pengungkapan ekspresi atau tindakan nyata dari keinginannya.²⁷

Jadi dapat disimpulkan bahwa minat seorang anak tidaklah selalu stabil, melainkan berubah-ubah. Minat berpengaruh besar terhadap proses pembelajaran pada anak, oleh sebab itu, perlu adanya arahan dan pengembangan terhadap suatu pilihan yang telah ditentukan melalui faktor dan aspek minat.

2. Pengelolaan Kelas

a. Pengertian Pengelolaan Kelas

Pengelolaan kelas terdiri dari kata pengelolaan dan kelas. Pengelolaan berasal dari kata “kelola” atau dengan istilah lain dari kata “manajemen”.

Menurut Suharsimi Arikunto, 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.²⁸ 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.²⁹

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengelolaan kelas adalah sebuah usaha yang sengaja dilakukan untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu. Serta sebagai suatu indikator yang menyatakan bahwa guru yang profesional adalah memiliki kemampuan pengelolaan kelas yang mampu menyediakan suasana kondusif untuk proses pembelajaran yang efektif dan efisien.³⁰

²⁷*Ibid*, 18.

²⁸Rohmah, 297–298.

²⁹Djamarah, 197.

³⁰Rohmah, 298–299.

b. Masalah-masalah dalam Pengelolaan Kelas

Masalah pengelolaan kelas dapat dikelompokkan menjadi dua kategori, yakni masalah individual dan masalah kelompok. Masalah individual menurut Rudolf Dreikus dan Pearl Cassel antara lain: (1) tingkah laku yang ingin mendapatkan perhatian dari orang lain. Misalnya membadut di kelas (aktif). (2) Tingkah laku yang ingin menunjukkan kekuatan, misalnya mudah emosional. (3) Tingkah laku yang bertujuan untuk menyakiti orang lain, misalnya memukul dan mengatai. (4) Peragaan ketidakmampuan, dalam bentuk menolak hal untuk mencoba melakukan apapun karna yakin bahwa akan mengalami kegagalan.

Menurut Lois V. Johnson dan Mary A. Bany, ada 6 kategori masalah kelompok dalam kelas³¹, yaitu: kelas kurang kondusif, terdapat reaksi negatif terhadap teman dalam kelas, membesarkan hati anggota kelas yang justru melanggar norma kelompok, cenderung mengalihkan perhatian dari tugas, semangat kerja rendah, serta kelas kurang mampu menyesuaikan diri dengan keadaan baru.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pengelolaan Kelas

Manajemen kelas dikatakan berhasil dalam memberikan dukungan terhadap pencapaian tujuan pembelajaran, dipengaruhi oleh beberapa faktor,³² antara lain:

1) Lingkungan fisik

Lingkungan fisik memiliki tempat belajar yang sangat berpengaruh terhadap hasil pembelajaran. Lingkungan fisik yang menguntungkan dan memenuhi syarat minimal mendukung proses pembelajaran dan memiliki pengaruh yang positif terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

³¹Ahmad Roihani, *Pengelolaan Pengajaran* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), 145–47.

³²Donni, 28–29.

2) Kondisi emosional

Kondisi emosional meliputi tipe kepemimpinan, sikap guru dalam menghadapi peserta didik, pembinaan hubungan baik antara guru dengan peserta didik dalam masalah pengelolaan kelas.

3) Kondisi organisasional

Kondisi organisasional dibagi menjadi dua golongan, yakni faktor internal peserta didik dan faktor eksternal dari peserta didik.³³

d. Fungsi Pengelolaan

Fungsi pengelolaan meliputi 4 tahapan, yaitu perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengawasan.

1) Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan menduduki tempat yang sangat penting dalam pelaksanaan setiap kegiatan. Menurut Usman, perencanaan merupakan kegiatan untuk sejumlah kegiatan yang ditentukan sebelumnya untuk dilaksanakan dalam periode tertentu untuk mencapai tujuan yang ditetapkan.

2) Pengorganisasian (*Organizing*)

Kegiatan pengorganisasian dilakukan untuk menyusun dan merancang kegiatan sehingga segala sesuatunya dapat berjalan dengan baik. Menurut Handoko, pengorganisasian merupakan pengaturan kerja bersama sumber daya keuangan, fisik, dan manusia dalam sebuah organisasi.³⁴

3) Pelaksanaan (*Actuating*)

Dalam kegiatan pelaksanaan, seorang pemimpin melaksanakan suatu usaha menggiatkan unsur-unsur bawahannya agar mau bekerja dan berusaha dengan sungguh-sungguh untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai.

³³*Ibid*, 30–32.

³⁴Fory Naway, “Strategi Pengelolaan Pembelajaran,” *Ideas Publishing*, No. 01, 2016, 11–

4) Evaluasi

Evaluasi dapat diartikan sebagai kegiatan mengukur, menilai, dan membandingkan hasil kinerja dengan standar yang telah ditetapkan dalam perencanaan, apakah terjadi penyimpangan atau tidak.³⁵

3. Aktivitas Belajar

a. Pengertian 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.³⁶

Menurut Slameto, bagi sebagian orang aktivitas belajar sering dirasakan sebagai sesuatu yang membosankan, tidak menarik, dan membuat siswa merasa cemas. Dengan adanya perasaan cemas, takut, dan khawatir tersebut akan menghambat terjadinya proses berpikir dan daya ingat yang baik.

Menurut beberapa ahli, maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa merupakan bentuk kegiatan yang dilakukan siswa baik di sekolah yang melibatkan fisik dan mental secara bersamaan.³⁷

³⁵*Ibid*, 16–18.

³⁶Dewi Riyanti, "Peningkatan Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Pemeliharaan Bahan Tekstil dengan Metode Pembelajaran Tipe Team Asisted Individualization di SMKN 6 Yogyakarta," *Universitas Negeri Yogyakarta*, 2012, 12.

³⁷*Ibid*, 13.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Aktivitas Belajar

Dalam kegiatan pembelajaran, tentunya terdapat faktor-faktor yang mengakibatkan rendah tingginya aktivitas belajar. Menurut Soemanto, ada tiga faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar, antara lain:

1) Faktor Stimulus Belajar

Faktor stimulus menyebabkan adanya motivasi atau dorongan dan minat dalam melakukan kegiatan belajar. Ada beberapa hal yang berhubungan dengan stimulus belajar, yaitu panjangnya bahan pelajaran, kesulitan bahan pelajaran, artinya bahan pelajaran dan suasana lingkungan eksternal.

2) Faktor Metode Belajar

Dalam kegiatan pembelajaran, metode merupakan hal yang sangat berpengaruh terhadap proses belajar mengajar. Adapun faktor yang berhubungan dengan metode belajar yaitu kegiatan berlatih atau praktek, pengenalan hasil belajar, dan bimbingan dalam belajar.

3) Faktor Individual

Faktor individual menyangkut hal-hal sebagai berikut; kematangan, pengalaman sebelumnya, dan kondisi kesehatan.³⁸

c. Jenis-jenis Aktivitas dalam Belajar

Paul D. Dierich mengelompokkan aktivitas belajar ke dalam beberapa kegiatan, yaitu sebagai berikut:

- 1) *Visual activities*, misalnya membaca, demonstrasi, dan memperlihatkan gambar.
- 2) *Oral activities*, misalnya bertanya, mengeluarkan pendapat, memberi saran, dan diskusi.
- 3) *Listening activities*, misalnya mendengarkan, percakapan, pidato, dan musik.
- 4) *Writing activities*, misalnya menulis cerita, menyalin, dan karangan.

³⁸Arsyi Mirdanda, *Mengelola Aktivitas Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Kalimantan: PGRI Provinsi Kalbar, 2019), 10–11.

- 5) *Drawing activities*, misalnya menggambar, membuat grafik dan diagram.
- 6) *Motor activities*, misalnya melakukan percobaan, bermain, berternak, dan berkebun.
- 7) *Mental activities*, misalnya mengingat, menanggapi, menganalisa, dan memecahkan soal.
- 8) *Emotional activities*, misalnya menaruh minat, merasa gembira, bosan, bersemangat.³⁹

4. Game Edukasi

a. Pengertian Game Edukasi

Kata *game* dalam bahasa Inggris berarti permainan atau pertandingan. Menurut Luluk Ulmu Nadifah *game* adalah jenis permainan yang memiliki peraturan dan harus diikuti sehingga mencapai hasil dan tujuan yang telah ditentukan.⁴⁰ Sedangkan menurut Muhammad Rizky Rahadi, *game* adalah sebuah kegiatan bermain yang dilakukan dalam situasi berpura-pura, akan tetapi terlihat seperti realitas.⁴¹ *Game* diciptakan beracuan dari kehidupan sehari-hari, jadi *game* disukai dari banyak kalangan. Hal ini dikarenakan bermain *game* merupakan hal yang menyenangkan dan memberi tantangan serta motivasi untuk membangkitkan semangat dari pemain.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli, dapat ditarik kesimpulan bahwa *game* berarti permainan yang bertujuan untuk hiburan dan memiliki aturan tertentu dalam pelaksanaannya.

Edukasi berasal dari bahasa Inggris "*Education*", yang berarti pendidikan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), edukasi merupakan proses perubahan perilaku individu atau kelompok

³⁹*Ibid*, 8–9.

⁴⁰ Luluk Ulmu Nadifah, *Skripsi : Pengembangan Game Paduka.exe Berbasis RPG Maker MV sebagai Media Belajar Mandiri pada Materi Fungsi Komposisi* (Surabaya: UIN Sunan Ampel, 2018), 11.

⁴¹ Muhammad Rizky Rahmadi, dkk, "Perancangan Game Path Adventure sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android," *Jurnal Teknologi dan Sistem komputer*, No. 1, Vol. 4 (2016): 44–52.

melalui upaya pengajaran atau pelatihan. Edukasi juga diartikan sebagai proses pembelajaran yang diperoleh oleh setiap manusia termasuk siswa dalam berpikir kritis dan memahami sesuatu.⁴²

Menurut Handriyani, *game* edukasi merupakan permainan yang digunakan untuk merangsang dan meningkatkan konsentrasi dan menyelesaikan masalah.⁴³ *Game* edukasi juga diartikan sebagai media yang digunakan untuk pengajaran, perambahan pengetahuan, melalui suatu media yang unik dan menarik. Edward berpendapat bahwa *game* edukasi merupakan perpaduan dari pembelajaran terstruktur dengan karakteristik *game* yang dapat meningkatkan pengetahuan dan motivasi pemain.⁴⁴

Game edukasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan *game* edukasi yang ada di *website wordwall* <http://wordwall.net/>. *Wordwall* merupakan *website* menarik yang dapat diakses kapanpun dan oleh siapapun di *browser* manapun gratis. *Wordwall* dirancang untuk mempermudah guru untuk membuat media pembelajaran *online* berbasis *game* edukasi dan bisa menyesuaikan materi yang akan diajarkan. *Wordwall* memiliki banyak *template* atau jenis dan karakteristik permainan siap pakai untuk pembelajaran interaktif berbasis permainan. Kegiatan ini dapat dilakukan selama pembelajaran daring berlangsung maupun ditugaskan kepada siswa. Karena *link game* tersebut dapat dibagikan ke media pembelajaran *online* lainnya, seperti *WhatsApp*.

⁴² Nurul Fuad, *Skripsi : Penerapan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Matematis Peserta Didik Kelas VI SD Darul Ulum Bungurasih Waru Sidoarjo* (Surabaya: UIN Sunan Ampel, 2021), 22.

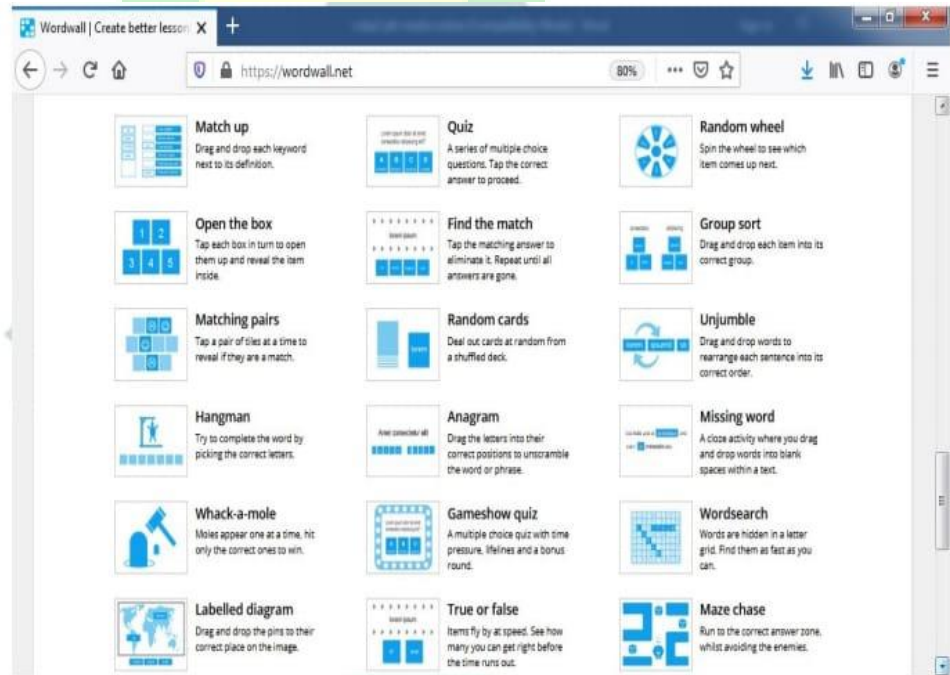
⁴³ Handriyantini, *Pemain Edukatif Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar* (Malang: Sekolah Tinggi Ilmu Komputer, 2009), 7.

⁴⁴ *Ibid*, 8.

b. Jenis-Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran *Online* Berbasis *Game* Edukasi

1) Jenis-jenis Media *Online* Berbasis *Game* Edukasi

Jenis-jenis game edukasi yang ada pada *Wordwall* antara lain sebagai berikut:



Gambar 2.1 Jenis-jenis *game* edukasi pada *Wordwall*

Berdasarkan gambar 2.1, jenis-jenis *game* edukasi yang terdapat pada *Wordwall* antara lain:

- a) *Match Up*, *game* ini meminta siswa untuk memilih jawaban yang sesuai dengan pernyataan, baik itu berupa gambar maupun soal dengan cara menarik garis ataupun menyeret kata kunci ke deskripsi yang sesuai, sehingga terdapat satu jawaban pada masing-masing soal.
- b) *Quiz*, *game* ini meminta siswa untuk mengerjakan kuis dengan waktu yang telah ditentukan sesuai dengan materi yang diajarkan dengan cara memilih jawaban yang besar untuk melanjutkan ke kuis selanjutnya.

- c) *Random Wheel*, *game* ini meminta siswa untuk mendeskripsikan gambar ataupun jawaban dari pertanyaan yang terpilih dari roda yang diputar. *Game* ini biasanya digunakan untuk latihan agar siswa mendeskripsikan dan menghafal materi yang diinginkan guru karena pada permainan ini tidak memiliki skor atau nilai.
- d) *Open the Box*, *game* ini meminta siswa untuk memilih jawaban yang sesuai dengan pernyataan baik itu berupa gambar maupun soal dengan cara membuka satu persatu *box* yang telah tersedia, kemudian memilih jawaban sesuai dengan apa yang ada dalam *box* tersebut dengan benar.
- e) *Find the Match*, *game* ini meminta siswa untuk memilih jawaban yang sesuai dengan pernyataan baik itu berupa gambar maupun soal dengan cara mengklik jawaban yang benar untuk dihilangkan secara berulang sampai semua jawaban hilang.
- f) *Group Sort*, *game* ini meminta siswa untuk mengelompokkan suatu gambar atau pernyataan dengan cara menyeret dan memindahkannya dalam grup atau kelompok kategori yang telah ditentukan dengan tepat.⁴⁵
- g) *Matching Pairs*, *game* ini meminta siswa untuk mencari pasangan gambar atau pasangan pernyataan dengan jawaban yang besar dengan cara membuka kartu satu persatu yang sebelumnya tertutup kemudian mengingatnya dan mencocokkan pasangannya sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.
- h) *Random Cards*, *game* ini meminta siswa untuk menyebutkan deskripsi gambar ataupun jawaban dari pertanyaan yang keluar dari kartu acak yang disediakan. *Game* ini biasanya digunakan sebagai latihan agar siswa mendeskripsikan dan menghafal

⁴⁵ Fuad, 24–25.

materi yang diinginkan guru karena pada permainan ini tidak memiliki skor ataupun nilai.

- i) *Unjumble, game* ini meminta siswa untuk mengurutkan kalimat atau paragraf dengan cara menyeret dan menyusun kotak kata atau frasa ke dalam urutan kalimat atau paragraf yang benar.
- j) *Hangman, game* ini meminta siswa untuk melengkapi satu kata, frasa, ataupun kalimat dengan memilih huruf yang tepat. Jika pemilihan huruf salah, maka akan mengurangi nyawa atau kesempatan dalam bermain.
- k) *Anagram, game* ini meminta siswa untuk menyusun suatu kata atau frasa dengan cara menyeret huruf ke dalam kotak yang telah disediakan.⁴⁶
- l) *Missing Word, game* ini meminta siswa untuk mengisi kalimat ataupun paragraf rumpang dengan cara menyeret jawaban yang benar ke dalam kotak rumpang.
- m) *Wach-a-mole, game* ini meminta siswa untuk menjawab sebuah pertanyaan dengan cara memukul beberapa tikus yang membawa jawaban benar saat keluar dari lubang.
- n) *Gameshow Quiz, game* ini meminta siswa untuk mengerjakan sebuah kuis berdasarkan waktu yang telah ditentukan.
- o) *Wordsearch, game* ini meminta siswa untuk mencari kata yang sesuai dengan materi yang tersembunyi pada tabel huruf acak. Bisa menurun, mendaftar, diagonal, maupun vertikal.
- p) *Labelled Diagram, game* ini meminta siswa untuk memberi label suatu diagram atau gambar. Biasanya digunakan untuk mengidentifikasi sebuah gambar dengan cara menyeret dan meletakkan pin/label atau unsur jawaban ke tempat yang benar pada gambar.

⁴⁶ *Ibid*, 26.

- q) *True or false*, *game* ini meminta siswa untuk menjawab pernyataan yang telah disediakan dengan cara memilih antara dua jawaban yakni pernyataan tersebut benar atau salah.
- r) *Maze Chase*, *game* ini meminta siswa untuk menjawab pertanyaan yang disediakan dengan cara mengitari *maze* (labirin) kemudian menuju ke zona jawaban yang benar sambil menghindari para musuh.⁴⁷

2) Karakteristik Media Pembelajaran *Online* Berbasis *Game* Edukasi

Adapun karakteristik *game* edukasi yang ada pada *Wordwall* antara lain:

- a) Tantangan dan penyesuaian, tingkat kesulitan tantangan dapat disesuaikan dengan siswa. Dalam *game* terdapat tantangan yang bervariasi sesuai dengan level, semakin tinggi levelnya maka semakin tinggi tingkat kesulitan tantangannya.
- b) Menarik dan menyenangkan, *game* dapat membuat siswa senang dalam kegiatan yang menuntun mereka untuk mencapai tujuannya yang berkaitan dengan kompetisi.
- c) Menambah pengalaman dalam berstrategi, siswa dapat mencoba bermain *game* sendiri, walaupun mereka akan kalah, tapi mereka akan terus mencoba memperbarui strategi dalam bermain.
- d) Interaktif, siswa dapat berinteraksi secara individu maupun kelompok terhadap *game* yang dimainkan.
- e) Keahlian, siswa dapat saling membantu menjelaskan bagaimana cara untuk bermain *game*, sehingga mereka dapat meningkatkan keahlian pada level mereka masing-masing.⁴⁸

⁴⁷ *Ibid*, 27.

⁴⁸ Siti Asminatun Astris Novita Putri, *Belajar Membuat Game 2D dan 3D Menggunakan Unity* (Online Book, 2017), 5.

Berdasarkan uraian di atas, jenis *game* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Match Up*, karena sesuai dengan karakteristik yang dibutuhkan oleh siswa. Penggunaan *game* edukasi ini akan membuat siswa untuk melatih ketelitian, logika, konsentrasi, dan daya ingat siswa. *Game* juga akan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa tidak akan lebih bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran *online* pada mata pelajaran matematika.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Online* Berbasis *Game* Edukasi

Berdasarkan uraian tentang media pembelajaran *online* berbasis *game* edukasi di atas pasti memiliki kelebihan dan kekurangan yang dirasakan oleh penggunanya, kelebihan dan kekurangan *game* edukasi menurut Ismail antara lain:

- 1) Menambah pengetahuan siswa melalui belajar sambil bermain.
- 2) Meningkatkan keterampilan, daya pikir, bahasa, sikap, mental, dan akhlak yang baik pada siswa.
- 3) Meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 4) Menciptakan lingkungan bermain yang menarik dan menyenangkan.⁴⁹

Sedangkan kelemahan dari *game* edukasi ini menurut Anang adalah sebagai berikut:

- 1) Tidak semua materi dapat dimasukkan dalam *game*, karena jika semua materi pelajaran dibuat *game*, maka pembelajaran akan jadi membosankan.
- 2) Tidak mudah untuk membuatnya, karena kita harus merencanakan dengan matang bagaimana mengatur tampilan *game* edukasi, materi

⁴⁹ Siti Mahmudah, *Skripsi : Pengembangan Game Edukasi 3D Finding Treasure sebagai Media Pembelajaran Perakitan Komputer untuk Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri 1 Ngewen* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2017), 13–14.

apa saja yang akan dimasukkan dalam *game*, sehingga dapat menarik perhatian dari pemainnya.⁵⁰

Berdasarkan uraian di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kelebihan dari *game* edukasi adalah menjadikan suatu pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi siswa dan meningkatkan keterampilan yang dimiliki oleh siswa berupa konsentrasi dan daya pikir. Sedangkan kelemahannya yaitu tidak semua materi dapat dimasukkan dalam *game* edukasi dan tidak mudah dalam pembuatannya. Akan tetapi kelemahan-kelemahan tersebut dapat diatasi dengan menggunakan *template* yang ada di website *Wordwall*, dan guru mudah untuk mengakses tanpa harus memiliki penguasaan tentang bahasa pemrograman.

5. Gamifikasi

a. Pengertian Gamifikasi

Kata Gamifikasi (*Gamification*) pertama kali di cetuskan oleh Nick Pelling tahun 2002. Gamifikasi digambarkan sebagai proses mengubah antarmuka transaksi elektronik lebih menyenangkan dan seperti permainan.⁵¹ Gamifikasi adalah proses pendekatan pembelajaran dengan menggunakan elemen-elemen dalam sebuah *game* atau video *game* dengan tujuan memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, media juga dapat menangkap hal yang menarik bagi peserta didik dan menginspirasinya untuk terus melakukan pembelajaran.⁵²

Menurut Kimoraswil, permainan adalah usaha olah diri yang bermanfaat untuk meningkatkan dan mengembangkan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas serta kepentingan organisasi dengan lebih baik. Lain halnya dengan Joan Freeman dan Utami Munandar, yang mengartikan permainan sebagai suatu aktifitas yang

⁵⁰ Fuad, 35.

⁵¹ Meda Yuliani, dkk, *Pembelajaran Daring untuk Pendidikan: Teori dan Penerapan* (Yayasan Kita Menulis, 2020), 89.

⁵² Jusuf, 2.

membantu anak untuk mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, sosial, intelektual, maupun moral.

Sedangkan menurut Anggra, *game* atau permainan merupakan sesuatu yang dapat dimainkan dengan memiliki aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks yang tidak serius.⁵³

Konsep gamifikasi adalah proses cara berpikir *game* dan mekanika *game* untuk melihatkan pengguna dan memecahkan masalah. Gamifikasi sebuah proses yang bertujuan mengubah *non-game* (belajar, mengajar, pemasaran, dan lain sebagainya) menjadi jauh lebih menarik. Cara ini dilakukan agar kegiatan yang di desain menyerupai *game* dapat menimbulkan suasana menyenangkan, tantangan, dan motivasi.⁵⁴

Pada penelitian ini, pengertian gamifikasi adalah sebuah proses pendekatan pembelajaran dengan menggunakan sarana permainan untuk mempermudah proses pembelajaran.

b. Karakteristik Gamifikasi

Menurut Nur, karakteristik dari gamifikasi adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa dalam kelompok bermain menyelesaikan materi belajar sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai.
- 2) Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan berbeda.
- 3) Dari ras, budaya, suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan gender.
- 4) Penghargaan lebih menekankan kepada kelompok dari pada individu.⁵⁵

⁵³Amelia Yusnia,dkk, "Membangun Game Fun Animal Puzzle Menggunakan Algoritma Shuffle Random," *Sebatik STMIK Wicida*, 2007, 2.

⁵⁴Anggar Anugrah, dkk, "Penerapan Konsep Gamification untuk Meningkatkan Minat dan Partisipasi Siswa pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 2 Salatiga," 2015, 9.

⁵⁵Mardiah, "Metode Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal Mitra PGMI*, No. 1, 1: 67.

c. Langkah-langkah Pembelajaran Menggunakan Gamifikasi

Langkah-langkah untuk melakukan gamifikasi dalam pembelajaran antara lain:

- 1) Memecahkan materi menjadi bagian-bagian khusus
- 2) Memisahkan materi ke dalam level-level yang berbeda dan berjenjang
- 3) Mencatat skor yang didapat di setiap bagian
- 4) Memberikan balasan (*reward*)
- 5) Membuat jenjang/level di setiap tanggal/waktu
- 6) Membuat kelompok tugas sehingga siswa dapat berkolaborasi bersama untuk menyelesaikan proyek
- 7) Memberi siswa intensif untuk *me-share* dan mengomentari pekerjaan temannya
- 8) Membuat kejutan dengan hadiah maupun bonus.
- 9) Mengenalkan karakter yang membantu dan menghalangi siswa dalam perjalanan belajarnya
- 10) Memberikan siswa fasilitas agar mereka dapat menciptakan atau memilih sebuah karakter untuk bermain selama belajar.⁵⁶

Sedangkan menurut Fandy, langkah-langkah dalam gamifikasi adalah :

- 1) Menentukan topik yang akan digunakan dalam pembelajaran
- 2) Menentukan alat dan bahan yang diperlukan
- 3) Menentukan petunjuk pelaksanaan permainan
- 4) Melakukan permainan yang dipimpin oleh guru
- 5) Memberikan kesimpulan tentang konsep yang dimaksud dalam tujuan tersebut.⁵⁷

⁵⁶Jusuf, 2.

⁵⁷Iis Nurfitri Lestari, "Skripsi "Pengaruh Metode Permainan terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN Plebengan," Universitas Negeri Yogyakarta, 2015, 25.

d. Kelebihan Gamifikasi

- 1) Belajar jadi lebih menyenangkan
- 2) Mendorong siswa untuk menyelesaikan aktivitas pembelajarannya
- 3) Membantu siswa lebih focus dan memahami materi yang sedang dipelajari
- 4) Memberi kesempatan pada siswa untuk berkompetisi, bereksplorasi, dan berprestasi dalam kelas.⁵⁸

e. Indikator Peningkatan/Keberhasilan Gamifikasi

Menurut Hasanah, ada empat faktor yang menentukan keberhasilan gamifikasi di kelas, antara lain:

- 1) Situasi dan kondisi
- 2) Peraturan permainan
- 3) Pemain
- 4) Pemimpin permainan⁵⁹

6. Hubungan antara Gamifikasi, Aktivitas, dan Minat Belajar

Minat belajar sangat berpengaruh terhadap kemampuan dan keberhasilan siswa dalam proses perkembangan potensi di kelas. Dalam implikasinya, hendaknya guru mengupayakan untuk meningkatkan minat belajar dalam proses belajar matematika dengan banyak mengerjakan soal-soal latihan yang dimaksudkan untuk mengukur kemampuan berpikir siswa. Berkaitan dengan minat, maka aktivitas belajar siswa juga menjadi hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Permasalahan yang sering dialami adalah kurangnya keefektifan belajar siswa dalam belajar. Keefektifan belajar ditandai dengan keterlibatan optimal, baik intelektual, emosional, dan fisik.

Aktivitas belajar mengasah seluruh potensi individu sehingga akan terjadi perubahan perilaku dalam pembelajaran, dalam hal ini siswa perlu mendapatkan kesempatan untuk melakukan aktivitas. Aktivitas belajar

⁵⁸ *Ibid*, 3.

⁵⁹ Mardiah, 65.

adalah rangkaian kegiatan atau aktivitas secara sadar yang dilakukan oleh seseorang yang mengakibatkan adanya perubahan dalam dirinya, berupa pengetahuan atau kemahiran. Aktivitas dapat dilakukan di dalam kelas maupun luar kelas dengan memanfaatkan lingkungan sekitar dan mengamati lingkungan adalah meningkatkan keseimbangan dalam kegiatan belajar.⁶⁰

Aktivitas belajar merupakan segala bentuk kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi antara guru dengan siswa dalam mencapai tujuan belajar. Proses belajar dapat dikatakan berhasil apabila siswa tersebut memiliki minat belajar yang baik. Salah satu yang mendukung dalam peningkatan minat belajar adalah aktivitas belajar siswa dengan menggunakan metode gamifikasi.

Dalam proses belajar, aktivitas memiliki peranan yang sangat penting karena dengan adanya aktivitas belajar, siswa mampu menggunakan metode-metode yang ada untuk menyelesaikan berbagai macam permasalahan. Siswa juga akan berperan aktif dalam pembelajaran daring dengan memanfaatkan sarana *game online* yang telah disediakan saat proses pembelajaran. Dengan begitu, minat belajar dan aktivitas siswa dapat berperan untuk mendukung keberhasilan proses pembelajaran.

Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Suyono bahwa penerapan metode permainan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dalam hal ini menunjukkan bahwa semakin aktif siswa aktif pada proses pembelajaran, maka semakin tinggi pula minat belajar siswa.⁶¹

7. Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Pembelajaran Matematika

Pembelajaran adalah sebuah proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berfikir. Matematika berasal dari kata Latin *mathematika* yang diambil dari

⁶⁰ Stefan Deni Besare, "Hubungan Minat dengan Aktivitas Belajar Siswa," *Jinotep*, 1, Vol. 7 (2020): 19.

⁶¹ Sri Priyaningsih dan Suyono, "Penerapan Metode Permainan untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa SMP," *Prisma*, No. 2, Vol. 9 (2020): 151.

bahasa Yunani *mathematike* yang berarti mempelajari. Perkataan itu mempunyai asal kata *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu.

Jadi, berdasarkan asalnya matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berfikir/bernalarnya. Matematika lebih menekankan pada penalaran daripada hasil eksperimen atau hasil observasi. Matematika terbentuk dari pikiran-pikiran manusia yang berhubungan dengan penalaran, ide, dan proses.⁶²

Susanto berpendapat bahwa matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk berfikir dan berpendapat, memberikan kontribusi penyelesaian masalah dalam kehidupan sehari-hari. Tidak hanya untuk kebutuhan sehari-hari, akan tetapi juga untuk di masa yang akan datang dan juga di dunia kerja, serta mendukung pengembangan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, mata pelajaran Matematika sebagai ilmu dasar yang harus dikuasai di jenjang pendidikan sekolah dasar.⁶³ Sedangkan menurut Kline dan Muhammad Afandi bahwa matematika bukanlah pengetahuan menyendiri yang dapat sempurna karena dirinya sendiri, akan tetapi adanya matematika itu untuk membantu dalam memecahkan dan menguasai permasalahan sosial, ekonomi, dan alam.⁶⁴

b. Tujuan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar secara umum adalah agar siswa mampu terampil menggunakan matematika, dan juga dapat memberikan sebuah contoh penalaran pada pembelajaran matematika. Berdasarkan Depdiknas, tujuan khusus pembelajaran matematika di sekolah dasar antara lain:⁶⁵

- 1) Memahami konsep matematika, mampu mengaitkan antara konsep matematika dan pengaplikasiannya.

⁶²Muhamad Afandi, *Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar* (Semarang: Urissula Press, 2013), 18.

⁶³Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), 183–85.

⁶⁴Afandi, 19.

⁶⁵Susanto, 189–90.

- 2) Menggunakan penalaran pola matematika, menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
 - 3) Mampu memecahkan berbagai permasalahan
 - 4) Mengkomunikasikan gagasan melalui simbol, diagram, tabel, maupun dengan media lain.
 - 5) Mempunyai sikap menghargai dan mengimplementasikan matematika dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Penerapan *Match Up Game* dalam Pokok Bahasan Satuan Baku
- 1) Guru menyiapkan *Match Up game* yang akan digunakan dalam pembelajaran
 - 2) Guru memberikan video mengenai Satuan Baku melalui group *WhatsApp*
 - 3) Guru memberikan tugas kepada siswa mengenai Satuan Baku melalui group
 - 4) Guru mengarahkan siswa untuk belajar sambil bermain *Match Up game*
 - 5) Guru memberi waktu kepada siswa untuk bermain *Match Up game*
 - 6) Guru memantau siswa yang bermain *Match Up game* dengan melihat skor dari game tersebut
 - 7) Memberikan kesimpulan tentang konsep yang dimaksud dalam tujuan tersebut.

C. Kerangka Berpikir

Menurut Uma Sekaran, kerangka berfikir merupakan model konseptual bagaimana teori berhubungan dengan berbagai macam faktor yang telah teridentifikasi sebagai masalah yang penting.⁶⁶ Berdasarkan telaah pustaka dan landasan teori di atas, sehingga dapat diajukan kerangka berfikir sebagai berikut:

1. Jika Gamifikasi diterapkan, maka dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas II MI Ma'arif Cekok.

⁶⁶ Abdul Masjid, *Strategi Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Roesdakarya, 2014), 311.

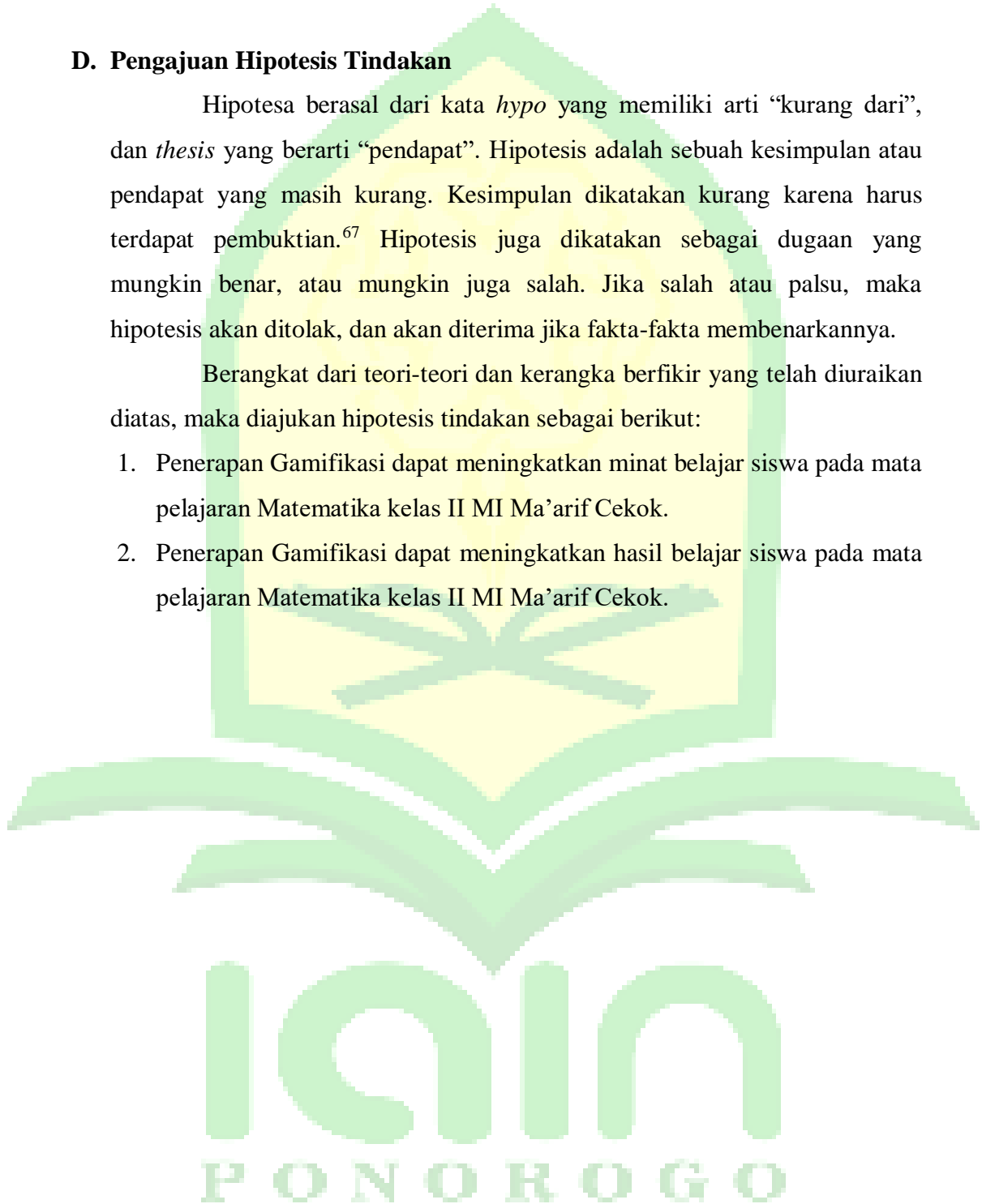
2. Jika Gamifikasi diterapkan, maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas II MI Ma'arif Cekok.

D. Pengajuan Hipotesis Tindakan

Hipotesa berasal dari kata *hypo* yang memiliki arti “kurang dari”, dan *thesis* yang berarti “pendapat”. Hipotesis adalah sebuah kesimpulan atau pendapat yang masih kurang. Kesimpulan dikatakan kurang karena harus terdapat pembuktian.⁶⁷ Hipotesis juga dikatakan sebagai dugaan yang mungkin benar, atau mungkin juga salah. Jika salah atau palsu, maka hipotesis akan ditolak, dan akan diterima jika fakta-fakta membenarkannya.

Berangkat dari teori-teori dan kerangka berfikir yang telah diuraikan diatas, maka diajukan hipotesis tindakan sebagai berikut:

1. Penerapan Gamifikasi dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas II MI Ma'arif Cekok.
2. Penerapan Gamifikasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas II MI Ma'arif Cekok.



⁶⁷ Tukiran Taniredja, *Penelitian Kuantitatif (Sebuah Pengantar)* (Bandung: Alfabeta, 2012), 24.

BAB III

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas, yaitu suatu pencerminan 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.⁶⁸ Tahap penelitian tindakan kelas ada 4⁶⁹, yakni:

A. Objek Tindakan Kelas

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Jenis tindakan yang memfokuskan pada peningkatan minat dan hasil belajar siswa. Maka teknis penelitian yang diteliti adalah sebagai berikut:

1. Minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika dengan menggunakan Gamifikasi Kelas II di MI Ma'arif Cekok Tahun Pelajaran 2020/2021.
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika dengan menggunakan Gamifikasi Kelas II di MI Ma'arif Cekok Tahun Pelajaran 2020/2021.

B. Setting Subjek Penelitian Tindakan Kelas

Setting atau lokasi dari Penelitian Tindakan Kelas ini adalah MI Ma'arif Cekok Babadan Ponorogo, kelas II (B) dengan jumlah 22 yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan pada mata pelajaran matematika. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2020/2021 pada bulan Februari-Maret tahun 2020. penelitian dilakukan secara daring dengan menggunakan group *WhatsApp* dan tidak terdapat jam khusus yang digunakan untuk penelitian, sehingga tidak mengganggu pembelajaran di MI Ma'arif Cekok.

Subyek dari pelaku PTK ini adalah mahasiswa atau peneliti, sedangkan subyek penerima PTK adalah siswa MI Ma'arif Cekok Babadan Ponorogo.

⁶⁸Afi Pamawi, *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)* (Yogyakarta: Penerbit Deepublish (Grup Penerbitan CV Budi Utama, 2020), 2-3.

⁶⁹Hidayatullah, *Penelitian Tindakan Kelas* (Banten: LKP Setia Budhi, 2018), 44.

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.

C. Variabel yang Diamati

Dalam penelitian ini terdapat beberapa variabel yang akan di teliti. Pada bagian ini yang dijadikan sebagai faktor utama untuk diamati adalah:

1. Variabel Proses: Minat belajar siswa mata pelajaran Matematika dengan menggunakan metode Gamifikasi Kelas II MI Ma'arif Cekok Tahun Pelajaran 2020/2021.
2. Variabel Output: Hasil pelaksanaan pembelajaran Matematika dengan menggunakan metode Gamifikasi Kelas II MI Ma'arif Cekok Tahun Pelajaran 2020/2021.

Sasaran pada Penelitian Tindakan Kelas yang ingin peneliti laksanakan adalah meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika melalui Gamifikasi kelas II MI Ma'arif cekok Tahun Pelajaran 2020/2021.

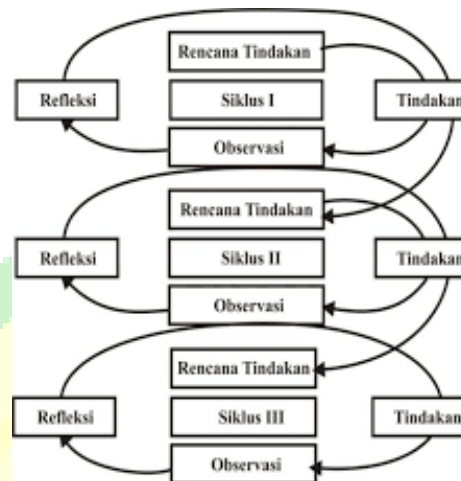
D. Prosedur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Per-Siklus

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.⁷⁰

Sebelum menuju pada ke empat siklus tersebut maka dilakukan perencanaan pra siklus untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi sebab-sebab tidak tercapainya pelajaran tidak tercapainya Siklus dalam PTK umumnya meliputi *preparation* (rencana), *intervention* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi).⁷¹ Siklus dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

⁷⁰M. Aziz Saefudin, *Meningkatkan Profesionalisme Guru dengan PTK* (Yogyakarta: PT Citra Aji Parama, 2012), 41.

⁷¹Rochiati Wiriaatmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: PT Remaja Roesdakarya, 2014), 66.



Gambar 3.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis & Mc Tagart

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

1. 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.⁷²

Tahap ini dilakukan beberapa persiapan, yaitu 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.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini peneliti melakukan tindakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dirancang dan mengacu pada model

⁷²Basuki, *Cara Mudah Melaksanakan PTK dalam Kegiatan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2010), 43.

Match Up game dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Dalam RPP sendiri terdapat kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

3. 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.

4. Refleksi

Refleksi adalah kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang telah terjadi.⁷³ 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.

Dalam pelaksanaan PTK, peneliti mengambil tiga siklus dengan menggunakan alur Kemmis & McTagart. Adapun untuk prosedur pelaksanaan penelitian dalam setiap siklus sebagai berikut:

a. Siklus I

1) Perencanaan

Dalam tahap ini dilakukan beberapa persiapan, antara lain: membuat skenario pembelajaran dengan menggunakan model *Match Up game*, membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, menyiapkan instrument penilaian yang akan digunakan untuk mengukur pencapaian kompetensi, menyiapkan KKM pencapaian kompetensi dan menyiapkan tolak ukur

⁷³Zainal Aqib, *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru* (Bandung: Yrama Widya, 2006), 126.

keberhasilan tindakan, membuat lembar observasi pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, membuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), membuat soal evaluasi untuk penilaian hasil belajar siswa, serta menyiapkan *reward*.

2) Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini peneliti melaksanakan tindakan sesuai dengan rancangan pelaksanaan pembelajaran dengan acuan kerangka model gamifikasi. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring menggunakan group *WhatsApp*. Dalam kegiatan awal, hal yang dilakukan adalah membuka kegiatan pembelajaran dengan salam dan doa, memberikan motivasi kepada siswa agar senantiasa tetap aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, menyampaikan tujuan pembelajaran, menyediakan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan dalam kegiatan inti, hal yang akan dilakukan adalah menyediakan gambar tentang materi untuk diamati siswa, guru menjelaskan materi pokok, melakukan tanya jawab dengan siswa terkait dengan materi melalui group *WhatsApp*, memberikan soal dan sedikit materi untuk dijadikan acuan dalam mengerjakan soal, siswa menulis jawaban di buku tulis dan dikirim lewat group *WhatsApp*. Setelah itu, siswa diarahkan untuk bermain *Match Up game* melalui *link* yang akan di *share* dalam group *WhatsApp*, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait materi yang belum dipahami. Hal terakhir dalam kegiatan pembelajaran adalah penutup. Dalam kegiatan penutup, hal yang akan dilakukan adalah meminta siswa untuk mengerjakan soal evaluasi yang ada di *google form* dengan membagikan *link* di group *WhatsApp*, memberikan penghargaan kepada siswa yang telah mendapatkan nilai tertinggi, memberikan kesimpulan, dan menutup pembelajaran dengan salam dan doa.

3) Observasi

Kegiatan ini dilakukan selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Kegiatan pengamatan mencakup perhatian siswa, minat siswa selama proses pembelajaran, ketertarikan siswa, dan mengamati masing-masing kemampuan siswa dalam menguasai materi pembelajaran. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan penilaian selama observasi adalah aktivitas siswa selama mengikuti proses pembelajaran, minat belajar siswa, dan mengamati pemahaman masing-masing siswa terhadap penguasaan materi pembelajaran.

4) Refleksi

Pada tahap refleksi, peneliti menganalisis hasil pengamatan yang telah diperoleh sebelumnya dan hasil belajar dengan menggunakan tolak ukur yang telah ditentukan untuk membuat keputusan apakah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan gamifikasi telah mencapai hasil keberhasilan atau belum. Hasil refleksi digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan pada siklus selanjutnya dalam merencanakan proses pembelajaran.

b. Siklus II

Tahap-tahap yang dilakukan dalam siklus kedua pada dasarnya sama dengan siklus pertama. Akan tetapi, materi yang digunakan dalam siklus kedua berbeda dengan materi siklus pertama dan masih dalam satu KD. Siklus kedua juga terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan tahap refleksi. Perbedaannya pada tindakan yang dilakukan pada siklus kedua ini didasarkan pada hasil refleksi siklus pertama. Tindakan dalam siklus kedua ini adalah perbaikan dari siklus pertama setelah diketahui hambatan dan kekurangan. Setelah dilakukan perbaikan, hasil refleksi juga digunakan bahan pertimbangan untuk perbaikan pada siklus berikutnya.

c. Siklus III

Pada siklus ketiga masih menggunakan tahap-tahap yang sama dengan tahap sebelumnya. Tahap ketiga juga menggunakan materi yang berbeda tapi masih dalam satu KD yang sama dengan siklus pertama dan kedua. Siklus ketiga juga menggunakan tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Akan tetapi, tindakan pada siklus ketiga adalah hasil dari refleksi siklus kedua dan digunakan sebagai pembanding keberhasilan antara siklus pertama dan kedua dalam kegiatan pembelajaran. Tindakan yang dilakukan dalam siklus ketiga merupakan perbaikan dari siklus kedua dengan memperhatikan hambatan dan kekurangan yang terjadi pada siklus pertama. Setelah perbaikan dilakukan dan berhasil mencapai indikator yang telah ditetapkan, maka dapat diambil kesimpulan dan saran.

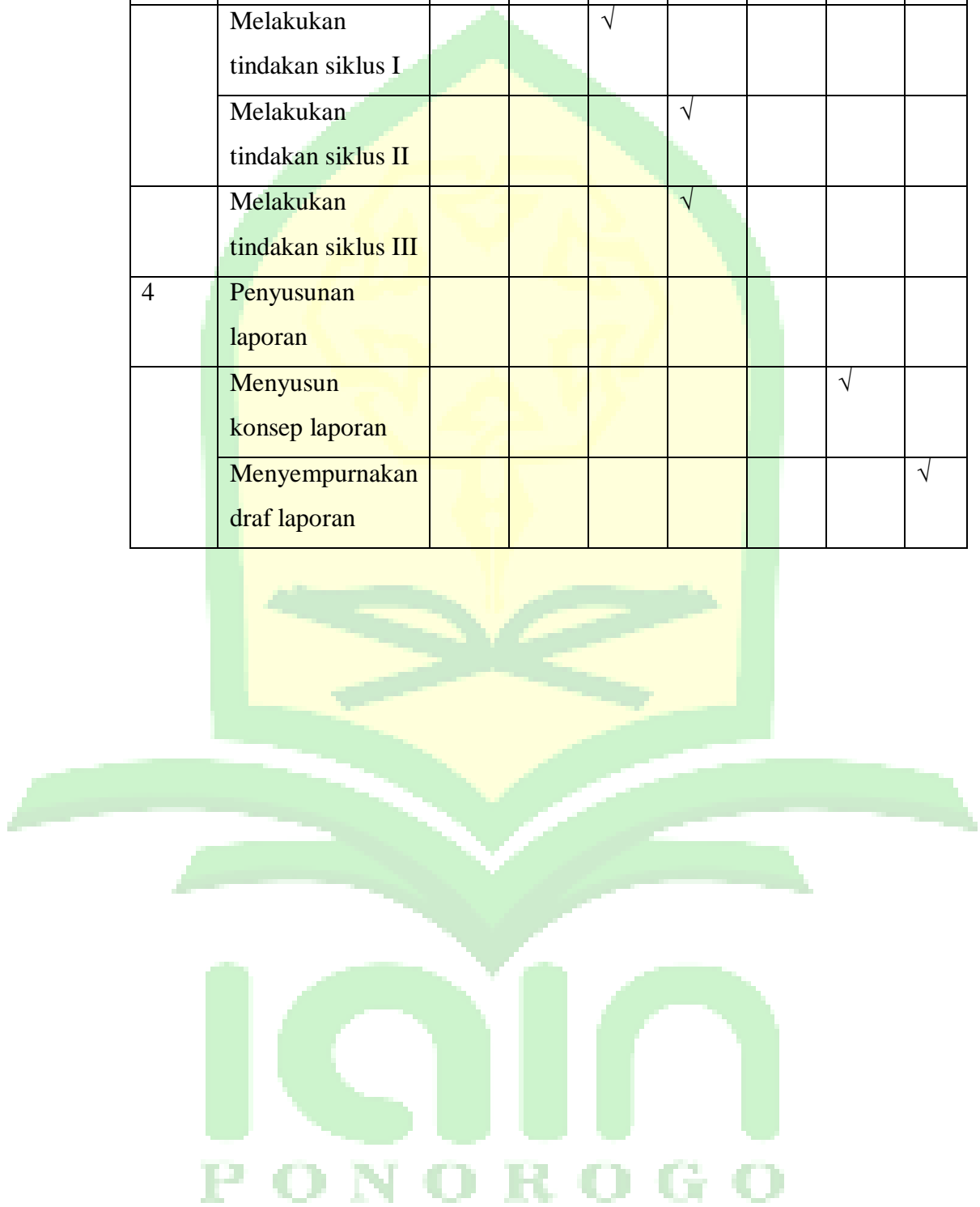
E. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas dilakukan dalam rangka meningkatkan minat belajar siswa mata pelajaran matematika dengan menggunakan gamifikasi pada siswa kelas II MI Ma'arif Cekok Babadan Ponorogo tahun pelajaran 2020/2021, dengan jumlah siswa 22 orang. Adapun jadwal pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Jadwal Pelaksanaan PTK

No.	Jenis Penelitian	Waktu Minggu Ke						
		1	2	3	4	5	6	7
1	Perencanaan	√						
2	Persiapan							
	Menyusun konsep pelaksanaan		√					
	Menyusun		√					

	instrument							
3	Pelaksanaan							
	Melakukan tindakan siklus I			√				
	Melakukan tindakan siklus II				√			
	Melakukan tindakan siklus III				√			
4	Penyusunan laporan							
	Menyusun konsep laporan						√	
	Menyempurnakan draf laporan							√



BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Singkat Setting Lokasi Penelitian

1. Sejarah Berdirinya MI Ma'arif Cekok

Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Cekok (MIM Cekok) berdiri di bawah naungan Lembaga Pendidikan Ma'arif, didirikan sebagai alternatif jawaban atas persoalan pendidikan yang berkembang di masyarakat. Masyarakat selama ini selalu dihadapkan dengan dua pilihan dalam pendidikan; pertama, jika masyarakat memilih pendidikan yang berbasis religi (agama) saja maka konsekuensi yang diterima adalah kurang kemampuan lulusan tersebut dibidang sains (ilmu pengetahuan umum), padahal keilmuan ini sangat dibutuhkan untuk mengembangkan kehidupan yang lebih baik dan layak. Kedua, jika masyarakat memilih pendidikan yang berbasis sains (ilmu pengetahuan umum), maka konsekuensi yang diterima adalah kurang kemampuan lulusan pendidikan tersebut dalam bidang religi (agama), padahal ilmu agama juga sangat dibutuhkan sebagai pengendali hidup di dunia maupun di akhirat.

2. Profil MI Ma'arif Cekok

MI Ma'arif Cekok didirikan oleh LP Ma'arif pada Tahun 1968 tempatnya terletak Jalan Sunan Kalijaga No. 189 Cekok Babadan Ponorogo. Sejak awal berdiri, MI Ma'arif Cekok sudah berkeinginan dan bercita-cita sebagai salah satu sekolah unggulan yang diperhitungkan minimal di wilayah Cekok dan sekitarnya seperti yang tertuang dalam visi yakni "Membentuk pribadi sholih, intelek, santun, berprestasi dan berhaluan ahlusunnah waljama'ah". MI Ma'arif Cekok mencoba untuk selalu membuat inovasi baru, seperti metode pembelajaran, pengembangan kurikulum, manajemen sekolah, keterlibatan wali murid, tahfidz Al-Qur'an, serta kegiatan-kegiatan yang bersifat sosial ataupun lainnya dengan harapan dapat meningkatkan kualitas. MI Ma'arif Cekok mempunyai beberapa program seperti: Fun Learning Activities, Sholat Dhuha, Sholat Jamaah, Tahfidz Al-

Qur'an, TPQ, Bimtek Guru, Pramuka, Uji Publik, Team Teaching dan lain-lain. Berikut ini adalah detail tentang profil MI Ma'arif Cekok.

3. Visi, Misi, dan Tujuan MI Ma'arif Cekok

a. Visi Madrasah

“Membentuk pribadi yang sholih, intelek, santun, berprestasi, berhaluan Ahlussunnah Waljamaah.”

Indikator Visi :

- 1) Mengembangkan kurikulum yang terpadu.
- 2) Memiliki daya saing dalam prestasi ujian Nasional dan Non Akademik.
- 3) Unggul dalam baca tulis dan hafal Al Qur'an sesuai target.
- 4) Menjadikan ajaran islam dan nilai-nilai islam Ahlussunnah Wal jamaah.
- 5) Sebagai landasan sikap dan prilaku kehidupan sehari hari.
- 6) Inovasi secara terus menerus dalam pembelajaran.
- 7) Terpenuhinya tenaga pendidik dan kependidikan yang profesional dan berkompeten.
- 8) Terpenuhinya sarana dan prasarana dan media pembelajaran minimal sesuai standar pelayanan.
- 9) Unggul dalam implementasi Manageman Berbasis Madrasah.
- 10) Meningkatnya partisipasi Masyarakat dalam pembiayaan pendidikan.
- 11) Penilaian yang otentik dan variatif.

b. Misi Madrasah

Untuk mewujudkan visi MI Ma'arif Cekok, maka ditetapkan misi sebagai berikut:

- 1) Menumbuh kembangkan sikap dan amaliyah keagamaan islam.
- 2) Menyusun kurikulum yang sesuai dengan bakat, minat dan kemampuan anak didik.
- 3) Menyiapkan tenaga kependidikan yang memiliki kompetensi yang sesuai dengan tugasnya.

c. Struktur Organisasi MI Ma'arif Cekok

Struktur organisasi di sekolah merupakan suatu bentuk berupa daftar atau urutan yang berfungsi sebagai sebagai upaya menjelaskan tugas dan fungsi dari setiap komponen penyelenggara pendidikan yang memiliki sangkutan dengan sekolah tersebut.

Dengan struktur organisasi, sistem pelaksana pendidikan di sekolah akan semakin teratur, kinerja menjadi aktif, efisien, serta dapat meningkatkan mutu pendidikan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Berikut adalah struktur organisasi MI Ma'arif Cekok :

- 1) Kepala Sekolah : Hadi Asfahan, S.Pd
- 2) Komite : Drs. Harijadi
- 3) Waka Kurikulum : Sayid Bachrudin, S.Pd.I
- 4) Waka Kesiswaan : Nuh. Muttaqin, S.Pd.I
- 5) Tata Usaha : Yenni Purnamasari, SE

d. Ketenagaan dan Siswa di MI Ma'arif Cekok

Untuk menunjang proses pembelajaran siswa di sekolah dan mewujudkan tujuan pendidikan, MI Ma'arif Cekok memiliki guru sejumlah 16 orang. Dan siswa yang menempuh pendidikan di MI Ma'arif Cekok sejumlah 220 siswa

e. Sarana dan Prasarana di MI Ma'arif Cekok

Kegiatan belajar mengajar akan berjalan dengan baik apabila didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai. Sarana dan prasarana yang dimaksud merupakan komponen yang ikut menentukan keberhasilan proses pendidikan serta pengajaran di MI Ma'arif Cekok.

Beberapa sarana dan prasarana yang ada di MI Ma'arif Cekok antara lain adalah ruang kelas, perpustakaan, ruang guru, ruang UKS, masjid, kamar mandi, dan sebagainya.

B. Validasi Ahli

a. Validasi RPP

Sebelum melakukan uji coba, media pembelajaran RPP yang dibuat terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi. Validasi siklus I, II, dan III dilaksanakan oleh wali kelas II MI Ma'arif Cekok, bapak M. Muttaqin pada hari Jum'at tanggal 5 Februari 2021 pukul 09.00 yang memiliki latar belakang sesuai dengan materi yang dikembangkan. Tahap validasi ini dilakukan di ruang guru MI Ma'arif Cekok. Validasi oleh ahli materi bertujuan untuk memperoleh kritik, informasi, dan saran agar rencana pembelajaran yang dikembangkan nantinya menjadi produk yang kualitas baik secara materi, kegiatan pembelajaran, maupun kebahasaan.

Hasil validasi ahli, pada siklus I menunjukkan bahwa RPP yang digunakan sudah layak untuk digunakan uji coba tanpa revisi. Dilihat dari kelengkapan, kesesuaian indikator, kesesuaian materi, kesesuaian kegiatan pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, dan bahasa yang digunakan telah memperoleh penilaian baik dengan total skor 24 dari guru pamong. Sedangkan penulisan RPP, kesesuaian perkiraan alokasi waktu, dan penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa mendapatkan penilaian sangat baik dengan total skor 15. Tidak terdapat komentar dan saran dalam validasi RPP. Kesimpulan dari siklus I adalah layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi dan ditandatangani oleh validator ahli.

Pada siklus II, kelengkapan RPP, kesesuaian indikator, kesesuaian materi, kesesuaian kegiatan, kesesuaian perkiraan alokasi waktu, dan penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa mendapatkan penilaian sangat baik dengan total skor 30. Sedangkan penulisan RPP, langkah-langkah pembelajaran, dan bahasa yang digunakan mendapatkan penilaian baik dengan total skor 12. Kesimpulan dari siklus II adalah layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi serta ditandatangani oleh validator ahli.

Berdasarkan validasi siklus III, telah diperoleh penilaian pada aspek kelengkapan RPP, penulisan RPP, kesesuaian indikator, kesesuaian

kegiatan pembelajaran, penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa, dan bahasa yang digunakan singkat mendapatkan penilaian baik dengan total skor 24. Sedangkan pada aspek kesesuaian materi, langkah-langkah pembelajaran, dan kesesuaian perkiraan alokasi waktu mendapatkan penilaian sangat baik dengan total skor 15. Pada kesimpulan siklus III pun layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi dan telah ditandatangani oleh validator ahli.

Semua siklus telah diteliti dengan baik oleh guru pamong, sehingga tidak perlu untuk diadakan revisi. Artinya, validator telah menyetujui RPP digunakan untuk pembelajaran kelas II B MI Ma'arif Cekok.

b. Validasi Angket

Tahap validasi angket dilakukan agar angket yang diketahui kelayakannya berdasarkan penilaian validator ahli. Validasi angket dilakukan oleh Bapak Edi Irawan, M.Pd. selaku dosen Matematika di IAIN Ponorogo. Validasi dilakukan melalui daring pada hari Jum'at tanggal 5 Februari 2021 pukul 18.00.

Pada tahap awal, peneliti menyediakan kisi-kisi, angket, dan lembar validasi sesuai dengan arahan dari validator ahli. Hasil dari validasi mendapatkan penilaian kelengkapan angket, penulisan angket, kesesuaian dengan petunjuk penilaian pada angket, serta kejelasan huruf dan angka mendapatkan penilaian sangat baik dengan total skor 20. Sedangkan penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa, dan istilah yang digunakan tepat dan mudah dipahami mendapatkan penilaian baik dengan total skor 8.

Dalam lembar validasi terdapat tiga kritik dan saran. Pertama, perbaikan untuk kata yang tidak baku, misalnya “memperdulikan” seharusnya “memedulikan”. Kedua, sebaiknya antara butir soal yang negatif dan positif dibedakan di dalam kisi-kisi. Ketiga, sebaiknya jumlah soal dalam soal butir indikator proposional. Kesimpulan dari validasi angket adalah layak digunakan untuk uji coba setelah revisi dan telah ditandatangani oleh validator ahli.

Dari hasil validasi, peneliti melakukan revisi terhadap angket sesuai dengan arahan dari validator ahli. Setelah itu dilakukan uji coba terhadap kelas II A dengan jumlah siswa 20. Uji coba dilakukan pada hari Jum'at 15 Januari 2021.

Kemudian dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Instrumen dikatakan valid jika alat ukur yang digunakan untuk memperoleh data tersebut valid.⁷⁴ Uji validitas dan reliabilitas dilakukan pada hari Rabu, 20 Januari 2021 menggunakan Microsoft Excel. R pearson yang diperoleh adalah 0,4438. Dengan hasil valid soal pada nomor 3, 4, 7, 8, 11, 12, 13, 14, 16, dan 20. Sedangkan 14 soal lainnya tidak valid. Setelah uji validitas diperoleh soal valid mendapatkan 10 nomor, dilanjutkan dengan uji reliabilitas.

Uji reliabilitas menggunakan metode *Split Half* (belah dua). Awalnya, peneliti membagi jumlah data menjadi 2 bagian, soal ganjil dan genap. Kemudian peneliti menentukan korelasi kedua bagian. Setelah itu, memasukkan rumus korelasi Spearman-Brown. Sehingga diperoleh $R(1/2)$ adalah 0,796164, dan $r(1/2)$ diperoleh 0,886516. Pada r tabel, masih menggunakan 0.4438. Karena $r(1/2)$ lebih besar dibandingkan r tabel, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa soal angket reliabel.

Setelah uji validitas dan reliabilitas dilakukan, serta memperoleh 10 soal valid, maka dilakukan penyebaran angket pada siswa kelas II B MI Ma'arif Cekok yang berjumlah 22 siswa. Penyebaran angket dilakukan pada tanggal 26 Februari 2021 di MI Ma'arif Cekok.

Sebelum melakukan pengisian angket, terlebih dahulu peneliti memberikan arahan kepada siswa bagaimana cara untuk mengisi angket. Sehingga angket dapat terjawab dengan baik dan sesuai dengan jawaban dari siswa.

⁷⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2005), 121.

C. Penjelasan Data per-Siklus

1. Siklus I

Pada masing-masing siklus dalam kegiatan pembelajaran, terdapat empat tahapan pembelajaran berbasis PTK, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Adapun gambaran singkat kegiatan pembelajaran pada siklus I sebagai berikut:

a. Perencanaan (*Plan*)

Berdasarkan hasil analisis dan rumusan masalah pada bab sebelumnya, dalam penelitian ini menyiapkan RPP berbasis PTK, menyiapkan alat dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran, menyiapkan instrumen penilaian dan pengamatan, menyiapkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) pencapaian kompetensi serta menyiapkan tolak ukur keberhasilan tindakan, serta menyiapkan soal dan pertanyaan. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan sebagai bentuk upaya guru untuk mengetahui aktivitas, pengelolaan pembelajaran, dan minat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran matematika pokok bahasan Satuan Baku.

b. Tindakan (*Action*)

Setelah melaksanakan tahap perencanaan, tahap selanjutnya adalah melakukan rencana yang telah dibuat yakni mengetahui aktivitas, pengelolaan pembelajaran, dan minat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran matematika pokok bahasan Satuan Baku.

Pada kegiatan awal, guru mengucapkan salam dalam kelas melalui group *WhatsApp*. Setelah itu membagikan list daftar hadir untuk diisi oleh siswa melalui daftar hadir yang telah disiapkan. Guru meminta siswa untuk mengamati gambar tentang Satuan Berat yang dibagikan ke group *WhatsApp*. Setelah mengamati, guru memberikan pertanyaan kepada siswa terkait materi.

Memasuki kegiatan inti, guru memberikan video mengenai Satuan Berat yang dibagikan melalui group *WhatsApp* dan siswa diberi waktu untuk mengamati. Setelah itu, guru menjelaskan kepada siswa

mengenai materi Satuan Berat melalui *chat group*, memberikan materi dan soal yang jawabannya ditulis pada buku individu untuk dikumpulkan melalui foto. Siswa diberi *link Match Up game* untuk dikerjakan siswa di group *WhatsApp*. Setelah selesai permainan, dilanjutkan mengerjakan soal evaluasi.

Kegiatan akhir dilakukan dengan mengajak siswa untuk membahas materi yang kurang dipahami secara bersama-sama dan ditutup dengan motivasi dan doa bersama.

c. Pengamatan (*Observation*)

Pada proses pengamatan, peneliti mengambil empat aspek yang akan dijadikan objek untuk mengamati minat siswa dalam kegiatan pembelajaran. Empat aspek tersebut adalah perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan.

Teknik pengamatan dilakukan secara bertahap dalam kegiatan pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana minat belajar siswa setelah diterapkan gamifikasi secara daring pada mata pelajaran matematika pada siswa kelas II B MI Ma'arif Cekok.

Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus I, siswa yang memiliki minat sangat tinggi hanya berjumlah 2 dengan presentase 9,1%, siswa minat tinggi berjumlah 11 dengan presentase 50%, dan siswa dengan minat sedang berjumlah 9 dengan presentase 40,9%. Artinya, pengelolaan pembelajaran yang dilakukan belum mampu menambah minat belajar siswa, sehingga diperlukan adanya perbaikan.

d. Refleksi (*Reflection*)

Berdasarkan data yang diperoleh dari tindakan (*acting*) dan observasi (*observation*) dalam pelaksanaan PTK mata pelajaran matematika pokok bahasan satuan baku, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran pada siklus I belum mencapai hasil yang memuaskan, masih ada siswa yang memiliki minat sedang, dikarenakan pengelolaan pembelajaran yang belum maksimal karena masih tahap awal. Banyak dari siswa yang tidak tepat waktu dalam mengikuti

pembelajaran berbasis daring ini karena berbagai faktor, antara lain media *handphone* yang masih menggunakan milik orang tua, sehingga peneliti harus memberikan jeda waktu untuk siswa mengerjakan soal dan *game* nya. Ada juga yang tidak bisa membuka *file* soal dan *link* dikarenakan jaringan internet yang sulit. Bahkan beberapa siswa masih belum paham mengenai cara memainkan *Match Up game*.

Hal ini menyatakan bahwa pengelolaan pembelajaran belum maksimal dan diperlukan adanya perbaikan agar mendapatkan hasil yang sesuai dengan apa yang diharapkan. Untuk mengatasi kendala-kendala tersebut perlu diadakan siklus II agar tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan baik.

Pada siklus II, peneliti memberikan arahan terlebih dahulu kepada orang tua siswa sehari sebelum pembelajaran dilakukan. Sehingga meminimalisir terjadinya keterlambatan siswa dalam mengikuti pembelajaran daring, selain itu peneliti telah menyiapkan *screenshot* materi dan soal kepada siswa yang tidak bisa membuka *filenya*. Peneliti juga memberikan arahan kepada siswa yang belum mengerti cara memainkan *Match Up game* tersebut.

2. Siklus II

Tahap pelaksanaan pembelajaran berbasis PTK masih tetap sama dengan siklus I, dimana dalam proses pembelajarannya serangkaian kegiatan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Adapun gambaran singkat kegiatan pembelajaran di siklus II dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Perencanaan (*Planning*)

Berdasarkan hasil analisis dari siklus I, Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan sebagai upaya guru untuk meningkatkan minat dalam proses pembelajaran Satuan Baku dengan gamifikasi. Dalam siklus II ini peneliti terlebih dahulu memberikan arahan kepada orang tua dan menyiapkan *screenshot* materi dan soal untuk anak yang memiliki

kendala. Hal ini bertujuan agar siswa dapat bertanggung jawab pada tugas yang diberikan.

b. Tindakan (*Action*)

Pada proses pembelajaran siklus II ini, materi yang disampaikan adalah Satuan Panjang dengan gamifikasi. Langkah-langkah yang digunakan dalam pembelajaran siklus II sama dengan langkah siklus sebelumnya.

Langkah awal yang dilakukan adalah menjelaskan tujuan pembelajaran, membagikan list daftar hadir untuk diisi oleh siswa melalui group *WhatsApp*, siswa mengamati gambar tentang satuan panjang, guru memancing siswa untuk berfikir kira-kira apa yang akan dipelajari dan pembelajaran dimulai.

Dalam kegiatan inti, guru memberikan video mengenai Satuan Panjang yang dibagikan melalui group *WhatsApp* dan meminta siswa untuk mengamati materi yang disajikan melalui video. Setelah itu, guru menjelaskan kepada siswa mengenai materi Satuan Panjang melalui *chat* group serta memberikan materi dan soal kepada siswa. Siswa menulis jawaban pada buku tulis individu dan dikumpulkan melalui foto untuk dikirim di group. Guru memberikan jeda waktu dan motivasi kepada siswa agar bersemangat mengikuti pembelajaran. Sebelum membagikan *link game*, guru memberikan arahan kepada siswa mengenai cara memainkan *game* melalui *chat* di group, setelah itu guru memberikan *link Match Up game* untuk dikerjakan siswa dan dilanjutkan soal evaluasi.

Kegiatan akhir dilakukan dengan mengajak siswa untuk membahas materi yang kurang dipahami secara bersama-sama dan ditutup dengan motivasi dan doa bersama.

c. Pengamatan (*Observation*)

Observasi pada tahap ini dilakukan saat kegiatan pembelajaran berlangsung untuk mengetahui minat belajar siswa setelah diterapkannya proses belajar mengajar Satuan Panjang dengan

menggunakan gamifikasi. Data yang diperoleh akan dijadikan bahan refleksi.

Berdasarkan data yang telah diperoleh pada siklus II, terlihat bahwa minat siswa pada siklus II memuaskan. Dari hasil ini dapat dijabarkan siswa yang memiliki minat sangat tinggi berjumlah 3 siswa dengan presentase 13,6%, dan siswa yang memiliki minat tinggi berjumlah 19 siswa dengan presentase 86,4%. Artinya, adanya perbaikan dari siklus I dapat mengatasi kendala-kendala yang menyebabkan siswa kurang minat terhadap pembelajaran matematika.

d. Refleksi (*Reflection*)

Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari siklus II materi satuan panjang dengan menggunakan gamifikasi. Peneliti menyimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada siklus II sudah menunjukkan adanya kenaikan minat belajar siswa. Akan tetapi ada beberapa siswa yang menunjukkan minat sangat tinggi, dan sisanya menunjukkan minat belajar tinggi. Hal ini sudah menunjukkan perkembangan yang baik. Pada proses pembelajaran siklus II, minat belajar siswa dengan diterapkannya *Match Up game* sudah sangat baik dan memuaskan. Siswa mampu menunjukkan minat belajar dalam pembelajaran daring dengan maksimal, dimana masing-masing siswa cukup aktif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dilihat dari beberapa siswa yang mau bertanya tentang materi dan teknik permainan *Match Up game*. Siswa juga memberikan *feedback* yang cukup baik terhadap pertanyaan-pertanyaan dari guru. Selain itu mereka juga mampu bermain *Match Up game* dan mampu memperoleh hasil yang baik karena telah mengerti cara mainannya.

Akan tetapi, kegiatan pembelajaran belum berjalan sesuai waktu yang ditentukan. Karena pembelajaran yang dilakukan secara daring menggunakan media *handphone*, dan usia anak kelas II belum diperbolehkan untuk memilikinya secara pribadi. Pada saat pembelajaran akan dimulainya banyak siswa yang lama untuk

merespon karena medianya dibawa oleh orang tua, dan pembelajaran tidak berjalan sesuai dengan waktu yang ditentukan, sehingga harus menunggu untuk mendapatkan respon dari siswa.

3. Siklus III

Tahap pelaksanaan pembelajaran PTK masih sama dengan siklus-siklus sebelumnya dengan melalui empat kegiatan, yakni perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Adapun gambaran singkat dari siklus III sebagai berikut:

a. Perencanaan (*planning*)

Berdasarkan hasil analisis dari siklus II, Penelitian Tindakan Kelas siklus III dilakukan sebagai upaya guru untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran Satuan Baku dengan gamifikasi. Dengan adanya kendala-kendala pada siklus II, maka Penelitian Tindakan Kelas siklus III ini untuk memperbaiki dan mengatasi kendala-kendala yang ada pada siklus II. Hal ini bertujuan agar mendapatkan hasil yang lebih baik lagi dari siklus-siklus sebelumnya, maka dalam siklus III peneliti memberikan kesempatan untuk siswa bermain *Match Up game* dengan mengurangi waktu dalam permainan dan siswa memperebutkan posisi tercepat untuk mendapatkan nilai tertinggi. Siswa yang mendapatkan nilai tertinggi akan diberikan apresiasi, sehingga keinginan siswa untuk bisa lebih cepat dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran matematika secara daring.

b. Tindakan (*action*)

Dalam siklus III ini materi yang disampaikan adalah Satuan Waktu dengan menggunakan gamifikasi. Langkah awal yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran antara lain membuka pembelajaran dengan salam dan doa, melakukan apersepsi, membagikan daftar hadir melalui chat group *WhatsApp*, memberikan motivasi dan tujuan pembelajaran.

Pada kegiatan inti, guru membagikan video mengenai Satuan Waktu lewat group dan siswa mengamati. Setelah itu, dilakukan diskusi terkait video tersebut. Guru menyampaikan materi secara garis besar dan dilanjutkan pemberian soal mengenai Satuan Waktu yang ditulis pada buku siswa dan di kumpulkan melalui foto. Ketika siswa sudah selesai dengan tugasnya, dilanjutkan dengan bermain *Match Up game* dengan pemberian batas waktu dan perebutan posisi tercepat untuk mendapatkan apresiasi dari guru. Bagi siswa yang telah selesai, boleh mengerjakan soal evaluasi yang telah disediakan dalam group *WhatsApp*.

Kegiatan akhir dilakukan dengan mengajak siswa untuk membahas materi yang kurang dipahami secara bersama-sama dan ditutup dengan motivasi dan doa bersama.

c. Pengamatan (*observation*)

Pengamatan pada proses pembelajaran ini dilakukan ketika proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan observasi dan evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui minat belajar siswa setelah diterapkannya proses belajar mengajar Satuan Waktu dengan menggunakan gamifikasi. Data yang diperoleh akan dijadikan refleksi.

Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus III, terlihat 20 siswa sudah memiliki minat sangat tinggi dengan presentase 90,9% dan 2 siswa minat tinggi dengan presentase 9,1%. Hal ini membuktikan bahwa pengelolaan pembelajaran yang dilakukan pada siklus III dapat menambah minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika.

d. Refleksi (*reflection*)

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil tindakan dan pengamatan dalam proses pembelajaran pelaksanaan PTK siklus III materi satuan waktu dengan menggunakan gamifikasi dan memberikan strategi baru, dapat menambah semangat dan antusias

peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, sehingga minat belajar siswa dapat menunjukkan hasil yang sangat memuaskan.

Dilihat dari hasil data tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa proses pembelajaran pembelajaran pada siklus III ini telah memperoleh hasil yang sangat memuaskan atau sesuai yang diharapkan.

D. Proses Analisis Data

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:

1. 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 4.1 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 mintanya 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.

2. 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 4.2 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.

3. 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 4.3 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.

E. 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.⁷⁵ Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya dari yang

⁷⁵ Janice J. Bacty, *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2013), 133.

belum dikenal sampai apa yang sudah diketahuinya.⁷⁶ 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.⁷⁷

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

⁷⁶ Conny R. Semiawan, *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar* (Jakarta: Indeks, 2008), 20.

⁷⁷ Arief S. Sadirman, dkk., *Media Pendidikan* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2009), 76.

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:

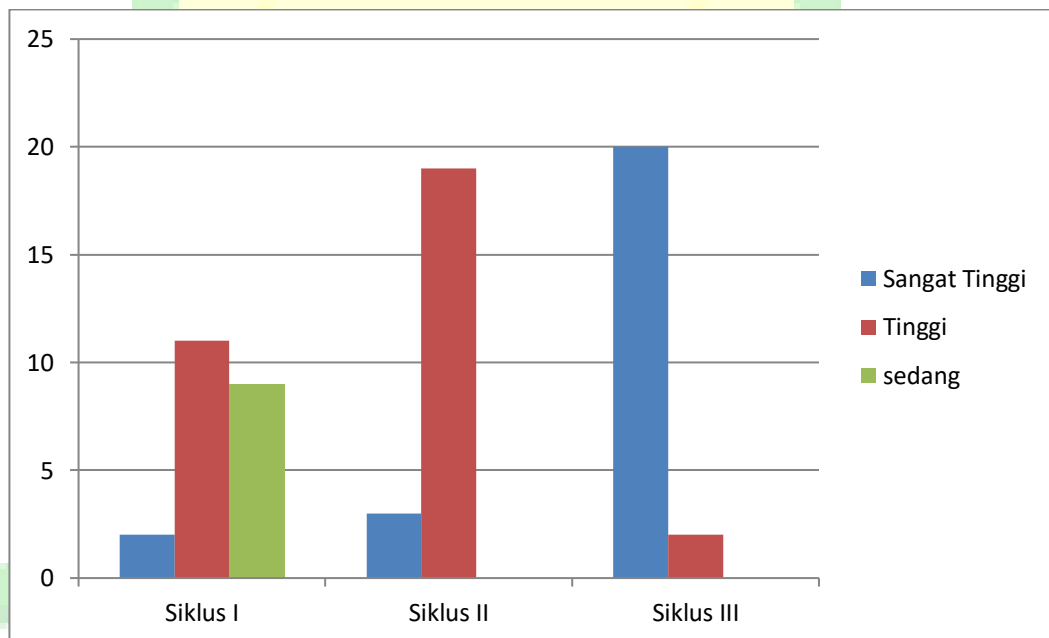
Tabel 4.4 Komparasi Hasil Penelitian Minat Belajar Siklus I-III

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 4.5 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.

F. Implikasi Kebijakan Hasil Penelitian untuk Pendidikan Dasar atau Madrasah

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian eksperimen dengan mempertimbangkan hasil yang diperoleh untuk dijadikan sebagai bahan pertimbangan maupun pengambilan keputusan terhadap suatu metode pembelajaran yang diterapkan dapat diketahui mana yang sebaiknya digunakan untuk memperoleh minat belajar yang tinggi sehingga pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan agar pihak-pihak yang bersangkutan dapat mengetahui permasalahan-permasalahan yang terjadi di lapangan, sehingga dapat mengetahui bagaimana solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Penelitian ini memiliki implikasi yang positif bagi pihak-pihak yang bersangkutan dalam penelitian ini. Dari berbagai macam permasalahan yang terjadi, minat belajar yang dibahas dalam siklus I menunjukkan hasil yang kurang baik. Hal ini membuktikan bahwa perlu adanya perbaikan sistem yang lebih baik dalam menerapkan proses pembelajaran kepada siswa.

Hal lain yang diperoleh dari penelitian ini adalah perbedaan presentase minat belajar yang diperoleh dari siklus I, siklus II, dan siklus III memberikan implikasi yang harus diperhatikan dengan adanya penerapan metode pembelajaran yang baru agar mendapatkan hasil yang berbeda dan memiliki perkembangan yang baik. Akan tetapi, hal ini juga perlu diperhatikan jika pihak sekolah menerapkan sistem pembelajaran yang baru dengan memperhatikan kemungkinan-kemungkinan yang akan terjadi, karena dikhawatirkan dapat memerlukan adaptasi baru terhadap pihak yang bersangkutan.

Peningkatan minat belajar siswa berberda-beda, tergantung karakter dari berbagai metode pembelajaran yang diterapkan. Hal ini memerlukan analisis yang matang dalam membuat keputusan untuk menetapkan metode pembelajaran mana yang layak dan memberikan dampak positif. Sehingga peran guru sangat penting dalam peningkatan minat belajar melalui wawasan dan kreatifitas mengenai metode-metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dari siswa.

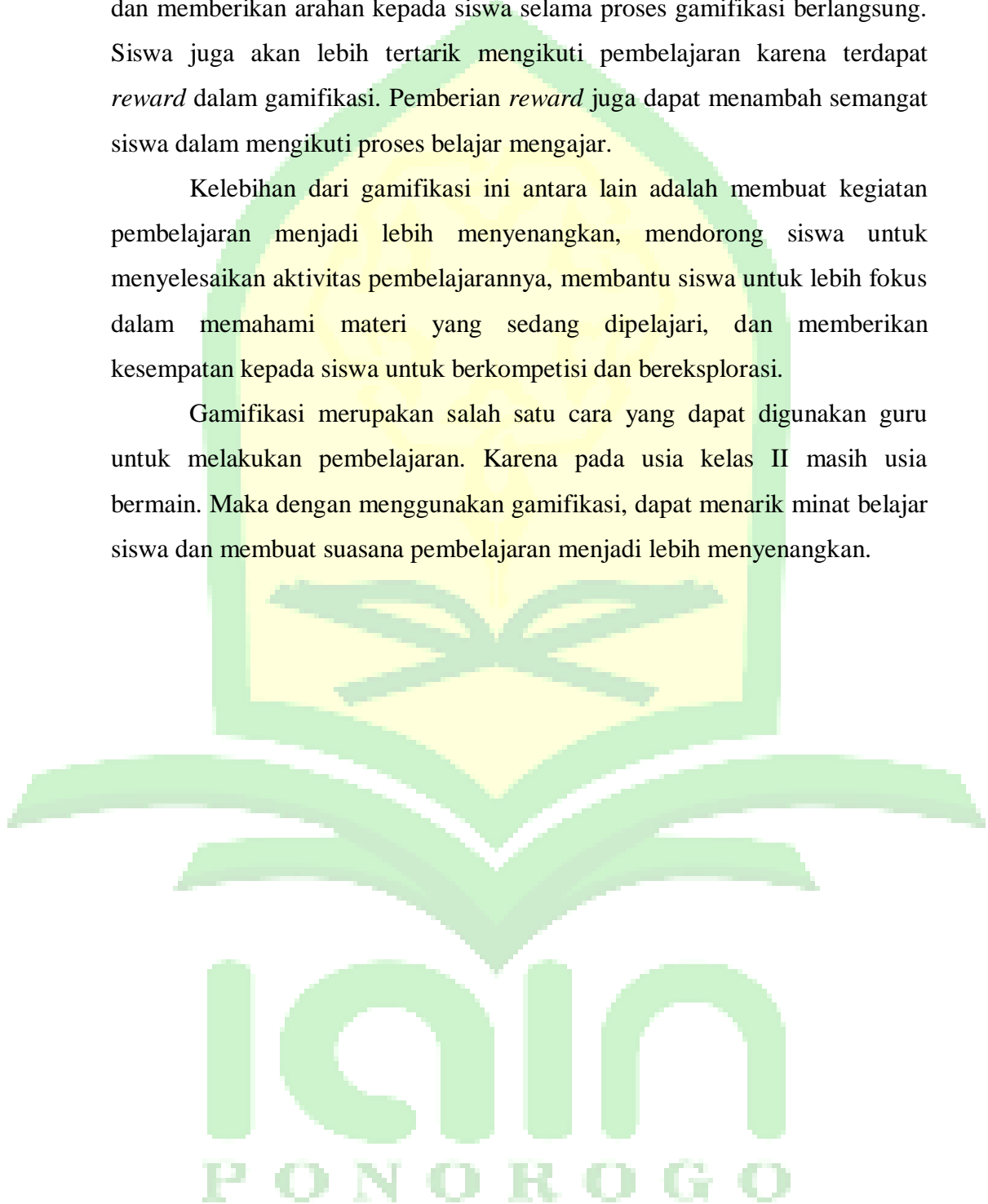
Hasil penelitian mengungkapkan bahwa minat belajar siswa sangat tinggi terhadap metode pembelajaran yang baru, yaitu penerapan Gamifikasi untuk meningkatkan minat belajar dapat mengubah siswa menjadi lebih responsif terhadap sistem pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran.

Gamifikasi adalah metode yang dilakukan dalam pembelajaran dengan menggunakan permainan. Gamifikasi dapat meningkatkan minat belajar siswa karena anak-anak dapat belajar sambil bermain. Gamifikasi menyediakan permainan sebagai fasilitas untuk belajar, sehingga siswa senang dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu, gamifikasi juga

mempermudah guru dalam proses pembelajaran. Siswa akan dihadapkan untuk memecahkan masalah dalam bentuk permainan, guru hanya memantau dan memberikan arahan kepada siswa selama proses gamifikasi berlangsung. Siswa juga akan lebih tertarik mengikuti pembelajaran karena terdapat *reward* dalam gamifikasi. Pemberian *reward* juga dapat menambah semangat siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Kelebihan dari gamifikasi ini antara lain adalah membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, mendorong siswa untuk menyelesaikan aktivitas pembelajarannya, membantu siswa untuk lebih fokus dalam memahami materi yang sedang dipelajari, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkompetisi dan bereksplorasi.

Gamifikasi merupakan salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk melakukan pembelajaran. Karena pada usia kelas II masih usia bermain. Maka dengan menggunakan gamifikasi, dapat menarik minat belajar siswa dan membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil penelitian yang diperoleh di kelas II MI Ma'arif Cekok dengan menerapkan gamifikasi untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran matematika diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. 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.
2. 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.
3. 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.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti mempunyai beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Orang Tua

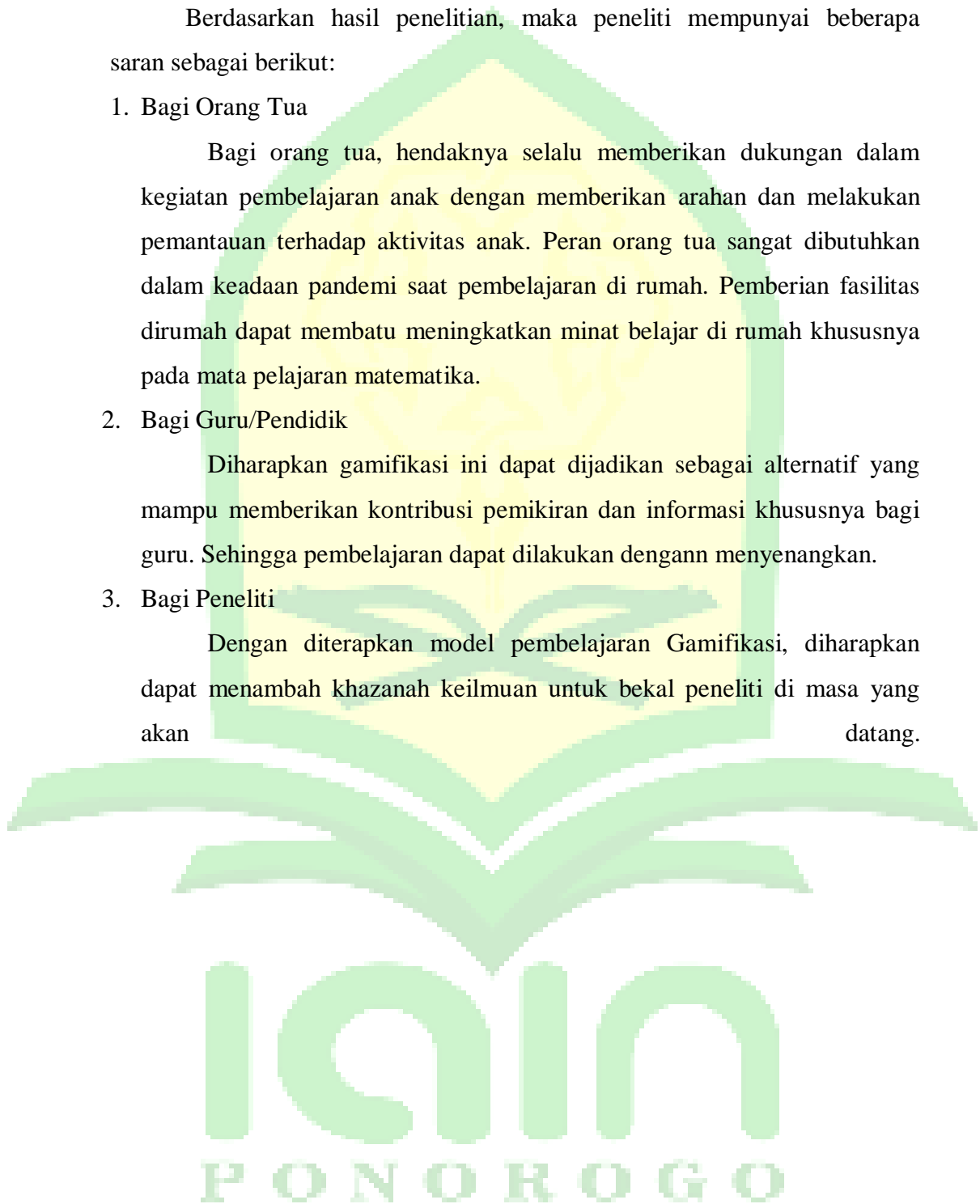
Bagi orang tua, hendaknya selalu memberikan dukungan dalam kegiatan pembelajaran anak dengan memberikan arahan dan melakukan pemantauan terhadap aktivitas anak. Peran orang tua sangat dibutuhkan dalam keadaan pandemi saat pembelajaran di rumah. Pemberian fasilitas di rumah dapat membantu meningkatkan minat belajar di rumah khususnya pada mata pelajaran matematika.

2. Bagi Guru/Pendidik

Diharapkan gamifikasi ini dapat dijadikan sebagai alternatif yang mampu memberikan kontribusi pemikiran dan informasi khususnya bagi guru. Sehingga pembelajaran dapat dilakukan dengan menyenangkan.

3. Bagi Peneliti

Dengan diterapkan model pembelajaran Gamifikasi, diharapkan dapat menambah khazanah keilmuan untuk bekal peneliti di masa yang akan datang.



DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Muhamad. *Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar*. Semarang: Urissula Press, 2013.
- Anggar Anugrah S.W., Jasson P, George J.L. *Skripsi : Penerapan Konsep Gamification Untuk Meningkatkan Minat dan Partisipasi Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 2 Salatiga*. Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana, 2013.
- Anugrah, dkk, Anggar. “Penerapan Konsep Gamification untuk Meningkatkan Minat dan partisipasi Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 2 Salatiga,” 2015.
- Aqib, Zainal. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru*. Bandung: Yrama Widya, 2006.
- Astris Novita Putri, Siti Asminatun. *Belajar Membuat Game 2D dan 3D Menggunakan Unity*. Online Book, 2017.
- 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, Janice J. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, 2013.
- Basuki. *Cara Mudah Melaksanakan PTK Dalam Kegiatan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2010.
- Besare, Stefen Deni. “Hubungan Minat dengan Aktivitas Belajar Siswa.” *Jinotep*, 1, Vol. 7 (2020).

Djamarah, Syaiful Bahri. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002.

Donni Juni Priansa, Euis Karwati. *Manajemen Kelas*. Bandung: Alfabeta, 2014.

Fuad, Nurul. *Skripsi : Penerapan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Matematis Peserta Didik Kelas VI SD Darul Ulum Bungurasih Waru Sidoarjo*. Surabaya: UIN Sunan Ampel, 2021.

Handriyantini. *Pemain Edukatif Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar*. Malang: Sekolah Tinggi Ilmu Komputer, 2009.

Hidayatullah. *Penelitian Tindakan Kelas*. Banten: LKP Setia Budhi, 2018.

Insani, Aprida Ria. *Skripsi : Penerapan Media Kartun Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Tematik Tema Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku (PTK di Kelas 1 SDN 1 Wagirkidul Pulung Ponorogo Tahun Pelajaran 2017-2018)*. Ponorogo: IAIN Ponorogo, 2017.

Jusuf, Heni. "Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran." *Jurnal TICOM*, 1, 5 (2016).

Khasanah, Siti. *Skripsi : Implementasi Metode Sosiodrama Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas X BPD 2 (Studi Kasus di SMKN 1 Ponorogo) Tahun Ajaran 2018/2019*. Ponorogo: IAIN Ponorogo, 2018.

Mahmudah, Siti. *Skripsi : Pengembangan Game Edukasi 3D Finding Treasure sebagai Media Pembelajaran Perakitan Komputer untuk Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri 1 Ngewen*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2017.

Mardiah. "Metode Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Mitra PGMI*, No. 1, 1 (2009).

- Masjid, Abdul. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Roesdakarya, 2014.
- Mirdanda, Arsyi. *Mengelola Aktivitas Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kalimantan: PGRI Provinsi Kalbar, 2019.
- 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.
- Nadifah, Luluk Ulmu. *Skripsi: Pengembangan Game Paduka.exe Berbasis RPG Maker MV sebagai Media Belajar Mandiri pada Materi Fungsi Komposisi*. Surabaya: UIN Sunan Ampel, 2018.
- Naway, Fory. "Strategi Pengelolaan pembelajaran." *Ideas Publishing*, No. 001, 2016.
- Nurfitri Lestari, Iis. "Skripsi "Pengaruh Metode Permainan Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN Plebengan." *Universitas Negeri Yogyakarta*, 2015.
- Nurhasanah, A. Sobandi, Siti. "Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1, 1 (2016).
- Pamawi, Afi. *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish (Grup Penerbitan CV Budi Utama, 2020).
- Priyaningsih, Sri, dan Suyono. "Penerapan Metode Permainan untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika siswa SMP." *Prisma*, No. 2, Vol. 9 (2020).
- Radno, Harsanto. *Pengelolaan Kelas yang Dinamis*. Yogyakarta: Kanisius, 2007.

- Rahmadi, Muhammad Rizky, dan dkk. "Perancangan Game Path Adventure sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android." *Jurnal Teknologi dan Sistem komputer*, No. 1, Vol. 4 (2016).
- Riyanti, Dewi. "Peningkatan Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Pemeliharaan Bahan Tekstil Dengan Metode Pembelajaran Tipe Team Asisted Individualization di SMKN 6 Yogyakarta." *Universitas Negeri Yogyakarta*, 2012.
- Rohmah, Noer. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Teras, 2012.
- Roihani, Ahmad. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010.
- Sadirman, dkk., Arief S. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2009.
- Saefudin, M. Aziz. *Meningkatkan Profesionalisme guru Dengan PTK*. Yogyakarta: PT Citra Aji Parama, 2012.
- 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.
- Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009.
- Semiawan, Conny R. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks, 2008.
- Sitorus, Henry M. *Cerdas dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010.
- Slavin. *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media, 2008.

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2005.

Susanto, Ahmad. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Pertama. Jakarta: Prenadamedia Group, 2013.

Susanto, Ahmad. *Teori Belajar dan pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2016.

Syahputra, Edy. *Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar*. Sukabumi: Haura Publishing, 2020.

Takdir, Muhammad. “Kepomath Go ‘Penerapan Konsep Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa.’” *Jurnal Penelitian Pendidikan Insani* 2.0 (2017): 1.

Taniredja, Tukiran. *Penelitian Kuantitatif (Sebuah Pengantar)*. Bandung: Alfabeta, 2012.

Tim Penyusun KBBI. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Jakarta: Pusat Bahasa, 2008.

Wiriaatmadja, Rochiati. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Roesdakarya, 2014.

Wiryanto. “Proses Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar di Tengah Pandemi COVID-19.” *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, No. 2, Vol.6 (2020).

Yuliani, dkk, Meda. *Pembelajaran Daring untuk Pendidikan: Teori dan Penerapan*. Yayasan Kita Menulis, 2020.

Yusnia,dkk, Amelia. “Membangun Game Fun Animal Puzzle Menggunakan Algoritma shuffle Random.” *Sebatik STMIK Wicida*, 2013.

