



## Peningkatan minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 23 Ampenan pada Materi Perkalian Melalui Pendekatan Bermunajar

Siradujuddin Ahmad<sup>1\*</sup>, Samsul Fahrozi<sup>2</sup>, Achda Dewi Mulyawati<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Praktisi Pendidikan Kota Mataram, Mataram, Indonesia

<sup>2</sup> SDN 23 Ampenan, Mataram, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i4.13022>

Received: 30 Agustus 2025

Revised: 25 November 2025

Accepted: 30 November 2025

**Abstract:** The background of this research is the low interest and learning outcomes of Grade III students of SDN 23 Ampenan in multiplication material, which is characterized by a lack of student enthusiasm during learning and daily test scores that are often below the Minimum Completion Criteria (KKM). The cause is thought to be due to conventional learning methods and a lack of active student involvement. Therefore, this research aims to improve student interest and learning outcomes in multiplication material through the implementation of a game-based learning approach (play). This research uses the Classroom Action Research (CAR) method which is implemented in two cycles, where each cycle consists of planning, action implementation, observation, and reflection. Data collection techniques are carried out through observation, interest questionnaires, and learning outcome tests. The results of the research and discussion show that the play approach is proven to be effective in improving both student interest and learning outcomes. In cycle I, there was an increase in interest and learning outcomes, but not optimal. After improvements were made in the implementation of cycle II, such as game variations and better time management, there was a significant increase. Student interest is evident from enthusiasm, active participation, and a sense of enjoyment during learning. Meanwhile, student learning outcomes also improved, as indicated by the average grade and classical completion percentage reaching above 85%. The conclusion of this study is that the implementation of a playful approach can significantly improve the interest and learning outcomes of third-grade students at SDN 23 Ampenan in multiplication. Therefore, it is recommended that this approach can be used as an alternative, innovative learning strategy, particularly for mathematics at the elementary school level.

**Keywords:** Learning Outcomes, Blooket Media, Pancasila Education.

**Abstrak:** Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat dan hasil belajar siswa kelas III SDN 23 Ampenan pada materi perkalian mata pelajaran matematika, yang ditandai dengan kurangnya antusiasme siswa selama pembelajaran dan nilai ulangan harian yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Salah satu penyebabnya karena metode dan pendekatan pembelajaran yang konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada materi perkalian melalui penerapan pendekatan pembelajaran berbasis permainan (bermunajar). Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklusnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket minat, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa pendekatan bermunajar terbukti efektif meningkatkan baik minat

maupun hasil belajar siswa. Pada siklus I, terjadi peningkatan minat dan hasil belajar, namun belum optimal. Setelah dilakukan perbaikan pada pelaksanaan siklus II, seperti variasi permainan dan pengelolaan waktu yang lebih baik, terjadi peningkatan yang signifikan. Minat siswa tampak dari antusiasme, partisipasi aktif, dan rasa senang selama pembelajaran. Sementara itu, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yang ditunjukkan dengan rata-rata nilai dan persentase ketuntasan klasikal yang mencapai di atas 85%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan pendekatan bermunajah dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa Kelas III SDN 23 Ampenan pada materi perkalian secara signifikan. Oleh karena itu, disarankan agar pendekatan ini dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif, khususnya untuk materi pembelajaran aritmatika di tingkat sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Minat Belajar, Hasil Belajar, Perkalian, Bermunajah.

## Pendahuluan

Salah satu matapelajaran yang dianggap sulit dan susah untuk dipahami oleh siswa bahkan membosankan siswa, khususnya pada jenjang Pendidikan Dasar, adalah pelajaran matematika. Kebanyakan siswa begitu ada pelajaran matematika perasaan mereka sudah terciut, pertanda mereka tidak suka menerima pembelajaran matematika (Desanti et al., 2023). Hal ini terjadi akibat kesalahan dan kekeliruan yang dilakukan oleh Sebagian dari guru, terutama dalam memilih dan menggunakan pendekatan pembelajaran. Pada kenyataannya pembelajaran matematika dikembangkan dengan pola pembelajaran teori, pemberian contoh soal dan latihan. Konsep dari materi itu sendiri hanya disampaikan oleh guru secara singkat untuk dicatat dan dihafal oleh siswa. Siswa terburu-buru mencatat setiap konsep dari materi yang disampaikan tanpa mengerti dengan apa yang dicatatnya. Materi perkalian misalnya, siswa hanya dijelaskan bahwa perkalian adalah penjumlahan secara berulang dari suatu bilangan disertai dengan pemberian contoh dan soal. Berikutnya siswa disuruh mencatat tabel perkalian untuk dihafal. Sementara siswa itu sendiri kurang mampu memahami konsep yang ada pada catatannya ketika diberikan soal Latihan atau ulangan (Fajar et al., 2019). Hal ini senada dengan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas 3 SDN 23 Ampenan Kota Mataram tahun pelajaran 2024/2025 kaitannya dengan cara guru menyajikan materi perkalian. Juga diperkuat dengan pengalaman peneliti ketika menjadi kepala Sekolah dan menjadi pengawas TK/SD di Kota Mataram. Menurut Bruner ada 3 tahapan yang harus dilalui dalam proses pembelajaran matematika, yaitu : "Tahap Enaktif, Ikonik dan Simbolik". Tahap Enaktif siswa harus dilibatkan secara langsung dengan benda konkret, tahap ikonik menggunakan representasi visual seperti gambar dan grafik, terakhir tahap simbolik yaitu melibatkan simbol matematika. Pendapat itu sejalan dengan apa yang dikehendaki baik pada kurikulum KTSP maupun pada kurikulum Merdeka. Hanya saja dengan nama yang beda, yaitu tahap penanaman konsep, tahap

pemahaman konsep dan tahap pembinaan keterampilan.

Menurut Christanti (2018) dalam pembelajaran matematika siswa tidak hanya harus menghafal rumus-rumus saja, begitupula guru sebaiknya tidak menyajikan konsep secara langsung dalam bentuk jadi (final) tetapi siswa diharapkan menemukan sendiri konsep pengetahuannya. Kebanyakan guru mengabaikan tahap 1 dan 2, yaitu tahap pembinaan Konsep (Enaktif) dan tahap pemahaman konsep (Ikonik). Pemahaman konsep merupakan faktor yang paling pokok yang diperlukan dalam mencapai hasil belajar yang baik, termasuk dalam pembelajaran matematika pada materi perkalian. Salah satu kecakapan (proficiency) dalam matematika yang penting dimiliki oleh siswa adalah pemahaman konsep (conceptual understanding). Menurut Kilpatrick et al., (2001), pemahaman konsep (conceptual understanding) adalah kemampuan dalam memahami konsep, operasi dan relasi dalam matematika. Menurut Putri (2012) diantara dampak dari ketidak pahaman siswa akan konsep matematika menyebabkan rendahnya minat belajar dan hasil belajar siswa.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), minat berarti kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu; gairah, keinginan. Secara sederhana, minat dapat diartikan sebagai ketertarikan atau kegairahan yang tinggi terhadap sesuatu atau keinginan yang besar terhadap suatu hal. Menurut Dalimunthe (2020:103) menyatakan bahwa minat belajar adalah sikap dan rasa yang timbul pada seseorang tentang ketertarikan, keinginan, dan perhatian terhadap objek tanpa ada dorongan dari siapapun. Minat dalam konteks belajar matematika mencakup aspek-aspek seperti: Kecenderungan hati yang tinggi: Menunjukkan adanya ketertarikan dan keinginan yang kuat terhadap pembelajaran matematika, termasuk belajar materi perkalian. Minat belajar merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang keberhasilan dalam suatu pembelajaran khususnya pembeajaran matematika. Menurut Dewi et al (2022) ada 2 faktor yang

mempengaruhi minat Belajar anak, yaitu 1) Faktor Internal (Intrinsik)

Faktor intrinsik adalah aspek yang berasal dari dalam diri siswa sendiri. beberapa faktor internal penting yang memengaruhi rendahnya minat belajar, di antaranya: 1) Motivasi belajar yang rendah, Kesehatan dan kondisi fisik, Kecerdasan dan kesiapan Belajar dan Rendahnya rasa percaya diri. 2) Faktor Eksternal (Ekstrinsik) berasal dari lingkungan sekitar siswa, seperti: Keluarga, Sekolah, Lingkungan masyarakat dan teman sebaya. Pada penelitian ini peneliti focus pada pengaruh ekstrinsik yang terkait dengan sekolah. Dalam hal ini yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran yang monoton dan kurang menarik, kurangnya media atau alat bantu pembelajaran, serta hubungan guru dan siswa yang kurang interaktif menyebabkan siswa bosan dan tidak termotivasi (Dewi & Isdaryanti, 2025; Segara et al., 2025).

Motivasi sangat diperlukan dalam proses pembelajaran agar siswa terdorong untuk melakukan pembelajaran dengan baik dan sempurna. Emda (2017) mengungkapkan bahwa motivasi belajar dikategorikan sebagai faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peran khas dari motivasi belajar berkenaan dengan hal penumbuh kembang gairah, kesenangan dan semangat dalam belajar. Apabila siswa memiliki motivasi yang kuat dalam belajar, energi untuk melakukan kegiatan belajar akan meningkat pula. Ayu et al., (2019) mendefinisikan motivasi belajar sebagai suatu dorongan baik internal maupun eksternal. Dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi atau minat belajar merupakan suatu daya penggerak yang berasal dari dalam diri seseorang untuk melakukan suatu kegiatan belajar guna mencapai suatu tujuan tertentu. Melalui minat belajar yang tinggi siswa akan memperoleh hasil belajar yang tinggi pula karena siswa akan mengikuti dan memperhatikan materi pada proses pembelajarannya (Mashuri et al., 2024).

Menurut Zamzani et al., (2022) Minat belajar merupakan salah satu kunci keaktifan seorang siswa dalam melakukan proses pembelajaran, karena dengan ada minat belajar yang tinggi maka siswa tersebut akan memiliki keaktifan yang berasal dari dalam diri nya sendiri.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Zamzani et al., (2022) bahwa minat belajar yang tinggi di peroleh melalui partisipan yang aktif untuk mendapatkan suatu hasil yang maksimal. Dengan demikian minat belajar siswa dapat dipengaruhi oleh guru dalam perlakunya selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Putra et al (2022) menyatakan bahwa terdapat upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk membangkitkan minat belajar siswa diantaranya yaitu 1) Perlunya Sikap Hangat dan Kooperatif. 2)

Usahakan mengawali kegiatan pembelajaran yang mengesankan., 3) Kontekstual,4) Variasikan Metode Pembelajaran., 5) Gunakan Media Pembelajaran., 6) Ice Breaking saat jemu., 7) Pemberian Reward. Guru memiliki pengaruh yang besar terhadap minat belajar siswa. Oleh sebab itu perlu diperhatikan dengan baik khususnya bagi guru dalam pembelajaran matematika, agar dapat membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran. Peneliti menggaris bawahi 2 hal dari pendapat Prihatini (2017) yaitu: Variasikan Metode Pembelajaran dan Gunakan Media Pembelajaran. Adanya minat belajar yang tinggi pada saat pembelajaran akan menghasilkan hasil belajar yang tinggi pula. Sebaliknya kalau minat belajarnya rendah maka hasil belajarnya pun akan rendah. Beberapa peneliti yang mengatakan rendahnya minat dan hasil belajar matematika itu diantaranya: "Hasil Belajar matematika masih jauh dari memuaskan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pendahuluan dengan guru kelas 3 pada SDN 23 Ampenan tempat peneliti melakukan penelitian, minat belajar matematika siswanya rendah, demikian pula dengan hasil ulangan pada materi Perkalian memang rendah. Dan ketika penelitian ini mulai dilakukan hasil angket awal tentang minat belajar matematika dengan skala 1 sampai 10 rata-rata perorangan tertinggi 9 (5 orang) dan rata-rata kelas 7,0. Pretes hasil belajar dengan skala 1 sampai 10 rata-rata perorangan tertinggi 7,0 (2 orang), terendah 0, rata-rata kelas 4,5.

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, tujuan penelitian ini adalah meningkatkan minat belajar sekaligus meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada kelas 3 SDN 23 Ampenan Kota Mataram pada materi perkalian melalui pendekatan BermUnAjar.

BemUnAjar adalah akronim dari Bermain Untuk Belajar. Salah satu kebiasaan dan kesukaan anak di rumah adalah bermain. Atas dasar inilah peneliti mencoba meracik dan meramu pendekatan pembelajaran itu dengan memasukkan kegiatan bermain pada kegiatan inti (Darmadi, 2018). Dalam hal ini bermain dengan beragam media yang menarik mulai dari tahapan penanaman konsep, pemahaman konsep hingga pembinaan keterampilan. (Setyawati, 2024).

Penelitian mengenai penggunaan pendekatan bermain untuk meningkatkan minat dan hasil belajar matematika memang telah banyak dilakukan. Namun, gap penelitian pada studi ini terletak pada konteks spesifiknya, yaitu penerapannya pada materi perkalian di Kelas III SDN 23 Ampenan. Sebagian besar penelitian sebelumnya cenderung bersifat umum dan belum menyentuh aspek fundamental seperti operasi hitung perkalian yang menjadi pondasi matematika lanjutan. Di sisi lain, karakteristik unik siswa di SDN 23 Ampenan, dengan latar belakang dan lingkungan

belajarnya yang spesifik, menjadikan temuan dari penelitian-penelitian sebelumnya belum tentu dapat diaplikasikan secara langsung. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa siswa masih menganggap perkalian sebagai materi yang menakutkan dan abstrak, sehingga diperlukan suatu pendekatan yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga tepat sasaran untuk mengonkretkan konsep tersebut. Oleh karena itu, kebaruan (novelty) dari penelitian ini adalah implementasi pendekatan bermain yang didesain secara khusus dan kontekstual untuk mengatasi masalah spesifik rendahnya minat dan hasil belajar pada materi perkalian di setting lokasi yang nyata (SDN 23 Ampenan). Penelitian ini tidak sekadar membuktikan keefektifan pendekatan bermain secara umum, tetapi lebih menitikberatkan pada bagaimana merancang, menerapkan, dan menganalisis dampaknya dalam sebuah studi kasus nyata yang dapat menjadi model replicable bagi sekolah-sekolah lain dengan karakteristik serupa. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat mengisi celah antara teori dan praktik, serta memberikan solusi yang konkret dan terbukti secara empiris bagi permasalahan pembelajaran di kelas tersebut.

Pendekatan BermUnAjar ini juga sejalan dengan pendekatan Deep Learning yang tengah digenjot oleh pemerintah melalui Depertemen Pendidikan Dasar dan Menengah. Pendekatan Deep Learning adalah sebuah metode atau strategi pembelajaran yang mendorong siswa untuk mengembangkan pemahaman mendalam terhadap materi pelajaran, dalam hal ini pelajaran matematika materi perkalian (Rosiyati et al., 2025).

Salah satu pengembangan pendekatan pembelajaran mata pelajaran matematika di kelas, terlebih dikelas rendah pada tahap penanaman konsep yakni dengan mendekatkan siswa melalui masalah-masalah nyata dari kehidupan sehari-hari siswa yang digunakan sebagai titik awal pembelajaran matematika. Benda-benda nyata yang akrab dengan kehidupan keseharian termasuk kebiasaan bermain dijadikan sebagai alat peraga dan pendekatan dalam pembelajaran matematika (Purwati, 2020).

## Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas merupakan bentuk penelitian yang dilakukan di lingkungan kelas oleh peneliti dan guru kelas 3 serta Kepala Sekolah SDN 23 Ampenan dengan tujuan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada, meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, serta memperbaiki hasil pembelajaran melalui serangkaian tindakan yang dilaksanakan dalam beberapa siklus

(Muslimin et al., 2024). PTK tepat digunakan oleh guru karena membantu guru untuk memahami dan memperbaiki cara mengajar di kelasnya sendiri sehingga malalui PTK, guru bisa membuat pembelajaran jadi lebih kreatif dan mencapai hasil yang sesuai dengan tujuan (Chotimah et al., 2022). Adapun subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III SDN 23 Ampenan. SDN 23 Ampenan dipilih sebagai lokasi penelitian, karena sebelumnya guru-guru pada sekolah tersebut sudah dilatih dengan pendekatan BermUnAjar itu. Sementara itu, objek penelitian ini adalah penggunaan pendekatan BermUnAjar sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik. Instrumen angket minat belajar terdiri dari 10 butir pernyataan meliputi aspek perasaan, perhatian, partisipasi dan kepedulian terhadap teman. Mengingat subyek penelitian adalah siswa kelas 3 SD maka pilihan jawabannya adalah ya atau tidak. Sementara untuk memgukur hasil belajar digunakan tes isian yang disusun berdasarkan tujuan dan indikator pencapaian kompetensi. Jumlah soal ada 10, terdiri dari 4 soal yang berkaitan dengan indikator menuliskan bentuk penjumlahan berulang dari gambar pengulangan banyak kunit bunga, 3 soal yang berkaitan dengan indikator menuliskan kalimat perkalian dari gambar pengulangan kunit bunga dan 3 soal berkaitan dengan indikator menuliskan hasil perkalian 2 dari beberapa perkalian 2. Kedua instrument itu sudah divalidasi oleh 2 orang ahli di bidangnya. Pada prinsipnya hasil validasi menyatakan bahwa instrument dapat digunakan, khusus angket minat dengan beberapa catatan yaitu bahasa yang digunakan disederhanakan dan option diganti dengan ya atau tidak. Untuk soal tes hasil Belajar tidak ada catatan, karena soal sudah sesuai dengan tujuan dan indicator.

Setiap siklus dilaksanakan melalui empat tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Tahap perencanaan misalnya menghubungi pihak sekolah untuk mendapatkan ijin, memvalidasi instrumen, mencobakan instrumen dan menyiapkan media permainan. Tahap Tindakan dimulai dengan melakukan wawancara dengan guru kelas 3 untuk mendapatkan data awal tentang minat Belajar matematika siswa dan nilai ulangan harian materi perkalian selanjutnya pembuatan skenario pembelajaran, melakukan tindakan proses pembelajaran siklus 1. Selama proses pembelajaran berlangsung dilakukan obsesrasi yang dilakukan oleh kepala sekolah selaku obseswer serta pada akhir kegiatan siklus 1 melakukan kegiatan refeksi. Hasil refleksi dijadikan acuan daam penyempurnaan scenario pembelajaran maupun media yang digunakan. Untuk siklus 2. Instrumen soal divalidasi oleh validator ahli menggunakan porsen validasi. Penelitian ini

menggunakan analisis deskriptif dengan teknik pengolahan data persentase untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang data yang dikumpulkan. Hasilnya disajikan dalam bentuk tabel dan dijelaskan secara naratif guna mengetahui tingkat kebenaran jawaban subjek terhadap objek penelitian (Sugiyono, 2020). Untuk mengetahui sejauh mana peningkatan minat dan hasil belajar peserta didik, maka ketuntasan minat dan hasil belajar individu ditentukan jika memperoleh nilai di atas 75. Hasil tes minat pada setiap siklus akan dihitung dan dianalisis untuk mengetahui ketuntasan belajar secara klasikal.

Presentase minat Belajar

Pra siklus

$$\begin{aligned} \Sigma \text{ peserta didik yang tuntas Belajar} &= 13 \\ 100\% &= 48\% \\ \Sigma \text{ peserta didik keseluruhan} &= 27 \end{aligned}$$

Siklus 1

$$\begin{aligned} \Sigma \text{ peserta didik yang tuntas Belajar} &= 25 \\ 100\% &= 93\% \\ \Sigma \text{ peserta didik keseluruhan} &= 27 \end{aligned}$$

Siklus 2

$$\begin{aligned} \Sigma \text{ peserta didik yang tuntas Belajar} &= 25 \\ = \text{---} \times 100\% &= 100\% \\ \Sigma \text{ peserta didik keseluruhan} &= 25 \end{aligned}$$

Selanjutnya, hasil tes prestasi Belajar pada setiap siklus akan dihitung dan dianalisis untuk mengetahui ketuntasan belajar secara klasikal.

Persentase hasil belajar :

Pra siklus

$$\begin{aligned} \Sigma \text{ peserta didik yang tuntas Belajar} &= 0 \\ 100\% &= 0\% \\ \Sigma \text{ peserta didik keseluruhan} &= 27 \end{aligned}$$

Siklus 1

$$\begin{aligned} \Sigma \text{ peserta didik yang tuntas Belajar} &= 25 \\ 100\% &= 92\% \\ \Sigma \text{ peserta didik keseluruhan} &= 27 \end{aligned}$$

Siklus 2

$$\begin{aligned} \Sigma \text{ peserta didik yang tuntas Belajar} &= 26 \\ = \text{---} \times 100\% &= \text{---} \times \end{aligned}$$

$$100\% = 100\%$$

$$\Sigma \text{ peserta didik keseluruhan} = 26$$

$$\Sigma \text{ peserta didik yang tuntas belajar} =$$

$$\Sigma \text{ peserta didik keseluruhan} \times 100\%$$

$$\Sigma \text{ peserta didik keseluruhan}$$

Hasil belajar peserta didik dianggap meningkat apabila 80% dari jumlah peserta didik memperoleh nilai  $\geq 75$  secara klasikal (Mutiasih, 2022). Dengan demikian, jika persentase ketuntasan minat dan belajar melebihi 80%, maka pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dinyatakan berhasil.

## Hasil dan Pembahasan

Sebagai upaya untuk memberikan gambaran yang komprehensif dan mudah dipahami mengenai temuan penelitian, hasil kuantitatif dari penerapan pendekatan BermUnAjar pada materi perkalian disajikan dalam Tabel Ringkasan Hasil Penelitian dan dua buah grafik di bawah ini. Tabel 1 merangkum perkembangan rata-rata minat belajar, rata-rata hasil belajar (postes), dan persentase ketuntasan klasikal siswa pada setiap siklus penelitian

**Tabel 1.** Ringkasan Hasil Penelitian

Aspek yang Diukur	Siklus 1 (Pra)	Siklus 1 (Pasca)	Siklus 2
Rata-rata Minat Belajar	2,87	3,96	3,96
Rata-rata Hasil Belajar (Postes)	-	9,31*	9,83*
Ketuntasan Klasikal (Postes)	-	85%**	96%**

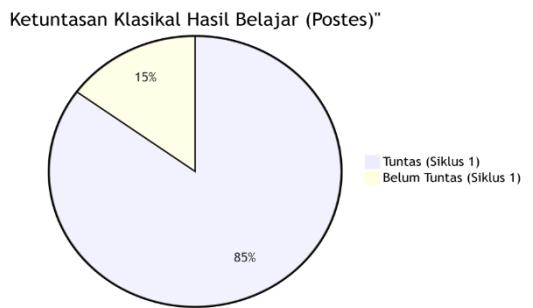
Keterangan:

\*Rata-rata dihitung dari total nilai postes dibagi jumlah siswa yang memiliki nilai.

\*\*Ketuntasan Klasikal: Persentase siswa yang mencapai nilai  $\geq$  KKM (diasumsikan KKM=7,5).

## Grafik Hasil Penelitian

Berikut adalah penjelasan untuk dua grafik utama yang dapat divisualisasikan dari data tersebut:



Grafik 1: Peningkatan Rata-rata Minat dan Hasil Belajar



Grafik 2: Perbandingan Ketuntasan Klasikal

#### Keterangan:

Siklus 1: Sebagian besar siswa (85%) telah tuntas belajar. Siklus 2: Hampir seluruh siswa (96%) berhasil mencapai ketuntasan, menunjukkan efektivitas tindakan perbaikan yang dilakukan.

Grafik 1 memvisualisasikan tren peningkatan rata-rata minat dan hasil belajar dari tahap pra-siklus hingga siklus 2, sehingga memperlihatkan dampak kumulatif dari tindakan yang diberikan. Selanjutnya, Grafik 2 menyoroti pencapaian ketuntasan belajar secara klasikal, menggambarkan sejauh mana intervensi ini berhasil membawa sebagian besar siswa melampaui batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Presentasi data ini tidak hanya memudahkan analisis terhadap efektivitas pendekatan, tetapi juga menjadi dasar untuk pembahasan yang lebih mendalam pada bagian selanjutnya.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan dalam dua siklus di SDN 23 Ampenan kota Mataram, penerapan pendekatan BermUnAjar (play-based learning) pada materi perkalian menunjukkan dampak yang signifikan sekaligus mengundang refleksi kritis terhadap praktik pedagogis konvensional di sekolah dasar. Data yang terungkap menceritakan sebuah transformasi pendidikan yang menarik: rata-rata minat belajar melonjak dari 7,0 (pra-siklus) menjadi 9,5 (pasca-siklus 1 dan naik lagi walau sedikit di siklus 2 yaitu 9,9), sementara hasil belajar mengalami peningkatan konsisten dengan rata-rata postes 9,31 (siklus 1) menjadi

9,83 (siklus 2), disertai kenaikan ketuntasan klasikal dari 85% menjadi 96%. Namun, di balik angka-angka yang menggembirakan ini tersimpan pertanyaan mendasar: mengapa pendekatan konvensional selama ini gagal menumbuhkan minat dan pemahaman yang sama? Fenomena ini mengonfirmasi teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa anak usia operasional konkret (7-11 tahun) membutuhkan pengalaman belajar yang melibatkan manipulasi objek nyata, sesuatu yang justru diabaikan dalam metode ceramah dan drill yang masih mendominasi pembelajaran matematika di banyak sekolah dasar.

Secara lebih mendalam, keberhasilan pendekatan BermUnAjar ini sesungguhnya menyoroti kegagalan sistemik dalam praktik pedagogis matematika di Indonesia yang terlalu menekankan pada prosedural dan hafalan. Penelitian Maisarah et al., (2021) mengungkap bahwa 78% guru matematika SD masih mengandalkan metode konvensional dalam mengajarkan operasi dasar, yang berakibat pada terbentuknya mental block terhadap matematika sejak dini.

Dalam konteks perkalian 2 pada penelitian ini Pada tahap penanaman konsep siswa diajak bermain dengan benda konkret, yaitu memasang tangkai kuntum bunga, masing-masing pohon bunga sebanyak 2 tangkai, kemudian memindahkannya mulai dari 1 kali hingga beberapa kali (minimal 5 kali). Setiap kembali dari memindahkan guru menanyakan sudah berapa kali dan menanyakan banyak kuntuk bunga yang dipindahkan serta terakhir didiskusikan tentang makna dari prosesi yang dilakukan yaitu adanya pertambahan berulang dari banyak kuntum bunga. Pada tahap pemahaman konsep siswa bermain dengan gambar dan simbol, dalam hal ini siswa diajak bermain dengan kartu penggabungan berulang dari 2 tangkai kuntum bunga dan kartu penjumlahan berulang dengan harapan pemahaman siswa terjadi secara mendalam. Berikutnya untuk tahap pembinaan ketrampilan siswa bermain dengan simbol-simbol yaitu kartu perkalian bilangan 2 dan kartu hasil perkalian 2, juga diselingi dengan menyanyikan lagu sambil bermain (lagu Pok Ame-Ame aransemen peneliti sendiri) serta diakhiri dengan bermain menempel kartu bilangan hasil perkalian pada tabel perkalian di Flanel perkalian. Pada saat kegiatan awal siswa diajak bernyanyi lagu Lihat Kebunku ciptaan Ibu Sud. John Dewey, seorang filsuf dan pendidik dengan pendekatan Learning By Doing, bahwa siswa akan belajar dengan baik jika mereka terlibat secara langsung dengan materi yang dipelajari. Dengan pendekatan ini, siswa didorong untuk memahami materi pelajaran melalui latihan praktis dan kegiatan langsung yang sesuai dengan materi pembelajaran (Yusmanita et al., 2018; Fauzy et al., 2020).

Temuan penelitian ini justru membuktikan bahwa ketika matematika disajikan melalui permainan edukatif, tidak hanya minat yang meningkat, tetapi juga pemahaman konseptual menjadi lebih mendalam. Hal ini sejalan dengan teori Dale's Cone of Experience yang menegaskan bahwa pembelajaran melalui pengalaman langsung dan simulasi dapat meningkatkan retensi hingga 90%, jauh di atas metode verbalistik yang hanya mampu diingat 10-20%. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini bukan semata-mata karena faktor motivasi, melainkan karena pendekatan BermUnAjar berhasil membangun skema kognitif yang lebih kuat dalam pemahaman konsep perkalian. Hal ini terjadi karena prosesi permainan yang dilakukan terutama saat penanaman konsep siswa diajak bermain memasang kuntum bunga pada setiap pohon berisi 2 kuntum berdasarkan bilangan pengalinya kemudian memindahkan pohon bunga itu ke meja lain dan setiap kembalinya dilakukan dialog dengan siswa itu, yaitu : GURU : sudah berapa kali ?; SISWA : misalnya jawabannya 1 kali; GURU : 1 kali berapa kuntum; SISWA : 1 kali 2 kuntum; GURU : ada pertambahan kuntum bunga; SISWA : ada; GURU : berapa bertambahnya ?; SISWA : bertambah 2. Dilanjutkan lagi pemindahannya dan sekembalinya dilakukan dialog seperti tadi, serta diulangi beberapa kali prosesi permainan itu. Jadi prosesi pertambahan secara berulang ini merupakan konsep dasar dari perkalian. Selanjutnya untuk meningkatkan pemahaman siswa, siswa diajak bermain kartu gambar penggabungan berulang dari kuntum bunga dan kartu penjumlahan secara berulang dengan beberapa variasi seperti menunjukkan kartu yang sesuai dengan kartu yang ditunjukkan oleh guru dan mencari pasangan kartu yang sesuai. Berikutnya untuk melatih keterampilannya siswa diajak bermain dengan kartu perkalian dan kartu hasil perkalian dengan beberapa variasi pula, seperti menunjukkan kartu yang sesuai dengan yang ditunjukkan oleh guru, mencari pasangan kartu yang sesuai, memasang kartu hasil perkalian pada tabel perkalian di flannel perkalian dan bermain sambil bernyanyi. Kaitan dengan peningkatan minat siswa tampak dari hasil observasi yang dilakukan oleh observer, diantaranya perhatian siswa sangat tinggi, respon siswa untuk maju bermain sangat baik bahkan berebutan, antusias siswa mendukung temannya yang sedang bermain sangat tinggi, keseruan siswa dalam mencari pasangan kartu yang sesuai sangat seru dan terlebih ketika proses pembelajaran hampir selesai yaitu siswa diajak bernyanyi sambil bermain dan bertepuk tangan sangat seru, kesemuanya tampak dan nyata.

Namun, di balik kesuksesan ini, terdapat beberapa catatan kritis yang perlu dipertimbangkan. Pertama, apakah peningkatan yang tercatat benar-benar

mencerminkan pemahaman konseptual atau sekadar kemampuan menyelesaikan soal dalam konteks permainan? Penelitian Dasar (2025) dalam Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar mengingatkan bahwa terkadang peningkatan hasil belajar dalam pendekatan bermain untuk belajar bersifat kontekstual dan tidak selalu tertransfer ke situasi non-permainan. Kedua, efektivitas pendekatan ini sangat bergantung pada desain permainan dan kemampuan guru dalam mengintegrasikan tujuan pembelajaran dengan aktivitas bermain. Tanpa perencanaan yang matang, kegiatan bermain bisa berubah menjadi sekadar hiburan tanpa substansi pembelajaran. Ketiga, penelitian ini tidak mengungkap aspek keberlanjutan jangka panjang – apakah peningkatan minat dan hasil belajar ini akan bertahan ketika siswa menghadapi materi matematika yang lebih kompleks di tingkat selanjutnya?

Dari perspektif teori Vygotsky, keberhasilan pendekatan ini terletak pada kemampuannya menciptakan zone of proximal development melalui scaffolding yang tepat. Aktivitas bermain yang terstruktur memungkinkan siswa untuk mengkonstruksi pengetahuannya secara mandiri dengan bantuan teman sebaya dan guru. Namun, implementasi pendekatan ini di tingkat sistemik menghadapi tantangan nyata: keterbatasan waktu guru dalam menyiapkan materi permainan, tekanan kurikulum yang padat, dan budaya pembelajaran yang masih berorientasi pada penyelesaian materi. Penelitian Agustina et al., (2025) dalam Journal Kajian Pendidikan dan Sosial mencatat bahwa hanya 35% guru yang berhasil mengimplementasikan pendekatan bermain untuk belajar secara konsisten akibat berbagai kendala struktural tersebut.

Secara filosofis, temuan penelitian ini seharusnya memicu perombakan paradigma pembelajaran matematika di sekolah dasar. Alih-alih menjadikan matematika sebagai momok yang menakutkan, pendekatan BermUnAjar mengembalikan hakikat matematika sebagai alat bernalar dan memecahkan masalah. Peningkatan minat dan hasil belajar yang dicapai bukanlah tujuan akhir, melainkan indikator bahwa siswa telah menemukan makna dalam pembelajaran mereka. Namun, transformasi ini memerlukan komitmen sistemik – mulai dari pelatihan guru yang berkelanjutan, pengembangan materi yang kreatif, hingga penilaian yang autentik. Tanpa dukungan sistemik yang memadai, inovasi pedagogis seperti ini berisiko menjadi sekadar program temporer yang tidak berdampak jangka panjang terhadap budaya pembelajaran matematika di Indonesia.

Pada akhirnya, penelitian ini tidak hanya membuktikan efektivitas pendekatan BermUnAjar dalam konteks mikro, tetapi lebih penting lagi,

menyoroti kebutuhan mendesak untuk merekonstruksi praktik pembelajaran matematika dasar yang lebih manusiawi, bermakna, dan sesuai dengan perkembangan kognitif anak. Keberhasilan dalam dua siklus ini patut diapresiasi, namun harus dilihat sebagai langkah awal menuju transformasi yang lebih mendalam dalam filosofi, praktik, dan kebijakan pendidikan matematika di Indonesia.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dalam hal ini ada kenaikan yang sangat signifikan baik aspek minat maupun aspek hasil belajar dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan BermUnAjar dalam proses pembelajaran matematika khususnya materi perkalian terbukti mampu meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas 3 SDN 23 Ampenan.

## Referensi

- Agustina, S. R., Sabrina, S., Aiman, U., Adiansha, A. A., & Nurgufriani, A. (2025). Penerapan Metode Bermain Sambil Belajar untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Siswa SD. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial*, 6(1), 31-37.
- Anatasya, E., & Dewi, D. A. (2021). Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undikhsa*, 9(2), 291-304.
- Ayu, G. F. L., Koryati, D., & Jaenudin, R. (2019). Analisis motivasi belajar peserta didik kelas X program lintas minat pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 16 Palembang. *Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 6(1), 69-79.
- Christanti, M. A. R., Wiarta, I. W., & Negara, I. G. O (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbasis Penilaian Portofolio Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Kelas Iv. *Mimbar Ilmu*, 23(1), 86-93.
- Chotimah, U., Camellia, & Fatihah, H. (2022). Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 14-20.
- Dalimunthe, M. I. (2020). Pengaruh Kecerdasan Emosional Dan Minat Belajar Terhadap Pemahaman Akuntansi Pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Di Universitas Medan Area. *Jurnal Mutiara Akuntansi*, 5(2), 99-108.
- Darmadi, H., & MM, M. (2018). Asyiknya belajar sambil bermain. *Guepedia*.
- Dasar, J. P. P. (2025). Representasi Digital dan Pendalaman Konsep Matematis dalam Pembelajaran Matematika SD: Studi Kualitatif di Tiga Sekolah Dasar di Jawa Barat. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 12(1), 144-161.
- Desanti, L. A., Lestari, S. A., Purwaningsih, D., & Damariswara, R. (2023). Analisis kesulitan siswa sekolah dasar dalam mata pelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(3), 747-752.
- Dewi, A. M., Azzahra, A., Kamila, A. I., Ulya, N., & Sari, L. K. (2022, September). Faktor Penyebab Rendahnya Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika di Indonesia. In *SANTIKA: Seminar Nasional Tadris Matematika* (Vol. 2, pp. 24-34).
- Dewi, C. R., & Isdaryanti, B. (2025). Pengembangan Media Video Animasi Interaktif dengan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPASPada Siswa Kelas IVSDNegeri Tugurejo 01 Kota Semarang. *Journal of Classroom Action Research*, 7(3), 956-963.
- Emda, A. (2017). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida journal*, 5(2), 172-182.
- Fajar, A. P., Kodirun, K., Suhar, S., & Arapu, L. (2019). Analisis kemampuan pemahaman konsep matematis siswa kelas VIII SMP Negeri 17 Kendari. *Jurnal pendidikan matematika*, 9(2), 229-239.
- Fauzy, A., Lidinillah, D. A. M., & Pranata, O. H. (2020). Penerapan Pendekatan Realistik Mathematic Education (RME) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian pada Siswa di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(3), 188-196.
- Kilpatrick, J., Swafford, J., & Findell, B. (2001). *Adding It Up: Helping Children Learn Mathematics*. Washington, DC: National Academy Press.
- Maisarah, M. P., Fauzi, K. M. A., & Matondang, Z. (2021). Model Hands-On Mathematics dan RME Pada Kemampuan Pemahaman Relasional dan Mathematics Anxiety Anak Sekolah Dasar. *Jakad Media Publishing*.
- Mashuri, S., Djidu, H., & Ningrum, R. K. (2024). Problem-based learning dalam pembelajaran matematika: Upaya guru untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa. *Pythagoras: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 14(2), 112-125.

- Muslimin, Musfirah, & Ani, E. P. (2024). Penerapan Model Kooperatif Tipe Talking Stick Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Di Kelas V UPTD SD Negeri 115 Barru. *JUARA SD : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 29-36.
- Mutiasih, L. (2022). Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Fisika Materi Vektor Melalui Pembelajaran Problem Based Learning pada Siswa Kelas X. *IJAR : Indonesian Journal Of Action Research*, 1(2), 189-202.
- Prihatini, E. (2017). Pengaruh metode pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar IPA. Formatif: *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(2).
- Purwati, R. (2020). Potensi pengembangan komunikasi matematis siswa sekolah dasar melalui pendekatan realistic mathematic education. *EduBase: Journal of Basic Education*, 1(2), 71-82.
- Putra, T. M., Mudiono, A., & Utama, C. (2022). Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V Di Sd Negeri Ngeni 06 Kabupaten Blitar. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 3(2), 244-249.
- Putri, P. M. (2012). Pemahaman konsep matematika pada materi turunan melalui pembelajaran teknik probing. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1).
- Rosiyati, D., Erviana, R., Fadilla, A. U., & Sholihah, U. (2025). PENDEKATAN DEEP LEARNING DALAM KURIKULUM MERDEKA. *Al-Irsyad Journal of Mathematics Education*, 4(2), 131-143.
- Segara, S. C., Salma, I., & Siregar, P. A. (2025). Menumbuhkan Semangat Belajar Remaja: Kajian Psikologi Pendidikan tentang Faktor Internal dan Eksternal Motivasi. *Journal of Sustainable Education*, 2(2), 280-288.
- Setyawati, D. E. (2024). Penerapan Media Konkret untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dalam Proses Pembelajaran. *Sekar: Indonesian Journal of Community Engagement*, 1(1), 8-14.
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Yusmanita, S., Ikhsan, M., & Zubainur, C. M. (2018). Penerapan Pendekatan matematika realistik untuk meningkatkan kemampuan operasi hitung perkalian. *Jurnal Elemen*, 4(1), 93-104.
- Zamzani, N., Febryanti, F., & Rahayu, A. (2022, May). Pengaruh keaktifan belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika peserta didik. In *Journal Peqguruang: Conference Series* (Vol. 4, No. 1, pp. 89-94).