Science and Education Journal
Vol 5 No 3 (2026)
E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Penerapan Metode Bermain Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Kelas III SD

Aksan[1], Erwin Nurdiansyah[2], Mulyadi[3]
[1]Prodi PGSD, Universitas Islam Makassar, Aksan.ak74@gmail.com
[2]Prodi PGSD, Universitas Islam Makassar, erwinnurdiansyah.dty@uim-makassar.ac.id
[3]Prodi PGSD, Universitas Islam Makassar, mulyadi.dty@uim-makassar.ac.id

Abstrak

Model pembelajaran Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas III UPT SD Negeri 161 Rawamangun 1 melalui penerapan metode bermain dalam proses pembelajaran. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 20 siswa kelas III. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket minat belajar, dokumentasi, dan catatan lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain mampu meningkatkan minat belajar matematika siswa. Pada tahap prasiklus, persentase minat belajar siswa mencapai 50%. Setelah tindakan pada siklus I meningkat menjadi 72%, dan pada siklus II meningkat menjadi 90%. Siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, metode bermain efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas III UPT SD Negeri 161 Rawamangun 1.

Kata Kunci: *Metode bermain, minat belajar, matematika, sekolah dasar*

Abstract

This study aimed to improve students' interest in learning mathematics through the implementation of the play method in Grade III of UPT SD Negeri 161 Rawamangun 1. This research employed Classroom Action Research conducted in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection. The subjects were 20 third-grade students. Data were collected through observation, questionnaires, documentation, and field notes. The findings revealed that the play method effectively improved students' interest in learning mathematics. Students' learning interest increased from 50% in the pre-cycle to 72% in Cycle I and 90% in Cycle II. Students became more active, enthusiastic, and engaged during mathematics learning activities. Therefore, the play method is effective in increasing students' interest in learning mathematics.

Keywords: ***Play method, learning interest, mathematics, elementary school.***

Corresponding Author:
Aksan
PGSD Universitas Islam Makassar, Aksan.ak74@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, berilmu, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab. Keberhasilan pendidikan sangat dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. Proses pembelajaran yang efektif tidak hanya ditentukan oleh kemampuan guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga oleh minat belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Semakin tinggi minat belajar yang dimiliki siswa, maka semakin besar pula peluang siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam pendidikan dasar adalah matematika. Matematika merupakan ilmu yang mendasari perkembangan teknologi dan berbagai disiplin ilmu lainnya. Menurut Susanto (2016), matematika merupakan salah satu bidang studi yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, analitis, kritis, dan kreatif pada peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran matematika perlu diberikan sejak sekolah dasar sebagai landasan bagi siswa dalam memahami berbagai konsep dan permasalahan yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari.

Meskipun demikian, matematika masih menjadi mata pelajaran yang kurang diminati oleh sebagian siswa sekolah dasar. Banyak siswa menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit karena berhubungan dengan angka, rumus, dan perhitungan yang dianggap rumit. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang bersemangat mengikuti pembelajaran matematika sehingga berdampak pada rendahnya minat belajar. Menurut Slameto (2018), minat merupakan suatu rasa suka dan rasa ketertarikan terhadap suatu aktivitas tanpa adanya paksaan dari pihak lain. Minat belajar yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih aktif, tekun, dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Minat belajar memiliki peranan yang sangat penting dalam keberhasilan belajar siswa. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih fokus dalam memperhatikan penjelasan guru, aktif bertanya, berani mengemukakan pendapat, serta berusaha menyelesaikan tugas dengan baik. Sebaliknya, siswa yang memiliki minat belajar rendah cenderung pasif, mudah bosan, dan kurang memperhatikan materi yang diajarkan. Menurut Djamarah (2015), minat belajar merupakan salah satu faktor psikologis yang dapat memengaruhi keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik agar dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas III UPT SD Negeri 161 Rawamangun 1, ditemukan bahwa minat belajar matematika siswa masih tergolong rendah. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, sebagian siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, kurang aktif bertanya, dan kurang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh metode ceramah sehingga siswa cenderung hanya mendengarkan dan mencatat materi yang disampaikan guru. Akibatnya, suasana pembelajaran menjadi kurang menarik dan siswa mudah merasa bosan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan suatu metode pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode bermain. Bermain merupakan aktivitas yang sangat dekat dengan kehidupan anak-anak. Melalui kegiatan bermain, anak dapat belajar sambil memperoleh pengalaman yang menyenangkan. Menurut Piaget (1952), bermain merupakan sarana bagi anak untuk mengembangkan kemampuan kognitif melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Aktivitas bermain memungkinkan anak membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman yang diperoleh secara langsung.

Selain itu, Vygotsky (1978) menjelaskan bahwa bermain memiliki peran penting dalam perkembangan kognitif dan sosial anak. Melalui bermain, anak dapat berinteraksi dengan teman sebaya, belajar bekerja sama, serta mengembangkan kemampuan berpikir dan memecahkan masalah. Dalam konteks pembelajaran matematika, kegiatan bermain dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

Metode bermain dalam pembelajaran matematika dapat dilakukan melalui berbagai kegiatan seperti permainan kartu angka, teka-teki matematika, puzzle, permainan kelompok, maupun kuis edukatif. Penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan menantang. Menurut Hamalik (2018), pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung siswa akan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru.

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Teori belajar Bruner (1966) juga mendukung penggunaan metode bermain dalam pembelajaran. Bruner menjelaskan bahwa proses belajar berlangsung melalui tiga tahap representasi, yaitu enaktif, ikonik, dan simbolik. Pada tahap enaktif, siswa belajar melalui tindakan langsung. Melalui metode bermain, siswa dapat melakukan berbagai aktivitas yang memungkinkan mereka memahami konsep matematika secara konkret sebelum beralih ke tahap simbolik yang lebih abstrak. Dengan demikian, metode bermain dapat membantu siswa memahami materi matematika secara lebih efektif.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain dalam pembelajaran matematika mampu meningkatkan minat belajar, aktivitas belajar, dan hasil belajar siswa. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan membuat siswa merasa senang, termotivasi, dan lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Selain itu, metode bermain juga dapat menciptakan interaksi yang positif antara guru dan siswa maupun antar sesama siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa rendahnya minat belajar matematika siswa perlu mendapat perhatian serius dari guru. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan metode bermain dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"**Penerapan Metode Bermain untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika pada Kelas III UPT SD Negeri 161 Rawamangun 1**."** Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika serta menjadi salah satu alternatif bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas dipilih karena bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas melalui tindakan-tindakan yang dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan. Menurut Arikunto, Suhardjono, dan Supardi (2021), Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama-sama. PTK dilakukan oleh guru atau peneliti untuk memperbaiki praktik pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Pendapat tersebut diperkuat oleh Kemmis dan McTaggart yang menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu bentuk refleksi diri yang dilakukan oleh praktisi pendidikan untuk meningkatkan rasionalitas, keadilan, dan efektivitas praktik pembelajaran yang dilaksanakan. PTK dilaksanakan melalui siklus yang berulang yang terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SD Negeri 161 Rawamangun 1 pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas III yang berjumlah 20 orang, terdiri atas siswa laki-laki dan perempuan dengan karakteristik yang beragam. Objek penelitian adalah minat belajar matematika siswa setelah diterapkannya metode bermain dalam proses pembelajaran.

Desain penelitian yang digunakan mengacu pada model PTK Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan **(**action), observasi (observation), dan refleksi (reflection)**.** Keempat tahap tersebut dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap siklus dilakukan berdasarkan hasil refleksi dari siklus sebelumnya. Model ini digunakan karena memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan perbaikan secara berkelanjutan terhadap proses pembelajaran.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi modul ajar, tujuan pembelajaran, lembar kerja peserta didik (LKPD), instrumen observasi minat belajar siswa, serta media permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran matematika. Selain itu, peneliti juga menyusun skenario pembelajaran yang disesuaikan

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

dengan materi yang akan diajarkan. Menurut Arikunto (2021), tahap perencanaan merupakan tahap awal yang sangat penting karena menjadi dasar dalam pelaksanaan tindakan yang akan dilakukan.

Tahap berikutnya adalah pelaksanaan tindakan**.** Pada tahap ini guru menerapkan metode bermain dalam proses pembelajaran matematika. Kegiatan bermain dilakukan melalui permainan edukatif seperti kartu angka, puzzle matematika, permainan kelompok, kuis matematika, dan aktivitas lain yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Menurut Piaget (1952), bermain merupakan sarana bagi anak untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung sehingga dapat membantu perkembangan kognitif siswa. Selain itu, Vygotsky (1978) menjelaskan bahwa bermain memiliki peran penting dalam perkembangan sosial dan intelektual anak karena melalui bermain siswa dapat berinteraksi, bekerja sama, dan memecahkan masalah bersama teman-temannya.

Pelaksanaan metode bermain juga didukung oleh teori belajar Bruner (1966) yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila siswa memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui tahap enaktif, ikonik, dan simbolik. Dalam penelitian ini siswa memperoleh pengalaman langsung melalui aktivitas permainan sehingga konsep matematika yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami.

Selama pelaksanaan tindakan berlangsung, dilakukan observasi terhadap aktivitas dan minat belajar siswa. Observasi dilakukan untuk mengetahui keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Menurut Sugiyono (2022), observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian. Aspek yang diamati meliputi perhatian siswa terhadap pembelajaran, keaktifan bertanya, partisipasi dalam permainan, kerja sama kelompok, serta antusiasme siswa selama mengikuti kegiatan belajar.

Tahap terakhir adalah refleksi. Refleksi dilakukan untuk menganalisis seluruh hasil yang diperoleh selama pelaksanaan tindakan. Menurut Kemmis dan McTaggart, refleksi merupakan kegiatan mengevaluasi tindakan yang telah dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan yang muncul selama proses pembelajaran. Hasil refleksi digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki pelaksanaan tindakan pada siklus berikutnya sehingga tujuan penelitian dapat tercapai secara optimal.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, angket, dokumentasi, dan catatan lapangan. Observasi digunakan untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Angket digunakan untuk memperoleh data mengenai respon siswa terhadap penerapan metode bermain. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan, daftar hadir siswa, serta hasil pekerjaan siswa selama penelitian berlangsung.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung persentase minat belajar siswa pada setiap siklus, sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan perubahan perilaku dan aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Purwanto (2019), analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan data secara sistematis sehingga memudahkan peneliti dalam menarik kesimpulan.

Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila minimal 80% siswa menunjukkan minat belajar pada kategori tinggi. Selain itu, siswa menunjukkan peningkatan keaktifan, perhatian, dan partisipasi selama mengikuti pembelajaran matematika melalui metode bermain. Apabila indikator tersebut tercapai, maka penerapan metode bermain dinyatakan berhasil dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas III UPT SD Negeri 161 Rawamangun 1.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan menerapkan metode bermain untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas III UPT SD Negeri 161 Rawamangun 1. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data penelitian diperoleh melalui lembar observasi minat belajar siswa, angket minat belajar, dokumentasi, dan catatan lapangan yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung.

1. Hasil Prasiklus

Sebelum tindakan dilakukan, proses pembelajaran matematika masih menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas secara konvensional. Siswa cenderung pasif, kurang memperhatikan penjelasan guru, serta kurang antusias mengikuti pembelajaran. Sebagian siswa terlihat berbicara dengan teman sebangku ketika guru menjelaskan materi. Keadaan tersebut menunjukkan bahwa minat belajar matematika siswa masih rendah.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 1. Minat Belajar Matematika Siswa pada Tahap Prasiklus

No	Uraian	Hasil
1	Jumlah Siswa	20
2	Siswa dengan Minat Tinggi	10
3	Siswa dengan Minat Rendah	10
4	Persentase Minat Belajar	50%

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa dari 20 siswa hanya 10 siswa yang menunjukkan minat belajar tinggi terhadap mata pelajaran matematika. Persentase minat belajar siswa hanya mencapai 50%. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum menunjukkan ketertarikan yang optimal terhadap pembelajaran matematika.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa masih kurang aktif dalam menjawab pertanyaan guru, kurang berani mengemukakan pendapat, dan kurang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, pembelajaran yang berpusat pada guru menyebabkan siswa cepat merasa bosan sehingga suasana kelas menjadi kurang kondusif. Oleh karena itu, diperlukan suatu tindakan yang dapat meningkatkan minat belajar siswa melalui penerapan metode bermain.

2. Hasil Siklus I

Pada siklus I, guru mulai menerapkan metode bermain dalam pembelajaran matematika. Permainan yang digunakan berupa permainan kartu angka, permainan kelompok, dan kuis sederhana yang berkaitan dengan materi operasi hitung. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok dan diberikan kesempatan untuk berkompetisi secara sehat dalam menyelesaikan tugas-tugas matematika.

Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih aktif dibandingkan pada tahap prasiklus. Mereka mulai menunjukkan ketertarikan terhadap kegiatan pembelajaran karena materi disajikan melalui permainan yang menyenangkan.

Tabel 2. Minat Belajar Matematika Siswa pada Siklus I

No	Uraian	Hasil
1	Jumlah Siswa	20
2	Siswa dengan Minat Tinggi	14
3	Siswa dengan Minat Rendah	6
4	Persentase Minat Belajar	72%

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Data pada tabel menunjukkan bahwa persentase minat belajar siswa meningkat dari 50% pada tahap prasiklus menjadi 72% pada siklus I. Dari 20 siswa terdapat 14 siswa yang menunjukkan minat belajar tinggi, sedangkan 6 siswa masih berada pada kategori minat rendah. Peningkatan tersebut terlihat dari keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Sebagian besar siswa mulai aktif menjawab pertanyaan, mengikuti permainan dengan antusias, serta menunjukkan rasa ingin tahu yang lebih tinggi terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih hidup karena siswa terlibat secara langsung dalam berbagai aktivitas permainan.

Meskipun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang kurang percaya diri dan belum aktif berpartisipasi dalam kelompok. Berdasarkan hasil refleksi, guru perlu meningkatkan variasi permainan serta memberikan motivasi yang lebih intensif kepada siswa pada siklus berikutnya.

3. Hasil Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Guru memperbaiki strategi pembelajaran dengan menggunakan permainan yang lebih menarik, seperti puzzle matematika, lomba berhitung cepat, permainan kartu bilangan, dan kuis kelompok yang melibatkan seluruh siswa.

Guru juga memberikan penghargaan kepada kelompok yang aktif dan mampu menyelesaikan permainan dengan baik. Pemberian penghargaan tersebut bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung.

Tabel 3. Minat Belajar Matematika Siswa pada Siklus II

No	Uraian	Hasil
1	Jumlah Siswa	20
2	Siswa dengan Minat Tinggi	18
3	Siswa dengan Minat Rendah	2
4	Persentase Minat Belajar	90%

Berdasarkan tabel di atas, persentase minat belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan menjadi 90%. Dari 20 siswa terdapat 18 siswa yang menunjukkan minat belajar tinggi dan hanya 2 siswa yang masih berada pada kategori minat rendah.

Peningkatan tersebut terlihat dari antusiasme siswa selama mengikuti pembelajaran. Hampir seluruh siswa aktif dalam permainan, berani mengemukakan pendapat, dan mampu bekerja sama dengan teman sekelompoknya. Siswa juga terlihat lebih fokus ketika guru menjelaskan materi serta menunjukkan semangat yang tinggi dalam menyelesaikan tugas-tugas matematika yang diberikan.

Suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena siswa merasa belajar sambil bermain. Hal ini membuat siswa tidak lagi menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Dengan demikian, indikator keberhasilan penelitian telah tercapai karena lebih dari 80% siswa menunjukkan minat belajar yang tinggi.

4. Perbandingan Minat Belajar Siswa Antar Siklus

Untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa secara keseluruhan, dilakukan perbandingan hasil prasiklus, siklus I, dan siklus II.

Tabel 4. Perbandingan Minat Belajar Matematika Siswa

Tahap	Jumlah Siswa Berminat Tinggi	Persentase
Prasiklus	10	50%
Siklus I	14	72%
Siklus II	18	90%

Data pada tabel menunjukkan adanya peningkatan minat belajar matematika siswa pada setiap siklus. Pada tahap prasiklus persentase minat belajar siswa hanya mencapai

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

50%. Setelah diterapkan metode bermain pada siklus I, persentase meningkat menjadi 72%. Selanjutnya pada siklus II meningkat lagi menjadi 90%.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa metode bermain mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran matematika. Aktivitas bermain membuat siswa merasa tertantang untuk belajar sehingga minat belajar mereka meningkat secara bertahap pada setiap siklus.

5. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Selain mengukur minat belajar, penelitian ini juga mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 5. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Aspek yang Diamati	Siklus I	Siklus II
Memperhatikan penjelasan guru	75%	92%
Aktif mengikuti permainan	78%	94%
Menjawab pertanyaan guru	70%	88%
Bekerja sama dalam kelompok	76%	90%
Menyelesaikan tugas tepat waktu	80%	95%
Rata-rata Aktivitas	**76%**	**92%**

Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas siswa mengalami peningkatan dari 76% pada siklus I menjadi 92% pada siklus II. Peningkatan terjadi pada seluruh aspek yang diamati, mulai dari perhatian terhadap pembelajaran, keaktifan mengikuti permainan, kemampuan bekerja sama, hingga penyelesaian tugas.

Aktivitas siswa yang meningkat menunjukkan bahwa metode bermain tidak hanya mampu meningkatkan minat belajar, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif, berani, dan percaya diri dalam mengikuti kegiatan pembelajaran matematika.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain berhasil meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas III UPT SD Negeri 161 Rawamangun 1. Keberhasilan tersebut ditunjukkan oleh peningkatan persentase minat belajar siswa dari 50% pada prasiklus menjadi 72% pada siklus I dan meningkat menjadi 90% pada siklus II. Selain itu, aktivitas siswa selama pembelajaran juga mengalami peningkatan dari kategori baik menjadi sangat baik.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain mampu meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas III UPT SD Negeri 161 Rawamangun 1. Peningkatan tersebut terlihat dari persentase minat belajar siswa yang mengalami kenaikan secara bertahap pada setiap siklus. Pada tahap prasiklus, minat belajar siswa hanya mencapai 50%, kemudian meningkat menjadi 72% pada siklus I, dan mencapai 90% pada siklus II. Data tersebut menunjukkan bahwa metode bermain memberikan pengaruh positif terhadap ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika.

Peningkatan minat belajar siswa terjadi karena metode bermain mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Pada usia sekolah dasar, anak cenderung lebih menyukai aktivitas yang melibatkan permainan, eksplorasi, dan interaksi dengan teman sebaya dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan guru. Ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan, siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh **Slameto (2018)** yang menyatakan bahwa minat merupakan rasa suka dan ketertarikan seseorang terhadap

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

suatu aktivitas tanpa adanya paksaan dari pihak lain. Dalam penelitian ini, siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap pembelajaran matematika setelah guru menerapkan berbagai permainan edukatif. Ketertarikan tersebut terlihat dari meningkatnya perhatian siswa terhadap materi pembelajaran, keaktifan dalam mengikuti permainan, serta partisipasi siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Peningkatan minat belajar juga dapat dijelaskan melalui teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget (1952**)**. Piaget menjelaskan bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap perkembangan ketika anak lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman nyata dan benda-benda konkret. Melalui metode bermain, siswa memperoleh kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan media pembelajaran dan aktivitas permainan yang berkaitan dengan materi matematika. Hal ini membantu siswa memahami konsep matematika yang sebelumnya dianggap sulit menjadi lebih mudah dipahami dan menarik untuk dipelajari.

Selain itu, hasil penelitian ini juga sesuai dengan teori Lev Vygotsky (1978) yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar. Menurut Vygotsky, pengetahuan dapat berkembang melalui kerja sama dan interaksi dengan orang lain. Dalam penelitian ini, kegiatan bermain dilakukan secara berkelompok sehingga siswa memiliki kesempatan untuk berdiskusi, bertukar pendapat, dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas matematika. Interaksi tersebut tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran tetapi juga meningkatkan minat dan motivasi mereka untuk belajar.

Keberhasilan metode bermain dalam meningkatkan minat belajar matematika juga didukung oleh teori belajar yang dikemukakan oleh Jerome Bruner (1966)**.** Bruner menjelaskan bahwa proses belajar berlangsung melalui tiga tahap representasi, yaitu enaktif, ikonik, dan simbolik. Pada tahap enaktif, siswa belajar melalui tindakan langsung terhadap objek atau aktivitas tertentu. Melalui permainan matematika, siswa memperoleh pengalaman belajar secara langsung sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih bermakna. Pengalaman tersebut membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dibandingkan pembelajaran yang hanya bersifat teoritis.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa, terjadi peningkatan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Aktivitas siswa meningkat dari 76% pada siklus I menjadi 92% pada siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa metode bermain mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Hamalik (2018)**,** pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung siswa akan menghasilkan pengalaman belajar yang lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru. Semakin aktif siswa dalam proses pembelajaran, maka semakin tinggi pula minat dan motivasi belajar yang dimiliki.

Pada siklus I, masih terdapat beberapa siswa yang kurang percaya diri dan belum berpartisipasi secara optimal dalam kegiatan kelompok. Namun setelah dilakukan perbaikan pada siklus II melalui variasi permainan yang lebih menarik dan pemberian penghargaan kepada siswa yang aktif, terjadi peningkatan yang signifikan terhadap minat belajar siswa. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain yang tepat dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga memperkuat pendapat **Djamarah (2015)** yang menyatakan bahwa minat belajar merupakan salah satu faktor yang sangat memengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan lebih mudah berkonsentrasi, memiliki motivasi yang kuat, dan menunjukkan usaha yang lebih besar dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu memilih metode pembelajaran yang mampu menumbuhkan minat belajar siswa agar hasil pembelajaran menjadi lebih optimal.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

III UPT SD Negeri 161 Rawamangun 1. Metode bermain mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga siswa menjadi lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran matematika. Dengan meningkatnya minat belajar siswa, proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas III UPT SD Negeri 161 Rawamangun 1. Peningkatan minat belajar siswa terlihat dari hasil observasi yang menunjukkan adanya perubahan positif pada setiap siklus penelitian.

Pada tahap prasiklus, minat belajar matematika siswa masih tergolong rendah dengan persentase sebesar 50%. Kondisi tersebut ditunjukkan oleh kurangnya perhatian siswa terhadap pembelajaran, rendahnya partisipasi dalam kegiatan kelas, serta minimnya keberanian siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan guru. Setelah diterapkan metode bermain pada siklus I, persentase minat belajar siswa meningkat menjadi 72%. Peningkatan tersebut terlihat dari bertambahnya jumlah siswa yang aktif mengikuti pembelajaran, menunjukkan antusiasme dalam kegiatan permainan, serta mulai berpartisipasi dalam diskusi kelompok.

Pada siklus II, setelah dilakukan perbaikan pembelajaran melalui variasi permainan yang lebih menarik dan pemberian motivasi kepada siswa, persentase minat belajar meningkat menjadi 90%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memiliki minat belajar yang tinggi terhadap mata pelajaran matematika. Siswa menjadi lebih aktif, percaya diri, berani mengemukakan pendapat, serta menunjukkan semangat yang tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Penerapan metode bermain terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Melalui kegiatan bermain, siswa tidak hanya memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna, tetapi juga merasa lebih tertarik untuk mempelajari konsep-konsep matematika yang sebelumnya dianggap sulit. Selain meningkatkan minat belajar, metode bermain juga mampu meningkatkan aktivitas dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode bermain merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas III UPT SD Negeri 161 Rawamangun 1. Oleh karena itu, guru disarankan untuk menerapkan dan mengembangkan berbagai bentuk permainan edukatif dalam pembelajaran matematika maupun mata pelajaran lainnya guna menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Rektor Universitas Islam Makassar atas dukungan dan kesempatan yang diberikan dalam menempuh pendidikan di Universitas Islam Makassar. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Dekan Fakultas Keguruan, Ilmu Pendidikan, dan Sastra Universitas Islam Makassar beserta Wakil Dekan yang telah memberikan arahan dan dukungan selama proses perkuliahan. Penulis juga menyampaikan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan bimbingan dan motivasi dalam penyelesaian penelitian ini. Secara khusus, penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan selama proses penyusunan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada dosen penguji lingkup Universitas Islam Makassar yang telah memberikan saran, kritik, dan masukan yang sangat berharga demi penyempurnaan karya

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

ilmiah ini. Semoga segala bantuan, dukungan, dan kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Bruner, J. S. (1966). *Toward a Theory of Instruction*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Djamarah, S. B. (2015). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Fitriani, N., & Suryana, D. (2022). Pengaruh Metode Bermain terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6785–6793.

Hamalik, O. (2018). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hidayat, R., & Wahyuni, S. (2021). Penerapan Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 120–128.

Kemmis, S., & McTaggart, R. (2014). *The Action Research Planner*. Singapore: Springer.

Kurniawati, E., & Rahmawati, D. (2023). Implementasi Metode Bermain dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 9(1), 45–56.

Mulyani, T., & Handayani, S. (2021). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika melalui Metode Bermain pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(3), 211–220.

Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. New York: International Universities Press.

Purwanto. (2019). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Rahman, A., & Nurhayati, S. (2022). The Effect of Educational Games on Elementary Students' Mathematics Learning Interest. *International Journal of Educational Research Review*, 7(3), 215–224.

Slameto. (2018). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Utami, N., & Prasetyo, A. (2023). Educational Play Method to Improve Mathematics Learning Interest among Elementary School Students. *Journal of Education and Learning*, 17(2), 310–318.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Wahyudi, A., & Setiawan, B. (2022). Penggunaan Media Permainan dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 7(2), 89–97.

Yuliana, D., & Khasanah, U. (2021). Classroom Action Research on the Use of Play Methods in Mathematics Learning at Elementary School Level. *International Journal of Instruction*, 14(4), 725–738.