



**ANDI KURNIAWAN<sup>1\*</sup>, FRIESCA YULIA AMBARWATI<sup>2</sup>**

Universitas PGRI Banyuwangi, Jawa Timur, Indonesia

e-mail: [kurniawanandi557@gmail.com](mailto:kurniawanandi557@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan kartu permainan pecahan Biasa-Desimal. Metode pengajaran ini bertujuan untuk meningkatkan minat siswa dalam mempelajari konsep pecahan dan desimal dengan pendekatan yang lebih menyenangkan dan interaktif. Penelitian dilakukan terhadap siswa kelas VI SDN 6 Macan Putih. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang melibatkan 13 siswa. Data dikumpulkan melalui angket yang dirancang khusus untuk mengukur minat belajar siswa. Hasil yang diperoleh persentase rata-rata jawaban keseluruhan sebesar 76%. Sehingga hampir seluruhnya siswa memiliki rasa minat terhadap pembelajaran matematika pada menggunakan kartu permainan pecahan biasa-desimal. Temuan ini mengindikasikan potensi penggunaan metode pembelajaran yang inovatif dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam matematika, khususnya dalam mempelajari konsep pecahan dan desimal.

**Kata Kunci:** Minat Belajar, Matematika, Kartu Permainan, Pecahan dan Desimal

### **ABSTRACT**

This research aims to analyze students' interest in learning mathematics using Ordinary-Decimal fraction game cards. This teaching method aims to increase students' interest in learning the concept of fractions and decimals with a more fun and interactive approach. The research was conducted on class VI students of SDN 6 Macan Putih. This research used classroom action research involving 13 students. Data was collected through a questionnaire specifically designed to measure students' interest in learning. The results obtained were that the average percentage of overall answers was 76%. So that almost all students have an interest in learning mathematics using ordinary fraction-decimal game cards. These findings indicate the potential for using innovative learning methods in increasing students' interest in learning mathematics, especially in learning the concepts of fractions and decimals.

**Keywords:** Interest in Learning, Mathematics, Card Games, Fractions and Decimals

### **PENDAHULUAN**

Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengukuhkan kepribadian. Belajar dikatakan berhasil jika seseorang memahami dan menguasai materi pelajaran atau keterampilan yang dipelajari. Pengalaman merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan, pemahaman sains konvensional, dan kontak manusia dengan alam. Pengalaman yang terjadi berulang kali melahirkan pengetahuan (knowledge), atau a body of knowledge (Suyono & Hariyanto, 2016). Pembelajaran yang efektif dapat terlihat dari adanya proses belajar dalam diri siswa. Proses belajar akan memberikan wawasan berpikir yang beragam untuk dapat mempelajari berbagai konsep dan mengaitkan dengan kehidupan nyata (Kurniati, 2016).

Pada umumnya, pembelajaran cenderung memperlakukan siswa sebagai obyek. Artinya, siswa lebih banyak berperan sebagai penerima informasi, sedangkan guru sebagai pemberi informasi. Posisi siswa dalam peran ini cenderung kurang aktif dalam proses pembelajaran dan lebih banyak menerima apa yang diberikan oleh guru tanpa banyak partisipasi

aktif. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang ada dalam satuan pendidikan pada jenjang usia dini hingga perguruan tinggi. Ilmu matematika memiliki peran penting dalam berbagai disiplin ilmu. Fungsi pembelajaran matematika sebagai media atau sarana untuk menyelesaikan persoalan dalam dunia kerja atau kehidupan sehari-hari dan membentuk pola pikir rasional individu (Novalia & Noer, 2019).

Setiap individu siswa dalam pembelajaran matematika memiliki minat belajar yang berbeda-beda. Peserta didik yang berminat terhadap suatu pelajaran akan mempelajari dengan sungguh-sungguh, karena ada daya tarik baginya. Anak didik mudah menghafal yang menarik minatnya. Proses belajar akan berjalan dengan lancar bila disertai dengan minat (Nisa, Susongko, & Utami, 2017). Minat belajar adalah kecenderungan hati terhadap suatu pembelajaran yang muncul karena adanya kebutuhan mendasar terhadap materi yang diajarkan, sehingga peserta didik dapat mengambil informasi yang disampaikan oleh guru (Zarkasi & Lutfianto, 2017).

Faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik terdiri dari faktor internal dan eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri seorang peserta didik seperti senang, aktif, dan berkeinginan sendiri tanpa ada dorongan dari orang lain dalam mengikuti proses pembelajaran. Faktor eksternal dipengaruhi dari luar seperti dukungan orang tua, dan lingkungan sekitar. (Muliani & Arusman, 2022). Selain faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika, terdapat pula indikator yang mempengaruhi minat belajar siswa seperti pada tabel 1 berikut: (Friantini & Winata, 2019).

Tabel 1. Indikator Minat belajar

No	Aspek	Indikator
1.	Perasaan senang terhadap pembelajaran	a. Subjek puas dalam mengikuti pembelajaran yang terlihat dari gestur tubuh b. Subjek nyaman dalam pembelajaran yang terlihat dari aktivitas yang diikutinya c. Subjek bahagia (tanpa rasa susah dan kecewa) saat mengikuti pembelajaran
2.	Pemusatan perhatian terhadap pembelajaran	a. Subjek mengikuti setiap proses pembelajaran dengan antusias. b. Subjek menggunakan cara-cara tertentu untuk dapat memahami permainan/ langkah pembelajaran c. Subjek melakukan permainan/melakukan instruksi pembelajaran
3.	Kemauan aktif dalam pembelajaran	a. Subjek dengan sukarela mau melakukan permainan dengan giat b. Subjek dengan sukarela mau bertanya jika kurang paham c. Subjek dengan sukarela mau menjelaskan jika temannya ada yang mengalami kesulitan
4.	Merealisasikan keinginan untuk belajar	a. Subjek mengajak teman untuk bermain b. Subjek dengan cepat merespons instruksi untuk bermain c. Subjek dapat menyimpulkan pemain yang menang dan yang kalah

Pembelajaran matematika hendaknya mampu mengubah pandangan siswa bahwa matematika tidak hanya perhitungan angka. Banyak siswa menganggap matematika pelajaran sulit yang membuat siswa menyerah sebelum mempelajarinya. Siswa cenderung menghafal konsep tanpa memahami maksud dan isinya membuat siswa mengalami masalah kesulitan dalam kegiatan pembelajaran. Kesulitan belajar dalam hal ini dapat diartikan sebagai kesukaran siswa dalam menerima atau menyerap pelajaran di sekolah (Amallia & Unaena, 2018).

Siswa perlu dilakukan penanaman sejak dini bahwa matematika itu tidak sulit. Hal ini bisa dilakukan selagi siswa masih belajar di bangku sekolah dasar. Berbagai cara dapat dilakukan untuk menyampaikan materi pelajaran yang akan membuat siswa merasa senang serta meningkatkan hasil belajar, diantaranya adalah dengan menggunakan strategi, metode yang tepat dan dibantu media yang mendukung kegiatan belajar mengajar (Wulandari, et al., 2020).

Dalam kegiatan belajar matematika masih banyak siswa yang kesulitan dalam mempelajarinya. Sama halnya pada materi pecahan biasa dan desimal. Dalam upaya untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa pada materi pecahan biasa dan desimal, maka metode yang inovatif dan menarik perlu diterapkan, seperti penggunaan media pembelajaran. Salah satu pendekatan yang menarik adalah penggunaan kartu permainan pecahan biasa-desimal. Kartu permainan ini dirancang khusus untuk membantu siswa memahami konsep-konsep matematika dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Artikel ini akan menganalisis minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan kartu permainan pecahan biasa-desimal. Analisis ini akan mencakup manfaat penggunaan kartu permainan tersebut dalam meningkatkan minat siswa, memperbaiki pemahaman konsep pecahan biasa dan desimal, serta mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research), dilaksanakan di SD Negeri 6 Macan Putih, Kecamatan Kabat, Kabupaten Banyuwangi pada hari Jumat, 28 Juli 2023 dan hari Selasa, 01 Agustus 2023. Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas 6 yang berjumlah 13 anak. Penentuan lokasi pada penelitian ini menggunakan metode purposive area yaitu subjek ditentukan dengan sengaja berdasarkan pertimbangan: (1) Adanya izin dari Kepala Sekolah; (2) Belum terdapat riset sejenis yang dilakukan di sekolah tersebut; (3) Lokasi yang mudah dijangkau selama proses penelitian berlangsung.



Gambar 1. Kartu Permainan Pecahan Biasa-Desimal

Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen yang berupa observasi dan wawancara. Peneliti melakukan pengamatan menggunakan lembar observasi yang memuat indikator mengenai minat belajar. Penelitian dilakukan dalam 2 pertemuan dan tahapan penelitian terbagi atas dua bagian. Tahap awal, siswa-siswi diberikan materi terlebih dulu dengan tujuan untuk mengingat dan mengulas kembali materi tentang pecahan biasa dan

desimal. Pada saat peneliti menjabarkan materi subjek diberikan latihan soal yang berisi cara mengoperasikan bilangan pecahan dan desimal. Dari pemberian latihan soal tersebut peneliti dapat menganalisa kemampuan subjek dalam materi bilangan pecahan dan desimal. Tahapan kedua yaitu dilakukan permainan kartu pecahan biasa-desimal. Media permainan kartu ini memuat materi bilangan pecahan dan desimal yang disederhanakan dalam bentuk konversi bilangan pecahan dan desimal seperti pada gambar.

Analisis dalam penelitian kualitatif ini bertujuan untuk melihat proses dan hasil pembelajaran yang telah disusun secara terstruktur dan sistematis. Tahap analisis merupakan tahap untuk menentukan mengenai peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui kartu permainan pecahan biasa-desimal. Untuk menguji keabsahan data, digunakan teknik triangulasi sumber data yang dilakukan dengan cara mengecek informasi dan kredibilitas data. Beberapa teknik tersebut antara lain: (1) membandingkan data hasil observasi dan hasil wawancara. (2) Membandingkan data hasil observasi dan hasil wawancara dengan dokumen-dokumen yang berkaitan. Untuk analisis data menggunakan model Miles dan Huberman, yang terdiri dari 3 proses yaitu: (1) Reduksi data, (2) Penyajian data, dan (3) Penarikan kesimpulan. Kemudian data yang diperoleh tersebut interpretasi secara mendalam untuk mendapat hasil dari penelitian.



Gambar 2. Demografi Permainan Kartu Pecahan Biasa-Desimal

Adapun cara bermainnya ialah (1) Kartu dikocok, kemudian dibagikan habis kepada semua pemain, (2) Kartu yang tersisa diletakkan terbuka untuk memulai permainan, (3) Mencocokkan bilangan yang bernilai desimal dengan pecahan, dengan syarat bilangan pecahan tersebut harus senilai dengan angka desimal, begitu pula berlaku untuk bilangan pecahan ke bilangan desimal. Kemudian diletakkan di nilai yang sama diatas kartu awal/kartu pembuka tadi. Seperti contoh pada Gambar 2. (4) Pemenang adalah pemain yang kartunya paling dulu habis.

Setelah dilakukan permainan dan diketahui pemenangnya, tahap selanjutnya yakni proses penghitungan nilai aspek indikator tiap siswa. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

Untuk menghitung persentase rata-rata aspek indikator minat belajar siswa dengan rumus:

$$\bar{P}_i = \frac{\sum f_i P_i}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

$\bar{P}_i$  = Persentase rata-rata jawaban siswa untuk item pernyataan ke-i  
 $f_i$  = Frekuensi pilihan jawaban siswa untuk item pernyataan ke-i  
 $P_i$  = Persentase pilihan jawaban siswa untuk item pernyataan ke-i  
 $n$  = banyaknya siswa

Untuk menghitung persentase rata-rata indikator minat belajar siswa dengan rumus:

$$\overline{P_T} = \frac{\sum \overline{P_i}}{k} \times 100\%$$

*Keterangan:*

$\overline{P_T}$  = Persentase rata-rata jawaban siswa secara keseluruhan (total)  
 $\overline{P_i}$  = Persentase pilihan jawaban siswa untuk item pernyataan ke-*i*  
*k* = banyaknya item pertanyaan

**Tabel 2. Kriteria Penafsiran Persentase Jawaban Angket**

<b>Kriteria</b>	<b>Penafsiran</b>
P = 0%	Tak seorang pun
0% < P < 25%	Sebagian kecil
25% ≤ P ≤ 50%	Hampir setengahnya
P = 50%	Setengahnya
50% < P < 75%	Sebagian besar
75% ≤ P ≤ 100%	Hampir seluruhnya
P = 100%	Seluruhnya

(Lestari & Yudhanegara, 2015)

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Hasil dari pengolahan data mengenai minat belajar matematika menggunakan kartu permainan pecahan biasa-desimal pada siswa kelas VI SDN 6 Macan Putih. Dari data angket yang terdiri dari 12 butir pernyataan yang terdiri dari 4 indikator aspek diberikan kepada 13 siswa, diperoleh persentase rata-rata jawaban keseluruhan sebesar 76%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hampir seluruhnya siswa memiliki rasa minat terhadap pembelajaran matematika pada menggunakan kartu permainan pecahan biasa-desimal.

Untuk melihat hasil persentase minat belajar siswa berdasarkan aspek indikator. Hasil analisis persentase tiap aspek dan indikator minat belajar dapat dilihat pada tabel 3 dan tabel 4.

**Tabel 3. Hasil persentase Aspek Indikator Minat Belajar Siswa**

<b>No.</b>	<b>Aspek Indikator</b>	<b>Persentase rata-rata</b>	<b>Penafsiran</b>
1.	Perasaan senang terhadap pembelajaran	100%	Seluruhnya
2.	Pemusatan perhatian terhadap pembelajaran	79%	Hampir seluruhnya
3.	Kemauan aktif dalam pembelajaran	59%	Sebagian besar
4.	Merealisasikan keinginan untuk belajar	67%	Sebagian besar
<b>Rata-rata</b>		<b>76%</b>	<b>Hampir seluruhnya</b>

Tabel 4. Hasil Persentase Indikator Minat Belajar Siswa

No.	Indikator	Persentase rata-rata	Penafsiran
1.1	Subjek puas dalam mengikuti pembelajaran yang terlihat dari gestur tubuh	100%	Seluruhnya
1.2	Subjek nyaman dalam pembelajaran yang terlihat dari aktivitas yang diikutinya	100%	Seluruhnya
1.3	Subjek bahagia (tanpa rasa susah dan kecewa) saat mengikuti pembelajaran	100%	Seluruhnya
2.1	Subjek mengikuti setiap proses pembelajaran dengan antusias	92%	Hampir seluruhnya
2.2	Subjek menggunakan cara-cara tertentu untuk dapat memahami permainan/langkah pembelajaran	46%	Hampir setengahnya
2.3	Subjek melakukan permainan/melakukan instruksi pembelajaran	100%	Seluruhnya
3.1	Subjek dengan sukarela mau melakukan permainan dengan giat	92%	Hampir seluruhnya
3.2	Subjek dengan sukarela mau bertanya jika kurang paham	77%	Hampir seluruhnya
3.3	Subjek dengan sukarela mau menjelaskan jika temannya ada yang mengalami kesulitan	8%	Sebagian kecil
4.1	Subjek mengajak teman untuk bermain	8%	Sebagian kecil
4.2	Subjek dengan cepat merespons instruksi untuk bermain	92%	Hampir seluruhnya
4.3	Subjek dapat menyimpulkan pemain yang menang dan yang kalah	100%	Seluruhnya
<b>Rata-rata</b>		<b>76%</b>	<b>Hampir seluruhnya</b>

### Pembahasan

Berdasarkan jawaban siswa pada aspek indikator pertama yakni perasaan senang terhadap pembelajaran diperoleh persentase rata-rata 100%, dapat disimpulkan bahwa dari ketiga indikator aspek pertama seluruh siswa puas dalam mengikuti pembelajaran yang terlihat dari gestur tubuh, nyaman dalam pembelajaran yang terlihat dari aktivitas yang diikutinya, dan terlihat bahagia (tanpa rasa susah dan kecewa) saat mengikuti pembelajaran yang sedang dilakukan menggunakan kartu permainan pecahan biasa-desimal seperti pada gambar 3 ditunjukkan dengan panah berwarna merah. Siswa merasa senang juga ditunjukkan melalui hasil wawancara 1 berikut:



Peneliti : “Bagaimana perasaannya setelah diberi materi seperti biasa dengan diberi permainan sesuai materi itu?”

Subjek : “Seruan dibuat permainan kak”.

Aspek kedua yakni pemusatan perhatian terhadap pembelajaran diperoleh persentase rata-rata 79%, dengan penjabaran persentase indikator 2.1 sebesar 92% diketahui bahwa hampir seluruh siswa mengikuti setiap proses pembelajaran dengan antusias, persentase indikator 2.2 sebesar 46% terlihat hampir setengah siswa yang mampu menggunakan cara-cara tertentu untuk dapat memahami permainan/langkah pembelajaran, dan indikator 2.3 dengan persentase sebesar 100% bahwa seluruh siswa melakukan permainan/melakukan instruksi pembelajaran memusatkan perhatian. Sehingga dari ketiga indikator tersebut dapat disimpulkan bahwa hampir seluruh siswa memusatkan perhatian terhadap pembelajaran yang sedang dilakukan menggunakan kartu permainan pecahan biasa-desimal.

Aspek ketiga yakni kemauan aktif dalam pembelajaran diperoleh persentase rata-rata 59%, dengan penjabaran persentase indikator 3.1 sebesar 92% terlihat bahwa hampir seluruh siswa dengan sukarela mau melakukan permainan dengan giat, indikator 3.2 sebesar 77% dapat dikatakan bahwa hampir seluruh siswa sukarela mau bertanya jika kurang paham, dan indikator 3.3 sebesar 8% dengan artian sebagian kecil siswa mau menjelaskan jika temannya ada yang mengalami kesulitan. Sehingga dari ketiga indikator tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa memiliki kemauan untuk aktif dalam pembelajaran yang sedang dilakukan menggunakan kartu permainan pecahan biasa-desimal.

Dan aspek keempat yaitu menyatakan/merealisasikan keinginan untuk belajar, diperoleh persentase rata-rata 67%, dengan penjabaran persentase indikator 4.1 sebesar 8%, dapat dinyatakan bahwa sebagian kecil siswa mengajak teman lainnya untuk bermain, dan persentase indikator 4.2 sebesar 92%, dapat dikatakan bahwa hampir seluruh siswa dapat dengan cepat merespons instruksi untuk bermain, dan persentase indikator 4.3 sebesar 100% dapat dikatakan bahwa siswa seluruhnya mampu menyimpulkan pemain yang menang dan yang kalah. Sehingga dari ketiga indikator tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa mampu merealisasikan keinginan mengikuti pembelajaran yang sedang dilakukan menggunakan kartu permainan pecahan biasa-desimal.



Gambar 3. Siswa terlihat senang dan fokus selama mengikuti permainan

Dari hasil di atas dapat diketahui bahwa hasil persentase dari masing-masing aspek indikator sebagian besar bahkan hampir seluruhnya termasuk tinggi. Persentase dari keempat aspek indikator yang paling rendah adalah aspek indikator ketiga yakni siswa memiliki kemauan untuk aktif dalam pembelajaran, sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa masih cukup banyak yang belum ada kemauan untuk aktif dalam pembelajaran. Hanya sebagian kecil siswa yang sukarela mau menjelaskan jika ada temannya yang mengalami kesulitan. Tetapi

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu permainan pecahan biasa-desimal terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hasil tersebut dapat terlihat dari perolehan angket dan juga hasil analisis ketercapaian indikator yang dibuktikan dengan hasil rerata jawaban “Ya” pada tiap indikator hingga memperoleh rerata hasil sebesar 76%, hal tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran ini layak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran matematika pada materi pecahan dan desimal dilihat dari respons dan pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran tersebut. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu guru dalam proses pemahaman siswa terutama pada materi pecahan dan desimal. Selain itu, diharapkan bahwa media pembelajaran ini dapat meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dan menambah referensi media pembelajaran dalam rangka perbaikan kondisi pembelajaran di sekolah.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Amallia, N., & Unaena, E. (2018). Analisis kesulitan belajar matematika pada siswa kelas III sekolah dasar. *Attadib Journal of Elementary Education*, 2(4), 124.
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis minat belajar pada pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 7(1), 123-130.
- Kurniati, A. (2016). Pengembangan modul matematika berbasis kontekstual terintegrasi ilmu keislaman. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 4(1), 44-52.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2015). *Penelitian pendidikan matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Muliani, R. D., & Arusman. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 138-145.
- Nisa, K., Susongko, P., & Utami, W. B. (2017). Penyusunan skala minat belajar matematika dengan penerapan model RASCH. *Jurnal Pendidikan MIPA Pancasakti*, 6(2), 59-67.
- Novalia, H., & Noer, S. H. (2019). Pengembangan modul pembelajaran matematika dengan strategi PQ4R untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan kemandirian belajar siswa SMA. *JPPM (Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika)*, 12(3), 52-60.
- Suyono, & Hariyanto. (2016). *Belajar dan pembelajaran (Learn and Learning)*. Surabaya: PT Remaja Rosdakarya.
- Wulandari, I., Hendrian, J., Sari, I. P., Arumningtyas, F., Siahaan, R. B., & Yasin, H. (2020). Efektivitas permainan kartu sebagai media pembelajaran matematika. *E-DIMAS: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 11(1), 128-134.
- Zarkasi, F., & Lutfianto, M. (2017). Pengaruh permainan matematika terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika. *Prosiding SI MaNIs (Seminar Nasional Integrasi Matematika dan Nilai Islami)*, 1(2), 169-175.