

Penerapan Model Pembelajaran Active Learning dengan Menggunakan Games Roda Pintar untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Perkalian Pelajaran Matematika Kelas III SDIT Baitul Ilmi

Submission date: 21-Aug-2024 11:08AM (UTC+0700)
by SeVina Zulpa

Submission ID: 2435360093

File name: MORFOLOGI_VOL_2_OKT_2024_Page_321-325.docx (76.94K)

Word count: 1605

Character count: 10314



Penerapan Model Pembelajaran *Active Learning* dengan Menggunakan Games Roda Pintar untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Perkalian Pelajaran Matematika Kelas III SDIT Baitul Ilmi

Selvina Zulpa^{1*}, Sakban², Wismanto³

¹⁻³ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Muhammadiyah Riau, Indonesia

Alamat: Jl. Tuanku Tambusai, Delima, Kec. Tampan, Kota Pekanbaru, Riau

Korespondensi penulis: selvinazulpa22@gmail.com*

Abstract. The *Active Learning* method is active learning. Most practitioners and observers refer to it as a learning by doing strategy. The approach views learning as a process of building understanding through experience and information. With this approach, learners' unique perceptions, knowledge and feelings influence the learning process. The problems in this study are (1) How is student interest in learning in the application of the *Active Learning* learning model using smart wheel games multiplication material of class III mathematics lessons SDIT Baitul Ilmi (2) Whether the application of the *Active Learning* learning model using smart wheel games can increase student interest in learning multiplication material of class III mathematics lessons SDIT Baitul Ilmi. This research includes Classroom Action Research (PTK) conducted in two cycles using quantitative analysis and qualitative analysis methods. Each cycle consists of four stages, namely design, implementation, observation, and reflection. The subjects of this study were third grade students of SDIT Baitul Ilmi, totalling 33 students. The research data was obtained using teacher and student observation sheets and student learning interest test results, then the data was analysed using the percentage formula. The results obtained are (1) teacher activity in cycle I using the *Active Learning* model from 87.50% to 93.75% in cycle II, (2) student activity in cycle I using the *Active Learning* model 54.64% to 85.17% and, (3) the results of student learning interest in Mathematics subjects cycle I using *Active Learning* 32.25% to 83.87% in cycle II. This shows that the results of students' confidence in Mathematics subjects using the *Active Learning* model show very positive results. Based on the results of this study, it can increase students' interest in learning to be more active and the teacher's ability to improve for the better.

Keywords: Application, Increasing Self-Confidence, Co-operative Learning Model, Civics Subjects

Abstrak. Metode *Active Learning* adalah belajar aktif. Kebanyakan praktisi dan pengamat menyebutnya sebagai strategi *learning by doing*. Pendekatannya memandang belajar sebagai proses membangun pemahaman lewat pengalaman dan informasi. Dengan pendekatan ini, persepsi, pengetahuan dan perasaan peserta didik yang unik ikut mempengaruhi proses pembelajaran. Permasalahan dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana minat belajar siswa dalam penerapan model pembelajaran *Active Learning* menggunakan games roda pintar materi perkalian pelajaran matematika kelas III SDIT Baitul Ilmi (2) Apakah penerapan model pembelajaran *Active Learning* menggunakan games roda pintar dapat meningkatkan minat belajar siswa materi perkalian pelajaran matematika kelas III SDIT Baitul Ilmi. Penelitian ini mencakup Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan sebanyak dua siklus dengan menggunakan metode analisis kuantitatif dan analisis kualitatif. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu rancangan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SDIT Baitul Ilmi yang berjumlah sebanyak 33 siswa. Data hasil penelitian diperoleh dengan menggunakan lembar observasi guru dan siswa dan hasil test minat belajar siswa, kemudian data dianalisis menggunakan rumus persentase. Adapun hasil yang diperoleh adalah (1) aktivitas guru pada siklus I dengan menggunakan model *Active Learning* dari 87,50 % menjadi 93,75 % pada siklus II, (2) aktivitas siswa pada siklus I dengan menggunakan model *Active Learning* 54,64 % menjadi 85,17% dan, (3) hasil minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika siklus I dengan menggunakan *Active Learning* 32,25% menjadi 83,87% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa hasil percaya diri siswa siswa pada mata pelajaran Matematika dengan menggunakan model *Active Learning* menunjukkan hasil yang sangat positif. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat meningkatkan minat belajar siswa menjadi lebih aktif dan kemampuan guru lebih meningkat menjadi lebih baik

Kata kunci : Aplikasi, Model Pembelajaran Aktif, Permainan Roda Pintar, Minat Belajar, Mata Pelajaran Matematika

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan disekolah adalah pendidikan yang sangat mempunyai peran penting di masyarakat. Guru inspiratif dan kreatif adalah bagian dari kesuksesan dari proses pembelajaran di sekolah. Pembelajaran hakikatnya untuk meningkatkan keaktifan siswa dan kreatifitas siswa maka dari itu siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran dan hendaknya dirancang untuk melibatkan mental dan fisik antara siswa dan guru, dalam mencapai tujuan kompetensi belajar siswa (Fithri, 2024)

Tercantum dalam Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan pada No.20 tahun 2003, bahwa pendidikan merupakan sebuah "usaha yang dilakukan secara sadar serta terencana untuk mewujudkan suasana pembelajaran secara efektif agar peserta didik lebih aktif dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya dan pengendalian diri, dan kepribadian, serta kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilannya. Dan (Salman, 2024)

Pendidikan disekolah adalah pendidikan yang sangat mempunyai peran penting di masyarakat. Guru inspiratif dan kreatif adalah bagian dari kesuksesan dari proses pembelajaran di sekolah. Pembelajaran hakikatnya untuk meningkatkan keaktifan siswa dan kreatifitas siswa maka dari itu siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran dan hendaknya dirancang untuk melibatkan mental dan fisik antara siswa dan guru, dalam mencapai tujuan kompetensi belajar siswa (Fithri, 2024)

Pada hakikatnya pembelajaran merupakan suatu proses perubahan ke arah yang lebih baik, misalnya dari tidak bisa menjadibisa, tidak sopan menjadi sopan, dan sebagainya. Oleh karena itu, Pembelajaran siroh nabawiyah perlu diupayakan melalui perencanaan pembelajaran yang baik agar dapat mempengaruhi keputusan dan pengembangan kehidupan siswa (Sakban, 2024). Potensi dalam diri manusia akan selalu berkembang melalui proses pembelajaran. sebagai unsur dominan yang sangat berpengaruh bagi proses pembelajaran adalah unsur (Deprizon, 2021)

Model *active learning* merupakan istilah dalam dunia pendidikan yaitu sebagai strategi belajar mengajar yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Dan untuk mencapai keterlibatan siswa agar efektif dan efisien dalam belajar membutuhkan berbagai pendukung dalam proses belajar mengajar. Misalnya dari sudut siswa, guru, situasi belajar, program belajar, dan dari sarana belajar.

Pembelajaran aktif (*active learning*) merupakan suatu proses pembelajaran dengan maksud untuk memberdayakan peserta didik agar belajar dengan menggunakan berbagai cara/strategi secara aktif. Dalam hal ini proses aktifitas pembelajaran didominasi oleh peserta didik dengan menggunakan otak untuk menemukan konsep dan memecahkan masalah yang sedang

dipelajari, disamping itu juga menyiapkan mental dan melatih fisiknya (Handadi, 2020).

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Muchlisin Riadi (2019) bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah bentuk penelitian yang terjadi di dalam kelas berupa tindakan tertentu yang dilakukan untuk memperbaiki proses belajar mengajar guna meningkatkan pemahaman yang lebih baik dari sebelumnya. (Nanda et al., 2021)



Gambar 1. Penelitian Tindakan Kelas

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDIT Baitul Ilmi Tahun Pelajaran 2024/2025, dengan jumlah siswa sebanyak 33 orang dengan rincian laki-laki 15 orang dan perempuan 18 orang. Dasar memilih kelas ini sebagai objek penelitian dikarenakan rata-rata ketuntasan klasikal dan hasil belajar kelas ini termasuk rendah.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I, masih sulit untuk merencanakan pembelajaran *active learning* menggunakan *games* roda pintar karena siswa masih terbiasa dengan pembelajaran yang lama bersifat ceramah yang tidak membelajarkan siswa. Kebiasaan siswa yang hanya mendengar dan mencatat membuat siswa jadi bosan dan malas untuk belajar sedangkan dalam penerapan model pembelajaran *active learning* menggunakan *games* roda pintar melibatkan siswa secara maksimal dan langsung dalam proses kegiatan belajar sehingga proses belajar mengajar akan berpusat pada siswa.

Hasil pengamatan pada siklus II, seringkali model pembelajaran *active learning* menggunakan *games* roda pintar diterapkan dalam proses pembelajaran akan membuat siswa aktif dan semangat untuk mencari dan menemukan jawaban sehingga timbulnya minat belajar pada siswa.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan model *active learning* menggunakan *games* roda pintar dalam meningkatkan minat belajar maka dapat disimpulkan minat belajar siswa pada materi perkalian model pembelajaran *active learning* menggunakan *games* roda pintar telah dilaksanakan dengan baik sehingga memberikan dampak dan perbaikan positif pada diri siswa. Siswa menjadi lebih aktif, nilai siswa meningkat serta siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran di kelas. Dengan demikian penerapan model *active learning* dapat meningkatkan minat belajar.

Aktivitas guru selama proses pembelajaran dengan menggunakan model *active learning* menggunakan *games* roda pintar pada materi perkalian, pada siklus I sudah mencapai 87,50% (Baik) dan siklus II mengalami peningkatan menjadi 93,75% (Sangat Baik). Aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model *active learning* menggunakan *games* roda pintar pada materi perkalian, siklus I dengan rata-rata 54,64% dengan kategori butuh bimbingan pada siklus II meningkat dengan rata-rata 85,17% kategori baik.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan diatas, dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan perlu dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada guru agar dapat menerapkan model pembelajaran *active learning* menggunakan *games* roda pintar dalam proses pembelajaran, karena melalui penerapan model pembelajaran *active learning* menggunakan *games* roda pintar terbukti lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dan juga lebih membuat siswa termotivasi, lebih aktif serta mempunyai interaksi sosial yang baik.
2. Dalam upaya mencapai kualitas belajar mengajar, diharapkan kepada guru untuk melatih keterampilan proses pada siswa dengan memberikan kesempatan kepada siswa berperan aktif dan juga diharapkan guru lebih bisa memilih model pembelajaran yang lebih bervariasi maupun media yang sesuai dengan karakter siswa dan jenis materi yang akan diajarkan.
3. Kepada siswa diharapkan untuk lebih sering belajar dalam kelompok karena hasil yang didapat akan lebih baik dan mengupayakan agar lebih aktif dalam proses pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.

DAFTAR REFERENSI

- Deprizon. (2021). Pengembangan pembelajaran hifzhil-Qur'an dengan penilaian autentik sebagai penggerak karakteristik siswa di lembaga pendidikan formal. *Kreatifitas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, 10(1), 22–35. <https://doi.org/10.46781/kreatifitas.v10i1.270>
- Fithri, R. (2024). Implementasi model pembelajaran project based learning (PJBL) dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD IT Al Fikri Islamic Green School Rahma Tilla Indah. *Jurnal Pendidikan*, 3(3).
- Sakban. (2024). Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model problem based learning (PBL) pada mata pelajaran PKN kelas V SD Negeri 15 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan*, 3.
- Salman. (2024). Pengaruh teknologi pada dunia pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Research*, 3(1), 34–42. <https://doi.org/10.56855/jpr.v3i1.868>

Penerapan Model Pembelajaran Active Learning dengan Menggunakan Games Roda Pintar untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Perkalian Pelajaran Matematika Kelas III SDIT Baitul Ilmi

ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	eprints.umk.ac.id Internet Source	1%
2	repository.iainpare.ac.id Internet Source	1%
3	repository.stai-tbh.ac.id Internet Source	1%
4	Submitted to Universitas Jambi Student Paper	1%
5	jurnal-stiepari.ac.id Internet Source	1%
6	ansar-kopeang.blogspot.com Internet Source	1%
7	Sasmono Sasmono. "Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kimia Siswa Pokok Bahasan Hakikat Ilmu Kimia", JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran), 2018 Publication	1%

8

ji.unbari.ac.id

Internet Source

1 %

9

Muhammad Aditya Firdaus, Moh Yusup Saepuloh Jamal, Bambang Samsul Arifin. "Improving Student Learning Outcomes Through Project-Based Learning in Islamic Religion Lessons", *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 2023

Publication

1 %

10

Juli Sukimarwati. "PEMBELAJARAN BIOLOGI DENGAN GUIDED INQUIRY MODEL DAPAT MENINGKATKAN KETERAMPILAN PROSES SAINS DAN PRESTASI BELAJAR SISWA", *Florea : Jurnal Biologi dan Pembelajarannya*, 2017

Publication

1 %

11

kumpulanmakalahlengkap.blogspot.com

Internet Source

1 %

12

e-journal.my.id

Internet Source

1 %

13

eprints.umg.ac.id

Internet Source

1 %

14

ecc.isc.ac

Internet Source

1 %

15

Azzahra Dhea Rahmawati, Frans Aditia Wiguna, Farida Nurlaila Zunaidah. "Pengembangan Media Pembelajaran "Siar"

1 %

Berbasis Augmented Reality untuk Siswa
Kelas V Sekolah Dasar", EDUKATIF : JURNAL
ILMU PENDIDIKAN, 2024

Publication

16

Erwin Putera Permana. "Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Numbered Heads Together (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPS SD", JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA, 2016

Publication

1 %

17

www.gurusukses.com

Internet Source

1 %

18

www.slideshare.net

Internet Source

1 %

19

info.trilogi.ac.id

Internet Source

1 %

20

jurnal.alimspublishing.co.id

Internet Source

1 %

21

mulok.library.um.ac.id

Internet Source

1 %

22

ojs.unik-kediri.ac.id

Internet Source

1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On

Penerapan Model Pembelajaran Active Learning dengan Menggunakan Games Roda Pintar untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Perkalian Pelajaran Matematika Kelas III SDIT Baitul Ilmi

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5