

Upaya Peningkatan Pemahaman Konsep Relasi dan Fungsi dengan Metode *Game* Interaktif dalam Pembelajaran Matematika di Kelas 8A SMP Negeri 9 Kota Blitar

Yuliati¹

¹ SMP Negeri 9 Kota Blitar, Indonesia; ya80256@gmail.com

INFO ARTIKEL

Kata Kunci:

Relations and Functions;
Concept Understanding;
Interactive Game Methods

Article history:

Received 2022-07-01
Revised 2022-09-10
Accepted 2022-10-20

ABSTRAK

The importance of learning mathematics in everyday life is very interesting and a challenge to learn, because mathematics is a science that is obtained from the thought process, so to build mathematical concepts cannot be instant or fast. There needs to be a process of planting concepts that is carried out gradually in learning mathematics. In learning Relations and Functions in Class 8A of SMP Negeri 9 Kota Blitar, in the 2022/2023 academic year, it can be seen that there are still many students who do not understand Relations and Functions. It can be seen that from 32 students there are 10 students who achieve completeness or 31%, these results indicate that the teacher has not been successful in carrying out learning. To improve learning by conducting a Classroom Action Research using a learning method so that students can understand the concept. The learning method used is the Interactive Game method, which is a game in learning that can foster students' understanding of concepts and make students not bored in learning.

This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](#) license.



Corresponding Author:

Yuliati
SMP Negeri 9 Kota Blitar, Indonesia; ya80256@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pembelajaran sebagai upaya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas siswa dengan interaksi yang menghasilkan pengalaman belajar. Di Indonesia menginginkan pendidikan yang lebih baik, hal inilah yang melatar belakangi terjadinya pergantian kurikulum secara terus-menerus. Pergantian kurikulum merupakan salah satu usaha yang dilakukan negara dalam mencetak lulusan yang berkualitas dalam negara kekuasaannya maupun internasional agar sesuai dengan fungsi dan tujuan pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003. Dalam pendidikan siswa dituntut untuk aktif, inovatif dan kreatif dalam merespon materi. Kenyataannya guru dianggap sebagai satu-satunya sumber belajar (teaching center) yang menyebabkan siswa menjadi pasif sehingga dalam proses pembelajaran menjadi bosan. Pembelajaran adalah sebuah usaha mempengaruhi emosi, intelektual dan spiritual seseorang agar ingin belajar

dengan kehendaknya sendiri, sedangkan belajar yaitu suatu proses yang berakhir pada perubahan (Fathurrohman & Sulistyorini, 2018).

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang berarti bagi kehidupan manusia, baik dari segi ekonomi, sosial-budaya, maupun dari segi pendidikan. Pembelajaran yang merupakan inti dari pendidikan juga mengalami perubahan. Perubahan itu merupakan perubahan paradigma dari pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpihak pada siswa. Perubahan paradigma pembelajaran tersebut memicu perbaikan mutu pendidikan di Indonesia. Berbagai upaya yang dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia seakan tidak pernah berhenti. Banyak agenda reformasi dalam pendidikan yang telah atau sedang dan akan dilaksanakan. Salah satunya yaitu reformasi di sektor kurikulum. Namun, pembaharuan kurikulum tidak akan memberi pengaruh berarti bila tidak dibarengi dengan adanya perubahan pola proses pembelajaran yang mengacu pada paradigma pendidikan kita saat ini

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerjasama (Rahayu, 2008). Dengan demikian, diharapkan siswa dapat memenuhi tujuan dari pendidikan matematika yang ingin dicapai. Adapun tujuan dari pendidikan matematika (Gravemeijer, 1994) yaitu: (a) prasyarat untuk pendidikan selanjutnya; (b) kebutuhan praktis dalam kehidupan sehari-hari; (c) berfikir matematika; dan (d) mengembangkan nilai-nilai kultur: pembelajaran yang demokrasi, keindahan matematika dan apresiasi peran matematika dalam masyarakat.

Berdasarkan pemahaman tentang matematika menurut para ahli dan kegunaan matematika dalam kehidupan, maka matematika perlu untuk dipelajari. Karena matematika merupakan ilmu yang diperoleh dari proses berpikir, maka untuk membangun konsep matematika tidak bisa secara instan atau cepat. Perlu adanya proses penanaman konsep yang dilakukan secara bertahap dalam mempelajari matematika. Pemahaman konsep yang baik akan mendorong kemampuan dalam memecahkan masalah matematika dengan baik sehingga mampu untuk mengatasi masalah sosial, ekonomi, alam, dan berbagai bidang kehidupan manusia lainnya.

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional no 20 tahun 2003 pasal 17 tentang pendidikan dasar disebutkan bahwa pendidikan dasar terdiri dari SD (Sekolah Dasar)/ sederajat dan SMP (Sekolah Menengah Pertama)/ sederajat. Jika suatu bangsa menginginkan kemajuan di bidang pendidikan, maka harus ada upaya untuk mengembangkan potensi dan bakat dari siswa. Untuk mengembangkan potensi dan bakat siswa, dilakukan melalui proses pembelajaran. Dengan proses pembelajaran yang baik dan berkualitas, siswa akan mendapatkan pengetahuan, ketrampilan serta bekal untuk menghadapi berbagai kemajuan dan tantangan zaman. Seiring dengan kemajuan zaman, berkembang pula teori-teori pembelajaran. Teori pembelajaran ini, dapat digunakan sebagai bekal oleh guru untuk memperbaiki proses pembelajaran yang dilakukan sehingga akan tercipta iklim belajar yang menyenangkan.

Pada pembelajaran Matematika dikelas 8A SMP Negeri 9 Kota Blitar dapat diketahui pembelajaran yang dilakukan guru masih bersifat konvensional, hal ini ditunjukkan dengan adanya pembelajaran dengan metode: ceramah/menjelaskan, pemberian tugas, dan penilaian. Metode tersebut membuat siswa menjadi jenuh untuk mempelajari matematika, bahkan enggan mengikutinya. Hasil pembelajaran pada observasi awal dapat diketahui dari 32 siswa yang mencapai

ketuntasan sebanyak 10 siswa atau sebesar 31%. Persentase ketuntasan minimal kelas tersebut sangatlah kurang dari nilai ketuntasan yang ditentukan, dalam hal ini peran guru sangatlah penting untuk merubah strategi mengajarnya.

Berdasarkan pemaparan di atas, terdapat masalah dalam keaktifan siswa pada proses pembelajaran untuk itu diperlukan solusi. Apabila permasalahan diatas tidak segera diatasi akan mengakibatkan pembelajaran berpusat pada guru, tidak tercapainya tujuan kegiatan pembelajaran, pengelolaan kegiatan pembelajaran tidak menekankan pada kreativitas siswa, siswa tidak mampu memahami konsep. Untuk itu guru harus melakukan penelitian tindakan kelas, dalam hal ini guru bertindak sekaligus sebagai peneliti. Perbaikan yang dilakukan oleh guru adalah dalam menggunakan metode mengajarnya, yaitu dengan menggunakan metode *Game* Interaktif dimana metode ini dapat membuat siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran karena adanya permainan yang masuk dalam pembelajaran.

Metode *Game* menurut (Maiga, 2009) yang mengatakan bahwa bermain merupakan bagian penting dalam lingkungan belajar karena bisa meningkatkan pengalaman belajar yang mudah diingat, mempertinggi suasana hati dan membuat pembelajaran menjadi efektif. Model pembelajaran berbasis *Game* ini adalah salah satu jenis dari model pembelajaran yang sering dipakai dan diterapkan di kelas oleh guru. Pada umumnya, model pembelajaran ini didesain untuk menyeimbangkan materi pembelajaran yang diajarkan guru dengan bermain dan kemampuan siswa terkait penerapan-penerapan pembelajaran tersebut ke dalam dunia nyata. Permainan atau aplikasi yang terdapat dalam model pembelajaran berbasis *Game* ini sangat bagus untuk meningkatkan kemampuan imajinasi siswa dalam berpikir.

Proses dalam pembelajaran berbasis *Game* ini memanfaatkan permainan atau aplikasi yang terdapat pada komputer, laptop, ataupun ponsel sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran, serta meningkatkan kemampuan pemahaman dan pengetahuan siswa, dan juga sebagai evaluasi mengenai materi pembelajaran yang telah diajarkan. Pembelajaran berbasis *Game* digital ini menghadirkan lingkungan belajar yang menyenangkan, memotivasi dan meningkatkan kreativitas siswa. Sementara itu, pendekatan yang terdapat di dalam pembelajaran ini mampu menstimulus emosional siswa, serta intelektual dan psikomotorik yang mereka miliki. Dengan adanya model pembelajaran ini, siswa juga dapat melatih kefokusannya dalam menyelesaikan masalah. Oleh karena itu, bisa dikatakan bahwa pembelajaran berbasis *Game* digital ini bisa menarik minat siswa untuk belajar.

Pembelajaran interaktif adalah suatu pendekatan yang merujuk pada pandangan konstruktivis. Pembelajaran interaktif menitik beratkan pada pertanyaan siswa sebagai ciri sentralnya dengan cara menggali pertanyaan-pertanyaan siswa. Pembelajaran interaktif merupakan proses pembelajaran yang memungkinkan para pembelajar aktif melibatkan diri dalam keseluruhan proses, baik secara mental maupun fisik. Hal ini diperkuat oleh Faure dan Cosgrove dalam Harlen yang mengemukakan pembelajaran interaktif dirancang agar siswa mau bertanya, kemudian menemukan jawaban mereka sendiri (Suprayekti, 2008). Strategi pembelajaran interaktif adalah suatu cara atau teknik pembelajaran yang digunakan guru pada saat menyajikan bahan pembelajaran, dimana guru menjadi pemeran utama dalam menciptakan situasi yang interaktif yang edukatif, yakni antara guru dengan siswa, siswa dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar. Strategi pembelajaran interaktif merujuk kepada bentuk diskusi dan saling berbagi di antara siswa. Seaman dan Fellenz (1989) menjelaskan bahwa *discussion and sharing provide learners with opportunities to reach*

to the ideas, experience, insight, and knowledge of the teacher or of peer learns and to generate alternative ways of thinking and feelings. Diskusi dan saling berbagi akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan reaksi terhadap gagasan, pengalaman, pandangan, dan pengetahuan guru atau kelompok, serta mencoba mencari alternatif dan berpikir.

Berdasarkan paparan di atas peneliti akan melaksanakan penelitian Tindakan kelas dalam pembelajaran Matematika di Kelas 8A, dengan menggunakan sebuah metode pembelajaran agar siswa dapat memahami konsep serta dapat menjadikan pembelajaran matematika lebih menyenangkan. Adapun penelitian ini dilaksanakan pada semester 1 Tahun Pelajaran 2022/2023, dengan judul "Upaya Peningkatan Pemahaman Konsep Relasi dan Fungsi dengan Metode *Game* Interaktif dalam Pembelajaran Matematika di Kelas 8A SMP Negeri 9 Kota Blitar".

2. METODE

Kegiatan Penelitian di Kelas 8A SMP Negeri 9 Kota Blitar yang beralamat di Jalan Widias No. 29 Pakunden, Kecamatan Sukorejo Kota Blitar. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas 8A dengan jumlah siswa 32, dengan jumlah siswa laki-laki 15 siswa dan siswa perempuan 17 siswa. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan pada semester 1 tepatnya pada bulan Agustus 2022. Materi pembelajarannya adalah Relasi dan Fungsi, sedangkan Kompetensi Dasar yang digunakan adalah KD Pengetahuan 3.3 Mendeskripsikan dan menyatakan relasi dan fungsi dengan menggunakan berbagai representasi (kata-kata, tabel, grafik, diagram, dan persamaan). KD Keterampilan 4.3 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan relasi dan fungsi dengan menggunakan berbagai representasi. IPK Pengetahuan 3.3.1 Menjelaskan contoh kegiatan sehari-hari yang berkaitan dengan relasi dan fungsi. 1.3.2 Menjelaskan beberapa relasi yang terjadi diantara dua himpunan. IPK Keterampilan 4.3.1 Menyajikan hasil pembelajaran relasi dan fungsi 4.3.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan relasi dan fungsi dengan menggunakan berbagai representasi

Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yaitu tindakan reflektif oleh pelaku tindakan untuk memperbaiki proses pembelajaran. (Sudarsono, 2002)) memberikan batasan tentang penelitian tindakan kelas yaitu suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktek pembelajaran di kelas secara profesional. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada kelas yang langsung peneliti terlibat di dalamnya atau kelas yang diajar, bertujuan bukan hanya sebagai solusi untuk mengatasi masalah, tetapi juga melibatkan pengajar sendiri secara aktif dalam mengembangkan pendekatan pembelajaran.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) Teknik tes, (2) Teknik observasi, dan (4) Teknik dokumentasi. Langkah-langkah analisis data yang digunakan sesuai dengan pendapat (Van Riel & Fombrun, 2007) yang membagi proses penelitian tindakan menjadi tahap-tahap: (1) studi dan perencanaan; (2) pengambilan tindakan; (3) pengumpulan dan analisis kejadian; (3) refleksi. Riel (2007) mengemukakan bahwa untuk mengatasi masalah, diperlukan studi dan perencanaan. Masalah ditemukan berdasarkan pengalaman empiris yang ditemukan sehari-hari. Setelah masalah teridentifikasi, kemudian direncanakan tindakan yang sesuai untuk mengatasi permasalahan dan mampu dilaksanakan oleh peneliti. Perangkat yang mendukung tindakan (media, RPP) disiapkan pada tahap perencanaan. Setelah rencana selesai disusun dan disiapkan, tahap berikutnya adalah pelaksanaan tindakan. Setelah dilakukan tindakan, peneliti kemudian mengumpulkan semua data/informasi/kejadian yang ditemui dan menganalisisnya. Hasil analisis

tersebut kemudian dipelajari, dievaluasi, dan ditanggapi dengan rencana tindak lanjut untuk menyelesaikan masalah yang masih ada. Putaran tindakan ini berlangsung terus, sampai masalah dapat diatasi.

Acuan nilai ketuntasan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Adapun KKM dari mata pelajaran Matematika adalah 75 atau 75% ketuntasan secara klasikal, sehingga siswa yang mendapatkan nilai kurang dari KKM dinyatakan tidak tuntas, serta apabila nilai rata-rata kelas di bawah KKM juga perlu pembelajaran perbaikan dengan melanjutkan ke siklus berikutnya hingga mencapai ketuntasan. Apabila siswa memenuhi KKM yang ditentukan maka siswa tersebut dikatakan tuntas tetapi tetap mengikuti pembelajaran siklus berikutnya sampai siswa yang lain tuntas, agar dapat memperoleh ketuntasan secara klasikal.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kegiatan wawancara yang dilaksanakan pada tiap siklus serta pemberian angket setelah kegiatan pembelajaran selesai. Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif di deskripsikan menjadi data kualitatif. Data kuantitatif dalam penelitian deskriptif dapat dianalisis dengan teknik persentase. Data yang sudah dipersentase dikualifikasikan menjadi data kualitatif. Sementara itu data kualitatif merupakan data yang ditampilkan dalam bentuk deskripsi-deskripsi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Matematika adalah mata pelajaran yang diajarkan di setiap jenjang pendidikan, yakni sekolah dasar, sekolah menengah, hingga jenjang perguruan tinggi. Pembelajaran matematika di SMP (Sekolah Menengah Pertama) menjadikan bekal siswa untuk mengasah kemampuan yang berkaitan dengan matematika sebagai upaya dalam meniti pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Adapun tujuan pembelajaran menurut Tim MKPBM (2001): (a) mengasah dan mengembangkan kemampuan siswa melalui pembelajaran matematika, (b) mengembangkan pengetahuan yang berkaitan dengan matematika sebagai bekal meniti pendidikan ke jenjang selanjutnya, yakni pendidikan menengah atas. (c) meningkatkan keterampilan siswa sebagai perluasan dari matematika sekolah dasar agar dapat digunakan untuk kehidupan sehari-hari, (d) memberi pandangan yang luas, melatih siswa memiliki sikap disiplin, berfikir kritis, logis, cermat dan serta menghargai matematika dalam penerapannya.

Model pembelajaran memanfaatkan *Game* pendidikan digunakan dengan tujuan agar pembelajaran di kelas berlangsung dinamis dan menyenangkan, peserta didik lebih bersemangat dalam melakukan aktivitas belajar. Dengan menerapkan model ini, diharapkan pembelajaran tidak lagi berpusat pada pendidik tetapi berpusat pada peserta didik. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal, maka pendidik "perlu menyiapkan model pembelajaran yang cocok" dengan pendekatan *Game*. Pendidik juga perlu menyiapkan media belajar berbentuk *Game* interaktif berbasis TIK yang menyenangkan bagi peserta didik untuk memainkannya serta mempelajari materinya. Metode pembelajaran bermain mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran Matematika tentang Relasi dan Fungsi di Kelas 8A SMP Negeri 9 Kota Blitar pada semester 1 Tahun Pelajaran 2022/2023 mempunyai beberapa kendala diantara dalam memberikan materi agar siswa menyukai pelajaran matematika. Adapun Hakikat Relasi dan fungsi yaitu Relasi adalah hubungan antara anggota suatu himpunan dengan anggota himpunan yang lain. Relasi dari

himpunan A ke himpunan B adalah menghubungkan anggota-anggota himpunan A dengan anggota-anggota himpunan B. Fungsi (pemetaan) merupakan relasi dari himpunan A ke himpunan B, jika setiap anggota himpunan A berpasangan tepat satu dengan anggota himpunan B. Semua anggota himpunan A atau daerah asal disebut domain, sedangkan semua anggota himpunan B atau daerah kawan disebut kodomain. Hasil dari pemetaan antara domain dan kodomain disebut range fungsi atau daerah hasil.

Beberapa kendala dalam pembelajaran Matematika tentang Relasi dan fungsi dapat diketahui dengan observasi dilakukan pada Pra Tindakan yang dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 16 Agustus 2022. Pada pembelajaran pra tindakan ini dapat diketahui bahwa siswa dalam belajar kurang memperhatikan penjelasan guru, banyak siswa yang berbicara sendiri ada pula yang terlihat jenuh. Pada saat pemberian latihan soal dengan dikerjakan secara kelompok, dari 8 kelompok hanya 3 kelompok yang dapat mencapai ketuntasan atau sebesar 38%, sedangkan dalam mengerjakan secara individu dari 32 siswa yang mencapai ketuntasan hanya sebesar 10 siswa atau 31%. Hasil demikian menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan guru tidak berhasil sehingga diperlukan pembelajaran perbaikan pada siklus 1. Siklus 1 ini menggunakan metode pembelajaran *Game* Interaktif, yaitu suatu metode pembelajaran yang memasukkan permainan-permainan dalam kelompok-kelompok kecil, sehingga membuat pembelajar menjadi sangat menyenangkan.

Siklus 1 dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 18 Agustus 2022 dengan menggunakan metode pembelajaran *Game* Interaktif. Adapun persiapan yang dilakukan oleh guru yang bertindak sekaligus sebagai peneliti adalah: 1) Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, 2) Penggunaan Metode Pembelajaran *Game* Interaktif, 3) Penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam masing-masing kelompok, berupa permen warna warni, 4) Pemberian latihan soal kelompok dan individu. Pada pembelajaran siklus 2 ini sebelum pembelajaran dimulai peneliti membagi kelas menjadi 8 kelompok, dimana dalam satu kelompok terdapat 4 siswa. Peneliti membuat sebuah *Game* berisikan tentang pembagian warna permen dan pembuatan diagram relasi dan fungsi dan siswa membuat relasi dan fungsinya. Peneliti membagikan permen bercampur warnanya kepada masing-masing kelompok, dimana setiap anggota kelompok ada yang mendapat 5 warna, 4, warna, 3 warna, 2 warna, dan 1 warna. Dari perolehan permen tersebut dibuatkan diagram relasi dan fungsi yang menunjukkan nama siswa dan warna yang dimiliki siswa, sehingga siswa dalam kelompok tersebut dapat menunjukkan himpunannya dan diagramnya. Hasil dari pembuatan diagram tersebut dibuat dalam selembar kertas HVS dan dibuat sebagus mungkin, kemudian ditunjukkan ke depan dan dikomunikasikan dengan kelompok yang lain.

Kegiatan kelompok setelah selesai dilanjutkan dengan pemberian soal individu/ soal evaluasi yang dikerjakan sendiri-sendiri dengan jumlah 20 soal. Hasil penilaian dari kegiatan kelompok dan individu pada siklus 1 ini mengalami peningkatan karena menggunakan Metode Pembelajaran *Game* Interaktif. Kegiatan kelompok dari 8 kelompok yang mencapai ketuntasan sebanyak 5 kelompok atau sebesar 63%, sedangkan dalam mengerjakan soal individu dari 32 siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 21 siswa atau sebesar 66%. Hasil penilaian tersebut sudah mengalami peningkatan tetapi masih belum mencapai ketuntasan yang diharapkan sehingga diperlukan pembelajaran perbaikan selanjutnya.

Pembelajaran siklus 2 mengacu pada hasil refleksi siklus 1 dimana perbaikan dalam hal perencanaan yang lebih matang lagi dan pengembangan materi dari pembuatan diagram relasi dan fungsi menjadi sistem koordinat cartesius. Pada persiapan pembelajaran siklus 2 ini siswa tetap

dibagi menjadi 8 kelompok, dimana siswa diberi beberapa buah-buahan pada masing-masing siswa. Setelah pembagian buah-buahan tersebut dilanjutkan dengan pembuatan diagram relasi dan fungsi tentang relasi dan fungsi pada selembar kertas HVS. Kegiatan dilanjutkan dengan penjelasan guru dalam mengerjakan dari diagram relasi dan fungsi menjadi sistem koordinat, dan siswa memperhatikan penjelasan peneliti. Dilanjutkan kembali pemberian tugas kelompok dalam bentuk menuliskan hobi siswa bisa lebih dari satu kemudian dibuatkan kembali diagram relasi dan fungsi dalam satu kelompok yang berisikan nama dan hobi siswa. Dari penulisan hobi siswa tersebut dilanjutkan dengan pembuatan diagram relasi dan fungsi dilanjutkan dengan pembuatan sistee koordinatnya.

Pada kegiatan di siklus 2 ini siswa semakin menyukai pembelajaran matematika karena siswa tetantang untuk mengetahui warna permen milik siswa yang lain serta hobi dari temannya. Semua saling bertukar jawaban dan saling mendukung kegiatan satu kelompok, sehingga pembelajaran menunjukkan siswa lebih aktif dan kegiatan lebih menyenangkan. Setelah kegiatan kelompok selesai dilanjutkan dengan pemberian tugas individu yang dikerjakan oleh masing-masing siswa. Hasil dari pekerjaan kelompok dan individu dalam siklus 2 ini mengalami peningkatan, yaitu kegiatan kelompok yang meningkat dari 8 kelompok yang mencapai ketuntasan sebanyak 7 kelompok atau sebesar 88%, dan dalam pengerjaan tugas individu dari 32 siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 30 siswa atau sebesar 94%. Hasil pembelajaran siklus 2 sudah mencapai nilai ketuntasan yang diharapkan sehingga tidak diperlukan pembelajaran perbaikan selanjutnya.

Pembahasan Hasil Penelitian

Membelajarkan bermain kepada siswa, apabila pendidik masih menggunakan paradigma pembelajaran lama dalam arti komunikasi dalam pembelajaran berlangsung satu arah umumnya dari pendidik ke siswa, pendidik lebih mendominasi pembelajaran maka pembelajaran cenderung monoton sehingga mengakibatkan siswa merasa jenuh dan tersiksa. Dalam membelajarkan Bermain atau *Game* kepada siswa, pendidik hendaknya lebih memilih berbagai variasi pendekatan, strategi, metode yang sesuai dengan situasi sehingga tujuan pembelajaran yang direncanakan akan tercapai. Perlu diketahui bahwa baik atau tidaknya suatu pemilihan model pembelajaran akan tergantung tujuan pembelajarannya, kesesuaian dengan materi pembelajaran, tingkat perkembangan siswa, kemampuan pendidik dalam mengelola pembelajaran serta mengoptimalkan sumber-sumber belajar yang ada. Permainan juga dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan antusiasme. Karakteristik permainan adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (fun) serta serius tapi santai (sersan).

Metode permainan dapat diaplikasikan di alokasi waktu yang panjang atau pendek tergantung dengan jenis permainan yang akan dimainkan. Sebaiknya permainan digunakan sebagai bagian dari proses belajar, bukan hanya untuk mengisi waktu kosong atau sekedar permainan. Permainan sebaiknya dirancang menjadi suatu 'aksi' atau kejadian yang dialami sendiri oleh peserta, kemudian ditarik dalam proses refleksi untuk menjadi hikmah yang mendalam (prinsip, nilai, atau pelajaran).

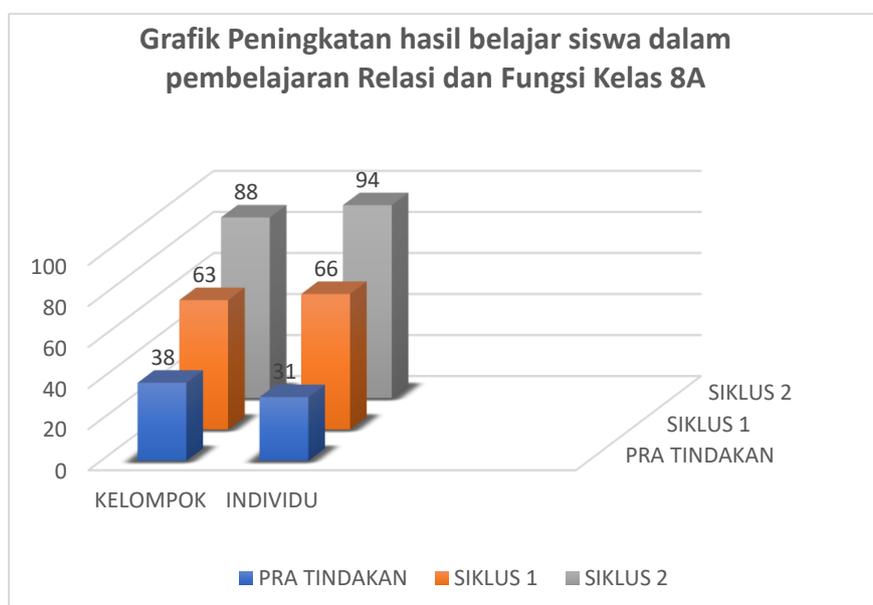
Menurut (Nasih & Kholidah, 2009) semua metode pembelajaran ditandai dengan adanya struktur tugas, struktur tujuan dan struktur penghargaan. Struktur tugas, struktur tujuan dan struktur penghargaan pada metode pembelajaran bermain berbeda dengan struktur tugas, struktur tujuan serta struktur penghargaan metode pembelajaran yang lain. Tujuan metode pembelajaran (learning) bermain adalah hasil belajar akademik peserta didik meningkat dan peserta didik dapat menerima berbagai keragaman dari temannya, serta pengembangan keterampilan sosial. Adanya

metode pembelajaran *Game* Interaktif dapat menunjukkan kreatifitas siswa dalam hal memasukkan permainan untuk memahami suatu konsep pembelajaran, dalam hal ini adalah pembelajaran Matematika SMP pada materi pembelajaran Relasi dan Fungsi.

Pada penelitian yang telah dilakukan, hasil penelitian pada pembelajaran pra Tindakan, siklus 1, dan siklus 2 mengalami peningkatan sampai mencapai ketuntasan. Awalnya diketahui pembelajaran pra tindakan nampak monoton dan masih menggunakan metode yang konvensional. Siswa sangat kesulitan dalam memahami konsep, terutama dalam pembuatan diagram dan sistem koordinat tentang relasi dan fungsi. Pembelajaran meskipun sudah dibuat kelompok tetapi belum sesuai dalam pembentukan anggota kelompok, seharusnya ada kolaborasi antara siswa yang pandai dan yang kurang pandai dalam satu kelompok.

Pembelajaran pada siklus 1 yang dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 18 Agustus 2022 dengan menggunakan Metode pembelajaran *Game* Interaktif. Pada pembelajaran siklus 1 ini mengacu pada hasil refleksi pra tindakan, dimana pembelajaran mengacu pada kegiatan *Game* pada kelompok kecil. *Game* tersebut diarahkan oleh guru agar lebih menarik dan menyenangkan dan menghidupkan kelompoknya. Siswa pada siklus 1 ini melaksanakan pembelajaran tampak antusias dan bersemangat, sehingga guru hanya berperan sebagai fasilitator saja.

Pada pembelajaran siklus 2 dilaksanakan untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran siklus 1. Kegiatannya meliputi pengembangan materi dengan kegiatan *Game* interaktif dalam kelompok serta dilanjutkan dengan pembuatan diagram relasi dan fungsi serta dilanjutkan dengan pembuatan sistem koordinat dari hasil relasi dan fungsi tersebut. Pada pengembangan materi pembelajaran ini siswa lebih berpengalaman karena pada pertemuan sebelumnya sudah berjalan dalam pelaksanaan *Game* interaktifnya. Hasil dari pembelajaran tiap siklusnya semakin meningkat dan mencapai ketuntasan, berikut grafik peningkatan pemahaman konsepnya.



Gambar 1. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Grafik pada gambar di atas menunjukkan bahwa dalam pengerjaan soal evaluasi dari Pra tindakan, Siklus 1, dan Siklus 2 mengalami peningkatan dalam ketuntasan. Peningkatan ketuntasan belajar siswa dapat ditunjukkan pada pra Tindakan dalam kegiatan kelompok mencapai ketuntasan

sebesar 38%, tugas individu mencapai 31%. Siklus 1 mengalami peningkatan dari kerja kelompok menjadi 63%, tugas individu menjadi 66%. Hasil tersebut masih belum mencapai ketuntasan sehingga dilanjutkan siklus 2 dengan hasil kegiatan kelompok naik menjadi 88% dan tugas individu menjadi 94%. Peningkatan hasil pembelajaran tersebut karena penggunaan metode pembelajaran yang sesuai, yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran *Game* Interaktif.

4. KESIMPULAN

Pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Game* Interaktif dapat mempermudah penyampaian materi kepada siswa. Siswa yang semula tidak menyukai pelajaran Matematika menjadi lebih senang dan antusias dalam mengikutinya. Metode ini menjadikan siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran serta akan meningkatkan kerjasama dalam kelompok untuk memecahkan masalah matematika.

Hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Game* Interaktif dapat diketahui dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas 8A SMP Negeri 9 Kota Blitar tentang Relasi dan Fungsi sebagai berikut: pra tindakan dalam kegiatan kelompok mencapai ketuntasan sebesar 38%, tugas individu mencapai 31%. Pembelajaran perbaikan Siklus 1 mengalami peningkatan dari kerja kelompok menjadi 63%, tugas individu menjadi 66%. Hasil tersebut masih belum mencapai ketuntasan sehingga dilanjutkan siklus 2 dengan hasil kegiatan kelompok naik menjadi 88% dan tugas individu menjadi 94%.

Model pembelajaran *Game* Interaktif dapat digunakan dalam pembelajaran matematika, karena bersifat terbuka dalam kerja kelompok dan semua siswa dapat memasukkan idenya dalam kelompok. Kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan dan bisa saling berkompetisi apabila dalam kelompok dikolaborasikan antara siswa yang pandai dan kurang pandai sehingga pembelajaran akan lebih hidup lagi.

REFERENSI

- Fathurrohman, M., & Sulistyorini. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Kalimedia.
- Gravemeijer, K. (1994). *Developing Realistic Mathematics Education*. Freundenthal Intitute.
- Maiga, C. (2009). *Learning By Playing*. Springer Science Busines Media.
- Nasih, A. M., & Kholidah, L. N. (2009). *Metode dan Tehnik Pembelaaran Agama Islam*. PT Refika Aditama.
- Rahayu, A. (2008). *Strategi Pemasaran Model Untuk Keunggulan*. Rizqi Press.
- Sudarsono. (2002). *Dalam Tumbuhan obat II*. Universitas Gajah Mada.
- Suprayekti. (2008). *Interaksi Belajar Mengajar*. Depdiknas.
- Van Riel, C., & Fombrun, C. J. (2007). *Essentials of corporate communication: Implementing practices for effective reputation management*. Routledge.

