

MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA MELALUI PERMAINAN TEKA-TEKI

Wicka Yunita Dwi Utami
e-mail: wicka_yundwi@y7mail.com
PG PAUD FIP Universitas Negeri Jakarta

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar matematika anak melalui permainan teka-teki. Penelitian ini dilaksanakan di kelas 1 SDN Kaloran Kidul Serang, Mei sampai Juni 2012. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan melalui dua siklus, siklus terdiri atas perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah anak yang mempunyai masalah dalam minat belajar matematika sebanyak 10 orang. Pengumpulan data menggunakan tes dan nontes. Analisis data persentase yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan kesepakatan peneliti dan kolaborator. Hasil penelitian ini menunjukkan, kegiatan permainan teka-teki dapat meningkatkan minat belajar matematika anak kelas 1 SD. Implikasi hasil penelitian ini adalah kegiatan permainan teka-teki dapat dijadikan sebagai alternatif untuk meningkatkan minat belajar matematika anak kelas 1 SD. Peningkatan minat belajar matematika anak dapat ditunjukkan melalui rasa suka atau tertarik, perhatian, keinginan, kesungguhan, dan kepuasan dalam belajar matematika.

Kata kunci: minat, permainan teka-teki, belajar

INCREASING THE INTEREST IN LEARNING MATHEMATICS THROUGH PUZZLE GAME

Abstract: This research aims to increase the early age children's interest in learning math through puzzle game. This study was conducted in grade 1, SDN Kaloran Kidul in May to June 2012. The method used was action research conducted through two cycles each of which consisted of planning, action, observation, and reflection. The subjects were ten children of with interest problems in learning math. The data were collected using tests and non-test and analyzed with the percentage technique agreed by the collaborator and researcher. The results show that the puzzle game can be used to increase the students' interest in learning math. The implications of these results among others is the puzzle game can be used as an alternative method to improve the children's interest in learning math. The interest increase can be seen from the children's sense of love or interest, concern, desire, seriousness and satisfaction in learning mathematics.

Keywords: interest, puzzle game, learning.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Matematika difungsikan sebagai penunjang kehidupan sehari-hari, seperti ketika proses jual-beli maka ada proses matematika yang digunakan, pembuatan alat mainan yang menggunakan rumus matematika agar alat mainan tersebut dapat digunakan, dan dalam pembuatan obat-obatan yang membutuhkan ilmu matematika dalam takaran pembuatannya. Mengingat pentingnya hal tersebut, maka matematika merupakan ilmu pengetahuan yang wajib dipelajari dari mulai pendidikan usia dini, sekolah dasar, sampai perguruan tinggi. Selain itu, dibutuhkan juga sebuah minat belajar saat belajar matematika.

Minat belajar matematika sangat penting ada dalam diri siswa sekolah. Minat belajar matematika

memiliki pengaruh terhadap tingkat keaktifan siswa. Keadaan siswa yang malas, tidak ingin belajar, dan mengalami kegagalan, disebabkan karena tidak adanya minat belajar. Oleh karena itu, minat belajar matematika perlu mendapatkan perhatian khusus. Tinggi rendahnya minat belajar matematika dapat dilihat dari indikator minat belajar yang meliputi perhatian, keinginan untuk belajar matematika, kesenangan ketika belajar matematika, kesungguhan ketika belajar matematika, serta kepuasan yang ditunjukkan oleh siswa ketika proses pembelajaran berlangsung.

Pada kenyataannya, pelajaran matematika di sekolah tidak sedikit siswa yang masih menganggap pelajaran yang membuat "stres" dan membuat pikiran bingung. Bahkan tidak jarang ditemukan siswa yang

mengalami ketakutan terhadap matematika. Tidak semua anak memiliki kemampuan matematika yang baik sehingga dapat menimbulkan persepsi negatif siswa terhadap matematika. Hal ini terlihat ketika peneliti melakukan observasi pada anak kelas 1 SDN Kaloran Kidul Serang.

Persepsi negatif siswa terhadap matematika akan berdampak buruk pada minat belajar matematika. Bila siswa memiliki persepsi bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan, maka siswa akan segan untuk belajar dan cenderung mempersulit hal-hal yang mudah pada pelajaran matematika sehingga minat belajar matematika siswa akan semakin rendah. Hal ini dapat diakibatkan karena pembelajaran yang kurang memperhatikan kondisi anak ketika anak belajar.

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan, masih banyak sekolah yang kurang memperhatikan kondisi anak didik ketika pembelajaran berlangsung dan banyak juga guru yang lebih mementingkan hasil belajar siswa dibanding proses belajar yang siswa lakukan. Selain itu, masih kebanyakan guru di sekolah memberikan suatu pembelajaran yang kurang inovatif, strategi pembelajaran yang masih monoton, dan metode pembelajaran yang kurang menarik. Ketika guru membelajarkan kepada siswa terkadang hanya fokus pada buku pelajaran, menjelaskan materi melalui kata-kata saja, siswa belajar hanya menggunakan pensil dan buku, serta siswa lebih sering mengisi soal pada buku paket atau buku lembar kerja yang berisi pilihan ganda dan esai. Kegiatan inilah yang lebih sering digunakan guru ketika kegiatan belajar berlangsung. Hal ini dapat menyebabkan rasa bosan dan kurang minat siswa dalam proses pembelajaran.

Agar pembelajaran matematika menyenangkan bagi siswa, maka terlebih dahulu siswa harus mempunyai minat yang besar pada pembelajaran tersebut. Pembelajaran harus dapat menarik minat peserta didik dalam belajar sehingga akan memudahkan dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Minat belajar yang rendah dapat dipengaruhi juga dari faktor guru. Rendahnya minat dalam belajar matematika dapat diakibatkan karena guru menggunakan metode pembelajaran yang kurang menarik (Inawati, 2011).

Berdasarkan survei, rendahnya mutu pendidikan masih disandang bangsa Indonesia. Hal ini dapat diminimalisir dengan mengoptimalkan pendidikan pada anak sejak usia dini, terutama pendidikan matematika, mengingat citra masyarakat terhadap matematika yang menganggap pelajaran yang menakutkan. Padahal, matematika dapat diberikan kepada anak sejak usia dini (Putro, 2008)

Salah satu komponen yang berpengaruh dalam proses pembelajaran, yaitu guru diharapkan mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik untuk siswa agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan sesuai yang diharapkan, tercapai tujuan pembelajaran, dan mendapatkan hasil yang maksimal. Oleh karena itu, dengan bekal kemampuan dan keterampilan yang dimiliki guru diharapkan mampu menjadikan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga memperoleh hasil belajar yang optimal salah satunya yaitu permainan teka-teki.

Penerapan permainan teka-teki didefinisikan sebagai aktivitas yang menyenangkan dengan berbagai variasi teka-teki dan dapat mengasah kecerdasan otak anak. Permainan teka-teki memberikan cara yang berbeda menyajikan pertanyaan dan dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang biasa anak kerjakan pada lembar kerja soal. Permainan teka-teki dapat digunakan guru sebagai kegiatan pembelajaran yang berbeda dan menarik sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar anak dalam mata pelajaran matematika.

Kajian Teori

a. Pengertian Minat Belajar Matematika

Minat dianggap sebagai motivasi diri, *an interest is a motivating force that impels and individual toward participation in on activity rather than another*" (Crow & Crow, 1965:79). Selain itu, minat juga merupakan *any activity (action, thought, observation) to which one gives effortless and automatic attention* (Dai & Sternberg, 2004:99). Minat semestinya disertai dengan ketertarikan, rasa ketertarikan dengan subjek yang diminati tersebut (Levine, 2004:365). Selain itu, minat juga harus menimbulkan kepuasan (Munandar, 1999:11). Pendapat lain menyebutkan "*interest is the latent attention, interest is an indeterminate indicator of successand, and Interest may refer to the motivating forge that impels us to attend to a person, a thing, or an activity or it may be the affective experience that has been stimulated by activity itself. In other words, interest can be the cause of an activity...*" (Neelkamal, 2004:171).

Belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Minat terhadap kajian terhadap proses belajar dilandasi oleh keinginan untuk memberikan pelayanan pengajaran dengan hasil maksimal dan pengajaran merupakan proses membuat belajar terjadi di dalam diri anak (Purwanto, 2009:38-39).

Minat dalam belajar akan menunjukkan hal sebagai berikut: (1) mempunyai kecenderungan yang

tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus; (2) ada rasa suka dan senang pada sesuatu yang diminati; (3) memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati; (4) ada rasa keterikatan pada sesuatu aktivitas-aktivitas yang diminati; (5) lebih menyukai suatu hal yang menjadi minatnya daripada yang lainnya; (6) dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan (Slameto, 2003:58).

Minat dapat diketahui dengan menanyakan hal apakah yang membuat anak: (1) tersenyum dan tertawa; (2) merasa senang dan baik; (3) tetap menjaga perhatiannya; (4) berusaha keras dan memberikan yang terbaik dari dirinya; (5) tertarik dan menikmati; (6) terdorong untuk melakukan hal yang baru (Dunst, Herter, & Shields dalam Raab, 2005:2).

Matematika menurut adalah bahasa ilmu tentang berpikir dan nalar, tentang bagaimana cara memperoleh kesimpulan-kesimpulan yang tepat dari berbagai keadaan, dan yang pasti, matematika adalah aktifitas manusia. Selain itu diaktakan pula bahwa "*developing mathematical ideas and methods to solve problems*" (Riyel, 2003:95).

Berdasarkan teori mengenai minat belajar matematika di atas, maka dapat dideskripsikan kecenderungan dari dalam diri dengan ditunjukkan adanya ketertarikan atau kesenangan diri terhadap belajar sesuai keinginan diri dan bersungguh-sungguh mendapatkan hasil maksimal dan kepuasan, adanya kebebasan memilih terhadap minat belajar matematika yang berkaitan tentang logika serta pemecahan suatu masalah yang dapat dikatakan sebagai aktifitas manusia. Jadi minat pada belajar dapat ditunjukkan dengan ketertarikan, keinginan, kesungguhan dan kepuasan yang didapat terhadap belajar matematika tersebut.

b. Karakteristik Anak Kelas 1 SD Terkait dengan Minat Belajar Matematika

Anak kelas 1 sekolah dasar dikatakan sebagai masa akhir kanak-kanak. Anak usia sekolah dasar masih tertarik pada permainan, *interest in games builds during this age period*" (Bronson, 1995:116). Pada masa usia ini, usia anak awal masuk sekolah dasar anak tertarik pada permainan sederhana dengan sedikit peraturan. Mengingat hal tersebut jika dikaitkan dengan belajar, guna meningkatkan minat belajar maka kegiatan pembelajaran yang diberikan pada anak dibarengi dengan permainan-permainan yang menyenangkan pada anak sehingga anak semangat untuk belajar.

Tahapan perkembangan kognitif anak usia kelas 1 sekolah dasar masuk ke dalam tahapan ketiga yaitu operasi konkret, yang berlangsung dari sekitar

usia 7 sampai 11 tahun (Piaget dalam Hill, 2011:161). Pada tahap operasional konkrit sebagaimana yang dijelaskan oleh Piaget bahwa tahap operasional konkrit (*concrete operations*) dicirikan dengan perkembangan system pemikiran yang logis dan konkrit. Dalam tahap ini anak memiliki kemampuan untuk mengurutkan (seriasi) dan mengklasifikasikan objek. Tahap operasi konkret tetap ditandai dengan adanya sistem operasi berdasarkan sesuatu yang kelihatan nyata/konkret. Meskipun inteligensi pada tahap ini sudah sangat maju, namun cara berpikir anak masih terbatas karena masih berdasarkan sesuatu yang konkrit belum bersifat abstrak (Piaget dalam Suparno, 2001:69-70).

Berdasarkan pemaparan beberapa pendapat yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat dikemukakan bahwa karakteristik siswa kelas 1 SD bersemangat dalam berpretasi sehingga minat belajar anak mulai tumbuh, minat belajar anak dapat ditingkatkan atau tertarik pada kegiatan yang membutuhkan penyelesaian secara logika dan memiliki kemampuan berpikir secara konkrit dan logis.

c. Hakikat Permainan Teka-teki

Permainan adalah *a form of play in which children follow an agreed-upon set of rules, predetermine an outcome, assign players specific roles, and assign sanctions for violations* (Isenberg & Jalongo, 2010:63). Permainan sebagai suatu media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak (Piaget dalam Santrock, 2002:273). Teka-teki adalah: (1) *A puzzle is fun, it says that puzzles are a form of play; (2) and it has a right answer, it distinguishes puzzles from other forms of play, such as games and toys* (Kim, diakses dari http://www.scottkim.com/thinkinggames/what_isapuzzle/index/html).

Dari beberapa pendapat yang telah dijelaskan sebelumnya permainan teka-teki, yaitu suatu alat atau kegiatan permainan yang menyenangkan dengan menerka jawaban dari pertanyaan teka-teki yang berfungsi dapat menghilangkan rasa cemas dan bosan serta dapat meningkatkan perkembangan kognitif dengan mengasah kemampuan berpikir melalui pemecahan masalah dari teka-teki tersebut.

Permainan teka-teki memiliki beberapa jenis permainan. Puzzle pada hakikatnya merupakan suatu bentuk permainan yang umumnya digunakan anak yang sifatnya teka-teki (Ismail, 2000:219). Teka-teki yang tergolong bentuk-bentuk lainnya ada lima jenis, yakni: (1) pertanyaan yang bersifat teka-teki (*riddling questions*); (2) pertanyaan yang bersifat permainan kata-kata (*punning*); (3) pertanyaan yang bersifat permasalahan (*problem atau puzzle*); (4) pertanyaan perangkap (*catch question*); dan (5) pertanyaan yang

bernada lelucon (*riddle joke*). Brunvand mengungkapkan jenis teka-teki yaitu, (1) rebus yaitu teka-teki bukan lisan, melainkan berupa sederet gambar-gambar; dan (2) doodle yaitu teka-teki yang berupa gambar yang harus diterka isinya (Brunvand dalam Danandjaja, 1986:39-42).

Dari beberapa pendapat yang telah dijelaskan sebelumnya, teka-teki memiliki banyak jenis-jenisnya. Jenis-jenis teka-teki tersebut termasuk dalam teka-teki lelucon yang dapat dimainkan saat sedang santai, ataupun dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran anak di sekolah, misalnya teka-teki puzzle, permainan kata-kata, teka-teki riddle, teka-teki rebus yaitu teka-teki gambar dan simbol.

Permainan teka-teki memiliki langkah-langkah dalam mengerjakannya. Teka-teki diselesaikan menggunakan keterampilan berpikir, *in order to solve the puzzle your child must have certain skills. these skills are noted at the beginning of each game* (Jeffrey, McConkey, Hewson, 1977:215). Jadi untuk memecahkan teka-teki anak harus memiliki keterampilan tertentu. Keterampilan ini dicatat pada awal setiap permainan. Keterampilan yang dimaksud yaitu kemampuan berpikir anak dalam memecahkan teka-teki dari awal sampai akhir teka-teki tersebut terselesaikan dengan baik.

Permainan teka-teki juga memiliki manfaat bagi yang memainkannya. Manfaat permainan teka-teki yaitu: (1) *play develops the child's thinking skills*; (2) *play encourage the child's curiosity*; (3) *play encourages independence* (Dorothy, McConkey, dan Simon, 1977:210). Jadi permainan teka-teki dapat mengembangkan keterampilan anak berpikir, mendorong rasa ingin tahu anak, dan mendorong kemandirian. Dengan kata lain permainan teka-teki mengembangkan perkembangan kognitif anak dan melatih kemandirian anak dalam menyelesaikan teka-teki tersebut.

Selain itu, permainan teka-teki mempunyai manfaat: (1) melatih konsentrasi para siswa; (2) mengingat

kembali materi pelajaran yang telah diajarkan; (3) menumbuhkan rasa kebersamaan siswa; (4) mejadikan suasana nyaman di dalam kelas; (5) mengusir rasa kebosanan di dalam kelas (Nisak, 2011:158).

Jadi, permainan teka-teki memiliki banyak manfaat yang didapat. Permainan teka-teki dapat mengembangkan kognitif anak dengan mengasah kecerdasan anak, mengembangkan kemampuan berpikir, mengingat kembali materi yang telah diajarkan jika digunakan di sekolah dan mengembangkan perkembangan sosial anak dengan melatih kemandirian dan kerja sama dengan orang lain.

d. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan

Minat belajar anak ditunjukkan dari adanya rasa senang atau tertarik, perhatian, keinginan, kesungguhan, dan kepuasan yang didapat dalam belajar. Minat belajar matematika dalam penelitian ini terfokus pada kesenangan atau ketertarikan anak dalam pelajaran matematika, perhatian anak ketika belajar matematika, keinginan anak untuk belajar matematika, kesungguhan anak dalam belajar matematika, dan kepuasan yang anak miliki dalam belajar matematika. Minat belajar matematika dapat ditingkatkan melalui permainan teka-teki. Permainan teka-teki merupakan kegiatan yang menyenangkan untuk anak.

Permainan teka-teki ini diberikan dengan soal dan bentuk yang disesuaikan dengan kemampuan anak yang dapat menarik minat anak untuk meningkatkan minat belajarnya. Permainan teka-teki ini mengasah kecerdasan otak, kemampuan berpikirnya, serta bermanfaat sebagai pengingat anak dalam materi yang sudah dijelaskan karena soal yang diberikan dalam teka-teki tersebut diambil dari materi yang sudah dijelaskan dan menambah pengetahuan anak. Permainan teka-teki yang digunakan dalam penelitian ini diperkenalkan melalui konsep matematika geometri yang sebagaimana sedang dibahas di sekolah tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dengan metode penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SDN Kaloran Kidul Serang, dalam Mei dan Juni 2012.

Subjek penelitian ini adalah 10 anak dari 28 anak di kelas 1 SDN Kaloran Kidul Serang. Peneliti memilih tempat tersebut karena berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran, peneliti menemukan permasalahan mengenai rendahnya minat belajar matematika siswa kelas 1 SD di SDN Kaloran Kidul Serang-Banten.

Desain intervensi tindakan siklus penelitian ini

menggunakan model Kemmis dan Taggart yaitu model dari siklus ke siklus dengan target meningkatkan minat belajar matematika anak melalui permainan teka-teki. Siklus ini pada dasarnya merupakan siklus yang meliputi tahap-tahap sebagai berikut: (a) perencanaan (*planning*), (b) tindakan (*acting*), (c) observasi (*observing*), (d) refleksi (*reflecting*), kemudian dilanjutkan dengan perencanaan ulang, tindakan, observasi, dan refleksi untuk siklus berikutnya, begitu seterusnya sehingga membentuk spiral dan meningkatkan minat belajar matematika anak. Desain ini menggambarkan

tahapan kegiatan yang akan dilakukan peneliti selama melakukan penelitian tindakan.

Penelitian dilakukan sebanyak dua siklus. Pada siklus I dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan dengan lama waktu 2x35 menit dengan topik pembelajaran geometri. Sedangkan pada siklus II dilakukan sebanyak 4 kali dengan topik pembelajaran yang sama yaitu geometri. Jadi penelitian dilakukan selama 9 kali pertemuan dengan dapat meningkatkan minat belajar matematika anak.

Indikator keberhasilan tindakan berupa besarnya persentase kenaikan minimal 71%. Indikator keberhasilan ini merujuk pada hasil penelitian Mills yang mengungkapkan bahwa *the end-of survey revealed that 71% of student agreed* (Mills, 2003). Berdasarkan pendapat tersebut maka peneliti bersama kolaborator menetapkan indikator keberhasilan penelitian sebesar 71%. Jika pada siklus 1 hasil persentase yang diperoleh kurang dari 71%, maka penelitian dilanjutkan pada siklus selanjutnya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan non tes. Teknik non tes yaitu dilakukan dengan melakukan observasi, dokumentasi, dan wawancara. Observasi dilakukan terhadap kegiatan pembelajaran berlangsung oleh peneliti dan kolaborator dan wawancara yang dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung dengan teknik

wawancara tidak terstruktur.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif dilakukan secara terus menerus setiap siklus dengan persentasi kenaikan. Analisis data kualitatif dilakukan dengan cara menganalisis data dari hasil catatan lapangan, catatan wawancara, dan catatan dokumentasi selama penelitian. Teknik analisis data kuantitatif digunakan bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar matematika melalui permainan teka-teki oleh peneliti dengan mencari rata-rata beserta persentasenya. Analisis data kualitatif dapat dilakukan dengan reduksi data, display, dan kesimpulan. Hal tersebut yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman melalui tahapan yaitu 1) reduksi data, (2) paparan display data, dan (3) kesimpulan (Sugiyono, 2010:310).

Adapun analisis rumus yang digunakan dalam analisis data sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = proporsi /perbandingan pencapaian minat belajar matematika

$\sum x$ = jumlah nilai/skor yang diperoleh subjek

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Interpretasi hasil analisis dipaparkan dalam 2 jenis analisis data, yaitu analisis data kuantitatif dan kualitatif. Berikut pemaparan interpretasi hasil analisis data secara kuantitatif. Sebagaimana disampaikan pada interpretasi hasil analisis bahwa penelitian ini dikatakan berhasil, jika adanya peningkatan penguasaan kosakata anak minimal sebesar 35%. Berdasarkan hasil analisis data pada siklus 1, persentase kenaikan diperoleh sebesar 21,22% dan siklus 2 persentase kenaikan diperoleh sebesar 18,23%. Jadi persentase kenaikan seluruhnya dari pra siklus hingga siklus 2 sebesar 39,45%. Hal ini memiliki makna bahwa telah terjadi peningkatan persentase yang signifikan dari minat belajar matematika anak pada prapenelitian hingga siklus 2. Untuk lebih jelasnya mengenai peningkatan minat belajar matematika anak dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Peningkatan Minat Belajar Matematika

Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2	Peningkatan
39,41%	60,63%	78,86%	39,45%

Dari tabel 1 dihasilkan perbandingan persentase minat belajar matematika anak pada pra siklus dengan data pada siklus 1 terjadi peningkatan penguasaan kosakata anak sebesar 21,22% setelah dibekir tindakan kegiatan permainan teka-teki. Kenaikan ini belum mencapai target penelitian sebesar 35, maka perlu dilakukan siklus lanjutan dikarenakan rata-rata kemampuan anak belum mencapai indikator minat belajar matematika secara maksimal. Selain itu, adanya siklus lanjutan untuk memantau signifikansi kenaikan yang ada. Maka peneliti dan kolaborator menyepakati untuk memberikan tindakan kembali yang terangkum dalam siklus 2. Pada siklus 2 ternyata terbukti adanya peningkatan persentase yaitu sebesar 78,86% dan kenaikan dari pra siklus ke siklus 2 sebesar 39,45% sudah mencapai target penelitian sebesar 35%.

Setelah melakukan berbagai kegiatan mulai dari pra siklus hingga dibekir tindakan pada siklus 2 diperoleh data-data dan hasil observasi penilaian minat belajar matematika anak kelas 1 SDN Kaloran Kidul Serang. Hasil observasi tersebut kemudian dilakukan analisis data kuantitatif sebagai bentuk pengujian

hipotesis tindakan dengan menggunakan persentase kenaikan minimal sebesar 35% untuk melihat adanya pengaruh pemberian tindakan melalui kegiatan permainan teka-teki sebagai aktivitas pembelajaran terhadap peningkatan minat belajar matematika di kelas 1 SDN Kaloran Kidul Serang.

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh, persentase kenaikan secara keseluruhan sebesar 39,45%. Hasil tersebut diperoleh melalui perbandingan antara persentase minat belajar matematika anak pada pra siklus sebesar 39,41% dengan persentase minat belajar matematika anak pada siklus 2 sebesar 78,86%. Oleh karena itu, peneliti dan kolaborator merasa hasil persentase yang didapat telah signifikan, sehingga peneliti dan kolaborator memutuskan untuk menghentikan penelitian pada siklus 2. Berdasarkan hal tersebut, hipotesis tindakan yang menyatakan bahwa melalui kegiatan permainan teka-teki dapat meningkatkan minat belajar matematika di kelas 1 SDN Kaloran Kidul Serang diterima.

Hasil analisis data kualitatif membuktikan bahwa kegiatan permainan teka-teki dapat meningkatkan kemampuan anak dalam minat belajar anak matematika. Melalui kegiatan permainan teka-teki dapat membangun pemahaman anak mengenai materi yang akan dipelajari. Anak lebih bersemangat ketika pembelajaran karena dilakukan melalui sebuah permainan, anak mulai terbiasa dengan peraturan dalam bermain, anak terbiasa untuk bertanya dan mengungkapkan pendapatnya, serta anak dapat belajar dengan cara menemukan sendiri melalui kegiatan bermain yang menyenangkan. Kegiatan permainan teka-teki membuat anak belajar untuk menemukan sendiri, serta terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, dapat memberikan pengalaman baru dan berharga pada anak, rasa ingin tahu, dan perhatian anak pun dapat difasilitasi. Berdasarkan hasil pengamatan, melalui kegiatan bermain ini, anak mampu menunjukkan rasa tertarik, perhatian, keinginan, kesungguhan, dan kepuasan dalam belajar matematika.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif diperoleh persentase kenaikan minat belajar matematika pada siklus 2 sebesar 39,45%. Hasil tersebut dapat menunjukkan kesesuaian dengan hipotesis tindakan yaitu terjadi persentase kenaikan minimal 35%, maka hipotesis diterima. Berdasarkan hal tersebut, melalui kegiatan permainan teka-teki dapat meningkatkan minat belajar matematika di kelas 1 SDN Kaloran Kidul Serang diterima.

Hasil analisis data kualitatif membuktikan bahwa kegiatan permainan teka-teki dapat meningkatkan mi-

nat belajar matematika anak dalam anak mulai mampu menunjukkan rasa tertarik, perhatian, keinginan, kesungguhan, dan kepuasan dalam belajar matematika. Peningkatan tersebut dinyatakan signifikan. Kegiatan permainan teka-teki dapat melibatkan anak terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Kegiatan permainan teka-teki disertai dengan materi yang beragam serta adanya variasi kegiatan dan tambahan games di setiap pertemuannya. Ketika melakukan kegiatan bermain, membuat anak belajar untuk menemukan sendiri serta terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, kegiatan permainan teka-teki mampu memberikan pengalaman baru dan berharga bagi anak, rasa ingin tahu, dan perhatian anak pun dapat difasilitasi, sehingga anak dapat terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangannya.

Berkut adalah aata mengenai persentase minat belajar matematika anak pada prasiklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Perbandingan Persentase Minat Belajar Matematika Anak Pada Pra Siklus Dengan Data Pada Siklus I dan Siklus II

No. Responden	Persentase			Jumlah Peningkatan Persentase Keseluruhan
	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2	
1.	40%	62,7%	78,5%	38,5%
2.	38,3%	57,7%	77,8%	39,5%
3.	40%	61%	80%	40%
4.	38,3%	59%	79,5%	41,2%
5.	37,5%	59,5%	78,8%	41,3%
6.	41,7%	62%	79,5%	37,8%
7.	40%	62,5%	78%	37,7%
8.	38,3%	59,7%	79%	40,7%
9.	38,3%	59%	77,5%	39,2%
10.	41,7%	63,2%	80%	37,7%
Rata-rata	39,41%	60,63%	78,86%	39,45%

Indikator yang dijadikan acuan dalam penelitian ini mengalami peningkatan selama 9 kali pertemuan dalam 2 siklus. Hal ini dapat dilihat pada indikator yang berhubungan dengan minat belajar matematika anak yaitu rasa tertarik, perhatian, keinginan, kesungguhan, dan kepuasan dalam belajar matematika. Berdasarkan urain di atas, dapat dinyatakan bahwa kegiatan permainan teka-teki tidak hanya meningkatkan minat belajar matematika anak, namun dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan tabel 2, dihasilkan perbandingan

persentase minat belajar matematika anak pada pra-siklus dengan data pada siklus I dan siklus II terjadi peningkatan minat belajar matematika anak. Pada siklus I rata-rata persentase sebesar 60,63% dan pada siklus II mengalami kenaikan sebesar 78,86%. Hasil persentase pada siklus II telah mencapai hasil persentase kesepakatan peneliti dan kolaborator yaitu sebesar 71%.

Tindakan yang diberikan sampai akhir siklus II diperoleh data kuantitatif berupa persentase peningkatan minat belajar matematika dan data kualitatif berupa penjelasan tindakan pembelajaran melalui permainan teka-teki yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan berdasarkan hasil catatan observasi, catatan lapangan, dan catatan wawancara.

Implikasi

Implikasi dalam penelitian ini diketahui bahwa penerapan kegiatan permainan teka-teki di sekolah dapat digunakan oleh guru dan pihak sekolah sebagai alternatif dalam meningkatkan minat belajar matematika anak. Hal ini dikarenakan pada pelaksanaannya, kegiatan permainan teka-teki mampu memberikan pengalaman baru dan berharga pada anak, rasa ingin tahu dan perhatian anak pun dapat difasilitasi, sehingga anak dapat terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangannya.

Kegiatan permainan teka-teki pada akhirnya dapat memberikan hasil yang baik pada minat belajar matematika anak, diantaranya rasa tertarik, perhatian, keinginan, kesungguhan, dan kepuasan dalam belajar matematika. Pemberian kegiatan permainan teka-teki disertai dengan materi yang beragam serta adanya variasi kegiatan membuat anak ingin kembali mendapatkan pengalaman langsung dalam kegiatan permainan teka-teki. Semakin banyak pengalaman yang diberikan pada anak dalam permainan teka-teki, maka minat belajar matematika anak semakin meningkat.

Indikator minat belajar matematika dengan ditunjukkan rasa senang saat anak belajar matematika. Permainan teka-teki memberikan pengalaman baru kepada anak saat belajar matematika. Anak tampak semangat dan sering mengekspresikan senyuman saat belajar matematika.

Perhatian anak terhadap pelajaran matematika mulai berkembang. Saat guru sedang menjelaskan materi pembelajaran, anak-anak mendengarkan penjelasan guru. Anak-anak dapat menjawab pertanyaan guru dan sudah berani bertanya tentang hal yang tidak diketahui.

Sikap keinginan anak dalam belajar matematika ditunjukkan dengan anak mengerjakan tugas yang diperintahkan guru saat belajar matematika. Saat

pembelajaran matematika, anak menuruti apa yang guru perintahkan dan mendengarkan apa yang guru jelaskan. Selain itu ditunjukkan saat pembelajaran berakhir, anak dapat menceritakan kegiatan permainan teka-teki yang telah dilakukan tanpa ditunjuk guru.

Dalam belajar matematika selain keinginan belajar matematika, anak juga menunjukkan kesungguhan ketika belajar matematika. Anak berani berbicara untuk menyampaikan pendapatnya mengenai pelajaran matematika yang sedang diajarkan. Saat mengerjakan matematika anak dapat menyelesaikan sesuai dengan waktu yang ditentukan walaupun meningkat secara perlahan-lahan. Selain itu, anak dapat mengembangkan sikap sosial anak dengan mau bekerja sama secara berpasangan dengan teman saat mengerjakan teka-teki dan dapat bersikap baik, yaitu duduk tenang saat pembelajaran matematika.

Indikator minat belajar matematika ditunjukkan juga dengan kepuasan anak dalam belajar matematika. Anak sering mengekspresikan senyuman saat belajar matematika, saat diberi pujian, dan mendapatkan nilai bagus. Rasa kepuasan anak terhadap pelajaran matematika juga ditunjukkan juga dengan meminta kembali untuk bermain teka-teki saat belajar matematika.

Penerapan kegiatan permainan teka-teki perlu memperhatikan beberapa hal, yakni mengenai waktu pelaksanaan yang sesuai. Mempersiapkan waktu yang cukup untuk melakukan pengkondisian, menghubungkan materi dan kegiatan, dan melakukan pembukaan pembelajaran kepada anak selama 10 menit. Kegiatan bermain teka-teki selama 50 menit, sedangkan mereview kegiatan yang telah dilakukan membutuhkan waktu sekitar 10 menit. Untuk memperoleh data yang akurat, peneliti dan kolaborator melakukan tes kepada anak di setiap pertemuannya. Pelaksanaan tes tersebut biasanya dilaksanakan pada saat review kegiatan yang telah dilakukan. Selain itu persamaan persepsi antara peneliti dan kolaborator terkait instrument penelitian dan indikator kemampuan yang diukur haruslah sama. Hal ini berhubungan dengan data yang akurat. Jika pengumpulan data dilaksanakan secara efektif, maka data tentang minat belajar matematika anak akurat.

Selanjutnya yang perlu diperhatikan adalah bentuk kegiatan permainan teka-teki serta media pendukung yang merupakan media konkret. Kegiatan utama berupa permainan teka-teki, sedangkan media pendukung merupakan benda-benda yang ada di sekitar anak. Penggunaan media tersebut bertujuan agar anak memiliki gambaran nyata tentang materi dan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hal-hal yang telah diuraikan tersebut, maka dapat ditarik benang merah

bahwa pengkondisian, perencanaan dan pelaksanaan kegiatan yang baik akan menentukan keberhasilan

peningkatan minat belajar matematika anak.

PENUTUP

Kesimpulan

Minat belajar matematika sangat penting ada dalam diri siswa sekolah. Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, jika bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya karena tidak ada daya tarik baginya. Minat belajar matematika yaitu kecenderungan dari dalam diri dengan ditunjukkan adanya ketertarikan atau kesenangan diri terhadap belajar matematika sesuai keinginan diri dan bersungguh-sungguh mendapatkan hasil maksimal dan kepuasan, adanya kebebasan memilih terhadap minat sesuatu tersebut serta adanya perubahan tingkah laku. Jadi minat pada belajar matematika dapat ditunjukkan dengan ketertarikan, keinginan, kesungguhan dan kepuasan yang didapat terhadap belajar matematika tersebut.

Matematika sebagai ilmu pengetahuan yang wajib dipelajari dari mulai pendidikan usia dini, Sekolah Dasar, Perguruan Tinggi, bahkan tak terbatas waktunya. Matematika sangat penting diajarkan saat kelas 1 SD, dimana karakteristik siswa kelas 1 SD bersemangat dalam berpretasi sehingga minat belajar anak mulai tumbuh, minat belajar anak dapat ditingkatkan atau tertarik pada kegiatan yang membutuhkan penyelesaian secara logika, keterampilan jasmani, dan memiliki kemampuan berpikir secara konkrit dan logis. Dalam meningkatkan minat belajar matematika di kelas 1 Sekolah Dasar ada beberapa kegiatan pembelajaran yang menarik, salah satunya yaitu dengan kegiatan pembelajaran menggunakan permainan teka-teki. Permainan teka-teki yaitu suatu alat atau kegiatan permainan yang menyenangkan dengan menerka jawaban dari pertanyaan teka-teki yang berfungsi dapat menghilangkan rasa cemas dan bosan serta dapat meningkatkan perkembangan kognitif dengan mengasah kemampuan berpikir melalui pemecahan masalah dari teka-teki tersebut.

Berdasarkan hasil analisis data pada pra penelitian didapat persentase sebesar 39,41%, sedangkan pada siklus I didapat persentase sebesar 60,63%. Dari data tersebut dapat dikatakan bahwa persentase dari pra penelitian ke siklus I mengalami peningkatan pada indikator secara keseluruhan sebesar 21,22%. Sebagaimana disampaikan pada interpretasi hasil analisis bahwa penelitian ini dikatakan berhasil jika adanya peningkatan sebesar 35%, maka pada penelitian siklus I ini belum dapat dikatakan berhasil karena persentase

kenaikan yang didapat sebesar 21,22% untuk seluruh indikator.

Untuk mencapai peningkatan sebesar 35% dan untuk membuktikan bahwa persentase kenaikan signifikan, maka peneliti dan kolaborator menyepakati untuk merancang siklus lanjutan. Selain itu adanya target pencapaian bahwa seluruh anak harus mampu mencapai semua indikator secara keseluruhan. Berdasarkan hasil siklus 2 diperoleh persentase sebesar 78,86%. Dari data tersebut dapat dikatakan bahwa persentase siklus 1 ke siklus 2 mengalami peningkatan pada indikator secara keseluruhan sebesar 18,23%. Hal tersebut menunjukkan bahwa persentase kenaikan minat belajar matematika anak dapat dikatakan signifikan karena terus meningkat. Dengan demikian, maka dapat dinyatakan bahwa melalui kegiatan permainan teka-teki dapat meningkatkan minat belajar matematika anak di kelas 1 SDN Kaloran Kidul Serang. Setelah memperoleh persentase dengan kenaikan yang signifikan, maka penelitian dihentikan. Berdasarkan pemaparan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pemberian tindakan berupa kegiatan permainan teka-teki dapat meningkatkan minat belajar matematika anak kelas 1 SDN Kaloran Kidul Serang..

Berdasarkan data kualitatif, terlihat adanya peningkatan minat belajar matematika anak kelas 1 melalui pemberian tindakan berupa kegiatan permainan teka-teki. Kegiatan permainan teka-teki disertai dengan materi yang beragam serta adanya variasi kegiatan dan tambahan games di setiap pertemuannya. Kegiatan permainan teka-teki juga membuat anak belajar untuk menemukan sendiri serta terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dalam bentuk catatan lapangan, dan catatan dokumentasi, dapat dilihat bahwa kegiatan permainan teka-teki dapat meningkatkan minat belajar matematika anak di kelas 1 SDN Kaloran Kidul Serang.

Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang telah dikemukakan, maka peneliti mencoba mengemukakan saran-saran sebagai berikut. *Pertama*, bagi guru, penerapan kegiatan permainan teka-teki dapat menjadi alternatif kegiatan belajar dalam meningkatkan minat belajar matematika pada anak dengan cara yang menyenangkan. Di samping itu, permainan teka-teki dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran, disesuaikan dengan materi pembelajaran serta kegi-

atan yang divariasikan. *Kedua*, bagi Kepala sekolah SDN Kaloran Kidul Serang, dapat mengembangkan permainan teka-teki sebagai kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar matematika anak, dalam rangka meningkatkan kualitas proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah. *Ketiga*, bagi mahasiswa PG-PAUD, dapat memberikan referensi dan menambah wawasan bahwa dalam meningkatkan minat belajar matematika anak dapat dilakukan dengan cara yang menarik, salah satunya dengan kegiatan permainan teka-teki. *Keempat*, bagi orang tua, dapat

membantu pihak sekolah dalam meningkatkan minat belajar matematika anak yang sangat berpengaruh terhadap kemampuan matematikanya. Orang tua dapat melakukannya sendiri di rumah dengan cara bermain bersama anak dengan kegiatan permainan teka-teki yang dapat dibuat sendiri. *Kelima*, bagi para peneliti selanjutnya, dapat melakukan penelitian yang berkaitan dengan aktivitas pembelajaran yang dapat dilakukan melalui kegiatan permainan teka-teki yang berkaitan dengan berbagai aspek perkembangan lainnya terutama pada anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Bronson, M. B. (1995). *The right stuff for children birth to 8*. Washington DC: National Association for The Educational of Young Children (NAEYC), 1995
- Crow, L.D., & Crow, A. (1965). *Human development and learning*. New York: American Book Company.
- Dai, D.Y., & Sternberg, R.J. (2004). *Motivation, emotion, and cognition: Integrative perspectives on intellectual functioning and development*. New Jersey: Routledge.
- Danandjaja, J. (1986). *Folklor Indonesia*. Jakarta: Pustaka Grafitipers.
- Hill, W. F. (2011). *Theoris of learning*. Bandung: Nusa Media.
- Inawati, M. (2011). *Meningkatkan minat mengenal konsep bilangan melalui metode bermain alat manipulative*. Diunduh dari situs <http://www.bkpenabur.or.id/files/Hal.1-10%20Meningkatkan%20Minat%20Menenal%20Konsep%20Bilangan%20Manipulatif.pdf> pada tanggal 10 Mei 2012.
- Isenberg, P.J., & Jalongo, M.R. (2010). *Creative thinking and arts-based learning*. USA: Pearson.
- Ismail, A. (2000). *Education games*. Jakarta: Pilar.
- Jeffrey, D. M., McConkey, R., & Hewson, S. (1977). *Let me play*. London: A Condor Book Souvenir press (E&A) LTD.
- Levine, M. (2004). *Menemukan bakat istimewa anak*. Jakarta: Gramedia.
- Mills, G. E. (2003). *Action research: A guide for teacher research*. New Jersey: Pearson Education.
- Munandar, U. (1999). *Mengembangkan bakat dan kreativitas anak sekolah*. Jakarta: Gramedia.
- Neelkamal. (2004). *Educational psychology*. New Delhi: Neelkamal publications PVT.LTD. Educational Publishers.
- Nisak, R. (2011). *50 game kreatif untuk aktifitas belajar-mengajar*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Purwanto. (2009). *Evaluasi hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Putro, W.P.E. (2008). *Pendidikan matematika pada anak usia dini*. Diakses dari situs <http://researchengines.com/widarso0508.html> pada tanggal 10 Mei 2012
- Raab, M. (2005). *Interest-Based Child Participation in Everyday Learning Activities*. CASEinPoint, Vol.1, No. 2, Juni 2005: 2
- Riyel, J. (2003). *Learning in the early years a guide for teacher of children 3-7*. London EC1Y ISP: Paul Chapman Publishing.
- Santrock, W.J. (2002). *Life span development jilid satu*. Jakarta: Erlangga.
- Slameto. (2003). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2010). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suparno, P. (2009). *Teori perkembangan kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius.