



PENERAPAN MEDIA *TIC TAC TOE* UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V MATERI PECAHAN

Dopy Rizko Saputra¹, Fitria Lestari², Noprisa³

Universitas Muhammadiyah Lampung^{1,2,3}

dopysaputra@gmail.com

Received: 12 Februari 2024

Accepted: 28 April 2024

Published : 7 Juni 2024

Abstract

Learning by playing is an effective thing to build interest in learning. One of the innovations that can be done is to use interesting learning media. Tic Tac Toe media can be used in learning fractional material mathematics. This study aims to determine the effectiveness of the application of Tic Tac Toe media to increase student interest and learning outcomes. This research is a descriptive qualitative research. The instrument used in collecting data is a questionnaire. The data that has been obtained will be analyzed in a qualitative descriptive manner. Qualitative descriptive analysis was used to determine the percentage of learning interest questionnaire results. The results of the study stated that by applying Tic Tac Toe media it was able to increase the interest in learning of grade V students of SDN 1 Tanjung Baru. This can be seen from the improvement of each indicator. The indicator of feeling good initial condition 53.30% to 72.43%. final condition. The initial condition observation was 58.33%, to 76.92% of the final condition. Interest in initial conditions 61.53% to 82.69% final conditions. The initial condition involvement was 43.58% to 61.53% of the final condition. Increased interest in learning has an impact on improving learning outcomes.

Keywords: *tic tac toe, learning interest, learning outcomes, fractional*

Abstrak

Belajar dengan bermain merupakan hal yang efektif untuk membangun minat belajar. Salah satu inovasi yang bisa dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Media *Tic Tac Toe* dapat digunakan dalam pembelajaran matematika materi pecahan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan media *Tic Tac Toe* terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data ialah kuisioner/angket. Data yang telah diperoleh akan dianalisis secara deskriptif kualitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengetahui presentase hasil angket minat belajar. Hasil penelitian menyatakan bahwa dengan menerapkan media *Tic Tac Toe* ternyata mampu meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN 1 Tanjung Baru. Hal tersebut terlihat dari peningkatan tiap indikatornya. Indikator perasaan senang kondisi awal 53,30% menjadi 72,43%. kondisi akhir. Perhatian kondisi awal 58,33%, menjadi 76,92% kondisi akhir. Ketertarikan kondisi awal 61,53% menjadi 82,69% kondisi akhir. Keterlibatan kondisi awal 43,58% menjadi 61,53% kondisi akhir. Peningkatan minat belajar berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Kata kunci: *tic tac toe, minat belajar, hasil belajar, pecahan*

Sitasi artikel ini:

Saputra, D. R., Lestari, F. & Noprisa. (2024). Penerapan Media Tic Tac Toe untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Materi Pecahan. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 5 (1), 19-27.

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam meningkatkan mutu sumber daya manusia. Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga siswa mampu secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kemampuan pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya (Pristiwanti *et al.* 2022). Pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, mengembangkan potensi diri agar menjadi manusia yang bertaqwa, berakhlak mulia, memiliki pengetahuan dan keterampilan, mandiri dan bertanggung jawab (Devita *et al.* 2023). Terdapat faktor internal dan eksternal yang mendorong siswa dalam mewujudkan perkembangan dirinya, diantara dua faktor tersebut, faktor internal memiliki peran yang lebih penting karena berkaitan dengan siswa itu sendiri. Salah satu faktor internal tersebut adalah minat belajar.

Minat belajar merupakan suatu sikap sungguh-sungguh dalam mengikuti proses belajar, baik yang menyangkut perencanaan jadwal belajar maupun keinginan dalam diri untuk melakukan usaha tersebut dengan ketaatan dalam belajar (Andriani & Rasto, 2019). Minat belajar yang tinggi dapat mempengaruhi perilaku dan hasil belajar yang baik pula (Charli *et al.*, 2019). Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah suatu keinginan dari dalam diri seorang siswa untuk memiliki ketertarikan dalam kegiatan belajar yang bisa dilihat melalui aktifitas siswa sewaktu mengikuti pembelajaran baik itu berupa perasaan senang, konsentrasi, antusias, dan lain-lainnya.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti dikelas V SDN 1 Tanjung baru, diketahui bahwa nilai tugas harian siswa kelas V terutama pada mata pelajaran Matematika materi pecahan yang menunjukkan bahwa terdapat 8 dari 13 siswa memiliki nilai tugas dibawah standar kriteria ketuntasan minimal (KKM). Faktor yang menyebabkan hal tersebut dapat terjadi ialah karena kurangnya ketertarikan siswa dalam mempelajari mata pelajaran Matematika. Siswa masih menganggap bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan membingungkan untuk dipahami, sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa tersebut. Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang menjadi bencana dan juga terkesan menakutkan, menyulitkan, membosankan, hanya berkutik dengan angka-angka, rumus-rumus, dan hitung-berhitung saja (Marian & Saputra, 2023). Faktor lainnya ialah dikarenakan dalam pikiran siswa sudah tertanam bahwa Matematika adalah mata pelajaran yang sulit, membosankan, menakutkan, dan kurang menarik, sehingga siswa cenderung mengabaikan materi-materi yang berkaitan dengan Matematika.

Permasalahan yang dialami siswa tersebut harus segera diselesaikan, karena Matematika merupakan salah satu pelajaran yang memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Hal tersebut karena Matematika mengajarkan kita untuk berpikir logis, sistematis, hati-hati, obyektif dan terbuka dalam memecahkan masalah dan menghadapi tantangan masa depan (Hardianti *et al.* 2023). Matematika memiliki peran yang sangat penting dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Lestari *et al.*, 2021). Selain karena faktor siswa itu sendiri, seorang guru juga termasuk kedalam faktor yang menentukan keberhasilan suatu pembelajaran didalam kelas. Guru adalah salah satu unsur yang sangat berperan penting dalam pendidikan dan pengajaran di sekolah. Sehingga jika pembelajaran berhasil maka tidak akan terjadi permasalahan mengenai rendahnya minat belajar Matematika siswa (Efendi *et al.*, 2023).

Minat belajar dapat ditingkatkan melalui melalui beberapa cara, salah satunya dengan melakukan suatu aktivitas pembelajaran yang menarik. Aktivitas pembelajaran di kelas akan menjadi lebih seru dan menarik apabila didalamnya melibatkan suatu media pembelajaran (Zulfa *et al.*, 2023). Media pembelajaran menjadi suatu faktor eksternal yang sekaligus menjadi komponen penting dalam proses pembelajaran. Seperti yang sudah diketahui pada saat ini kondisi anak-anak Sekolah Dasar (SD) sangat menyukai aktivitas bermain baik didalam ruangan ataupun diluar ruangan. Menurut Syaikhudin (2013) mengatakan bahwa pada suatu investigasi diketahui bahwa terdapat 40% anak-anak usia 7 sampai 11 tahun pada waktu siang berinteraksi dengan teman sebaya. Bermain merupakan kegiatan yang penting bagi pertumbuhan dan perkembangan fisik, sosial, emosi, intelektual, dan spiritual anak sekolah dasar. Dengan bermain anak dapat mengenal lingkungan, berinteraksi, serta mengembangkan emosi dan imajinasi dengan baik. Bermain mampu memberikan rangsangan kepada anak untuk melakukan berbagai tugas perkembangannya, selain itu dapat menjadi pondasi yang kuat dalam mencari jalan keluar suatu masalah kelak (Hayati & Putro, 2021).

Para ahli memberikan pendapat mengenai teori dan konsep bermain salah satunya menurut Erikson yang mengatakan bahwa bermain dapat membantu anak untuk mengembangkan rasa kepercayaan diri. Hal tersebut bisa terjadi karena dengan bermain anak mampu memperoleh kemampuan pengendalian diri dengan tujuan untuk memahami benda-benda sekitar dan belajar keterampilan sosial, serta berinteraksi untuk menciptakan pengetahuan-pengetahuan yang baru. Sedangkan menurut Vygotsky mengatakan bahwa bermain adalah sumber

perkembangan bagi anak, khususnya dalam aspek berfikir. Seorang anak tidak dapat langsung menguasai ilmu pengetahuan karena faktor kedewasaan dan interaksi dengan lingkungannya. Selain itu bermain juga ialah menyediakan ruang bagi anak untuk membangun pengetahuan melalui hubungan dengan berbagai aspek, serta dengan bermain anak-anak akan menjadi lebih aktif dan memiliki pikiran yang sehat.

Berdasarkan uraian teori menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan salah satu kegiatan yang mampu mengembangkan rasa percaya diri pada anak, mengembangkan aspek berfikir, penguasaan ilmu pengetahuan berdasarkan interaksi dengan lingkungannya, serta membangun pengetahuan anak. Berdasarkan penjelasan diatas maka diperlukan sebuah inovasi atau terobosan yang harus dimanfaatkan oleh guru untuk dapat memaksimalkan kegiatan pembelajaran didalam kelas dalam mengaitkannya dengan kegiatan bermain guna membantu efektifitas dan menumbuhkan minat belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam pembelajaran peran guru tidak hanya sebagai pemberi pengetahuan dalam pembelajaran, akan tetapi harus bisa mengembangkan dan menciptakan pola pikir siswa (Sidik *et al.*, 2022). Salah satu permainan yang bisa digunakan sebagai media pembantu pembelajaran adalah permainan *Tic Tac Toe*.

Permainan *Tic Tac Toe* dalam istilah lain lebih dikenal sebagai permainan catur jawa (Mangkabumi, 2016). Permainan ini sangat mudah dipahami, dan unik karena bahan yang diperlukan sangat sederhana diantaranya yaitu menggunakan papan yang berisi kotak 3×3 atau lebih yang dimainkan oleh dua regu dan para regu bermain dengan menggunakan simbol berbentuk "X" atau "O" membentuk satu barisan untuk memenangkan permainan. Dalam permainan ini siswa akan saling berlomba untuk mengisi kotak papan yang sudah disediakan dipapan tulis dengan menempatkan simbol "X" atau "O" menggunakan spidol sampai membentuk suatu garis baik itu vertikal, horizontal, ataupun diagonal.

Dalam penerapannya siswa tidak hanya diminta untuk memahami materi matematika yang terkait pecahan untuk mengikuti pembelajaran dengan media *Tic Tac Toe* ini, namun siswa juga diajak untuk berpikir kreatif dalam bekerjasama dengan kelompoknya dalam berdiskusi mencari cara menyelesaikan permasalahan-permasalahan pada materi pecahan. Selain itu juga kelebihan dari inovasi ini ialah meyakinkan kepada siswa bahwa pelajaran Matematika tidaklah menakutkan. Dengan bermain sambil belajar mampu membantu melatih keseimbangan seluruh aspek pada diri siswa yaitu aspek kognitif, afektif, serta psikomotorik.

Model permainan *Tic Tac Toe* ini dapat dikombinasikan dengan pembelajaran matematika yakni dengan merubah peraturan permainannya. Sebelum mengisi kotak papan *Tic Tac Toe* dengan simbol "X" atau "O", siswa diharuskan menjawab terlebih dahulu pertanyaan-pertanyaan seputar mata pelajaran Matematika pada materi pecahan dengan tepat dan benar. Selanjutnya siswa akan bersaing satu sama lain untuk memberikan jawabannya. Jika jawaban yang diberikan salah, maka siswa tersebut tidak bisa mengisi kotak papan *Tic Tac Toe*. Siswa yang berhasil membuat suatu barisan dipapan *Tic Tac Toe*, maka dialah pemenangnya.

Hasil Penelitian Prasetyo & Hardjono (2020) mengatakan bahwa penggunaan media permainan tradisional Congklak mampu meningkatkan minat belajar siswa. Ayuningtyas & Wijayaningsih (2021) mengatakan bahwa permainan Detumbar efektif dalam meningkatkan minat belajar. Utami (2013) dalam penelitiannya menyatakan bahwa melalui penerapan permainan teka-teki ternyata mampu meningkatkan minat belajar Matematika. Wahyuni & Febrianta (2023) mengemukakan bahwa media permainan ular tangga berbasis *Education Fun (E-Fun)* dapat digunakan dalam proses pembelajaran PJOK materi PHBS terutama untuk mendukung minat belajar siswa. Ndun & Pandong (2022) mengatakan bahwa penerapan media permainan Mencongak Ogah dapat meningkatkan ketertarikan dalam belajar siswa. Ketertarikan dalam belajar merupakan salah satu indikator dari minat belajar. Menurut Lestari & Mokhammad (2017) Indikator dari minat belajar ialah 1) perasaan senang dalam kegiatan pembelajaran, 2) menunjukkan perhatian saat belajar, 3) ketertarikan untuk belajar, 4) keterlibatan dalam belajar.

Berdasarkan refensi dan permasalahan yang telah diuraikan, peneliti berkeinginan untuk mengetahui bagaimana "Penerapan Media Permainan *Tic Tac Toe* untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 1 Tanjung Baru Pada Materi Pecahan".

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 1 Tanjung Baru yang terdiri dari 13 siswa. Pemilihan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* dengan tujuan mempertimbangkan subjek mana yang sesuai dan tidak sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam pengambilan data peneliti menggunakan kuisioner/angket. Angket terdiri dari 4 indikator menurut Lestari & Mokhammad (2017) yang disusun berdasarkan indikator untuk mengetahui minat belajar siswa pada pembelajaran Matematika materi pecahan. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif yang digunakan untuk mengetahui hasil angket minat belajar siswa, serta presentase hasil angket minat belajar siswa. Hasil angket respon minat belajar selanjutnya akan dihitung guna memperoleh indeks minat siswa dalam kegiatan pembelajaran. Analisis

data angket minat belajar siswa menggunakan presentase dengan rumus menurut Akbar *et al.*, (2014) sebagai berikut:

$$P_m = \frac{m}{M} \times 100\%$$

Data hasil angket yang sudah dihitung menggunakan rumus tersebut, selanjutnya akan dikategorikan menurut standar Departemen Pendidikan Nasional (Kartianom & Retnawati, 2018).

Tabel 1. Kategorisasi Standar Ketetapan Departemen Pendidikan Nasional

Nilai	Kategori
0-34	Sangat Rendah
34-45	Rendah
55-65	Sedang
65-84	Tinggi
85-100	Sangat Tinggi



Gambar 1. Papan Permainan Tic Tac Toe

Aturan permainan *Tic Tac Toe* dalam penerapannya pada proses pembelajaran didalam kelas diantaranya sebagai berikut:

1. Siswa dibagi menjadi 2 kelompok, kelompok 1 beranggotakan 6 orang dan kelompok 2 beranggotakan 7 orang.
2. Membuat gambar papan permainan *Tic Tac Toe* berisi kotak 3x3 di papan tulis, lalu menentukan kelompok mana yang akan menggunakan simbol “X” dan “O”.
3. Selanjutnya diberikan soal-soal mengenai mata pelajaran Matematika materi pecahan, lalu kedua kelompok akan saling berdiskusi dan bekerjasama antar siswa untuk menjawab soal tersebut. Dalam hal ini kedua kelompok akan saling berkompetisi siapa yang paling cepat dalam mencari jawaban terkait soal yang sudah diberikan.
4. Kelompok yang mampu menjawab soal-soal dengan benar, maka akan diberikan kesempatan untuk mulai menyusun simbol yang sudah ditentukan kedalam papan *Tic Tac Toe* yang berisi kotak 3x3 dipapan tulis dengan spidol.
5. Kelompok yang berhasil lebih dulu menyusun simbol “X” atau “O” membentuk suatu garis baik itu secara vertikal, horizontal, ataupun diagonal, maka kelompok tersebutlah yang keluar sebagai pemenangnya.
6. Guru bertindak sebagai juri yang menilai jawaban masing-masing kelompok benar atau salah dalam permainan, sedangkan peneliti bertindak sebagai pembawa acara yang membacakan soal-soal yang sudah disusun oleh guru terkait materi pecahan.

Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis kualitatif deskriptif Analisis kualitatif deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan presentase hasil respon minat belajar pada kondisi awal dan kondisi akhir pembelajaran. Data yang diperoleh oleh peneliti dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi selama penelitian berlangsung. Kemudian selanjutnya akan dianalisis dengan menggunakan analisis kualitatif deskriptif. Analisis ini menggunakan teori Milles & Hubberman yang terdiri dari 3 tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kondisi Awal

Pada kegiatan ini peneliti mengkaji pembelajaran Matematika yang sudah dilakukan oleh guru di kelas V untuk menyelidiki permasalahan-permasalahan yang terjadi di dalam kelas. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan guru mata pelajaran Matematika di kelas V, diketahui bahwa para siswa kurang aktif pada saat kegiatan belajar mengajar di kelas, siswa cenderung pasif dan lebih banyak diam ketika dimintai pendapat oleh guru ataupun ketika diberi kesempatan untuk bertanya mengenai materi pecahan. Selain itu juga perilaku siswa menunjukkan rasa kurang nyaman dan semangat ketika pembelajaran berlangsung. Hal ini terlihat juga setelah peneliti menganalisis hasil belajar siswa dengan perolehan nilai tugas harian siswa pada materi pecahan yang tergolong rendah, karena dari total 13 siswa terdapat 5 siswa atau 38,46% yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), sedangkan 8 siswa atau 61,54% sisanya tidak memenuhi ketercapaian Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Hal tersebut tersaji pada tabel 2.

Tabel 2. Nilai Tugas Harian Matematika Materi Pecahan Pada Kondisi Awal

No	Nama Siswa	L/P	Nilai
1	Siswa 1	P	60
2	Siswa 2	P	60
3	Siswa 3	P	80
4	Siswa 4	P	75
5	Siswa 5	P	60
6	Siswa 6	P	55
7	Siswa 7	L	70
8	Siswa 8	L	60
9	Siswa 9	P	80
10	Siswa 10	L	60
11	Siswa 11	L	55
12	Siswa 12	L	75
13	Siswa 13	L	60
Siswa Tuntas (KKM = 65)			5
Presentase Ketuntasan			38,46%

Berdasarkan tabel hasil tugas yang sudah disajikan maka dapat disimpulkan bahwa siswa masih kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan terkait Matematika. Hal ini terlihat dengan sedikitnya jumlah siswa yang memenuhi standar KKM. Sehingga sangat membutuhkan suatu inovasi/terobosan dalam menyelesaikannya. Namun untuk menyelesaikan permasalahan ini akan sulit ditangani apabila siswa tersebut tidak memiliki minat atau ketertarikan yang kuat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini peneliti mengambil data dari hasil analisis angket kondisi awal untuk mengetahui minat belajar siswa dan hasilnya bisa dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Analisis Angket Minat Belajar Siswa Pada Kondisi Awal

Indikator	Presentase (%)	Kategori
Perasaan Senang	53,30	Sedang
Menunjukkan Perhatian	58,33	Sedang
Ketertarikan Belajar	61,53	Tinggi
Keterlibatan Belajar	43,58	Rendah

Berdasarkan tabel 3, maka dapat diketahui hasil analisis keempat indikator minat belajar pada indikator perasaan senang, perhatian belajar, dan ketertarikan masuk kedalam kategori sedang, sementara indikator keterlibatan belajar masuk kedalam kategori rendah. Hasil angket minat belajar yang belum maksimal ini terjadi karena disebabkan metode pembelajaran yang diberikan oleh guru masih menggunakan pembelajaran dengan cara konvensional. Sehingga siswa memiliki kendala dalam memahami materi, ada juga siswa yang kurang percaya diri untuk ikut terlibat pada saat kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan penjelasan diatas maka diperlukan suatu upaya perbaikan melalui kegiatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif guna meningkatkan minat belajar siswa yang pada kenyataannya belum maksimal ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Sehingga kemudian berpengaruh terhadap hasil belajar matematika yang tergolong rendah.

Pembelajaran kreatif dan inovatif yang akan dilakukan ialah dengan menerapkan media permainan *Tic Tac Toe*. Pembelajaran menggunakan media permainan *Tic Tac Toe* ini pada penerapannya siswa akan diajak untuk ikut terlibat secara langsung mulai dari awal permainan sampai dengan permainan berakhir. Keterlibatan siswa dalam permainan tersebut diharapkan nantinya mampu menumbuhkan minat belajar siswa dan ketertarikannya untuk mempelajari materi pecahan dengan benar dan bersungguh-sungguh. Pada kegiatan pembelajaran dengan

media permainan *Tic Tac Toe* ini, masing-masing kelompok akan menyusun suatu garis vertikal, horizontal, atau diagonal dengan simbol “X” atau “O” pada papan berisi kotak 3x3 dipapan tulis. Dalam hal ini setiap kelompok didorong untuk saling berkompetisi dalam memenangkan permainan *Tic Tac Toe*.

Sebelum melaksanakan pembelajaran dengan media permainan *Tic Tac Toe*, para siswa diberikan arahan dan kisi-kisi terkait soal-soal yang nantinya akan diberikan ketika permainan dilaksanakan. Hal ini bertujuan untuk menguatkan pemahaman materi para siswa terkait materi pecahan. Setelah permainan berakhir, selanjutnya dilakukan evaluasi hasil pembelajaran dengan media permainan *Tic Tac Toe*.



Gambar 2. Suasana Pembelajaran Dengan Media Permainan *Tic Tac Toe*

2. Kondisi Akhir

Setelah dilakukan pembelajaran kreatif dan inovatif dengan menerapkan media permainan *Tic Tac Toe*, selanjutnya para siswa diminta untuk menggambarkan pembelajaran yang sudah dilakukan dan memberikan pendapatnya dengan mengisi kembali angket minat belajar. Hal ini dilakukan untuk melihat apakah ada perbedaan dengan hasil respon minat belajar siswa pada kondisi awal pada mata pelajaran matematika materi pecahan. Hasil analisis angket respon minat belajar siswa pada kondisi akhir dapat terlihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Analisis Angket Minat Belajar Siswa Pada Kondisi Akhir

Indikator	Presentase (%)	Kategori
Perasaan Senang	72,43	Tinggi
Menunjukkan Perhatian	76,92	Tinggi
Ketertarikan Belajar	82,69	Tinggi
Keterlibatan Belajar	61,53	Sedang

Berdasarkan tabel 4, dapat disimpulkan bahwa hasil analisis minat belajar pada kondisi akhir mengalami kenaikan presentase dari kondisi awal pada tiap masing-masing indikator minat belajar. Indikator perasaan senang, perhatian, dan ketertarikan belajar masuk kedalam kategori tinggi, sementara indikator keterlibatan belajar sudah meningkat menjadi kategori sedang. Dalam hal ini maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan media permainan *Tic Tac Toe* mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran Matematika di kelas V setelah dilaksanakannya pembelajaran dengan media permainan *Tic Tac Toe* mengatakan bahwa terjadi perubahan perilaku dan sikap siswa pada saat pembelajaran sedang berlangsung. Siswa terlihat lebih aktif dan bersemangat dalam bertanya ataupun berdiskusi satu sama lainnya, sehingga suasana ruang kelas menjadi lebih hidup dan berwarna karena keaktifan siswa meningkat. Guru juga mengatakan bahwa terjadi perubahan yang cukup signifikan pada hasil tugas harian siswa pada materi pecahan setelah dilaksanakannya pembelajaran. Hal ini terlihat dengan adanya 12 siswa atau 92,3% yang memiliki nilai hasil tugas harian diatas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Sehingga hanya ada 1 siswa atau 7,7% yang belum bisa memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Hal tersebut disajikan pada tabel 5.

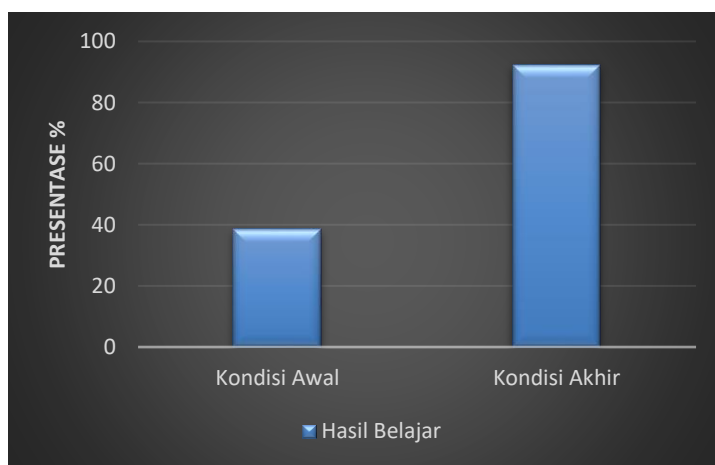
Tabel 5. Nilai Tugas Harian Matematika Materi Pecahan Pada Kondisi Akhir

No	Nama Siswa	L/P	Nilai Tugas
1	Siswa 1	P	60
2	Siswa 2	P	75
3	Siswa 3	P	90
4	Siswa 4	P	75
5	Siswa 5	P	75
6	Siswa 6	P	80
7	Siswa 7	L	75
8	Siswa 8	L	85
9	Siswa 9	P	85
10	Siswa 10	L	80
11	Siswa 11	L	60
12	Siswa 12	L	85
13	Siswa 13	L	80
Siswa Tuntas (KKM = 65)			12
Presentase Ketuntasan			92,3%

Berdasarkan hasil nilai tugas harian yang telah disajikan, pada tabel 5, dapat dilihat bahwa peningkatan minat belajar ternyata mampu meningkatkan juga hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi pecahan. Dalam hal ini maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kreatif dan inovatif dengan menerapkan media permainan *Tic Tac Toe* ternyata mampu meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa. Terbukti dengan perbedaan yang signifikan antara kondisi awal sebelum diberikan tindakan pembelajaran, dengan kondisi akhir setelah diberikan tindakan pembelajaran kreatif dan inovatif. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Wdiastuti (2017) bahwa permainan *Tic Tac Toe* dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa. Utami (2019) pembelajaran berbasis permainan *Tic Tac Toe* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Permainan *Tic Tac Toe* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa (Hidayah, 2017).



Gambar 3. Diagram Peningkatan Indikator Minat Belajar Siswa



Gambar 4. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siswa



Gambar 5. Foto Pemberian Hadiah Kepada Kelompok Pemenang Kompetisi *Tic Tac Toe* dan Foto Bersama Guru Matematika di Kelas V SDN 1 Tanjung Baru

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan media permainan *Tic Tac Toe* dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN 1 Tanjung Baru. Hal tersebut terlihat pada hasil analisis minat belajar yang mengalami peningkatan pada setiap indikatornya. Diantaranya indikator perasaan senang meningkat dari kondisi awal sebesar 53,30% menjadi 72,43% pada kondisi akhir. Indikator perhatian dari kondisi awal sebesar 58,33%, menjadi 76,92% pada kondisi akhir. Indikator ketertarikan belajar dari kondisi awal sebesar 61,53% menjadi 82,69% pada kondisi akhir. Indikator keterlibatan siswa dari kondisi awal sebesar 43,58% menjadi 61,53% pada kondisi akhir. Peningkatan minat belajar ternyata berdampak juga terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat terlihat dengan hasil belajar siswa yang awalnya hanya terdapat 5 siswa atau 38,46% yang memiliki presentase ketercapaian Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada kondisi awal. Kemudian terjadi peningkatan menjadi 12 siswa atau 92,3% yang memiliki presentase ketercapaian Kriteria Ketuntasan Minimum pada kondisi akhir.

REFERENSI

- Akbar, R. M., Nuriman, & Agustiniingsih. (2014). Peningkatan Minat dan Hasil Belajar IPA Pokok Bahasan Energi Panas dan Bunyi Melalui Penerapan Metode Eksperimen pada Siswa Kelas IV B MI Muhammadiyah Sidorejo Tahun Pelajaran 2013 / 2014 (Increased interest and learning outcomes on basic science subject). *Artikel Ilmiah Mahasiswa*, 1(1): 1-5.
- Andayani, M., & Amir, Z. (2019). Membangun Self-Confidence Siswa Melalui Pembelajaran Matematika. *Desimal: Jurnal Matematika*, 2(2), 147-153.
- Andriani, R., & Rasto. (2019). Motivasi Belajar sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. 4(1), 80-86.
- Ayuningtyas, T.Y., & Wijayaningsih, L. (2021). Efektivitas Permainan Detumbar (Dengarkan, Temukan Gambar) Terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi*. 5(1), 814-822.
- Charli, L., Ariani, T., & Asmara, L. (2019). Hubungan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika. *SPEJ (Science and Physic Education Journal)*. 2(2), 52-60.
- Devita, D., Hardiyanti, D., Desmayansari, D., Hesti, Lestari, F., Noprisa, & Marhani. (2023). Analysis of Mathematics Learning on Mild Intellectual Disabilities Student in Special School. *Proceeding of International Summit on Education, Technology, and Humanity 2021* AIP Conf. Proc. 2727, 020046-1–020046-7; <https://doi.org/10.1063/5.0141802> Published by AIP Publishing. 978-0-7354-4530-7/\$30.00.
- Efendi, D., Noprisa, Devita, D., Annisa, A.M., & Noerhasmalina. (2023). Math Learning Outcomes Students with Numbered Heads Together (NHT). *Young Scholar Symposium on Science and Mathematics Education, and Environment*. AIP Conf. Proc. 2595, 050025-1–050025-5; <https://doi.org/10.1063/5.0123624> Published by AIP Publishing. 978-0-7354-4491-1/\$30.00.
- Hardianti, D., Lestari, F., Noprisa, Dalman, Dumila, R., Desmayanasari, D., Asyhara, S.A., Syazali, M., & Nurwijaya, S. (2023). Analysis of Mathematical Communication Instruments on The Material of Flat Side Space. *Proceeding of*

- International Summit on Education, Technology, and Humanity 2021*. AIP Conf. Proc. 2727, 020045-1–020045-8; <https://doi.org/10.1063/5.0141522> Published by AIP Publishing. 978-0-7354-4530-7/\$30.00.
- Hayati, S.N., & Putro, K.Z. (2021). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. 4(1), 52-64.
- Hidayah, F. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan Pola Permainan Tic Tac Toe terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Bangun Ruang Kelas VIII MTs Darul Falah Sumbergempol tahun ajaran 2016/2017. *Skripsi*, (Tulungagung: Institut Agama Islam Tulungagung, 2017).
- Kartianom, K., & Retnawati, H. (2018) Why Are Their Mathematical Learning Achievements Different? Re- Analysis TIMSS 2015 Data In Indonesia, Japan, and Turkey. *International Journal on New Trends in Education and Their Implications*. 9(2), 33– 46.
- Kemendikbud. (2013). *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemendikbud.
- Lestari, E. K., & Mokhammad, R.Y., (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Lestari, F., Dalman, Noprisa, Efendi, D., Ariyanti, I., Anggara, B., & Umam, R. (2021). The Effectiveness of Math Learning Basen on Multiple Intelligence: Implications at MTs Darul Ma'wa. *Proceedings of the 6th Progressive and Fun Education International Conference*. AIP Conf. Proc. 2438, 020001-1–020001-6; <https://doi.org/10.1063/5.0071296> Published by AIP Publishing. 978-0-7354-4143-9/\$30.00.
- Manullang, M. (2014). Manajemen Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 21(2), 208-214.
- Mangkubumi, N.K. (2016). Permainan Matematika Monopoli Tic Tac Toe Yang Efektif Dalam Mempelajari Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat. *Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan*, 2(2), 179-198.
- Marian, F., & Saputra, D. R. (2023). Etnomatematika pada Menara Siger Lampung Sebagai Bahan Pembelajaran Matematika. *JIPMat*, 8(2), 191-200.
- Ndun, A.P., & Pandong, S.D.T. (2022). Meningkatkan Minat Belajar IPA Melalui Penerapan Media Permainan (Mencongak Ogah). *Jurnal media Edukasi dan Pembelajaran*. 1(2), 140-146.
- Prasetyo, E., & Hardjono, N. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Terhadap Minat Belajar Matematika (MTK) Siswa Sekolah Dasar. *Judikdas Borneo*. 1(2).
- Pristiwanti, D., dkk. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4(6).
- Riansyah, M., Hardianti, D., & Asyhara, A. S., (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Hipotenusa Journal of Research Mathematics Education*. 3(1).
- Sidik, M.A., Desmayanasari, D., Noprisa, Asyhara, S.A., & Efendi, D. (2022). The Use of Open-Ended Learning Models in Terms of Students' Mathematical Creative Thingking Ability. *Hipotenusa*. 5(2): 64-75.
- Syaikhudin, A. (2013). Analisis Metode Permainan Sosial Untuk Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. *Ta'allum*. 1(2).
- Sumarmo, U. (2017). Hard Skill and Soft Skill Matematik Siswa. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Utami, W.Y.D. (2013). Meningkatkan Minat Belajar Matematika Melalui Permainan Teka-Teki. *Jurnal Ilmiah P2TK PAUD NI*. 8(1).
- Utami, M.W. Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tic Tac Toe Berbantuan Media Flash Card Pada Pembelajaran Fisika. *Skripsi*, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2019).
- Wahyunni, T., & Febrianta, Y. (2023). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Education Fun (E-Fun) Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Menanamkan PHBS Pada Pembelajaran PJOK di SD N 1 Mewek. *Jurnal Adiraga*, 9(2), 67-82.
- Widyastuti, N. A. Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournament* (TGT) Dengan Permainan *Tic Tac Toe* Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Sewon Tahun Ajaran 2016/2017. *Skripsi*. (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2017).
- Zulfa, K., Muryani, S., & Dewi, N. R. (2023). Penerapan Model Kooperatif Number Head Together berbantuan Classpoint untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 19 Semarang pada Materi Tekanan. In *Proceeding Seminar Nasional IPA*.