

ANALISIS MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VII MTs NEGERI PAREPARE PADA MATA PELAJARAN IPA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN LEARNING BY GAMES

Risnayanti^{1*}, Imranah²

¹ Institut Agama Islam Negeri Parepare. Parepare, Indonesia.

² Institut Agama Islam Negeri Parepare. Parepare, Indonesia.

* Corresponding Author. E-mail: risnayanti@iainpare.ac.id

Abstrak: Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Adapun tujuan penelitian untuk mengetahui minat belajar kelas VII di MTs Negeri Parepare pada pembelajaran IPA dengan model pembelajaran *Learning by Games*. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII.2 MTs Negeri Parepare yang berjumlah 30 orang peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data statistik deskriptif. Hasil analisis data penelitian data minat belajar peserta didik kelas VII.2 MTs Negeri Parepare termasuk dalam kategori siswa yang berminat dengan jumlah responden sebanyak 30 orang siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan angket minat belajar pada 30 orang peserta didik, diperoleh hasil perhitungan minat dengan kategori peserta didik yang sangat berminat sebanyak 3 orang (10%), peserta didik yang berminat sebanyak 8 orang (27%), peserta didik yang cukup berminat sebanyak 12 orang (40%), peserta didik yang kurang berminat sebanyak 7 (23%), dan peserta didik yang tidak berminat tidak ada (0%).

Kata Kunci: Model Pembelajaran Learning By Games, Minat Belajar, Pembelajaran IPA

Abstract. This research is a descriptive research with a quantitative approach. The research objective was to determine interest in learning class VII at MTs Negeri Parepare in science learning using the Learning by Games learning model. The sample in this study were students of class VII.2 MTs Negeri Parepare, totaling 30 students. The data analysis technique used in this research is descriptive statistical data analysis. The results of the analysis of research data on the study interest data of class VII.2 MTs Negeri Parepare are included in the category of students who are interested with the number of respondents as many as 30 students. Based on the results of research that has been carried out by researchers using an interest in learning questionnaire on 30 students, the results of interest calculations are obtained with the category of students who are very interested as many as 3 people (10%), students who are interested as many as 8 people (27%), There were 12 students (40%) who were quite interested, 7 students who were less interested (23%), and students who were not interested (0%).

Keywords: Learning by Games Learning Model, Learning Interest, Science Learning.

1. PENDAHULUAN

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah mata pelajaran yang di dalamnya mengkaji mengenai fenomena alam, baik itu berupa benda maupun peristiwa yang berkaitan dengan alam semesta ini. Belajar yang diaplikasikan dalam pembelajaran IPA adalah perumusan tujuan-tujuan pendidikan yang sesuai dengan dimensi kognitif (mengingat, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta) dan dimensi pengetahuan (faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif) (Wisudawati, 2014). Kemampuan peserta didik untuk bersikap kritis terhadap fenomena alam dapat terwujud jika anak memiliki minat yang baik terhadap pembelajaran. Menurut Masnur Muslich (2011), minat adalah keinginan yang tersusun melalui pengalaman yang mendorong individu mencari objek, aktivitas, konsep, dan keterampilan untuk tujuan mendapatkan perhatian atau pengusaan. Orang yang tidak memiliki minat pada mata pelajaran tertentu sulit untuk mencapai keberhasilan belajar secara optimal. Oleh karena itu, semua guru harus mampu membangkitkan minat

semua peserta didik untuk mencapai kompetensi yang telah ditentukan. Minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Sepanjang masa, minat menjadi sumber motivasi yang kuat untuk belajar peserta didik yang berminat terhadap sebuah kegiatan, baik permainan maupun pekerjaan akan berusaha lebih keras untuk belajar dibandingkan dengan anak yang kurang berminat atau merasa bosan.

Upaya untuk meningkatkan minat peserta didik pada mata pelajaran IPA tidak lepas dari peran guru. Guru sebagai pengelola kelas harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar peserta didik menjadi berminat mengikuti pelajaran. Pembelajaran IPA yang menyenangkan dapat menjadikan Peserta didik tidak jemu dan berminat untuk belajar. Salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan adalah metode permainan. Peserta didik justru merasa senang dan bahkan mereka terkadang tidak sadar kalau sebenarnya mereka sedang belajar. Peserta didik yang merasa senang dan enjoy menunjukkan adanya minat yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *learning by games* (belajar sambil bermain), belajar sambil bermain adalah dunia sekaligus sarana belajar anak, memberikan kesempatan pada anak untuk belajar dengan cara-cara yang dapat dikategorikan sebagai bermain (Hamdani, 2011). Coleman menggambarkan beberapa manfaat model pembelajaran. Pertama, yang harus diingat adalah anak didik yang ingin memainkan permainan dengan baik adalah anak didik mempelajari permainan tersebut dengan sungguh-sungguh guna menambah keyakinan untuk sukses. Kedua, suatu permainan sering memperlihatkan penampilan yang sederhana dalam situasi ia merupakan unsur-unsur pilihan dari kehidupan nyata oleh karena itu memungkinkan pelajar menjalankan unsur-unsur pilihan ini satu-persatu dengan mahir. Ketiga suatu permainan mencakup partisipasi aktif oleh sebab itu memungkinkan lebih efisien daripada pengajaran yang diterima secara pasif.

Dalam hal ini peneliti berniat untuk menganalisis minat belajar Peserta didik, khususnya pada pembelajaran IPA dengan model pembelajaran *learning by games* pada jenjang Sekolah Menengah (MTs). Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat untuk mencapai prestasi yang lebih baik. Adapun tujuan perbaikan dalam penelitian ini mencangkup dua aspek, yaitu tujuan perbaikan untuk guru dan tujuan perbaikan untuk peserta didik. Tujuan perbaikan untuk guru adalah guru dapat mengevaluasi penggunaan model pembelajaran *learning by games* dalam pembelajaran IPA dalam kaitannya dengan peningkatan minat belajar peserta didik, sedangkan tujuan perbaikan untuk peserta didik adalah agar peserta didik dapat mengenali dirinya untuk meningkatkan minatnya dalam belajar. Hal ini diharapkan agar yang nantinya minat belajarnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pula.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Pada penelitian ini penulis menggunakan desain penelitian survey. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yakni purposive sampling. Penelitian dilaksanakan di MTs Negeri Parepare, tepatnya pada Jln. Ahmad Yani KM.2 Parepare, Ujung Baru, Kec. Soreang, Kota Parepare, Prov. Sulawesi Selatan selama kurang lebih satu bulan. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII MTs Negeri Parepare yang berjumlah 178 peserta didik dengan menarik sampel penelitian sebanyak 30 peserta didik. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi, penyebaran angket, dan dokumentasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Model belajar sambil bermain adalah salah satu model belajar yang efektif dan cukup menarik terutama di kalangan anak-anak. Melalui model pembelajaran ini Peserta didik menjadi lebih aktif dan kreatif. Belajar sambil bermain juga merupakan model pembelajaran yang tidak membosankan, karena menyediakan media pembelajaran serta cara mengajar yang cukup menyenangkan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis minat belajar Peserta didik, khususnya pada pembelajaran IPA dengan model pembelajaran *learning by games*. Adapun pada pelaksanaannya, penelitian ini dilakukan dengan mengobservasi aktivitas peserta didik, menyebarkan angket minat belajar peserta didik, serta mendokumentasi seluruh kegiatan selama proses penelitian. Kegiatan

observasi aktivitas belajar peserta didik dilakukan selama proses pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran learning by games. Berikut merupakan hasil observasi aktivitas belajar peserta didik kelas VII.2 MTsN Parepare:

Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik

No.	Aktivitas	Jumlah
1.	Mempersiapkan perlengkapan pembelajaran	30
2.	Berdo'a sebelum pembelajaran dimulai	30
3.	Memperhatikan motivasi yang disampaikan	28
4.	Memperhatikan dengan seksama ketika guru menjelaskan tentang tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dan rencana kegiatan yang dilakukan	28
5.	Menyimak penjelasan dari guru	30
6.	Bersemangat dalam melaksanakan proses pembelajaran berlangsung	25
7.	Aktif menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru	28
8.	Menjawab tes atau kuis dengan kemampuan sendiri	28
9.	Melakukan evaluasi	28
10.	Berdo'a dan memberi salam penutup	30
Jumlah		285
Skor maksimal		300
Rata-rata		0,95

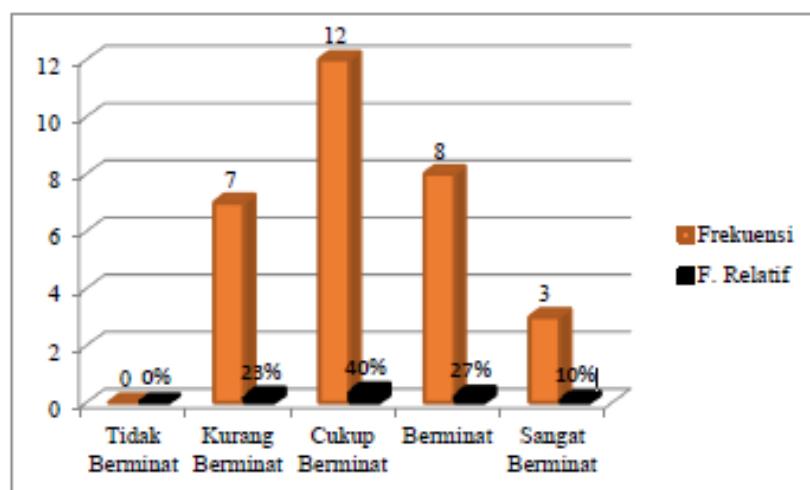
Pada lembar observasi aktivitas peserta didik yang digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Learning By Games*. Berdasarkan hasil analisis data aktivitas peserta didik dapat diketahui bahwa persentase rata-rata aktivitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung adalah 95%. Berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung berada pada kategori baik yaitu pada interval 76%-100%, ini berarti indikator aktivitas peserta didik pada pembelajaran tercapai.

Selanjutnya dilakukan penyebaran angket untuk menganalisis minat belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran IPA dengan model *Learning by Games*. Instrumen yang digunakan adalah angket tertutup dengan jumlah soal 7 butir dengan skor jawaban untuk pertanyaan positif Sangat Setuju (SS) skor 5, Setuju (S) skor 4, Netral (N) skor 3, Tidak Setuju (TS) skor 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) skor 1. Dari angket tersebut diperoleh data secara keseluruhan dengan skor tertinggi yang dicapai peserta didik adalah 35 dan skor terendah 27.

Tabel 2. Distribusi Kategori Minat Belajar Peserta Didik

Interval	Kategori	Frekuensi	F. Relatif
$X < 27,8$	Tidak Berminat	0	0%
$27 < X \leq 29,8$	Kurang Berminat	7	23%
$29,8 < X \leq 32,2$	Cukup Berminat	12	40%
$32,2 < X \leq 34,6$	Berminat	8	27%
$34,6 > X$	Sangat Berminat	3	10%
Jumlah		30	100%

Instrumen angket minat belajar peserta didik yang digunakan berisi item pernyataan yang berjumlah 7 soal dari 6 indikator. Adapun indikator minat belajar tersebut meliputi antusias, rasa ingin tahu, perhatian, berpartisipasi aktif, menghargai pendapat, dan tekun. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil perhitungan data minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran *learning by games* dengan jumlah responden sebanyak 30 peserta didik, dapat diketahui bahwa untuk perhitungan jumlah skor hasil angket peserta didik dengan interval nilai $x < 27,8$ termasuk ke dalam kategori peserta didik tidak berminat, sehingga yang masuk kategori peserta didik yang tidak berminat ada 0 orang dengan persentase 0 %. Untuk jumlah skor angket dengan interval $27,8 < x \leq 29,8$ termasuk kedalam kategori peserta didik kurang berminat, sehingga yang masuk dalam kategori peserta didik yang kurang berminat ada 7 orang dengan persentase 23%. Untuk jumlah skor angket dengan interval $29,8 < x \leq 32,2$ termasuk kedalam kategori peserta didik yang cukup berminat, sehingga yang masuk dalam kategori peserta didik yang cukup berminat ada 12 orang dengan persentase 40%. Untuk jumlah skor angket dengan interval $32,2 < x \leq 34,6$ termasuk ke dalam kategori peserta didik yang berminat, sehingga peserta didik yang termasuk dalam kategori berminat 8 orang dengan persentase 27%. Untuk jumlah skor angket dengan interval $x > 34,6$ termasuk kedalam kategori peserta didik yang sangat berminat, sehingga yang masuk dalam kategori peserta didik yang sangat berminat ada 3 orang dengan persentase 10%. Dari hasil kategori minat tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memiliki minat belajar sehingga termasuk dalam kategori peserta didik yang berminat dalam mengikuti pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran *learning by games*. Adapun berdasarkan tabel distribusi kategori minat tersebut, kategori minat peserta didik dapat digambarkan dengan grafik sebagai berikut:



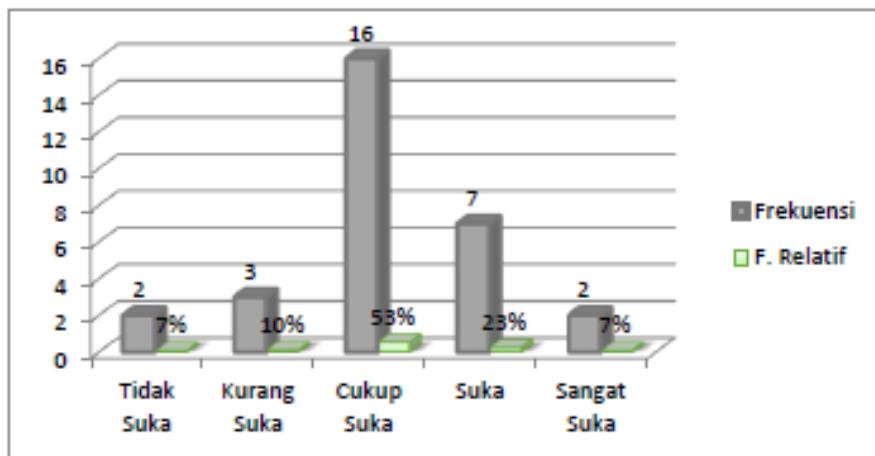
Gambar 1. Grafik Kategori Minat Belajar Peserta Didik

Selain itu, juga disebarluaskan angket untuk menganalisis tingkat kesukaan peserta didik terhadap penggunaan model pembelajaran *learning by games*. Instrumen yang digunakan adalah angket tertutup dengan jumlah soal 5 butir dengan skor jawaban untuk pertanyaan positif Sangat Suka (SS) skor 5, Suka (S) skor 4, Cukup Suka (CS) skor 3, Kurang Suka (KS) skor 2, dan Tidak Suka (TS) skor 1. Dan untuk pernyataan negatif Sangat Suka (SS) skor 1, Suka (S) skor 2, Cukup Suka (CS) skor 3, Kurang Suka (KS) skor 4, dan Tidak Suka (TS) skor 5. Dari angket tersebut diperoleh data secara keseluruhan dengan skor tertinggi yang dicapai peserta didik adalah 25 dan skor terendah 16.

Tabel 3. Distribusi Kategori Model Pembelajaran *Learning by Games*

Interval	Kategori	Frekuensi	F. Relatif
$X < 16,91$	Tidak Suka	2	7%
$16,91 < X \leq 19,79$	Kurang Suka	3	10%
$19,79 < X \leq 22,67$	Cukup Suka	16	53%
$22,67 < X \leq 24,83$	Suka	7	23%
$24,83 > X$	Sangat Suka	2	7%
Jumlah		30	100%

Apabila digambarkan ke dalam grafik, maka hasilnya dapat dilihat pada grafik berikut:

**Gambar 2.** Grafik Kategori Model *Learning by Games*

Selanjutnya, data analisis yang diperoleh dari angket model pembelajaran *learning by games* peserta didik dengan jumlah item pernyataan yang digunakan sebanyak 5 soal dari seluruh indikator. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka diperoleh hasil perhitungan data model pembelajaran *learning by games* dengan jumlah responden sebanyak 30 peserta didik, dapat diketahui bahwa untuk perhitungan jumlah skor hasil angket peserta didik dengan interval nilai $x < 16,91$ termasuk ke dalam kategori model pembelajaran yang tidak disukai oleh peserta didik, sehingga yang masuk kategori tersebut sebanyak 2 orang dengan persentase 7 %. Untuk jumlah skor angket dengan interval $16,91 < x \leq 19,79$ termasuk kedalam kategori model pembelajaran yang kurang disukai oleh peserta didik, sehingga yang masuk dalam kategori tersebut sebanyak 3 orang dengan persentase 10%. Untuk jumlah skor angket dengan interval $19,79 < x \leq 22,67$ termasuk kedalam kategori model pembelajaran yang cukup disukai oleh peserta didik sehingga yang masuk dalam kategori tersebut sebanyak 16 orang dengan persentase 53%. Untuk jumlah skor angket dengan interval $22,67 < x \leq 24,83$ termasuk ke dalam kategori model pembelajaran yang disukai oleh peserta didik, sehingga yang termasuk dalam kategori tersebut sebanyak 7 orang dengan persentase 23%. Untuk jumlah skor angket dengan interval $x > 24,84$ termasuk kedalam kategori model pembelajaran yang sangat disukai oleh peserta didik sehingga yang masuk dalam kategori tersebut sebanyak 2 orang dengan pesentase 7%. Dari hasil kategori model pembelajaran *learning by games* tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik menyukai model pembelajaran *learning by games* sehingga termasuk dalam kategori model pembelajaran yang cukup efektif dalam pembelajaran IPA di kelas VII.2 MTs Negeri Parepare.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa persentase rata-rata aktivitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung adalah 95% yang berarti bahwa aktivitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung dengan maksimal. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa perhitungan minat dengan kategori peserta didik yang sangat berminat sebanyak 3 orang (10%), peserta didik yang berminat sebanyak 8 orang (27 %), peserta didik yang cukup berminat sebanyak 12 orang (40%), peserta didik yang kurang berminat sebanyak 7 orang (23%), dan peserta didik yang tidak berminat tidak ada (0%). Maka disimpulkan bahwa minat belajar pada peserta didik kelas VII.2 MTs Negeri Parepare sebanyak 30 orang termasuk dalam kategori peserta didik yang “Cukup Berminat” dengan frekuensi tertinggi 12 dan frekuensi relatif 40%. Selain itu, model pembelajaran *learning by games* termasuk dalam kategori “Cukup Disukai” oleh peserta didik dengan frekuensi tertinggi 16 dan frekuensi relatif 53%.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Asih Widi Wisudawati. (2014). *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bennett, Neville, Liz Wood, Sue Rogers. (2005). *Teaching Through Play*. (Alih bahasa: Frans Kowa). Jakarta: Gramedia Widiasarana.
- Conny Semiawan. (2008). *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks.
- Darmodjo,dkk.(1992) Pendidikan IPA II, Jakarta:Depdikbud
- Dwi Yulianti.(2010). *Bermain Sambil BelajarSains di Taman Kanak-Kanak*.Jakarta: Indeks
- Hamdani, (2011). *Strategi belajar mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Masnur Muslich. (2011). *Melaksanakan PTK Itu Mudah (Classroom Action Research)*, Cetakan Kelima. Jakarta: Bumi Aksara
- Mulianah, S. (2019), *Pengembangan Instrumen Teknik Tes dan Non Tes, Penelitian Fleksibel Pengukuran Valid dan Reliabel*, Parepare: CV. Kaaffah Learning Center.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sumaji, dkk. (2003). *Pendidikan SAINS Yang Humanistik*. Yogyakarta: Kanisius.
- Suwarsih Madya. (2007). *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan (Action Research)*. Bandung: ALFABETA
- Usman Samatowa. (2006). *Bagaimana Membelajarkan IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: DEPDIKNAS DIKTI