

**IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL/CTL BERBASIS
PERMAINAN EDUKATIF TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA
SEKOLAH DASAR**

Evi Novita Sari¹, Muh. Yazid, M.Pd², Rifaatul Mahmudah, M.Pd³

¹PGSD FIP Universitas Hamzanwadi.

¹evinovitasari081102@gmail.com ²muhyazid@hamzanwadi.ac.id,

³rifadikdas@hamzanwadi.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the low interest of elementary school students in learning mathematics, which is often perceived as difficult and monotonous. Conventional teaching methods tend to make students passive and less motivated. Therefore, this study aimed to examine the effect of implementing the Contextual Teaching and Learning (CTL) method based on educational games on students' interest in learning mathematics. This research employed a quantitative approach with a quasi-experimental one-group pretest-posttest design. The population was 24 third-grade students at SD Negeri 1 Dane Rase, Lombok Timur. Data were collected using questionnaires and documentation, and analyzed using validity, reliability, normality, linearity, and hypothesis tests with SPSS 25.0. The findings showed that the implementation of CTL-based educational games significantly increased students' interest in learning mathematics, as indicated by the improvement in post-test results compared to pre-test. This suggests that combining CTL with educational games creates a meaningful, enjoyable, and engaging learning experience for students.

Keywords: Contextual Teaching and Learning, Educational Games, Learning Interest, Mathematics

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa sekolah dasar dalam pembelajaran matematika yang sering dianggap sulit dan membosankan. Metode pembelajaran konvensional cenderung membuat siswa pasif dan kurang termotivasi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh implementasi metode pembelajaran kontekstual (Contextual Teaching and Learning/CTL) berbasis permainan edukatif terhadap minat belajar matematika siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu one-group pretest-posttest. Populasi penelitian adalah 24 siswa kelas III SD Negeri 1 Dane Rase, Lombok Timur. Data dikumpulkan melalui angket dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan uji validitas, reliabilitas, normalitas, linearitas, serta uji hipotesis dengan bantuan program SPSS 25.0. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi CTL berbasis permainan edukatif

berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar matematika siswa, yang terlihat dari peningkatan hasil post-test dibandingkan pre-test. Dengan demikian, kombinasi CTL dan permainan edukatif dapat menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, menyenangkan, dan menarik bagi siswa.

Kata kunci: CTL, Permainan Edukatif, Minat Belajar, Matematika.

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu proses yang direncanakan untuk mengembangkan potensi siswa agar dapat menjadi individu yang beriman, berpengetahuan, kreatif, dan memiliki tanggung jawab terhadap diri sendiri serta lingkungan sekitar. Dengan adanya pendidikan, individu dibimbing untuk menguasai berbagai ilmu pengetahuan dan sekaligus dapat berpikir kritis dalam menghadapi berbagai tantangan dalam hidup. Salah satu mata pelajaran yang sangat berkontribusi dalam merangsang kemampuan berpikir logis dan analitis adalah matematika. Selain berfungsi sebagai alat untuk melakukan perhitungan, pembelajaran matematika juga berfungsi untuk menumbuhkan pola pikir rasional, sistematis, dan kreatif sejak usia dini. Namun, di tingkat sekolah dasar, banyak siswa yang menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan. Cara mengajar yang

masih berorientasi pada metode tradisional seperti ceramah dan penugasan, membuat siswa menjadi kurang aktif serta rendah dalam motivasi. Guru sering kali lebih memfokuskan pada penyampaian informasi dibandingkan melibatkan siswa dalam berpikir dan menyelesaikan masalah dalam konteks yang relevan. Situasi ini menghasilkan minat belajar siswa terhadap matematika yang rendah. Padahal, ketertarikan untuk belajar berperan penting dalam keberhasilan siswa dalam pemahaman konsep serta pencapaian hasil belajar yang maksimal. Kurangnya minat belajar matematika di kalangan siswa sekolah dasar juga dipengaruhi oleh sedikitnya variasi dalam metode dan media yang digunakan oleh guru. Pembelajaran yang terkesan monoton membuat siswa cepat merasa jenuh, kurang berpartisipasi, dan tidak bersemangat selama pelajaran berlangsung. Untuk mengatasi tantangan ini, perlu adanya pendekatan yang dapat

menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta interaktif. Salah satu pendekatan yang sesuai adalah metode pembelajaran kontekstual (Contextual Teaching and Learning/CTL), yang menggabungkan pengalaman belajar siswa dengan situasi nyata di sekitar mereka. Metode pembelajaran kontekstual mendorong siswa untuk mengembangkan pemahaman melalui pengalaman dan refleksi terhadap apa yang mereka pelajari. Supaya proses pembelajaran menjadi lebih menarik, CTL dapat digabungkan dengan permainan edukatif, yaitu aktivitas belajar yang dilakukan sambil bermain yang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Permainan edukatif menciptakan lingkungan belajar yang aktif, menantang, dan menyenangkan sehingga siswa tidak hanya memahami konsep secara intelektual, tetapi juga terlibat secara emosional dan sosial. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode CTL yang berbasis permainan edukatif dapat meningkatkan minat serta hasil belajar siswa, terutama dalam pembelajaran

matematika. Permainan edukatif mendukung siswa dalam memahami konsep yang abstrak lebih konkret, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dan mendorong kerjasama antar teman. Berdasarkan situasi ini, penerapan metode pembelajaran kontekstual yang berbasis permainan edukatif diharapkan menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dampak penerapan metode pembelajaran kontekstual (CTL) yang mengintegrasikan permainan edukatif terhadap minat belajar matematika siswa kelas III di SD Negeri 1 Dane Rase. Diharapkan hasil penelitian ini memberikan kontribusi empiris dalam inovasi pembelajaran di tingkat sekolah dasar dan menjadi acuan bagi guru dalam memilih metode yang sesuai dan menyenangkan bagi siswa.

B. Metode Penelitian (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen semu (quasi eksperimen). Pendekatan ini dipilih karena bertujuan untuk menguji pengaruh

penerapan metode pembelajaran kontekstual (Contextual Teaching and Learning/CTL) berbasis permainan edukatif terhadap minat belajar matematika siswa sekolah dasar. Desain penelitian yang digunakan adalah one group pretest–posttest design, yaitu dengan memberikan tes awal (pretest) untuk mengetahui kondisi awal minat belajar siswa sebelum diberi perlakuan, kemudian diberikan perlakuan berupa penerapan metode pembelajaran CTL berbasis permainan edukatif, dan setelah itu dilakukan tes akhir (posttest) untuk melihat peningkatan minat belajar siswa setelah perlakuan. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Dane Rase, Kecamatan Keruak, Kabupaten Lombok Timur. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas III yang berjumlah 24 orang. Karena jumlah populasi terbatas hanya satu kelas, maka teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh, di mana seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran kontekstual berbasis permainan edukatif, sedangkan variabel terikatnya adalah minat belajar matematika siswa. Data dalam

penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan angket (kuesioner) dan dokumentasi. Instrumen angket disusun berdasarkan empat indikator minat belajar, yaitu perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Setiap butir pernyataan menggunakan skala Likert dengan empat alternatif jawaban, yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Sebelum digunakan, instrumen penelitian diuji validitas dan reliabilitasnya menggunakan bantuan program SPSS 25.0. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh 23 item pernyataan memiliki nilai r -hitung lebih besar dari r -tabel (0,404), sehingga dinyatakan valid. Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,971, yang berarti bahwa instrumen memiliki reliabilitas sangat tinggi dan konsisten. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan analisis statistik inferensial. Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis, meliputi uji normalitas dengan Kolmogorov-Smirnov dan uji linearitas untuk memastikan hubungan linear antara variabel X dan Y. Setelah data memenuhi syarat, dilakukan uji regresi

sederhana untuk mengetahui pengaruh signifikan antara penerapan metode CTL berbasis permainan edukatif terhadap minat belajar matematika siswa. Seluruh pengolahan data dilakukan menggunakan software SPSS versi 25.0.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran kontekstual (CTL) berbasis permainan edukatif berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan minat belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 1 Dane Rase. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji regresi sederhana dengan bantuan program SPSS 25.0 diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan metode CTL berbasis permainan edukatif terhadap minat belajar siswa. Selain itu, hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata minat belajar setelah perlakuan. Siswa tampak lebih aktif, antusias, dan menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi selama proses pembelajaran berlangsung.

Peningkatan minat belajar terlihat pada empat indikator utama, yaitu perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa. Sebelum perlakuan, sebagian besar siswa menunjukkan ketidakantusiasan terhadap pelajaran matematika karena pembelajaran yang monoton dan berpusat pada guru. Setelah diterapkan pembelajaran CTL berbasis permainan edukatif, siswa menjadi lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar, mampu bekerja sama dalam kelompok, serta menunjukkan keterlibatan aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran. Dengan demikian, hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan metode pembelajaran kontekstual yang dipadukan dengan permainan edukatif dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa sekolah dasar secara efektif. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, bermakna, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga mampu mengubah sikap mereka terhadap pelajaran matematika ke arah yang lebih positif.

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.194	24	.020	.904	24	.026
posttest	.107	24	.200 [*]	.937	24	.140

Table 1. uji normalitas

Dasar pengambilan keputusan pada uji normalitas adalah jika nilai Rhitung > 0,05 maka nilai residual berdistribusi normal dan sebaliknya jika nilai Rhitung < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil output pengujian normalitas menggunakan bantuan SPSS dengan Kolmogorov-Smirnov menunjukkan nilai Kolmogorov-Smirnov signifikan pada kelas 3 pada pernyataan posttest $0.200 > 0.05 \rightarrow$ berdistribusi normal. Dengan demikian nilai residual data normal dan model regresi telah memenuhi asumsi normalitas.

ANOVA Table					
			Mean Square	F	Sig.
posttest * pretest	Between Groups	(Combined)	85.393	12.901	.00
		Linearity	1204.932	182.040	.000
		Deviation from Linearity	10.757	1.625	.26
	Within Groups	6.619			
	Total				

Table 2, uji linearitas

Berdasarkan hasil uji linearitas menggunakan SPSS 25.0, diperoleh nilai Sig. untuk linearity adalah $0.265 > 0.05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan linear yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Selain itu, tidak terdapat penyimpangan dari linearitas (Deviation from Linearity tidak signifikan). Dengan demikian,

hubungan antara pretest dan posttest dapat dinyatakan linear dan signifikan. Dapat disimpulkan bahwa variabel metode kontekstual/CTL (X) berpengaruh terhadap minat belajar (Y).

2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran kontekstual (Contextual Teaching and Learning/CTL) berbasis permainan edukatif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar matematika siswa. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa siswa membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman langsung dan konteks yang bermakna. Pembelajaran CTL mendorong siswa untuk mengaitkan konsep matematika dengan situasi nyata yang mereka hadapi sehari-hari, sehingga membuat proses belajar menjadi lebih relevan dan menarik. Peningkatan minat belajar juga didukung oleh penggunaan permainan edukatif yang membuat suasana belajar lebih menyenangkan, interaktif, dan menumbuhkan kerja sama antar siswa. Melalui aktivitas bermain, siswa tidak hanya memahami materi tetapi juga merasa terlibat secara emosional

dan kognitif dalam proses pembelajaran. Hal ini terbukti dari peningkatan skor rata-rata angket minat belajar setelah perlakuan serta pengamatan terhadap aktivitas siswa yang lebih aktif, antusias, dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran matematika. Secara empiris, hasil penelitian ini menguatkan temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dan konteks nyata mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Model CTL memungkinkan siswa untuk belajar melalui proses menemukan, bertanya, dan merefleksikan pengalaman mereka, sedangkan permainan edukatif menjadi media efektif untuk memperkuat konsep dan mengurangi kejenuhan dalam belajar matematika. Kombinasi kedua pendekatan ini menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, menyenangkan, dan berdampak positif terhadap aspek afektif siswa, khususnya minat belajar. Dengan demikian, hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan metode pembelajaran kontekstual berbasis permainan edukatif dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif di sekolah

dasar. Guru sebaiknya lebih kreatif dalam mengintegrasikan pendekatan CTL dengan media permainan yang sesuai dengan karakteristik dan tingkat perkembangan siswa, agar proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hasil akademik tetapi juga pada peningkatan motivasi dan minat belajar siswa terhadap matematika.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran kontekstual (CTL) berbasis permainan edukatif berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 1 Dane Rase. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji regresi sederhana yang menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penerapan metode CTL berbasis permainan edukatif terhadap minat belajar siswa. Setelah diterapkan pembelajaran berbasis CTL dan permainan edukatif, siswa menunjukkan perubahan perilaku belajar yang lebih positif, seperti meningkatnya rasa senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan dalam

kegiatan pembelajaran matematika. Suasana belajar menjadi lebih aktif, komunikatif, dan menyenangkan, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan belajar dan memahami materi yang diajarkan. Dengan demikian, penggunaan metode pembelajaran kontekstual berbasis permainan edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika di sekolah dasar. Pembelajaran ini mampu mengaitkan konsep-konsep matematika dengan kehidupan sehari-hari serta menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang kreatif, kontekstual, dan berorientasi pada peningkatan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R. I. (2012). *Learning to teach: Belajar untuk mengajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Creswell, J. W. (2018). *Research design: Pendekatan metode kualitatif, kuantitatif, dan campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Pratama, F., & Santoso, H. (2021). Efektivitas permainan edukatif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 55–64.
- Rahayu, C. (2012). Penerapan metode pembelajaran kontekstual (CTL) untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 1–10.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan kombinasi (mixed methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Statistik untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, H. B. (2011). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.