



Penerapan Media Bermain Berbasis Learning untuk Meningkatkan Antusiasme Siswa dalam Pembelajaran SPLDV

Allifi Ilma Zakaria ¹, Shofia Hidayah ², Mahmud Aris Wibowo ³

^{1,2} Universitas Nurul Jadid, Indonesia

³ MTs Nurul Jadid, Indonesia

*Corresponding Author: ✉ shofiahidayah@unuja.ac.id

Submitted: 16 October 2025 | Revised: 03 November 2025 | Accepted: 05 November 2025

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan antusiasme dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika, khususnya materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV), melalui penerapan media bermain berbasis learning (play-based learning). Penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif bersama guru mata pelajaran matematika kelas IX di MTs Nurul Jadid pada tahun ajaran 2025/2026. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Data penelitian diperoleh melalui lembar observasi dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap motivasi dan partisipasi belajar siswa. Pada tahap pra-siklus, banyak siswa yang kurang aktif dan cenderung mengantuk saat pembelajaran berlangsung. Setelah diterapkan media bermain berbasis learning, suasana kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Siswa lebih fokus, antusias, serta aktif berdiskusi dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 68,75 pada pra-siklus menjadi 74,1 pada siklus I dan 82,5 pada siklus II, dengan tingkat ketuntasan klasikal mencapai 90%. Hasil ini menunjukkan bahwa media bermain berbasis learning efektif dalam meningkatkan antusiasme dan pemahaman siswa terhadap konsep matematika. Selain itu, pendekatan ini juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan. Dengan demikian, media bermain berbasis learning dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran inovatif bagi guru matematika untuk membangun lingkungan belajar yang aktif, kreatif, dan memotivasi siswa.

Kata kunci: media bermain berbasis learning, pembelajaran matematika, SPLDV, antusiasme siswa, penelitian tindakan kelas

Abstract

This classroom action research aims to enhance students' enthusiasm and learning outcomes in mathematics, particularly in the topic of *Linear Equations in Two Variables (SPLDV)*, through the implementation of play-based learning media. The research was conducted collaboratively with the mathematics teacher of Grade IX at MTs Nurul Jadid during the 2025/2026 academic year. The study was carried out in two cycles, each consisting of four stages: planning, action, observation, and reflection. Data were collected through observation sheets and achievement tests. The results revealed a significant improvement in students' learning motivation and participation. During the pre-cycle, many students were less active and frequently appeared sleepy during lessons. After the implementation of play-based learning media, the classroom atmosphere became more interactive and engaging. Students actively participated in discussions, demonstrated higher focus, and were eager to complete learning activities. The average score increased from 68.75 in the pre-cycle to 74.1 in cycle I and 82.5 in cycle II, with a mastery level reaching 90% of the students. These findings indicate that play-based learning media can effectively increase students' enthusiasm and improve their understanding of mathematical concepts. It also creates a more enjoyable and meaningful learning experience. Therefore, play-based learning media can serve as an alternative innovative strategy for mathematics teachers to foster active and motivated learning environments.

Keywords: play-based learning, mathematics education, SPLDV, student enthusiasm, classroom action research



PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam perkembangan intelektual siswa, baik dalam aspek berpikir logis, analitis, kritis, maupun pemecahan masalah. Setiap hari siswa tidak dapat terlepas dari aktivitas yang berhubungan dengan matematika, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam kegiatan akademik di sekolah. Salah satu materi yang diajarkan pada jenjang SMP/MTs kelas IX adalah Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV). Materi ini menjadi dasar bagi siswa untuk memahami konsep aljabar yang lebih kompleks di jenjang berikutnya, seperti sistem persamaan linear tiga variabel, fungsi, dan program linear. Oleh karena itu, siswa diharapkan mampu menguasai SPLDV dengan baik agar dapat terbiasa menerapkan konsep matematika dalam kehidupan nyata, misalnya dalam menyelesaikan permasalahan perbandingan, harga barang, atau perencanaan keuangan sederhana.

Namun, pada kenyataannya, banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep SPLDV, terutama dalam mengubah permasalahan kontekstual ke bentuk model matematika serta menentukan metode penyelesaian yang tepat. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar dan menurunnya minat siswa terhadap matematika. Oleh sebab itu, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan interaktif, seperti penggunaan media bermain berbasis learning (play-based learning media), untuk membantu siswa memahami konsep SPLDV secara menyenangkan sekaligus meningkatkan motivasi belajar mereka.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami atau mempelajari materi SPLDV. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sari, D. P., & Wibowo, T. (2022). Hal ini sejalan dengan hasil observasi peneliti di MTs Nurul Jadid kelas IX yang menunjukkan bahwa dari 40 siswa ternyata hanya 12 siswa yang nilainya ada di atas KKM, hal ini berarti hanya 30% siswa yang dinilai mampu memahami materi ini. Berdasarkan hasil wawancara guru matematika di MTs Nurul Jadid menyatakan bahwa banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika karena adanya rasa kebosanan dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan penelitian Fitriani, S., & Hidayat, R. (2021). yang menyatakan kebosanan dalam belajar matematika dapat berdampak pada rendahnya motivasi dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar.

Menurut Kurniawan dan Lestari (2021), penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa, serta membantu mereka memahami materi secara lebih mendalam. Salah satu pendekatan yang relevan dengan perkembangan pendidikan saat ini adalah media bermain berbasis learning (play-based learning media). Pendekatan ini bertujuan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna, sehingga siswa dapat belajar tanpa tekanan dan terlibat aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Melalui penerapan media bermain, siswa didorong untuk berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran melalui aktivitas yang menantang dan kolaboratif. Hal ini sesuai dengan temuan Rahmawati dan Sari (2022) yang menyatakan bahwa play-based learning mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa karena menggabungkan unsur permainan dengan proses pembelajaran yang terstruktur. Aktivitas

bermain tidak hanya membuat siswa merasa senang, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kerja sama tim.

Selain itu, penelitian oleh Putri dan Yuliani (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media bermain dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan antusiasme siswa sekaligus memperkuat pemahaman konsep abstrak, seperti Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV). Melalui kegiatan bermain yang edukatif, siswa dapat mengaitkan konsep matematika dengan situasi nyata, menjadikan pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna. Dengan demikian, penerapan media bermain berbasis learning diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang positif, meningkatkan partisipasi siswa, serta menumbuhkan semangat belajar dalam memahami materi SPLDV.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengurangi kebiasaan siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran, seperti mengantuk atau tertidur di kelas, serta untuk meningkatkan antusiasme dan motivasi mereka dalam mempelajari matematika, khususnya pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) media bermain berbasis learning. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menemukan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kualitas proses serta hasil belajar matematika siswa kelas IX. Saputra, E. (2022).

Dalam proses pembelajaran, metode dan strategi yang digunakan guru memiliki pengaruh besar terhadap motivasi dan antusiasme belajar siswa. Menurut Pratiwi dan Nurhadi (2021), penggunaan metode pembelajaran yang monoton dan berpusat pada guru dapat menurunkan minat serta keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Suasana belajar yang kaku dan tidak variatif membuat siswa cepat merasa bosan, sehingga mereka cenderung pasif dan hanya mengikuti pembelajaran karena kewajiban, bukan karena dorongan dari dalam diri untuk memahami materi. Kondisi tersebut tentu menyulitkan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal dan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Kondisi serupa juga terjadi di MTs Nurul Jadid. Berdasarkan hasil observasi awal, siswa kelas IX menunjukkan antusiasme yang rendah saat mempelajari materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV). Banyak siswa yang tampak tidak fokus, berbicara sendiri, bahkan ada yang tertidur selama kegiatan belajar berlangsung. Hasil ulangan harian pra-siklus menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa hanya mencapai 68,75, sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan madrasah adalah 75. Hal ini menandakan bahwa sebagian besar siswa belum memahami konsep dasar SPLDV dengan baik dan belum menunjukkan semangat belajar yang tinggi.

Beberapa faktor dapat menjadi penyebab rendahnya antusiasme belajar siswa. Pertama, karakteristik materi SPLDV yang bersifat abstrak membuat siswa sulit memahami konsep persamaan dan penerapannya. Kedua, metode pembelajaran yang digunakan guru masih cenderung konvensional, di mana guru mendominasi proses belajar dengan penjelasan teori dan latihan soal individu. Ketiga, suasana kelas yang monoton menyebabkan siswa kurang termotivasi dan tidak aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berbagai upaya telah dilakukan untuk mengatasi rendahnya motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika, seperti penyempurnaan kurikulum, pelatihan guru, serta penggunaan media pembelajaran yang variatif. Namun, upaya tersebut belum optimal apabila guru tidak menerapkan strategi dan media pembelajaran yang sesuai dengan

karakteristik siswa (Lestari & Hidayat, 2022). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran melalui penerapan media bermain berbasis learning, yang dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif siswa.

Menurut Rahmawati dan Sari (2022), pendekatan play-based learning dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa karena menggabungkan unsur permainan dengan aktivitas pembelajaran yang bermakna. Melalui kegiatan bermain yang terarah, siswa terlibat secara langsung dalam memahami konsep matematika, berkolaborasi dengan teman sekelas, serta mengembangkan kemampuan berpikir logis dan kreatif. Penelitian yang dilakukan oleh Putri dan Yuliani (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media bermain mampu meningkatkan antusiasme dan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika, khususnya pada materi yang membutuhkan pemahaman konseptual seperti SPLDV. Aktivitas bermain tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga membantu siswa memahami konsep secara konkret dan kontekstual.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti merasa perlu menerapkan media bermain berbasis learning sebagai strategi inovatif dalam pembelajaran SPLDV. Pendekatan ini diharapkan mampu mengurangi kebosanan siswa, meningkatkan keaktifan, serta menumbuhkan antusiasme mereka dalam memahami konsep matematika secara lebih bermakna.

METODE

Penelitian ini dikategorikan sebagai Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif, karena peneliti bekerja sama dengan guru mata pelajaran Matematika kelas IX di MTs Nurul Jadid dalam melaksanakan penelitian. Desain penelitian ini digunakan untuk menyelesaikan permasalahan siswa yang cenderung kurang antusias dan sering tertidur saat proses pembelajaran Matematika, khususnya pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV). Sebelum melaksanakan tindakan, peneliti melakukan studi pendahuluan untuk mengidentifikasi kondisi nyata kelas, termasuk masalah siswa dalam proses belajar. Dari hasil observasi awal, ditemukan bahwa sebagian besar siswa kurang fokus, cenderung pasif, bahkan ada yang tertidur saat pembelajaran berlangsung. Nilai rata-rata ulangan harian pada materi prasyarat (persamaan linear) adalah 67,8, masih di bawah KKM = 75. Hal ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang lebih menarik agar siswa lebih aktif dan bersemangat. Sebagai solusi, peneliti merancang penggunaan media bermain berbasis learning dalam pembelajaran SPLDV. Permainan ini dipilih karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, mendorong partisipasi aktif, sekaligus mengurangi kebiasaan siswa yang sering mengantuk.

Prosedur dalam penelitian ini meliputi empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru mata pelajaran matematika menyusun rencana pembelajaran yang akan diterapkan, termasuk menyiapkan perangkat pembelajaran seperti RPP, lembar observasi, instrumen tes, serta media bermain berbasis learning yang digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, dilakukan pula identifikasi permasalahan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV), untuk memastikan tindakan yang diberikan sesuai dengan kebutuhan di lapangan.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Masing-masing siklus terdiri atas empat tahap, yaitu:

1. Perencanaan (Planning)
 - a. Menyusun RPP dengan integrasi media bermain berbasis learning.
 - b. Menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta tes hasil belajar.
 - c. Menyiapkan media bermain berbasis learning yang relevan dengan SPLDV.
2. Pelaksanaan Tindakan (Acting)
 - a. Guru melaksanakan pembelajaran sesuai RPP dengan memanfaatkan media bermain berbasis learning .
 - b. Siswa dibagi dalam kelompok kecil untuk memainkan permainan yang dirancang memuat soal SPLDV.
 - c. Guru memandu, memotivasi, dan memberi arahan selama proses permainan berlangsung
3. Observasi (Observing)
 - a. Peneliti dan kolaborator mengamati aktivitas guru dan siswa menggunakan lembar observasi.
 - b. Dicatat partisipasi siswa, antusiasme, serta perubahan perilaku siswa (khususnya terkait kebiasaan tidur di kelas).
4. Refleksi (Reflecting)
 - a. Menganalisis hasil observasi dan tes siswa pada akhir siklus.
 - b. Mengevaluasi kekurangan siklus pertama untuk perbaikan di siklus berikutnya.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas IX MTs Nurul Jadid tahun pelajaran 2025/2026 yang berjumlah 32 siswa.

Instrumen Penelitian

1. Lembar Observasi
 - a. Aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran berbasis learning.
 - b. Aktivitas siswa, meliputi perhatian, partisipasi, semangat belajar, dan kedisiplinan.
2. Tes Hasil Belajar
 - a. Berupa soal pilihan ganda SPLDV.
 - b. Skoring menggunakan sistem dikotomis, yaitu jawaban benar diberi skor **10**, jawaban salah diberi skor **0**.

Kriteria Keberhasilan

Tindakan dikatakan berhasil apabila memenuhi dua kriteria berikut:

- a. Minimal 85% siswa mencapai nilai ≥ 75 sesuai KKM pada tes hasil belajar.
- b. Minimal 80% siswa menunjukkan antusiasme belajar yang tinggi (aktif, fokus, tidak tidur saat pembelajaran).

Analisis Data

- Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dianalisis secara deskriptif dengan persentase, untuk mengetahui peningkatan partisipasi dan antusiasme siswa.
- Data kuantitatif berupa nilai tes dianalisis dengan menghitung rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar

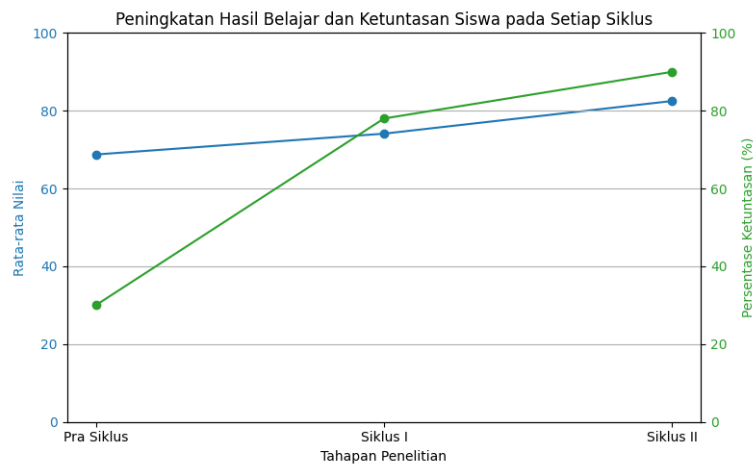
HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media bermain berbasis learning memberikan dampak positif terhadap peningkatan antusiasme dan keaktifan siswa dalam pembelajaran Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV). Proses pembelajaran yang semula bersifat konvensional berubah menjadi lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan. Siswa yang sebelumnya tampak pasif dan kurang fokus mulai menunjukkan minat serta semangat yang tinggi untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar.

Pada kondisi awal (pra-siklus), sebagian besar siswa kelas IX MTs Nurul Jadid memperlihatkan tingkat antusiasme belajar yang rendah. Selama proses pembelajaran, beberapa siswa tampak tidak fokus, bahkan ada yang mengantuk atau tertidur di kelas. Situasi ini terjadi karena guru masih menggunakan metode ceramah yang disertai latihan soal individu tanpa melibatkan aktivitas yang mendorong partisipasi aktif siswa. Akibatnya, perhatian siswa terhadap materi SPLDV menjadi berkurang, sehingga berdampak pada hasil belajar yang rendah. Nilai rata-rata hasil pra-siklus hanya mencapai 68,75, masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan madrasah, yaitu 75.

Tabel 1. Peningkatan Hasil Belajar dan Ketuntasan Siswa pada Setiap Siklus

Tahapan Penelitian	Rata-rata Nilai Siswa	Persentase Ketuntasan (%)	Keterangan
Pra Siklus	68,75	30	Sebagian besar siswa belum mencapai KKM (75). Banyak siswa tampak kurang fokus dan sering mengantuk selama pembelajaran.
Siklus I	74,10	78	Terjadi peningkatan nilai dan keaktifan siswa setelah diterapkan media bermain berbasis learning, meskipun masih ada sebagian siswa yang belum tuntas.
Siklus II	82,50	90	Peningkatan signifikan pada hasil belajar dan antusiasme siswa. Hampir seluruh siswa sudah mencapai KKM dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.



Gambar 1. Memunculkan Style dalam Template

PEMBAHASAN

Berdasarkan data pada Tabel 1, terlihat bahwa hasil belajar dan persentase ketuntasan siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus setelah diterapkannya media bermain berbasis learning dalam pembelajaran Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV).

Pada tahap pra-siklus, rata-rata nilai siswa hanya mencapai 68,75 dengan persentase ketuntasan sebesar 30%. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu 75. Selama proses pembelajaran, siswa tampak kurang fokus, tidak bersemangat, dan cenderung pasif dalam mengikuti kegiatan belajar. Beberapa siswa bahkan terlihat mengantuk atau tertidur di kelas. Kondisi tersebut terjadi karena pembelajaran masih bersifat konvensional, di mana guru lebih banyak menjelaskan materi tanpa melibatkan siswa secara aktif.

Setelah diterapkan tindakan pada siklus I, terjadi peningkatan rata-rata nilai menjadi 74,10 dengan tingkat ketuntasan sebesar 78%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media bermain berbasis learning mulai memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Melalui kegiatan bermain yang dikaitkan dengan konsep SPLDV, siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan termotivasi untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Suasana kelas pun menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Namun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai KKM karena masih mengalami kesulitan dalam mengubah soal cerita menjadi model matematika serta dalam memilih metode penyelesaian yang tepat.

Perbaikan dilakukan pada siklus II dengan memberikan arahan yang lebih jelas, menyesuaikan tingkat kesulitan permainan, serta meningkatkan peran guru sebagai fasilitator selama kegiatan berlangsung. Hasilnya, rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 82,50 dengan ketuntasan klasikal mencapai 90%. Pada tahap ini, hampir seluruh siswa telah mencapai KKM dan menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam belajar. Mereka lebih aktif berdiskusi, bekerja sama dengan kelompok, dan berani mengemukakan pendapat saat menjawab soal SPLDV. Kegiatan bermain terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan kondusif, sehingga siswa tidak lagi merasa bosan atau mengantuk selama pembelajaran.

Secara keseluruhan, data tersebut menunjukkan bahwa penerapan media bermain berbasis learning efektif dalam meningkatkan semangat, partisipasi, dan hasil belajar siswa. Peningkatan nilai rata-rata dan ketuntasan dari pra-siklus hingga siklus II membuktikan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif dapat membantu mereka memahami konsep matematika dengan lebih mudah dan bermakna. Dengan demikian, strategi pembelajaran ini dapat dijadikan alternatif inovatif bagi guru dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di kelas.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai jawaban atas rumusan masalah yang diajukan. *Pertama*, penerapan media bermain berbasis learning terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV). Peningkatan tersebut terlihat dari perbandingan nilai hasil belajar antara pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Jika pada kondisi awal sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), setelah diterapkan media bermain berbasis learning, jumlah siswa yang mencapai atau melampaui KKM meningkat secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain yang dirancang secara edukatif mampu membantu siswa memahami konsep SPLDV dengan lebih mudah, menyenangkan, dan bermakna. *Kedua*, kebiasaan siswa yang sebelumnya sering mengantuk atau tidak fokus selama pembelajaran dapat dikurangi melalui aktivitas bermain dalam proses belajar. Media bermain berbasis learning menciptakan suasana kelas yang dinamis, interaktif, dan penuh semangat. Unsur kompetisi, tantangan, serta keterlibatan langsung siswa dalam aktivitas permainan mendorong mereka untuk lebih aktif, fokus, dan terlibat sepanjang proses pembelajaran. *Ketiga*, penerapan media bermain berbasis learning juga memberikan dampak positif terhadap motivasi dan antusiasme belajar siswa. Siswa menunjukkan partisipasi aktif, baik saat bekerja sama dalam kelompok maupun saat memecahkan tantangan permainan yang berkaitan dengan konsep SPLDV. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga mengembangkan aspek afektif dan sosial seperti kerja sama, komunikasi, dan tanggung jawab kelompok.

Akhirnya, respon siswa terhadap penerapan media bermain berbasis learning sangat positif. Mereka menilai pembelajaran matematika menjadi lebih menarik, tidak monoton, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Pembelajaran yang menggabungkan unsur bermain dengan kegiatan belajar terbukti mampu menumbuhkan minat, semangat, dan keaktifan siswa dalam memahami materi SPLDV. Dengan demikian, media bermain berbasis learning dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran inovatif bagi guru matematika untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran, membangun suasana kelas yang aktif dan kondusif, serta mengurangi kejenuhan belajar siswa di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Dafrinawati, D. (2023). *Meningkatkan kemampuan berhitung perkalian melalui pembelajaran bermain domino*. Dimensi: Jurnal Matematika dan Pendidikan, 12(2), 145–156. <https://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/article/download/8214/2916>
- Fitriani, S., & Hidayat, R. (2021). *Pengaruh kebosanan belajar terhadap motivasi belajar matematika siswa SMP*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika, 5(1), 45–53.
- Hidayat, R., & Lestari, I. (2021). *Aktivitas bermain dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan motivasi intrinsik siswa*. Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika, 8(2), 120–131.
- Jurnal TPJ. (2024). *Penggunaan metode permainan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika pada topik bangun datar*. Teknodik Pendidikan dan Jurnal, 14(1), 77–86. <https://ojs.unm.ac.id/TPJ/article/view/26795>
- Kurniawan, A., & Lestari, D. (2021). *Inovasi media pembelajaran untuk membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa*. Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran, 11(2), 134–142.
- Lestari, I., & Hidayat, R. (2022). *Strategi pembelajaran inovatif berbasis teknologi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa*. Jurnal Pendidikan Inovatif, 9(3), 250–260.
- Panjaitan, N. A., & Suriadi, A. (2023). *Meningkatkan minat belajar matematika dengan metode belajar sambil bermain*. Literasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Inovasi, 3(1), 126–130. <https://jurnal.politap.ac.id/index.php/literasi/article/view/1339>
- Pratiwi, D., & Nurhadi, S. (2021). *Pengaruh metode pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa*. Jurnal Evaluasi Pendidikan Matematika, 10(2), 87–96.
- Putri, D., & Yuliani, S. (2023). *Penggunaan media bermain untuk meningkatkan antusiasme belajar siswa pada pembelajaran matematika*. Jurnal Pendidikan dan Riset Inovatif, 7(1), 98–108.
- Rahmawati, T., & Sari, D. (2022). *Penerapan play-based learning dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 12(2), 155–164.
- Saputra, E. (2022). *Strategi pembelajaran inovatif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa SMP*. Jurnal Cakrawala Pendidikan, 41(3), 543–552.
- Sari, D. P., & Wibowo, T. (2022). *Analisis kesulitan siswa dalam memahami materi SPLDV pada tingkat SMP/MTs*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika, 6(1), 44–53.
- Setiawan, Y. (2020). *Pendekatan bermain dalam pembelajaran matematika sekolah dasar*. Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 10(3), 249–259. <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/3070>
- Wahjusaputri, S., Ernawati, & Wahyuni, Y. (2024). *Penerapan pendekatan play-based learning dalam meningkatkan minat belajar siswa PAUD dan TK*. Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(1), 45–55. <https://www.researchgate.net/publication/382962506>
- Yusuf, A., & Widyastuti, N. (2023). *Penerapan media interaktif berbasis bermain dalam meningkatkan keterlibatan siswa pada pembelajaran matematika*. Jurnal Pendidikan Matematika Kreatif, 14(2), 201–212.
- Larson, G. W., Ellis, D. C., & Rivers, P. C. (1984). *Essentials of chemical dependency counseling*. New York: Columbia University Press.