

**MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN
MEDIA PEMBELAJARAN *DICE AND CARD GAME* PADA SISWA KELAS V MI
NURUL IMAN PEMATANG GAJAH**

Putri Ayu Ariyani¹, Husin², Arif Wiratama³

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

Putriariyani0109@gmail.com; husinjmb@uinjambi.ac.id;

arifwiratama@uinjambi.ac.id

ABSTRACT

This study aims to improve students' learning interest through the use of Dice and Card Game learning media. In class V of MI Nurul Iman Pematang Gajah, students' learning interest in Mathematics was still relatively low, with a total of 17 students. This research was Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and Mc Taggart model, which consisted of two cycles. The results of this study showed an improvement in students' learning interest through the use of Dice and Card Game learning media. The average percentage of students' learning interest increased from 48.89% in the pre-cycle, to 79.7% in cycle I, and 88.3% in cycle II, which was categorized as very high learning interest. The percentage of students' achievement also increased from 11% in the pre-cycle, to 64.70% in cycle I, and 100% in cycle II, which was categorized as very high. In addition, teacher and student activities also improved, with 73.6% in cycle I and 88.2% in cycle II. The implications of this study indicate that the Dice and Card Game learning media can be used as an innovative alternative instructional medium to create an active, interactive, and enjoyable learning environment, thereby improving students' interest in Mathematics learning.

Keywords: Learning interest, learning media, Dice and Card Game, Mathematics.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran *Dice and Card Game*. Pada kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Pematang Gajah minat belajar siswa masih tergolong rendah pada mata pelajaran Matematika yang berjumlah 17 siswa. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari 2 siklus. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Dice and Card Game* dengan persentase nilai rata-rata minat belajar siswa pada pra siklus 48,89%, siklus I 79,7%, dan siklus II 88,3% dengan kategori minat belajar siswa sangat tinggi, dan persentase keberhasilan siswa pada pra siklus 11%, siklus I 64,70%, dan siklus II 100% dengan kategori minat belajar siswa sangat tinggi. Serta terjadinya peningkatan aktivitas guru dan siswa pada siklus I 73,6% dan siklus II 88,2%. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Dice and Card Game dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif,

dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika.

Kata Kunci: Minat belajar, media pembelajaran, Dice and Card Game, Matematika.

A. Pendahuluan

Minat belajar merupakan salah satu aspek psikologis yang sangat memengaruhi keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. (Achru, 2019) mendefinisikan minat belajar sebagai dorongan dari dalam diri seseorang untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru. Minat ini sangat menentukan sejauh mana siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Penelitian (Saraswati et al., 2025) menunjukkan bahwa minat dan motivasi belajar memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pencapaian hasil akademik siswa. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk menciptakan strategi pembelajaran yang mampu menumbuhkan minat belajar peserta didik, salah satunya melalui media yang menyenangkan seperti permainan edukatif.

Minat belajar siswa merupakan permasalahan yang sering ditemukan dalam dunia pendidikan di Indonesia pada abad ke-21 saat ini.

Pembelajaran pada kurikulum MBKM berbeda dengan kurikulum 2013 siswa dituntut untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 dapat dilihat bahwa isi dari tujuan sistem pendidikan nasional tersebut mengarah kepada kecerdasan siswa dan keaktifan dalam mengembangkan potensi diri. Kecerdasan dan keaktifan siswa dalam mengembangkan potensi diri juga berpengaruh kepada kurangnya minat belajar siswa di era globalisasi saat ini. Seperti yang telah di jelaskan oleh hadist riwayat HR. Ibnu Majah No. 224 berikut ini:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

“Menuntut ilmu itu wajib bagi setiap muslim.” (HR. Ibnu Majah No. 224)

Pesatnya perkembangan zaman dan era globalisasi membuat manusia harus mampu bersaing dengan manusia lain. Dalam menghadapi persaingan dan dapat bertahan harus memiliki kualitas Sumber Daya

Manusia (SDM) yang unggul. Kualitas sumber daya manusia tidak lepas dari dunia pendidikan. Pendidikan merupakan sarana yang tepat untuk meningkatkan kualitas SDM, yaitu manusia yang bertanggung jawab, cerdas, aktif, terampil dan produktif. Salah satu upaya pendidikan untuk meningkatkan kualitas SDM dengan meningkatkan mutu pendidikan. Perbaikan mutu pendidikan dilakukan dengan kajian-kajian dan pengembangan kurikulum secara bertahap dan konsisten (Widiatmika, 2020).

Pembinaan dan pengembangan pendidikan dimulai dari bangku sekolah, di mana siswa dibina dan diarahkan untuk mengembangkan kemampuan, keahlian dan keterampilan yang dimilikinya untuk menguasai suatu konsep mata pelajaran yang ditekuninya di sekolah atau lebih khususnya pelajaran matematika. Matematika adalah ilmu yang berhubungan dengan konsep abstrak yang disusun secara hierarki dan penalaran deduktif yang membutuhkan pemahaman secara bertahap. Matematika berfungsi mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, menurunkan

dan menggunakan rumus matematika sederhana yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari (Widiatmika, 2020). Konsep-konsep matematika sudah banyak disebutkan dalam firman Allah, salah satunya dalam qur'an surah Al – An'am ayat 160, sebagai berikut:

مَنْ جَاءَ بِالْحَسَنَةِ فَلَهُ عَشْرُ أَمْثَالِهَا وَمَنْ جَاءَ
بِالسَّيِّئَةِ فَلَا يُجْزَى إِلَّا مِثْلُهَا وَهُمْ لَا يُظْلَمُونَ

Artinya: Barangsiapa membawa amal yang baik, maka baginya (pahala) sepuluh kali lipat amalnya; dan barangsiapa yang membawa perbuatan jahat maka dia tidak diberi pembalasan melainkan seimbang dengan kejahatannya, sedang mereka sedikitpun tidak dianiaya (dirugikan).

Ayat di atas menjelaskan bagaimana cara Allah SWT membalas perbuatan baik yang kita lakukan yaitu dengan memberikan 10 kali lipat amal kebaikan. Ditinjau dari segi matematika, ayat ini terkandung konsep kelipatan suatu bilangan dan operasi perkalian bilangan (Damayanti et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 25 September 2025 di kelas VA pada mata pelajaran Matematika, ditemukan bahwa minat belajar siswa

masih tergolong rendah selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut terlihat dari perilaku siswa yang cenderung kurang mendengarkan guru, siswa kurang tertarik dalam proses pembelajaran, kurangnya partisipasi aktif, mengobrol, mengantuk, melamun, ribut, keluar masuk kelas pada saat proses pembelajaran dan tidak mengerjakan tugas. Dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Uji Tes Minat Belajar

NO	Nama Siswa	Indikator Minat				Skor	Nilai Hasil
		1	2	3	4		
1	AH	2	1	2	1	6	37,5
2	AR	3	3	2	2	10	62,5
3	AZ	2	1	2	2	7	43,75
4	AZ	1	2	2	2	7	43,75
5	AAP	2	3	2	2	9	56,25
6	AK	4	3	3	4	14	87,5
7	AYF	2	1	1	1	5	31,25
8	BA	1	2	1	1	5	31,25
9	IRH	2	1	2	2	7	43,75
10	KAS	2	3	1	2	8	50
11	MDPS	1	2	2	2	7	43,75
12	MRR	1	1	2	2	6	37,5
13	MF	2	1	2	2	7	43,75
14	RM	2	1	2	1	6	37,5
15	RA	3	2	1	2	8	50
16	RP	4	3	4	3	14	87,54
17	S	2	1	2	2	7	43,75
Jumlah						133	831,25
Nilai Rata-Rata							48,89 %
Kategori							Rendah

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan pada tanggal 15 Desember 2025 menemukan bahwa, jumlah siswa yang mencapai KKTP minat belajar sebanyak 2 siswa atau sekitar (11,77 %), dan yang belum mencapai KKTP sebanyak 15 siswa atau sekitar (88,23 %), nilai rata-rata hanya mencapai 48,89 % dengan kategori “minat belajar rendah”. Berdampak pada hasil belajar siswa, yang ditunjukkan melalui hasil ulangan harian pada materi “Pecahan”. Dari total 17 siswa kelas VA, sebanyak 12 siswa atau sekitar (70%) memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 5 siswa atau sekitar (30%) telah mencapai KKTP. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran disebabkan oleh kurangnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran Matematika.

Namun demikian, rendahnya minat belajar siswa dapat diminimalisir melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan bermakna, salah satunya dengan memanfaatkan media *Dice and Card Game*. Menurut

(Rahmawati, 2023) media pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Sementara itu, (Hidayat, 2022) menjelaskan bahwa penggunaan permainan edukatif seperti dadu dan kartu dapat melatih konsentrasi, kerja sama, serta pemahaman konsep secara tidak langsung melalui aktivitas bermain yang terstruktur. Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Dice and Card Game* efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa sekaligus mendorong keaktifan dan partisipasi siswa kelas VA Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Pematang Gajah dalam proses pembelajaran.

Penelitian-penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa secara umum, serta belum secara khusus mengkaji peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika melalui penggunaan media *Dice and Card Game* di tingkat Madrasah Ibtidaiyah, khususnya pada materi pecahan.

Dengan demikian, masih terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*) terkait efektivitas media *Dice and Card Game* dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran matematika. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan media pembelajaran *Dice and Card Game* sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Pematang Gajah. Penelitian ini tidak hanya menekankan aspek hasil belajar, tetapi juga berfokus pada peningkatan minat belajar siswa melalui aktivitas bermain sambil belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka peneliti merasa penting melakukan penelitian terhadap masalah minat belajar siswa, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran *Dice And Card Game* Pada Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Pematang Gajah”.

B. Metode Penelitian

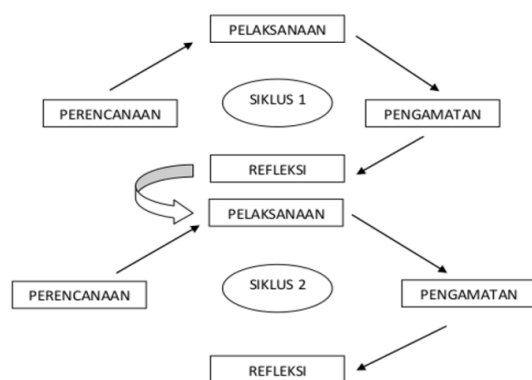
Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas dengan tujuan memperbaiki kualitas proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa melalui tindakan tertentu secara berulang dalam bentuk siklus. Menurut (Rifka Alkhilyatul, 2024), PTK merupakan penelitian yang memaparkan proses dan hasil tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan mutu pembelajaran di kelas. Penelitian ini menggunakan desain PTK model Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting) (Maulidiyah, 2025). Model ini dipilih karena memiliki langkah-langkah yang sistematis dan mudah diterapkan dalam proses pembelajaran untuk memperbaiki permasalahan minat belajar siswa secara bertahap dan berkelanjutan.

Penelitian dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Pematang Gajah dengan subjek

penelitian siswa kelas VA yang berjumlah 17 orang. Pemilihan subjek penelitian dilakukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu berdasarkan pertimbangan bahwa kelas tersebut memiliki permasalahan minat belajar yang rendah pada pembelajaran Matematika materi pecahan. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi aktivitas guru dan siswa, lembar observasi minat belajar siswa, pedoman wawancara, tes berupa angket minat belajar, serta dokumentasi berupa foto kegiatan, modul ajar, dan data pendukung lainnya. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara tidak terstruktur, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas dan minat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan wawancara dilakukan kepada guru dan siswa untuk memperoleh informasi secara lebih mendalam mengenai kondisi pembelajaran dan minat belajar siswa.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan teknik persentase untuk mengetahui

peningkatan minat belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran Dice and Card Game. Data hasil observasi aktivitas guru dan siswa dianalisis menggunakan rumus persentase untuk mengetahui tingkat keterlaksanaan pembelajaran, sedangkan data minat belajar siswa dianalisis berdasarkan jumlah siswa yang mencapai indikator ketuntasan minat belajar. Keabsahan data dilakukan melalui teknik triangulasi sumber dan validasi instrumen menggunakan critical friend, yaitu diskusi bersama dosen pembimbing, guru, atau rekan peneliti (Dr. E. Yochanan, 2024). Kriteria keberhasilan penelitian ditetapkan apabila minimal 85% siswa menunjukkan peningkatan minat belajar dengan kategori tinggi atau sangat tinggi setelah tindakan dilakukan.



Gambar 1. Model Kemmis dan Mc Taggart (Suharsimi, 2021)

C. Hasil Penelitian

1. Temuan Khusus

a. Keadaan Awal Minat Belajar Siswa Pra Siklus

Keadaan awal minat belajar siswa di kelas VA masih kurang. Sebelum melakukan tindakan, peneliti melakukan observasi kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran *Dice And Card Game* untuk mengetahui minat belajar siswa. Observasi pratindakan menggunakan lembar observasi penilaian minat belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi pratindakan ditemukan bahwa masih banyak siswa yang bersikap pasif dan jarang bertanya kepada guru. Sebagai contoh sebagian siswa yang cenderung kurang mendengarkan guru, siswa kurang tertarik dalam proses pembelajaran, kurangnya partisipatif aktif, mengobrol, mengantuk, melamun, ribut, keluar masuk kelas pada saat proses pembelajaran dan tidak mengerjakan tugas.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan pada tanggal 15 Desember 2025 menemukan bahwa, jumlah siswa yang mencapai KKTP minat belajar sebanyak 2 siswa atau sekitar (11,77 %), dan yang belum

mencapai KKTP sebanyak 15 siswa atau sekitar (88,23 %), nilai rata-rata hanya mencapai 48,89 % dengan kategori “minat belajar rendah”. Untuk lebih jelas bisa dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 2. Pra Siklus Minat Belajar Siswa

NO	Nama Siswa	Indikator Minat				Skor	Nilai Hasil
		1	2	3	4		
1	AH	2	1	2	1	6	37,5
2	AR	3	3	2	2	10	62,5
3	AZ	2	1	2	2	7	43,75
4	AZ	1	2	2	2	7	43,75
5	AAP	2	3	2	2	9	56,25
6	AK	4	3	3	4	14	87,5
7	AYF	2	1	1	1	5	31,25
8	BA	1	2	1	1	5	31,25
9	IRH	2	1	2	2	7	43,75
10	KAS	2	3	1	2	8	50
11	MDPS	1	2	2	2	7	43,75
12	MRR	1	1	2	2	6	37,5
13	MF	2	1	2	2	7	43,75
14	RM	2	1	2	1	6	37,5
15	RA	3	2	1	2	8	50
16	RP	4	3	4	3	14	87,54
17	S	2	1	2	2	7	43,75
Jumlah						133	831,25
Nilai Rata-Rata							48,89 %
Kategori							Rendah

Berdasarkan hasil yang diperoleh di atas, peneliti mulai melakukan penelitian tindakan kelas dengan melakukan penerapan media pembelajaran *Dice And Card Game* pada pembelajaran matematika untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VA Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Pematang Gajah.

b. Siklus I

Pelaksanaan siklus I dilakukan dalam dua kali pertemuan, yaitu pada tanggal 15 dan 16 April 2026. Pada tahap perencanaan, peneliti dan guru menyusun modul ajar, bahan ajar, lembar observasi, pedoman wawancara, serta LKPD dengan menggunakan media pembelajaran *Dice and Card Game* pada materi bilangan cacah sampai 1.000.000. Pada tahap pelaksanaan, guru menyampaikan materi membaca, menulis, dan menentukan nilai tempat bilangan cacah, kemudian siswa melakukan permainan edukatif menggunakan dadu dan kartu secara berkelompok. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara interaktif melalui diskusi, presentasi hasil kelompok, dan refleksi pembelajaran.

Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan kualitas pembelajaran.

Pada pertemuan pertama, aktivitas guru memperoleh skor 44 dari skor maksimal 57 dengan persentase sebesar 77,1% dan kategori tinggi. Pada pertemuan kedua, skor aktivitas guru mencapai 41 dengan persentase 71,9% dan masih berada pada kategori tinggi. Sementara itu, hasil observasi aktivitas siswa pada pertemuan pertama memperoleh skor 43 dengan persentase 75,4%, sedangkan pada pertemuan kedua memperoleh skor 40 dengan persentase 70,1%, keduanya termasuk kategori tinggi. Data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Dice and Card Game mampu meningkatkan keterlibatan guru dan siswa dalam proses pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil observasi minat belajar siswa pada siklus I, diperoleh nilai rata-rata sebesar 79,7% dengan kategori tinggi. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 11 siswa atau 64,7%, sedangkan 6 siswa atau 35,2% belum mencapai ketuntasan. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan kondisi pra siklus, namun belum mencapai indikator keberhasilan penelitian sebesar 85%. Oleh karena itu,

penelitian dilanjutkan pada siklus II dengan melakukan beberapa perbaikan, seperti meningkatkan motivasi belajar siswa, memperbaiki pengelolaan kelas, memberikan kesempatan lebih luas kepada siswa untuk aktif bertanya dan menyampaikan pendapat, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif

c. Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil minat belajar siswa dan lembar observasi guru dan siswa pada pelaksanaan siklus I, dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan bila dibandingkan dengan pra siklus. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan minat belajar siswa. Namun hasil tersebut belum mencapai kriteria ketuntasan indikator yang telah ditetapkan oleh peneliti, karena masih ada sebagian siswa yang masih belum mencapai kriteria, aktivitas siswa yang belum mencapai kriteria kesuksesan sesuai indikator yang telah diterapkan oleh peneliti. Hal ini disebabkan karena masih banyak adanya kendala yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu penelitian ini masih perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Berdasarkan penjelasan tersebut yang memperlihatkan masih terdapat kekurangan pada siklus I. Hal itu dikarenakan adanya hambatan yang dialami guru dan siswa dalam proses pembelajaran siklus I, yaitu :

- 1) Guru belum maksimal mengaitkan jawaban siswa dengan konsep bilangan cacah.
- 2) Penyampaian tujuan pembelajaran masih kurang dipahami siswa.
- 3) Keterlibatan siswa dalam menyimpulkan kurang aktif.
- 4) Motivasi belajar yang diberikan guru masih perlu ditingkatkan.
- 5) Masih ada siswa yang kurang aktif saat pembelajaran berlangsung.
- 6) Keberanian siswa untuk maju kedepan dan menyampaikan jawaban masih rendah.
- 7) Sebagian siswa belum fokus secara penuh ketika guru menjelaskan materi.
- 8) Interaksi dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran masih belum merata.

Adapun perbaikan untuk melanjutkan ke tahap siklus II yaitu :

- 1) Guru akan lebih aktif mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.
- 2) Guru memberikan motivasi dan penguatan kepada siswa supaya lebih percaya diri dalam bertanya maupun menjawab.
- 3) Guru lebih melibatkan seluruh siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga tidak hanya beberapa siswa saja yang aktif.
- 4) Guru mengondisikan kels agar susana belajar lebih tertib, aktif dan menyenangkan.
- 5) Guru memberikan perhatian khusus kepada siswa yang masih kurang fokus dan kurang aktif selama pembelajaran berlangsung.
- 6) Guru akan memberikan kesempatan lebih banyak kepada siswa untuk bertanya dan menjawab.
- 7) Guru akan memberikan motivasi belajar yang lebih menarik dan interaktif.

d. Siklus II

Pelaksanaan siklus II merupakan tahap perbaikan dari siklus I yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti dan guru menyusun modul ajar materi mengurutkan dan membandingkan bilangan sampai 1.000.000 dengan menggunakan media pembelajaran Dice and Card Game. Siklus II dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, yaitu pada tanggal 22 dan 23 April 2026. Pada tahap pelaksanaan, guru menerapkan pembelajaran yang lebih interaktif melalui permainan dadu dan kartu secara berkelompok, sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran matematika.

Hasil observasi aktivitas guru pada siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat baik. Pada pertemuan pertama, aktivitas guru memperoleh skor 40 dari skor maksimal 45 dengan persentase 88,8% dan kategori sangat tinggi. Pada pertemuan kedua, skor aktivitas guru meningkat menjadi 51 dari skor maksimal 57 dengan persentase 92,9% dan kategori sangat tinggi. Sementara itu, aktivitas siswa juga mengalami peningkatan. Pada

pertemuan pertama, aktivitas siswa memperoleh skor 39 dari skor maksimal 45 dengan persentase 86,6%, sedangkan pada pertemuan kedua memperoleh skor 50 dari skor maksimal 57 dengan persentase 87,7%, keduanya berada pada kategori sangat tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Dice and Card Game mampu meningkatkan keterlibatan guru dan siswa dalam proses pembelajaran matematika.

Hasil observasi minat belajar siswa pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan siklus sebelumnya. Nilai rata-rata minat belajar siswa mencapai 88,3% dengan kategori sangat tinggi dan telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian sebesar 85%. Seluruh siswa atau 100% telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan tidak ada lagi siswa yang berada pada kategori belum tuntas. Data tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Dice and Card Game efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan membuat siswa lebih aktif serta

antusias dalam mengikuti pembelajaran matematika.

e. Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II, minat belajar siswa telah mengalami peningkatan. Dapat disimpulkan bahwa pada siklus II mengalami keberhasilan yaitu : suasana pada saat proses pembelajaran lebih menyenangkan, pembelajaran yang lebih bermakna sehingga minat belajar siswa meningkat, siswa menjadi lebih leluasa dalam mengungkapkan pendapatnya dan mengajukan pertanyaan saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi diperoleh minat belajar siswa mengalami peningkatan, siklus I dengan persentase nilai rata – rata 79,77 % dan siklus II dengan persentase nilai rata - rata 88,3 %. Diperoleh peningkatan 9,03 % dari siklus I ke siklus II. Dengan begitu minat belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran Dice And Card Game sudah mengalami peningkatan dengan kategori “ Minat belajar siswa sangat tinggi “. Berikut informasi lebih detail mengenai peningkatan minat belajar

siswa pada pra siklus, siklus I dan siklus II yaitu :

Tabel 3. Perbandingan Nilai Minat Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I Dan Siklus II

Kriteria	Kondisi		
	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai Terendah	31,25	56,25	81,5
Nilai Tertinggi	87,5	93,7	100
Nilai Rata – Rata	48,89 %	79,7 %	88,3 %
Siswa Tuntas	2	11	17
Siswa Tidak Tuntas	15	6	0
Presentase Tuntas	11 %	64,7 %	100 %
Presentase Tidak Tuntas	89 %	35,3 %	0

Berdasarkan dari uraian tabel ditunjukkan perbandingan pr siklus, siklus I dn siklus II, dapat disimpulkan nilai minat belajar siswa telah mengalami peningkatan.

2. Analisis Data

Tahap analisis data dilakukan setelah semua dta terkumpul, data tesebut berupa minat belajar siswa, hasil observasi aktivitas belajar siswa, dan hasil observasi aktivitas guru. Hasil data yang diperoleh dari

pengumpulan data dengan teknik observasi adalah sebagai berikut :

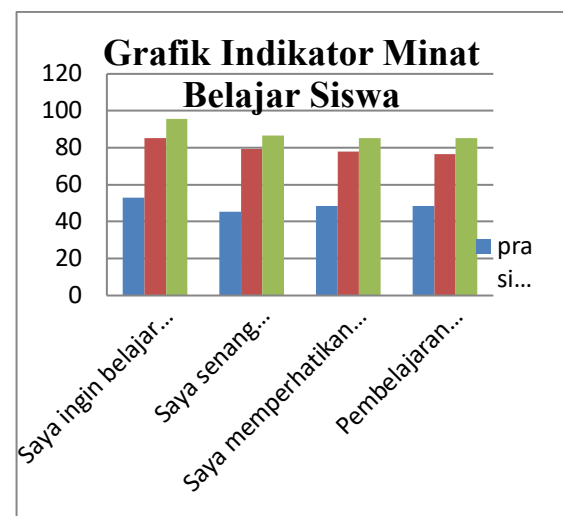
- a. Berdasarkan proses pengamatan minat belajar siswa, diperoleh data pada prasiklus yaitu dengan persentase nilai tuntas 11 % dengan kategori “ Minat belajar siswa rendah “ dengan nilai rata – rata 48,89 % yang termasuk dalam kategori “ Minat belajar rendah “, akhir siklus I dengan nilai tuntas 64,7 % dengan kategori “ Minat belajar sedang “ dengan nilai rata – rata 79,7 % dengan kategori “ Minat belajar tinggi “ pada akhir siklus II diperoleh nilai tuntas 100 % dengan kategori “ Minat belajar sangat tinggi “ dengan nilai rata – rata 88,3 % yang termasuk kategori “ Minat belajar sangat tinggi “ atau meningkat.
- b. Aktivitas mengajar guru dan belajar siswa siklus I yaitu 73,6 % dengan kategori “ Tinggi “ dan aktivitas guru mengajar dan belajar siswa pada siklus II yaitu 88,2 % dengan kategori “ Sangat tinggi “. Hal ini menunjukkan telah terjadinya peningkatan pada aktivitas pembelajaran di dalam kelas.

3. Interpretasi Hasil Analisi Data

Tabel 4. Nilai Perbandingan Tiap Indikator Minat Belajar Siswa

Indikator	Skor		
	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Saya ingin belajar matematika lebih giat lagi	52,9	85,2	95,5
Saya senang mengikuti pelajaran matematika	45,5	79,4	86,7
Saya memperhatikan penjelasan guru saat pelajaran matematika	48,5	77,9	85,2
Pembelajaran matematika yang dilakukan membuat saya tertarik	48,5	76,4	85,2

Berdasarkan tabel 4.16 di atas dapat diketahui bahwa minat belajar siswa meningkat pada tiap indikator. Agar lebih jelas berikut disajikan diagram minat belajar siswa pada pra siklus, siklus I dan siklus II.



4. Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini untuk meningkatkan minat belajar siswa menggunakan media pembelajaran *Dice And Card Game* pada pembelajaran matematika BAB 4 Topik A dan Topik B kelas VA. Setelah menerapkan media pembelajaran *Dice And Card Game* dapat meningkatkan minat belajar siswa, dengan siswa berfikir kritis dan berperan aktif di kelas diharapkan motivasi belajar siswa meningkat dan berdampak pada minat belajar siswa yang baik pula (Hening et al., 2021).

Media pembelajaran *Dice And Card Game* merupakan salah satu inovasi dalam dunia pendidikan yang menggabungkan unsur permainan dengan proses pembelajaran yang memberikan suasana kelas yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa tidak terbebani dengan materi yang dipelajari (Gumilar, 2024). Menurut (Yudiyanto et al., 2023) media yang tepat akan membuat pembelajaran lebih menarik, efektif, dan efisien.

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan di kelas V A Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Pematang Gajah minat belajar pra siklus, siklus I, dan siklus II baik

secara keseluruhan maupun pada setiap indikator mengalami peningkatan dapat dilihat dari pra siklus minat belajar siswa diperoleh nilai rata – rata 48,89 % dengan presentase keberhasilan siswa yaitu 11 % dan pada siklus I diperoleh nilai rata – rata 79,7 % dengan presentase keberhasilan siswa 64,7 % sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan diperoleh nilai rata – rata 88,3 % dengan presentase keberhasilan siswa sebesar 100 %.

Berdasarkan pembahasan di atas, maka penelitian ini dinyatakan berhasil karena telah mencapai standar keberhasilan penelitian dan telah mengalami peningkatan pada tiap indikator minat belajar siswa diantaranya :

1. Saya ingin belajar matematika lebih giat lagi.
2. Saya senang mengikuti pelajaran matematika.
3. Saya memperhatikan penjelasan guru saat pelajaran matematika
4. Pembelajaran matematika yang dilakukan membuat saya tertarik.

Pemilihan media pembelajaran *Dice And Card Game* ini sangat

cocok karena menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton. Media ini berbasis permainan, sehingga mampu menarik perhatian siswa serta menumbuhkan rasa ingin tahu (Sultonurohmah, 2024). Menurut (Wulandari et al., 2023) *media Dice And Card Game* memenuhi kriteria tersebut karena mudah digunakan, relevan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar, dan dapat diaplikasikan pada berbagai materi pelajar, khususny matematika. Sejalan dengan pendapat (Winatha & Setiawan, 2020) media pembelajaran yang berbentuk permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan pada siswa kelas VA MI Nurul Iman Pematang Gajah, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Dice and Card Game terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Peningkatan tersebut terlihat dari perubahan sikap dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, fokus,

serta menunjukkan rasa senang dalam mengikuti pembelajaran matematika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata minat belajar siswa mengalami peningkatan dari pra siklus sebesar 48,89% menjadi 79,7% pada siklus I dan meningkat kembali menjadi 88,3% pada siklus II. Selain itu, persentase ketuntasan minat belajar siswa juga meningkat dari 11% pada pra siklus menjadi 64,7% pada siklus I dan mencapai 100% pada siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa media Dice and Card Game efektif digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Achru, A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 205.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>
- Damayanti, N. I., Sarvia, S., & Rustanuarsi, R. (2022). Identifikasi Ayat-Ayat Al-Qur'an Yang Memuat Konsep Aritmetika. *Al-'Adad : Jurnal Tadris Matematika*, 1(2), 26–33.

- <https://doi.org/https://doi.org/10.24260/add.v1i2.1134>
- Gumilar, R. T. P. (2024). *Pengembangan Media Kartu Peluang Untuk Menunjang Pembelajaran Matematika kepada siswa*. 2(1), 1–15.
- Hidayat, S. (2022). Pemanfaatan permainan edukatif dadu dan kartu dalam meningkatkan keaktifan dan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 6(1), 45–54.
- Ma'rifat, R. A., Suraharta, I. M., & J, I. I. (2024). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. 2(4), 306–312.
- Maulidiyah, S. R. (2025). *Penerapan Metode Peer Teaching untuk Meningkatkan Hasil*. 5(02), 322–329.
- Rahmawati. (2023). Pengaruh media pelajaran berbasis permainan terhadap minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(2), 115–124.
- Saraswati, T. D., Sri, T., & Wulandari, H. (2025). Peningkatan Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa kelas IV UPT SDN Kutorejo 3 Menggunakan Media Permainan Kartu Domino. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 6(1), 37–42. <https://doi.org/https://doi.org/10.30596/jppp.v6i1.24071>
- Suharsimi. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*.
- Sultonurohmah, N. (2024). Peran Media Pembelajaran dan Permainan dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *BASICA Journal of Arts and Science in Primary Education*, 3(2), 107–116. <https://doi.org/https://doi.org/10.37680/basic.v3i2.4632>
- Widiatmika, K. P. (2020). Minat belajar matematika pada siswa sekolah dasar. *Etika Jurnalisme Pada Koran Kuning: Sebuah Studi Mengenai Koran Lampu Hijau*, 16(2), 39–55.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yudiyanto, M., Soidin, D., Suhara, & Djenal Martini, S. (2023). *Bulat Sebagai Media Pembelajaran Pada Pembelajaran*. 2, 8–16. <https://doi.org/https://murabbi.staisabili.ac.id/index.php/JM/article/view/3>