

PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN PERMAINAN *ALIH-ALIHAN TAMPUL* DAPAT MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA

I Made Putrayasa¹, Ni Nyoman Karmini², I Nyoman Raka³

^{1, 2, 3} Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan, Singaraja, Indonesia

putrayasa118@gmail.com¹, ninyomankarmini@gmail.com², rakanyoman99@gmail.com³

ABSTRAK

Minat belajar merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang kurang inovatif dapat berdampak negatif terhadap minat belajar siswa. Ketika metode pembelajaran cenderung monoton, pasif, atau kurang beragam, hal ini sering membuat siswa kehilangan minat untuk mengikuti proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran inovatif (MPI) yaitu dengan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan permainan tradisional *alih-alihan tampul*. Data minat belajar diperoleh dengan menggunakan kuisioner minat belajar. Data minat belajar yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa dalam kualifikasi tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model *PBL* berbantuan permainan *alih-alihan tampul* berhasil mendorong minat belajar siswa kelas III SD Negeri 2 Pakisan.

Kata kunci: Model *PBL* berbantuan alih-alihan tampul, minat belajar.

PROBLEM BASED LEARNING ASSISTED BY BLUNT DIVERSION GAMES CAN IMPROVE STUDENTS' INTEREST IN LEARNING

ABSTRACT

Learning interest is one of the determining factors for students' success in participating in learning activities. Learning that is less innovative can have a negative impact on students' learning interest. When learning methods tend to be monotonous, passive, or less diverse, this often makes students lose interest in participating in the learning process. The purpose of this study was to determine students' learning interest through the application of an innovative learning model (MPI), namely the problem-based learning (PBL) model assisted by the traditional game of Alih-alihan Tampul. Learning interest data were obtained using a learning interest questionnaire. The learning interest data obtained were analyzed descriptively qualitatively. The results showed that students' learning interest was in high qualifications. So it can be concluded that the application of the PBL model assisted by the game of Alih-alihan tampul succeeded in encouraging the learning interest of grade III students of SD Negeri 2 Pakisan.

Keywords: PBL assisted by Alih-alihan tampul, learning interest.

PENDAHULUAN

Hakikat pendidikan adalah proses pembelajaran sebagai upaya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik dengan interaksi yang menghasilkan pengalaman belajar. Pendidikan telah menjadi kebutuhan pokok bagi setiap orang. Bahkan pemerintah telah mewajibkan warga negaranya untuk memperoleh hak pendidikan selama 12 tahun dan disarankan lebih dari itu. Di era modern ini, sistem pendidikan terus berkembang untuk menjawab kebutuhan dan tantangan zaman. Salah satu inovasi terbaru dalam dunia pendidikan Indonesia adalah Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka hadir dengan membawa visi untuk mewujudkan pendidikan yang holistik dan bermakna bagi seluruh murid di Indonesia.

Berbeda dengan kurikulum sebelumnya yang lebih berfokus pada penguasaan materi pelajaran, Kurikulum Merdeka menekankan pada pengembangan karakter, kompetensi, dan kesiapan murid untuk masa depan. Kurikulum Merdeka tidak hanya berfokus pada penguasaan mata pelajaran, tetapi juga mengembangkan berbagai kompetensi yang dibutuhkan murid untuk berkembang secara menyeluruh, seperti literasi, numerasi, sains, teknologi, rekayasa, seni, dan budaya.

Model *Problem-Based Learning* (PBL) atau Pembelajaran Berbasis Masalah adalah salah satu pendekatan yang dianjurkan dalam Kurikulum Merdeka. Model ini menekankan pada pemecahan masalah nyata dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta keterampilan analitis siswa. Dalam PBL, siswa belajar dengan cara mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah yang relevan, di mana guru berperan sebagai fasilitator

untuk membimbing dan memotivasi siswa dalam proses belajar mandiri. Model PBL dalam Kurikulum Merdeka memberikan ruang bagi siswa untuk belajar lebih aktif dan kontekstual, menumbuhkan rasa percaya diri, tanggung jawab, dan kesiapan menghadapi tantangan nyata di masa depan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siswa kelas III di SD Negeri 2 Pakisan bahwa ditemukan masih rendahnya minat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang monoton dapat berdampak negatif pada minat belajar siswa, karena metode pengajaran yang terlalu berulang atau kurang bervariasi sering kali membuat siswa merasa bosan dan tidak tertarik. Ketika pembelajaran terasa membosankan dan tidak menarik, siswa cenderung kehilangan minat belajar. Pembelajaran yang terlalu sering menggunakan metode yang sama tanpa aktivitas tambahan, membuat siswa merasa jenuh mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa tidak merasa terstimulasi atau tertantang sehingga minat mereka untuk mempelajari hal baru bisa berkurang secara signifikan. Sehingga sangat diperlukan suatu inovasi dalam kegiatan pembelajaran untuk mengatasi minat belajar siswa tersebut.

Inovasi dalam model pembelajaran sangat penting untuk menyesuaikan metode pengajaran dengan kebutuhan siswa. Metode pembelajaran yang inovatif memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bervariasi. Dengan adanya variasi ini, siswa tidak cepat bosan, dan minat mereka terhadap materi yang dipelajari dapat meningkat. Inovasi juga membantu menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif. Inovasi pembelajaran juga mengubah peran guru dari sumber utama informasi menjadi fasilitator

yang mendukung eksplorasi siswa. Guru memandu, membimbing, dan memberikan umpan balik, sementara siswa lebih aktif mengambil peran utama dalam belajar.

Permasalahan masih rendahnya minat belajar siswa kelas III SD Negeri 2 Pakisan dapat diatasi dengan alternatif solusi yaitu menerapkan model pembelajaran inovatif (MPI). Model pembelajaran inovatif yang diterapkan adalah model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan permainan tradisional *alih-alihan tampul*. Model pembelajaran ini merupakan pendekatan pembelajaran yang menggabungkan model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) dengan permainan tradisional sebagai alat bantu. Dalam model ini, siswa diajak untuk memecahkan masalah melalui permainan tradisional *alih-alihan tampul* yang relevan dan sesuai dengan materi pelajaran. Permainan tradisional digunakan untuk memfasilitasi pemahaman konsep, melibatkan siswa secara aktif, dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna. Permainan tradisional memberikan variasi dalam metode belajar, sehingga siswa lebih tertarik dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan dengan berbantuan permainan tradisional *alih-alih tampul* memiliki banyak manfaat bagi perkembangan anak, baik dari segi kognitif, sosial, emosional, maupun fisik. Selain itu dengan pembelajaran yang berbantuan permainan *alih-alihan tampul* akan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Dengan menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran juga mengajarkan nilai budaya dan sejarah lokal yang ada. Siswa akan mampu mengenali kekayaan budaya daerah mereka dan diharapkan bisa melestarikan tradisi yang ada warisan budaya yang ada.

METODE PENELITIAN

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 2 Pakisan pada semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025. Jumlah peserta didik kelas III SD Negeri 2 Pakisan yaitu 25 orang dengan rincian sejumlah 13 orang siswa laki-laki dan 12 orang siswa perempuan. Objek dalam penelitian ini adalah minat belajar siswa dengan materi mengamati denah dan mengikuti petunjuk yang ada pada denah.

Prosedur penelitian melalui penerapan model pembelajaran PBL berbantuan permainan *alih-alihan tampul* yaitu mengikuti sintaks pembelajaran PBL yaitu 1) identifikasi masalah atau tantangan, 2) pengalaman permainan sebagai konteks pelajar, 3) diskusi dan analisis, 4) pengumpulan informasi, 5) perumusan dan pengembangan solusi, 6) presentasi dan refleksi.

Untuk mengumpulkan data mengenai minat belajar digunakan metode non-tes dengan instrumen pengumpulan data berupa kuesioner minat belajar. Kuesioner ini berisi pernyataan-pernyataan yang terdiri dari 10 butir pernyataan dan dalam proses pengisiannya, siswa hanya menjawab dengan mengisi tanda checklist () pada jawaban yang tersedia dan dianggap sesuai dengan pilihan siswa. Kuesioner yang digunakan adalah kuesioner skala lima yang berisikan lima alternatif pilihan jawaban siswa yaitu sangat sering (SS), sering (S), cukup sering (CS), jarang (J), dan tidak pernah (TP).

Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan kualifikasi mengacu kepada interpretasi skala Likert level 5 (Nyutu, 2021). Konversi skor minat belajar peserta didik seperti Tabel 1.

Tabel 1. Interpretasi Kualitatif Pada Pengukuran Skala Likert Level 5

Deskripsi Skala Linkert	Skala Linkert	Interval Skala Linkert	Kualifikasi Minat
Sangat Sering (SS)	5	4,21 – 5,00	Sangat Tinggi
Sering (S)	4	3,41 – 4,20	Tinggi
Cukup Sering (CS)	3	2,61 – 3,40	Sedang
Jarang (J)	2	1,81 – 2,60	Rendah
Tidak Pernah (TP)	1	1,00 – 1,80	Sangat Rendah

17(P)	3,00	Sedang
18(P)	2,00	Rendah
19(P)	2,00	Rendah
20(P)	3,00	Sedang
21(P)	4,00	Tinggi
22(P)	2,00	Rendah
23(P)	2,00	Rendah
24(P)	1,00	Sangat Rendah
25(P)	4,00	Tinggi
Total	65,00	
Rerata	2,60	Rendah

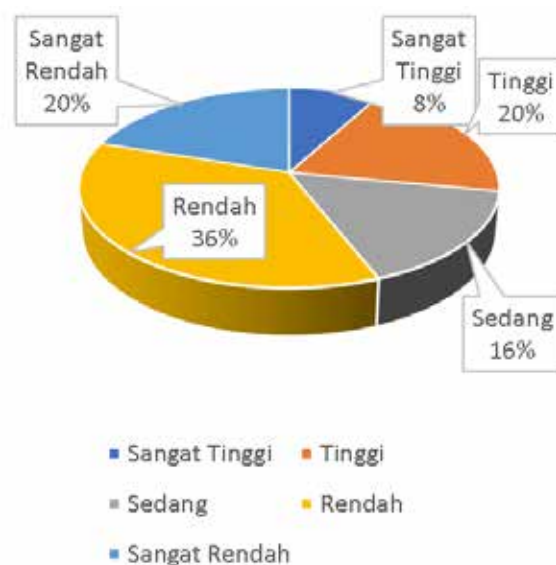
HASIL

Berdasarkan hasil pengumpulan data minat belajar dari 25 orang peserta didik kelas III SD Negeri 2 Pakisan sebelum penerapan model pembelajaran PBL berbantuan permainan *alih-alihan tampul* diperoleh data minat belajar seperti tabel 2 berikut:

Tabel 2. Minat Belajar Peserta Didik Sebelum Penerapan PBL Berbantuan Permainan Alih-alihan Tampul

Nomor Peserta Didik	Skor Minat	Kualifikasi
1(L)	1,00	Sangat Rendah
2(L)	1,00	Sangat Rendah
3(L)	3,00	Sedang
4(L)	2,00	Rendah
5(L)	3,00	Sedang
6(L)	4,00	Tinggi
7(L)	2,00	Rendah
8(L)	4,00	Tinggi
9(L)	2,00	Rendah
10(P)	1,00	Sangat Rendah
11(P)	2,00	Rendah
12(L)	2,00	Rendah
13(P)	4,00	Tinggi
14(L)	5,00	Sangat Tinggi
15(L)	1,00	Sangat Rendah
16(L)	5,00	Sangat Tinggi

Berdasarkan interpretasi pada pengukuran skala Likert level 5 (Tabel 2), rerata minat belajar peserta didik adalah 2,60 yang artinya berada dalam rentangan (interval) 1,81–2,60. Dengan demikian, rata-rata minat belajar peserta didik sebelum penerapan PBL berbantuan permainan *alih-alihan tampul* dalam kualifikasi rendah. Data yang diperoleh pada Tabel 2 dapat divisualisasikan kedalam diagram lingkaran sebagai berikut:

Gambar 1. Minat Belajar Peserta Didik Sebelum Penerapan PBL Berbantuan Permainan Alih-alihan Tampul

Berdasarkan diagram lingkaran tersebut menunjukkan sebanyak 20 % (5 orang) siswa memiliki minat belajar sangat rendah, 36 % (9 orang) siswa memiliki minat belajar rendah, 16 % (4 orang) siswa memiliki minat belajar sedang, 20 % (5 orang) siswa memiliki minat belajar tinggi dan 8 % (2 orang) siswa memiliki minat belajar sangat tinggi. Hasil minat belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran PBL berbantuan permainan *alih-alihan tampul* diperoleh data minat belajar seperti tabel 3 berikut:

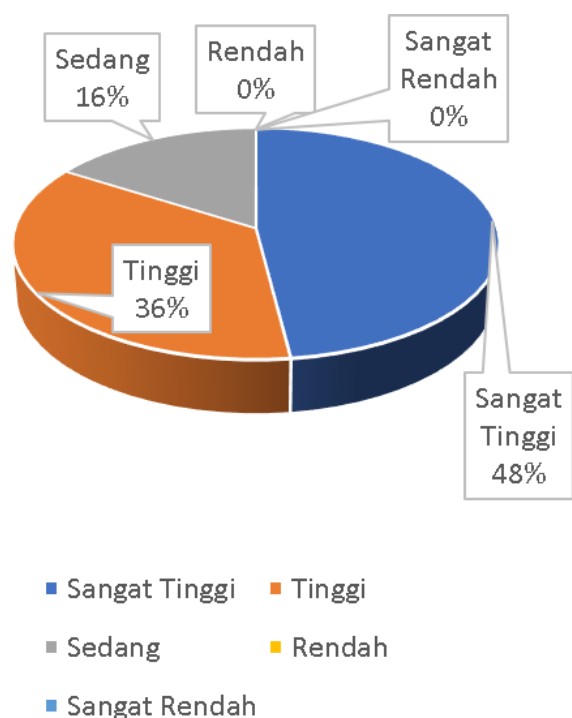
Tabel 3. Minat Belajar Peserta Didik Setelah Penerapan PBL Berbantuan Permainan Alih-alihan Tampul

Nomor Peserta Didik	Skor Minat	Kualifikasi
1(L)	3,00	Sedang
2(L)	4,00	Tinggi
3(L)	4,00	Tinggi
4(L)	5,00	Sangat Tinggi
5(L)	4,00	Tinggi
6(L)	5,00	Sangat Tinggi
7(L)	4,00	Tinggi
8(L)	5,00	Sangat Tinggi
9(L)	5,00	Sangat Tinggi
10(P)	4,00	Tinggi
11(P)	3,00	Sedang
12(L)	4,00	Tinggi
13(P)	5,00	Sangat Tinggi
14(L)	5,00	Sangat Tinggi
15(L)	4,00	Tinggi
16(L)	5,00	Sangat Tinggi
17(P)	4,00	Tinggi
18(P)	3,00	Sedang
19(P)	5,00	Sangat Tinggi
20(P)	5,00	Sangat Tinggi
21(P)	5,00	Sangat Tinggi

22(P)	5,00	Sangat Tinggi
23(P)	4,00	Tinggi
24(P)	3,00	Sedang
25(P)	5,00	Sangat Tinggi
Total	108,00	
Rerata	4,32	Sangat Tinggi

Berdasarkan interpretasi pada pengukuran skala Likert level 5 (Tabel 3), rerata minat belajar peserta didik adalah 4,32 yang artinya berada dalam rentangan (interval) 4,21–5,00. Dengan demikian, rata-rata minat belajar peserta didik setelah penerapan PBL berbantuan permainan *alih-alihan tampul* dalam kualifikasi sangat tinggi. Data yang diperoleh pada Tabel 3 dapat divisualisasikan kedalam diagram lingkaran sebagai berikut:

Gambar 2. Minat Belajar Peserta Didik Setelah Penerapan PBL Berbantuan Permainan Alih-alihan Tampul



Berdasarkan diagram lingkaran tersebut menunjukkan sebanyak 0 % atau tidak terdapat siswa yang memiliki minat belajar rendah maupun sangat rendah. Sebanyak 16 % (4 orang) siswa memiliki minat belajar sedang, 36 % (9 orang) siswa memiliki minat belajar tinggi dan 48 % (12 orang) siswa memiliki minat belajar sangat tinggi.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan rerata minat belajar peserta didik. Sebelum diterapkan model pembelajaran PBL berbantuan permainan *alih-alihan tampul* rerata minat belajar yang diperoleh berada pada kategori rendah. Kategori rerata minat belajar peserta didik menjadi sangat tinggi setelah penerapan model pembelajaran PBL berbantuan permainan *alih-alihan tampul*. Peningkatan minat belajar ini terjadi karena metode pembelajaran yang digunakan lebih inovatif dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bervariasi. Dengan adanya variasi ini, siswa tidak cepat bosan, dan minat mereka terhadap materi yang dipelajari dapat meningkat. Inovasi juga membantu menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif.

Selain itu dengan penerapan model pembelajaran PBL berbantuan permainan *alih-alihan tampul* memungkinkan siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Mereka tidak hanya menjadi pendengar pasif dalam kegiatan pembelajaran tetapi juga terlibat secara langsung dalam aktivitas diskusi, eksplorasi, dan pemecahan masalah. Dengan model pembelajaran ini juga mengasah keterampilan sosial seperti kerja

sama, komunikasi, dan saling mendukung antar siswa belajar karena dimainkan secara berkelompok. Pembelajaran dengan model pembelajaran PBL berbantuan permainan *alih-alihan tampul* membantu siswa merasa lebih nyaman dan mengurangi rasa takut atau cemas saat kegiatan pembelajaran. Suasana yang kegiatan belajar dengan permainan membuat siswa menjadi lebih terbuka terhadap materi pelajaran dan dapat meningkatkan ketertarikan mereka untuk terlibat dalam pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan sejalan dengan hasil penelitian yang diperoleh oleh Pujiyanti (2021) dalam penelitian penerapan model PBL pada pelajaran Fisika, menemukan bahwa minat belajar peserta didik dalam kualifikasi sangat baik. Dinyatakan bahwa tingginya minat belajar peserta didik dalam mengikuti pelajaran Fisika karena penerapan model PBL dengan bantuan alat peraga menarik menyebabkan peserta didik antusias, semangat, termotivasi belajar. Sementara itu penggunaan bantuan permainan tradisional akan memberikan pengalaman nyata yang dapat memudahkan pemahaman konsep abstrak. Hal senada juga diperoleh dari penelitian Yutri (2024) bahwa melalui penerapan model pembelajaran PBL yang inovatif mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Peserta didik mendapatkan pengalaman belajar secara langsung, belajar bekerja sama dalam kelompok (kolaboratif), membangun pengetahuan sendiri, memecahkan masalah nyata yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari dari peserta didik, mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, dan belajar secara bermakna.

Hasil penelitian Sangaji (2018) juga memperoleh hasil yang senada, bahwa dengan penerapan integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV A. Dalam pembelajaran yang dikombinasikan dengan kegiatan permainan memacu siswa untuk bekerja sama dalam tim atau bersaing secara sehat dengan teman-temannya. Kolaborasi dan kompetisi ini membuat siswa lebih bersemangat dan termotivasi untuk belajar, serta dapat meningkatkan minat belajar mereka.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan minat belajar siswa sebelum dan setelah diterapkan model PBL berbantuan permainan *alih-alihan tampul*. Dengan menerapkan model pembelajaran yang lebih inovatif ini memberikan peserta didik pengalaman baru dalam kegiatan pembelajaran berkelompok dan mengkaitkan secara langsung materi pembelajaran yang diperoleh dengan masalah nyata yang ada di lingkungan sekitar peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Apresiasi tinggi dan terima kasih banyak disampaikan kepada Bapak/Ibu dosen pembimbing, Bapak Kepala beserta staf dewan guru di SD Negeri 2 Pakisan karena sudah membimbing dan memberikan kesempatan melakukan penelitian ini. Tidak lupa pula kepada siswa-siswi kelas III SD Negeri 2 Pakisan yang sudah berkontribusi selama penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abimanyu, Soli, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Hemayanti, KL. 2020. Kusioner Minat Belajar. Universitas Pendidikan Ganesha (Undiksha) Singaraja. URL: <https://repo.undiksha.ac.id/1273/9/1513031025-LAMPIRAN.pdf>
- Koyan, I Wayan. 2012. Statistik Dasar dan Lanjut (Teknik Analisis Data Kuantitatif). Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Oktaviani, Yutri., dkk. 2024. *Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Inovatif*. Dalam *Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan*, Volume 22, Nomor 1, Juni 2024, hlm. 31-37. URL: <https://ojs.ikip-saraswati.ac.id/index.php/suluh-pendidikan/article/view/689/445>
- Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2022 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia
- Pujiyanti, A., Ellianawati, Hardyanto, W. 2021. "Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Alat Peraga untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Siswa MA" Dalam *Physics Education Research Journal (PERJ)*, Volume 3, Nomor 1, February 2021, hlm. 41-52. URL: <https://journal.walisongo.ac.id/index.php/perj/article/view/6666/3191>
- Nyutu, E.N., Cobern, W. E., Pleasant, Brandy A-S. 2021. "Correlational Study of Student Perceptions of their Undergraduate Laboratory Environment with respect to Gender and Major". Dalam *International Journal of Education Mathematics, Science and Technology (IJMST)* Volume 9, Nomor 1, pp 83-102, URL: <https://ijemst.net/index.php/ijemst/article/view/1182>.
- Sampoerna Academy. 2022. Pengertian Problem Based Learning, Tujuan dan Sintak. URL: <https://www.sampoernaacademy.sch.id/id/>

problem-based-learning/

Sangaji, Yusuf. 2018. *Permainan Tradisional dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi Belajar*. Dalam Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Edisi 7, Tahun ke 7, hlm. 678-690.

Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisser.