

PENGUNAAN GIMKIT UNTUK MENCIPTAKAN SUASANA KONDISIF DAN MENGUBAH MINDSET SISWA TERHADAP MATEMATIKA

Rosa Kusuma Andina¹⁾Stevanus Prasetyo Nugroho²⁾Haniek Sri Pratini³⁾

^{1,3} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma

² SMP Santo Vincentius Jakarta

email: rosakusumandina@gmail.com

Abstrak

Matematika merupakan ilmu dasar yang harus dipelajari sejak dini hingga perguruan tinggi, oleh karena itu penting untuk mempelajarinya secara bertahap dan terus menerus. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan mengubah mindset siswa terhadap matematika. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Santo Vincentius Jakarta dengan subjek penelitian adalah siswa kelas VII-3 yang berjumlah 28 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi, angket dan pedoman wawancara. Hasil penelitian menunjukkan berdasarkan media pembelajaran berbasis permainan adanya peningkatan dan perubahan mindset siswa kelas VII-3 terhadap matematika serta menjadikan suasana kelas kondusif dan menyenangkan.

Kata Kunci: *Mindset, Matematika, Permainan Peserta Didik*

1. PENDAHULUAN

Matematika adalah ilmu dasar yang perlu dipelajari mulai dari usia dini hingga perguruan tinggi, sehingga penting untuk mempelajarinya secara bertahap dan berkesinambungan. Matematika memiliki sifat hierarkis, terstruktur, dan tersusun secara logis serta sistematis, mulai dari konsep yang paling sederhana hingga yang kompleks. Karena sifat ini, pembelajaran matematika harus dilakukan secara bertahap sesuai dengan tingkat pemikiran siswa. Namun, dalam proses pembelajarannya, pendidik sering menghadapi beberapa masalah, seperti pandangan siswa yang menganggap matematika sulit, menciptakan kelas yang kondusif, dan faktor internal siswa yang menyebabkan kurangnya antusiasme dalam belajar.

Berdasarkan pengamatan pertama dalam kelas (perkenalan) dan wawancara peneliti lakukan dengan Pak Tyo selaku guru pengampu mata pelajaran matematika di SMP Santo Vincentius Jakarta kelas VII dan kelas VIII, jika beliau mengajar khususnya di kelas VII-3 saat pembelajaran dimulai maupun proses pembelajaran, suasana kelas VII-3 kurang kondusif, berbeda dengan suasana kelas lainnya pada saat pembelajaran matematika yang masih dikatakan kondusif pada saat pembelajaran dimulai. Menurut beliau, suasana pada saat kelas VII-3 yang kurang kondusif ini disebabkan oleh sudut pandang peserta didik

yang berpikir bahwa pelajaran matematika itu sulit.

Mata pelajaran matematika umumnya dianggap sulit oleh siswa. Hingga saat ini, banyak siswa masih kesulitan dan takut mempelajari matematika. Penyebabnya bisa karena pembelajaran yang monoton atau kurang menyenangkan. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran alternatif yang membuat matematika lebih menarik, salah satunya adalah menggunakan aplikasi dari pihak ketiga.

Penelitian ini membahas aplikasi pembelajaran Gimkit yang dapat digunakan guru sebagai alternatif pembelajaran matematika yang menyenangkan. Gimkit merupakan platform pendidikan daring yang menggunakan format permainan bergaya pertunjukan untuk membantu peserta didik meninjau materi pembelajaran secara kolaboratif (Riley, 2022). Dengan model pembelajaran, metode, dan strategi yang tepat serta dukungan media interaktif, minat, aktivitas, motivasi, dan hasil belajar siswa dalam matematika dapat meningkat. Gimkit adalah alat pembelajaran berbasis kuis yang membuat pengajaran lebih menarik. Aplikasi ini memungkinkan siswa bekerja secara mandiri dengan perangkat mereka sehingga pembelajaran menjadi alami dan menyenangkan. Kuis yang dibuat memiliki hingga empat pilihan jawaban, termasuk yang benar, dan bisa ditambahkan gambar latar

belakang. Setelah kuis selesai dibuat, guru dapat memberikan kode kepada siswa untuk login. Gimkit juga menyediakan statistik tentang kinerja siswa, memungkinkan guru melacak jawaban siswa, pertanyaan yang belum dijawab, dan lainnya. Bahkan, guru dapat memberikan fitur "pekerjaan rumah" yang dapat dikerjakan siswa kapan saja dan di mana saja, sehingga lebih fleksibel dan waktu pengerjaan bisa dibatasi.

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan mengubah mindset siswa terhadap matematika. Maka dari itu, peneliti merencanakan suatu proses pembelajaran yang tidak membosankan dan tidak menjadikan matematika itu sulit pada pandangan peserta didik sebagai contoh, membuat bahan ajar yang menggunakan media teknologi pembelajaran. Adapun penelitian yang relevan, seperti "Penerapan Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan" (E. Mailani, 2015) bertujuan untuk menciptakan suasana dan model pembelajaran yang sekiranya membuat peserta didik tidak lagi merasa sulit dalam matematika. Dan Anisa et al., (2023) melakukan penelitian dengan judul "Anggapan Siswa Tentang Pelajaran Matematika yang Sulit dan Menakutkan" melalui penelitian ini diperoleh hasil bahwa banyak siswa yang beranggapan matematika itu sulit karena keterampilan alami, rasa percaya diri yang rendah, kesulitan dalam penerapan kehidupan sehari-hari, rumus maupun aturan yang kompleks, kesalahan dan ketidakpastian, tekanan dan juga kecepatan.

2. KAJIAN LITERATUR DAN PEGEMBANGAN HIPOTESIS

2.1 Karakteristik Peserta Didik

Menurut Hamzah. B. Uno (Alifatul et al., 2022), karakteristik siswa adalah aspek-aspek atau kualitas perseorangan siswa yang terdiri dari minat, sikap, motivasi, dan kemampuan awal yang dimiliki. Sedangkan menurut Sudirman, karakteristik siswa adalah keseluruhan pola kelakuan dan kemampuan yang ada pada siswa sebagai hasil dari pembawaan lingkungan sosialnya sehingga menentukan pola aktivitas dalam meraih cita-citanya.

2.2 Pembelajaran Matematika

Menurut *National Research Council* (Cowan, 2006: 25), untuk mengembangkan pemikiran matematika dan kemampuan memecahkan masalah, siswa perlu "melakukan" matematika. Pendapat serupa diungkapkan oleh Sugiman (2008) dalam penelitiannya yang memuat kecenderungan pendidikan dengan 4 prinsip utama: *learning to know, learning to do, learning to live together, dan learning to be*. Berdasarkan prinsip-prinsip ini, pembelajaran matematika tidak hanya tentang 'mengetahui' sebagai pemahaman siswa, tetapi juga tentang 'melakukan' sebagai kemampuan siswa dalam melakukan aktivitas, dan 'menjadi' sebagai kemampuan mencapai kesuksesan dalam pembelajaran yang melibatkan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

2.3 Matematika merupakan Pelajaran yang Sulit

Menurut Alifatul et al., 2022, Pelajaran matematika dikatakan sulit ada sebabnya melainkan persepsi awal peserta didik terhadap matematika yang kurang bagus dan peserta didik beranggapan matematika sulit karena selalu berhubungan dengan angka, rumus dan hitung-menghitung.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengubah pandangan peserta didik terhadap matematika, sehingga tidak selalu dianggap sulit, dengan menggunakan rancangan pembelajaran berbasis media teknologi. Penelitian ini dilakukan di SMP Santo Vincentius Jakarta, dengan subjek penelitian yaitu 28 siswa kelas VII-3. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pedoman observasi, angket dan pedoman wawancara. Penelitian ini terdiri dari 4 tahapan, yaitu: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, dengan setiap siklus mencakup proses yang akan berulang dan berhenti jika indikator keberhasilan tercapai.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Jumlah peserta didik yang dilibatkan pada penelitian ini adalah 28 orang yang dimana akan mengikuti alur siklus I dan siklus II yang peneliti sudah susun pertahapnya. Masing-masing siklus tahapannya kurang lebih sama yaitu, persiapan-pelaksanaan-refleksi. Pada siklus I, peneliti

menggunakan modul ajar yang sudah disusun oleh guru pengampu mata pelajaran matematika tetapi hanya saja untuk latihan soal, peneliti yang membuatnya menggunakan LKPD. Kemudian dari hasil LKPD tersebut didiagnosis sebagai bahan siklus II. Sebelum melaksanakan siklus II, peserta didik diminta untuk mengisi angket mengenai peminatan dalam matematika.

Tabel 1. Persentase Peminatan dalam Matematika

Aspek	Respon Peserta Didik	Persentase
Harapan terhadap matematika	mudah dimengerti dan soal matematika yang tidak sulit	100%
Penyelesaian masalah	mencoba secara individu, diskusi dengan teman, dan mencari di internet	90%
Media pembelajaran	bermain games, <i>quizizz</i> , <i>kahoot</i>	85%

Dari hasil angket yang dapat dilihat pada tabel 1. semua siswa kelas VII.3 yang mengharapkan bahwa matematika itu mudah dimengerti perihal materi maupun soal, dan juga banyak dari mereka yang senang belajar matematika dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis *games* pada saat pembelajaran. Selanjutnya siklus II, menggunakan modul ajar dan bahan ajar yang telah disusun peneliti sebagai acuan penilaian untuk tindakan kelas dan hasil belajar peserta didik. Setelah terlaksananya siklus II, adapun hasil belajar peserta didik melalui *Gimkit* yang dimana media tersebut berbasis *games* dan siswa akan diminta menjawab beberapa persoalan. Berdasarkan uji coba menggunakan media pembelajaran *Gimkit* adapun data dari ketercapaian tujuan pembelajaran melalui hasil belajar siswa.

Tabel 2. Hasil Belajar melalui *Gimkit*

Nilai	Jumlah Siswa
76 – 100	26
75 (KKM)	0
≤ 75	2

Dari data tabel 2. dapat dijadikan persentase jumlah target pencapaian siswa dengan menggunakan rumus $\frac{\text{jumlah siswa yang mendapatkan nilai tsb}}{\text{jumlah total siswa}} \times$

100 %, peserta didik yang mendapatkan nilai diatas KKM yaitu 76 - 100 adalah 78 %, peserta didik yang mendapatkan pas KKM yaitu 75 adalah 14 %, dan peserta didik yang belum mendapatkan nilai sesuai target yaitu ≤ 75 adalah 7 %. Dalam waktu kurang lebih satu minggu, banyak peserta didik yang mulai menyukai matematika setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis *games* dengan dilihat dari observasi pada saat melaksanakan pengerjaan soal melalui *GIMKIT*.

Berdasarkan masalah yang dihadapi oleh guru matematika di kelas VII.3, yang kurang lebih sesuai dengan pengamatan peneliti selama observasi, terdapat beberapa hal:

- Mindset peserta didik yang menganggap matematika sulit
- Kurangnya suasana kondusif selama pembelajaran

Selain itu, peneliti mengamati bahwa guru kurang memperhatikan aspek pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Namun, berdasarkan pelaksanaan siklus I dan siklus II, terdapat peningkatan dan perubahan mindset peserta didik kelas VII.3 terhadap matematika, serta suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan kondusif.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan penelitian tindakan kelas, diperoleh pelaksanaan siklus I dan siklus II berhasil membuat suasana kelas yang kondusif serta mengubah mindset mereka terhadap matematika menjadi lebih positif. Penggunaan media pembelajaran berbasis *games* seperti *GIMKIT* efektif dalam membuat pembelajaran matematika lebih menyenangkan dan kondusif.

Penelitian ini menunjukkan bahwa perubahan pendekatan pembelajaran dapat berdampak signifikan terhadap pola pikir dan prestasi belajar peserta didik dalam matematika.

6. REFERENSI

- A. & Herianto, A., 2021. Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Peningkatan Kemampuan Memecahkan Masalah Matematika Siswa SMP. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 7(1), pp. 93-99.
- Cowan, P. (2006). *Teaching mathematics*. New York: Routledge
- Gazali, R. Y. (2016). Pembelajaran matematika yang bermakna. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 181-190.
- Ikhlas, A. (2019). Penerapan pembelajaran aktif inovatif kreatif efektif dan menyenangkan (paikem) melalui pendekatan saintifik untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP N 7 kerinci. *Ensiklopedia of Journal*, 1(3).
- Ju, S. Y., & Adam, Z. (2018). Implementing Quizizz as game based learning in the Arabic classroom. *European Journal of Social Science Education and Research*, 5(1), 194-198.
- Lomu, L. & Widodo, S. A., 2018. Pengaruh Motivasi Belajar dan Disiplin Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. pp. 745-751.
- Mullhayatiah, D., 2014. Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa. *Jurnal EDUSAINS*, VI(1), pp. 19-22.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran matematika melalui media *game quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64-73.
- Munawaroh, A., Christijanti, W. & S., 2013. Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sistem Pencernaan SMP. *Jurnal of Biology Education*, Volume 1, pp. 92-98.
- Nofitasari, Y., Murtini, S., & Rohmah, R. R. (2023). Meningkatkan Prestasi dan Motivasi Belajar Siswa dengan Pengajaran Berbasis Game-Based Learning pada Siswa Kelas X-2 SMA Negeri 13 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 6381-6386.
- Novianingsih, H. (2016). Pendekatan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 1-11.
- Ramdania, V. N., Wulan, S., & Dwiprabowo, R. (2020, December). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Matematika dengan Strategi Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III* (pp. 78-85).
- Rati, N. W., Kusmaryatni, N. & Rediani, N., 2017. Model Pembelajaran Berbasis Proyek, Kreativitas dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(1), pp. 60-71.
- Riley, S. (2022). <https://www.educationalappstore.com/webside/gimkit>
- Safira, P. N., & Murikah, I. (2023). Peningkatan Partisipasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Berbantuan Metode Pembelajaran Berbasis Games. *Jurnal Program Pendidikan Profesi Guru (JPROPPG)*, 1(1), 44-56.