

Upaya Meningkatkan Minat Belajar Melalui Media Pembelajaran (Jekanusa) Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas 4 SDN Tegal Rejo

Asri Rosita Devi, Elisa Wahyu Lestari, Zenditya Nanditasari, Peni Sesotijowati, Ridzki Sitti Fatimah, Idam Ragil Widiyanto Atmojo

Universitas Sebelas Maret^{1,2,3,6}, SD Negeri Tegal Rejo^{4,5}

E-mail : asrirositad66@gmail.com¹; elisawahyulestari10@gmail.com² ;
zendityananditasari@gmail.com³, penisesotijowati4@gmail.com⁴, ridzki.sf@gmail.com⁵,
idamragil@fkip.uns.ac.id⁶

Kata Kunci

Minat; Media; Jenga

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia dengan media pembelajaran Jenga Cakrawala Nusantara (JeKaNusa). Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri Tegal Rejo No 98 dengan jumlah 11 siswa. Teknik pengumpulan data yaitu dengan menyebarkan angket minat belajar dan observasi untuk mendapatkan data yang valid. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Pengelolaan data untuk mengukur minat belajar IPAS dilakukan dengan mengumpulkan skor dari skala minat belajar, kemudian mengonversikannya. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Jenga dapat meningkatkan minat belajar IPAS siswa kelas IV SDN Tegal Rejo. Terlihat dari hasil pengisian angket yang dimulai dari siklus I didapati skor minat sangat kurang adalah 0 siswa, skor kurang adalah 0 siswa, skor cukup adalah 8 siswa, skor baik adalah 3 siswa, dan skor sangat baik adalah 0 siswa. Pada siklus II didapati skor minat sangat kurang adalah 0 siswa, skor kurang adalah 0 siswa, skor cukup adalah 0 siswa, skor baik adalah 1 siswa, dan skor sangat baik adalah 10 siswa. Dari hasil observasi langsung terhadap proses pembelajaran juga terbukti empat indikator minat siswa telah muncul/nampak.

Keywords

Interest; Media; Jenga

Abstract

This study aims to increase interest in learning IPAS material on Indonesian Cultural Wealth with Jenga Cakrawala Nusantara (JeKaNusa) learning media. This research is a class action research. The subjects in this study were fourth grade students of SD Negeri Tegal Rejo No 98 with a total of 11 students. Data collection techniques are by distributing questionnaires of interest in learning and observation to obtain valid data. The data analysis technique used in this research is descriptive quantitative. Data management to measure IPAS learning interest is done by collecting scores from the learning interest scale, then converting them. The results of the study can be concluded that the use of Jenga learning media can increase the interest in learning IPAS of fourth grade students of SDN Tegal Rejo. It can be seen from the results of filling out the

questionnaire starting from cycle I, it was found that the score of very poor interest was 0 students, the score was less was 0 students, the score was sufficient was 8 students, the score was good was 3 students, and the score was very good was 0 students. In cycle II, it was found that the score for very less interest was 0 students, the score for less was 0 students, the score for enough was 0 students, the score for good was 1 student, and the score for very good was 10 students. From the results of direct observation of the learning process, it is also evident that four indicators of student interest have appeared / appeared

*Correspondence Author: Asri Rosita Devi
Email: asrirositad66@gmail.com



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan tempat di mana individu manusia dibentuk menjadi sumber daya yang berpengetahuan dan berkepribadian (Khairiyah & Dewinda, 2022). Proses pembentukan ini terjadi sepanjang jenjang pendidikan mulai dari usia dini hingga pendidikan tinggi (Warsito, 2019). Pada tingkat pendidikan dasar seperti SD atau MI, anak-anak secara langsung belajar berinteraksi dengan orang lain, baik guru maupun teman sebaya, dan memperoleh pengetahuan dalam berbagai mata pelajaran (Zulfikri et al., 2024). Untuk memaksimalkan perubahan sumber daya manusia melalui pendidikan agar menghasilkan individu yang berpengetahuan dan berkepribadian, seorang pendidik perlu memahami dengan baik minat dan bakat para peserta didik. Susanto (2013:4) menjelaskan bahwa belajar adalah aktivitas yang dilakukan secara sengaja dan sadar oleh seseorang untuk memperoleh konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru yang dapat mengubah perilaku secara relatif permanen dalam berpikir, merasa, dan bertindak. Minat belajar merupakan perasaan suka yang muncul dari dalam diri seseorang karena adanya ketertarikan terhadap aktivitas pembelajaran yang memberikan kepuasan.

Minat adalah kecenderungan atau ketertarikan yang dimiliki seseorang terhadap sesuatu, tanpa tekanan atau paksaan dari pihak lain, terhadap hal yang ada di hadapannya (Warsito, 2019). Pentingnya perkembangan minat peserta didik dalam proses belajar tidak dapat diabaikan. Jika peserta didik tidak tertarik dengan materi yang dipelajari, mereka akan kesulitan untuk menguasai materi tersebut (Alfatonah et al., 2023; Nur et al., 2023). Minat belajar membantu dalam membangun konsentrasi dan fokus siswa (Sar baitinil et al., 2024). Konsentrasi yang didapat secara alami dan tanpa tekanan dari luar akan mempermudah siswa untuk fokus pada pelajaran. Tanpa minat, kemampuan untuk berkonsentrasi pada pelajaran akan sulit dikembangkan dan dipertahankan. Sebaliknya, kurangnya minat dapat menyebabkan kebosanan, kurangnya perhatian, atau bahkan ketidakterlibatan terhadap suatu objek atau aktivitas. Menurut Slameto (2010:180) minat adalah perasaan sukarela dan keterikatan terhadap suatu hal atau aktivitas tanpa adanya paksaan dari luar. Minat juga terkait dengan penerimaan terhadap hubungan antara diri sendiri dengan hal-hal di luar diri, di mana semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya. Slameto juga menjelaskan bahwa ekspresi minat dapat terlihat melalui pernyataan atau partisipasi dalam aktivitas tertentu. Siswa menunjukkan minatnya dengan aktif berpartisipasi dalam kegiatan yang diadakan, yang merupakan cara untuk mengungkapkan kesenangan dan ketertarikannya terhadap hal yang diminati. Seseorang akan lebih termotivasi dan merasa senang terlibat dalam suatu kegiatan jika mereka memiliki minat yang kuat. Salah satu cara untuk merangsang minat adalah dengan menggunakan alat peraga sebagai pendukung pembelajaran.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Prayogo (2015) yang merupakan penelitian pengembangan (R&D), penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) sebagai media pembelajaran telah terbukti meningkatkan respons peserta didik. Media pembelajaran dapat bervariasi mulai

dari buku atau media cetak, media digital, hingga permainan edukatif. Alat permainan edukatif adalah salah satu bentuk media pembelajaran yang diadaptasi dari permainan-permainan yang dikembangkan bersama dengan materi pelajaran. Berdasarkan penelitian ini, media pembelajaran dapat berupa permainan yang menyenangkan seperti ular tangga, kartu pintar, *jenga*, dan lainnya. Penggunaan media pembelajaran yang menantang, seperti permainan *jenga*, dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dengan mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif. Mengaplikasikan permainan *jenga* dalam pembelajaran IPAS diharapkan dapat memfasilitasi penyampaian materi pelajaran kekayaan budaya Indonesia secara menarik dan memikat minat peserta didik terhadap IPAS. Selain memanfaatkan media pembelajaran yang menarik, penting juga untuk melatih peserta didik dalam berpikir kritis. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah membiasakan peserta didik untuk mengerjakan latihan soal secara teratur. Dengan melatih peserta didik untuk memecahkan masalah melalui latihan soal, mereka akan terlatih untuk berpikir kreatif dan kritis.

Menggabungkan belajar dengan permainan, kita dapat menciptakan suasana belajar yang lebih segar dan menyenangkan, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Permainan *jenga* dipilih karena dapat mengembangkan kemampuan berpikir, strategi, fokus, dan emosi siswa. Selain itu, permainan ini melatih mental dan kepribadian anak, melatih kesabaran dan ketekunan melalui transfer balok kayu. Media permainan *jenga* budaya memiliki balok *jenga* dengan sisi miring, kartu pertanyaan berwarna-warni, dan buku panduan permainan, diharapkan menciptakan suasana belajar yang inovatif dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

Pembelajaran IPAS dapat menumbuhkan proses penemuan yang merangsang siswa untuk aktif terlibat dalam pembelajaran. Pada pembelajaran IPAS, juga dapat meningkatkan proses ketrampilan, seperti mengidentifikasi pola kehidupan yang menyebabkan terjadinya permasalahan lingkungan serta memprediksi dampaknya terhadap kondisi sosial kemasyarakatan, ekonomi (Supono & Tambunan, 2021). IPAS adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang mana digabungkan menjadi satu pada kurikulum merdeka dengan harapan dapat memicu anak untuk mengelola lingkungan dan sosial dalam satu kesatuan (Yamin & Syahrir, 2020).

Berdasarkan penjelasan tersebut, dikembangkan suatu media pembelajaran berupa Permainan *Jenga Cakrawala Nusantara* (JeKaNusa) untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman materi peserta didik mengenai Kekayaan Budaya Indonesia dalam mata pelajaran IPAS, dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching*, serta menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk kelas IV SD Negeri Tegal Rejo.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam desain penelitian tindakan kelas yaitu menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart yang memiliki empat tahapan penelitian yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

Subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV di SD Negeri Tegal Rejo No 98 yang berada di JL. Laos Utara No.4, Kagokan, Pajang, Laweyan, Pajang, Kec. Laweyan, Kota Surakarta Prov. Jawa Tengah, Penelitian ini dilaksanakan pada semester 2 tahun ajaran 2023/2024. Siswa kelas 4 di SD Negeri Tegalrejo No 98 berjumlah 11 yang terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Guru kelas 4 di SD Negeri Tegal Rejo No 98 yaitu Nur Jannah, S.Pd.

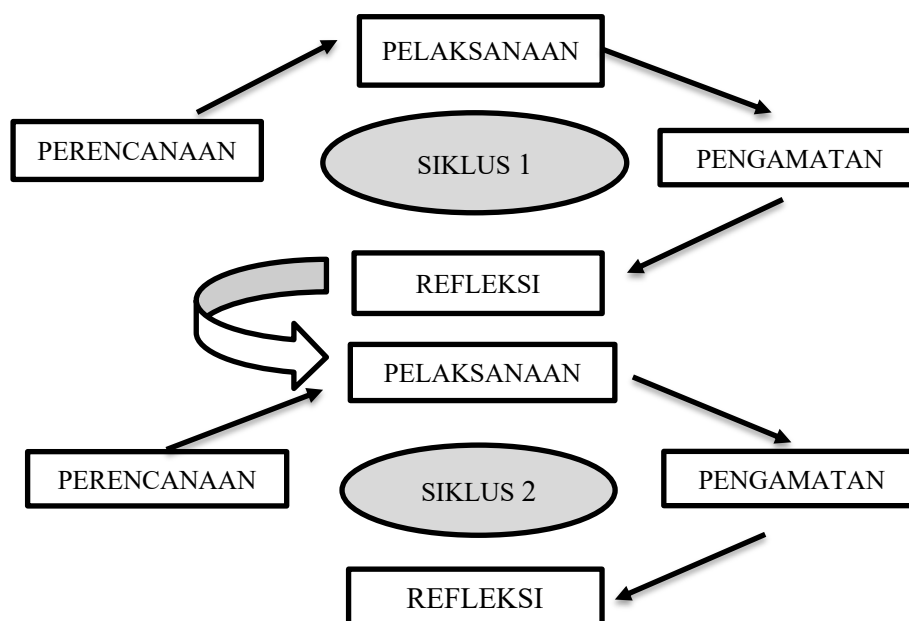
Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan menggunakan observasi, kuisioner, dan lembar validasi. Observasi dilakukan untuk melakukan pengamatan terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Kuisioner atau angket digunakan untuk mengetahui minat belajar siswa menggunakan skala pengukuran linkert dengan menggunakan pengisian ceklist. Lembar validasi tersebut digunakan untuk menilai kualitas produk yang telah dikembangkan berdasarkan dari segi materi dan segi media. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Pengelolaan data untuk

mengukur minat belajar IPAS dilakukan dengan mengumpulkan skor dari skala minat belajar, kemudian mengonversikannya. Skor minat dikategorikan sesuai tabel 1.

Tabel 1. Kategorisasi

Rentang Skor	Kategori
85-100	Sangat Baik
75-84	Baik
60-74	Cukup
40-59	Kurang
0-39	Sangat Kurang

Prosedur penelitian ini dilakukan melalui empat tahap, antara lain perancangan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting) di setiap siklusnya, seperti pada gambar 1.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (Iskandar, 2009:67)

HASIL DAN PEMBAHASAN

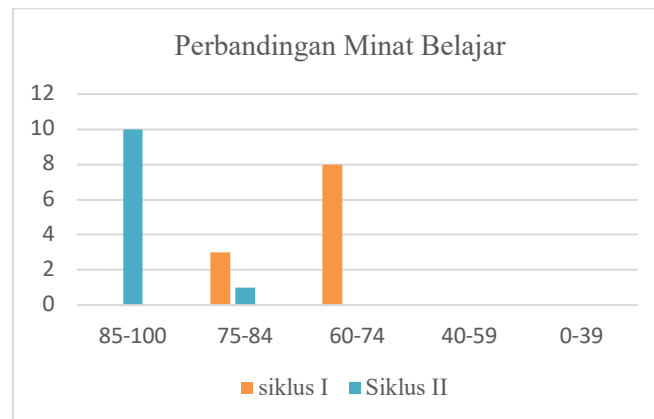
Hasil dari pengisian kuesioner dilakukan berdasarkan berbagai indikator minat belajar. Siklus I pembelajaran dilakukan tanpa menggunakan media Jenga Cakrawala Nusantara dengan tujuan untuk mengukur minat awal siswa tanpa menggunakan media permainan. Kemudian pada siklus II pembelajaran dilakukan dengan materi yang sama serta menggunakan media permainan Jenga beserta kartu yang berisi tantangan, informasi, pengetahuan, hukuman, dan pertanyaan. Pada siklus pertama didapati skor minat sangat kurang adalah 0 siswa, skor kurang adalah 0 siswa, skor cukup adalah 8 siswa, skor baik adalah 3 siswa, dan skor sangat baik adalah 0 siswa. Pada siklus II didapati skor minat sangat kurang adalah 0 siswa, skor kurang adalah 0 siswa, skor cukup adalah 0 siswa, skor baik adalah 1 siswa, dan skor sangat baik adalah 10 siswa.

Tabel 2. Perbandingan skor angket minat belajar siklus I dan siklus II

Skor (%)	Kategori	Jumlah siswa	
		Siklus I	Siklus II
85-100	Sangat Baik	0	10
75-84	Baik	3	1

Skor (%)	Kategori	Jumlah siswa	
		Siklus I	Siklus II
60-74	Cukup	8	0
40-59	Kurang	0	0
0-39	Sangat Kurang	0	0

Sunarti dan Selly Rahmawati (2014:176)



Gambar 2. Perbandingan Minat Belajar

Berdasarkan gambar 2, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan minat belajar dari siklus I ke Siklus 2. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Jenga Cakrawala Nusantara pada materi Kekayaan Budaya Indonesia dapat meningkatkan minat belajar siswa yang diharapkan, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil ini sudah sesuai dengan target yang ingin dicapai yaitu kategori cukup. Pada hasil observasi terhadap minat dilihat dari empat indikator, yaitu: (1) Perasaan Senang (Para siswa terlihat senang ketika guru menggunakan Jenga sebagai alat peraga dalam pembelajaran IPAS). (2) Perhatian dalam belajar (Ketika guru berada di depan kelas dan menggunakan alat peraga Jenga, semua siswa sangat memperhatikan. Hal ini mungkin karena para siswa penasaran dengan cara Jenga dapat digunakan sebagai alat peraga dalam pembelajaran). (3) Bahan pelajaran dan sikap guru yang menarik (guru sebagai fasilitator serta keterampilan guru dalam menggunakan media Jenga). (4) Manfaat dan fungsi mata pelajaran (media membantu siswa untuk meningkatkan minat belajar siswa mengenai materi Kekayaan Budaya Indonesia). Dari hasil observasi tersebut sesuai dengan pandangan Adha dan rekan-rekan (2014:19) mengenai alat peraga, yang menyatakan bahwa salah satu cara untuk mendorong interaksi siswa dengan materi pelajaran adalah dengan menggunakan alat bantu yang disebut alat peraga.

Melalui interaksi tersebut, siswa akan membentuk sebuah lingkungan yang memungkinkan mereka untuk mengembangkan rasa suka terhadap pembelajaran, atau dengan kata lain, memunculkan minat belajar. Hal tersebut selaras dengan pendapat Nana Sujana (2014:99) yang mengatakan alat peraga dalam proses pengajaran memiliki peran yang penting sebagai bantuan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif. Alat peraga di sini merujuk pada konsep mengubah hal-hal yang abstrak menjadi konkrit untuk menjelaskannya kembali kepada siswa sehingga mereka dapat memahaminya dengan lebih baik.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa Jenga Cakrawala Nusantara dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN Tegal Rejo Laweyan Surakarta terhadap materi Kekayaan Budaya Indonesia dalam pembelajaran IPAS. Dari hasil angket pada siklus I, terdapat 8 siswa dalam kategori Cukup, 3 siswa dalam kategori Baik. Pada siklus II mendapat hasil 1 siswa dalam kategori Baik, dan 10 siswa dalam kategori Sangat Baik.

Selain itu, hasil observasi langsung guru terhadap proses pembelajaran juga menunjukkan bahwa empat indikator minat siswa telah muncul.

Saran yang dapat disimpulkan dari penelitian ini adalah pentingnya memanfaatkan media sebagai alat peraga dalam semua mata pelajaran, bukan hanya pada mata pelajaran IPAS, tetapi pada semua mata pelajaran. Lebih lanjut, disarankan untuk melakukan studi atau penelitian yang mendalam mengenai berbagai jenis media yang dapat digunakan dalam konteks pembelajaran.

REFERENSI

- Adha, S. (2014). Penggunaan garis bilangan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat di kelas V SD Inpres 3 Besusu. *Elementary School of Education E-Journal*, 2(1), 18–22.
- Alfatonah, I. N. A., et al. (2023). Kesulitan belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 7(6).
- Iskandar. (2009). Metodologi penelitian kualitatif. Gaung Persada (GP Press).
- Khairiyah, U., & Dewinda, H. R. (2022). Peran pendidikan karakter dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang bermutu. *Psyche 165 Journal*.
- Nur, N. L. D., et al. (2023). Analisis hasil asesmen diagnostik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial kelas IV sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2).
- Prayogo, W. A. (2015). Pengembangan alat permainan edukatif Jeng Katar untuk kelas V sekolah dasar.
- Rahmawati, S., & S. (2014). Penilaian dalam Kurikulum 2013. Andi Offset.
- Sarbaitinil, et al. (2024). Menumbuhkan minat belajar siswa melalui metode pembelajaran kreatif. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(2).
- Slameto. (2010). Belajar dan faktor yang mempengaruhinya. Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2002). Dasar-dasar proses belajar mengajar. PT Remaja Rosdakarya.
- Supono, T., & Tambunan, W. (2021). Kesiapan penerapan protokol kesehatan di lingkungan Sekolah Dasar Pangudi Luhur Jakarta Selatan. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 10(2), 57–65. <https://doi.org/10.33541/jmp.v10i2.3269>
- Susanto, A. (2013). Teori belajar & pembelajaran di sekolah dasar. Fajar Interpratama Mandiri.
- Warsito, W. (2019). Peningkatan minat belajar matematika kelas IV melalui alat peraga layang-layang. *Jurnal Sinektik*, 2(2), 242. <https://doi.org/10.33061/js.v2i2.3346>
- Yamin, M., & Syahrir, S. (2020). Pembangunan pendidikan merdeka belajar (telaah metode pembelajaran). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(1), 126–136. <https://doi.org/10.58258/jime.v6i1.1121>
- Zulfikri, Z., et al. (2024). Tes minat bakat melalui teori Holland pada siswa di Desa Bojongmangu. *An-Nizam*, 3(2), 199–206.



© 2024 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).