

Efektivitas Metode Permainan *Class Mart* Berbasis Pendekatan PMRI dalam Meningkatkan Minat Belajar

Risma Hanim Mazida^{1*}, Diana Ermawati², Fitriyah Amaliyah²

¹ Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Muria Kudus, Kudus

² Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Muria Kudus, Kudus

202233020@std.umk.ac.id

Diterima:27-05-2026; Direvisi:14-06-2026; Dipublikasi: 21-06-2026

Abstract

This research is driven by conventional and abstract mathematics instruction, leading to low student interest and boredom. This study aims to measure the magnitude of the increase that occurs in students' interest in learning mathematics after the implementation of learning using the Class Mart game method based on the Indonesian Realistic Mathematics Education (PMRI) approach. The research uses a quantitative approach of the One-Group Pretest-Posttest Design model which was carried out at SD Negeri Wotan 02 in the period March 2026 to April 2026. Data was collected through questionnaire instruments and observation sheets that had been validated, then analyzed using Paired Sample t-Test and N-Gain Score. The results of the study showed a significant difference in the form of an increase in interest in learning mathematics after the application of the Class Mart game method based on the Indonesian Realistic Mathematics Education (PMRI) approach. Statistical analysis showed that the N-Gain score was 0.56 (Medium category) and the N-Gain percentage was 56.36%, indicating that this method was "Quite Effective." In conclusion, the Class Mart game method based on the PMRI approach is quite effective in significantly increasing students' interest in learning mathematics, especially in number material up to 1,000,000.

Keywords: PMRI Approach; Class Mart Game Method; Learning Interest

Abstrak

Penelitian ini didorong oleh pembelajaran matematika yang masih bersifat konvensional dan abstrak, sehingga menyebabkan rendahnya minat belajar dan munculnya kebosanan pada siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur besarnya peningkatan yang terjadi pada minat belajar matematika siswa sesudah penerapan pembelajaran menggunakan metode permainan *Class Mart* berbasis pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI). Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif model *One-Group Pretest-Posttest Design* yang dilaksanakan di SD Negeri Wotan 02 pada periode Maret 2026 hingga April 2026. Data dikumpulkan melalui instrumen angket dan lembar observasi yang telah divalidasi, kemudian dianalisis menggunakan *Paired Sample t-Test* dan *N-Gain Score*. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan berupa peningkatan pada minat belajar matematika setelah penerapan metode permainan *Class Mart* berbasis pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI). Analisis statistik menunjukkan perolehan skor *N-Gain* sebesar 0,56 (kategori Sedang) dan persentase *N-Gain* sebesar 56,36% menunjukkan bahwa metode ini "Cukup Efektif." Kesimpulannya, metode permainan *Class Mart* berbasis pendekatan PMRI cukup efektif untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa secara signifikan, khususnya pada materi bilangan sampai 1.000.000.

Kata Kunci: Pendekatan PMRI; Metode Permainan *Class Mart*; Minat Belajar

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam menciptakan individu yang utuh, mandiri, dan bermanfaat bagi masyarakat dan lingkungan sekitarnya. Wawasan dan pengetahuan yang diperoleh siswa merupakan salah satu hasil dari proses pendidikan yang telah dilalui oleh siswa selama kegiatan pembelajaran. Salah satu mata pelajaran yang penting untuk diajarkan kepada siswa di jenjang Sekolah Dasar adalah matematika. Mata pelajaran matematika merupakan salah satu bidang studi yang memegang peran krusial dalam dunia pendidikan, menjadikannya elemen yang tak terpisahkan dari setiap aspek kehidupan sehingga penguasaannya menjadi syarat mutlak bagi seluruh disiplin ilmu (Yulianti, 2024). Matematika dianggap sebagai bidang studi esensial yang menopang pengembangan intelektual siswa dalam dunia pendidikan sehingga mata pelajaran ini wajib diberikan kepada setiap jenjang pendidikan di Indonesia (Rahmawati et al., 2025).

Meskipun diajarkan sejak dini, banyak siswa masih menghadapi kesulitan dalam memahami matematika. Hal ini diakibatkan matematika sering dianggap sebagai pelajaran yang sulit dan menakutkan, sehingga menimbulkan sikap malas belajar, tidak senang dan menjadi beban berat bagi siswa (Trygu, 2021). Perasaan takut ini yang kemudian mempengaruhi minat belajar siswa dalam pelajaran matematika cenderung menurun. Padahal minat belajar merupakan aspek yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena berperan sebagai pendorong bagi siswa untuk belajar (Sa'diyah et al., 2025). Selain perasaan takut, kurangnya variasi metode pembelajaran yang digunakan oleh guru menyebabkan pembelajaran menjadi kurang efektif dan turut menjadi alasan siswa merasa jenuh ketika belajar matematika. Metode yang cenderung monoton membuat siswa pasif dan merasa bosan selama pembelajaran berlangsung (Pratiwi et al., 2023). Siswa akan lebih aktif, tertarik, dan antusias dalam pelajaran jika guru dapat menerapkan metode pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan minat dalam pembelajaran matematika (Reski, 2021).

Pada kondisi ideal, pembelajaran matematika haruslah dikaitkan dengan realitas, dekat dengan kehidupan siswa, serta relevan dengan kehidupan masyarakat agar memiliki makna yang lebih manusiawi (Widiyadari et al., 2023). Materi matematika perlu disampaikan sebagai bagian dari aktivitas manusia sehingga penting adanya proses pembelajaran yang kontekstual untuk membantu siswa dalam memahami serta menyelesaikan masalah matematika karena berkaitan dengan kehidupan maupun budaya mereka (Amaliyah et al., 2026). Namun, kenyataan yang ditemui di lapangan jelas menunjukkan hal yang berbeda dengan yang diharapkan. Data awal menunjukkan bahwa siswa kurang antusias dan sering mengalami kesulitan selama proses pembelajaran matematika. Faktor penyebabnya adalah konsep matematika yang diajarkan di kelas sering kali terasa jauh dari keseharian siswa sehingga menyebabkan matematika terasa abstrak dan sulit dipahami sehingga siswa merasa bosan dan tidak

tertarik dengan matematika. Kegiatan pembelajaran yang sering mengandalkan metode belajar dengan pusat perhatian pada guru seperti metode ceramah menyebabkan siswa enggan bertanya, kurang berpartisipasi dan kehilangan kesempatan untuk menghubungkan konsep matematika dengan aplikasi sehari-hari secara aktif yang pada akhirnya berakibat pada rendahnya minat belajar siswa (Prमितasuri et al., 2025).

Minat belajar merupakan hal yang sangat penting untuk dimiliki oleh setiap siswa. Minat sendiri diartikan sebagai kesediaan seseorang untuk terlibat dalam sebuah kegiatan tanpa paksaan dari luar (Khoirunnisa et al., 2025). Pada kegiatan belajar, minat memiliki peranan penting karena menjadi faktor pendorong supaya siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran. Ketiadaan minat belajar diyakini dapat menghambat proses penerimaan materi pembelajaran sehingga proses transfer ilmu menjadi kurang efektif (Hermawan et al., 2023). Dikutip dari Fatimah & Muammar (2023), indikator minat belajar meliputi ketertarikan, perasaan senang, perhatian, dan keterlibatan. Mempertimbangkan signifikansi minat belajar siswa, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa yang menghadirkan pengalaman kontekstual dan bermakna. Solusi yang dapat digunakan adalah penerapan pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI). PMRI merupakan pendekatan yang mampu mengaitkan materi matematika dengan konteks keseharian siswa agar pembelajaran menjadi lebih relevan, menarik, dan efektif dalam meningkatkan minat sekaligus pemahaman siswa. Ermawati et al. (2023) menyebutkan bahwa PMRI merupakan solusi agar proses pembelajaran matematika berlangsung dengan menyenangkan, mencerdaskan, serta melibatkan siswa secara optimal untuk memperhatikan keterkaitan antara konsep matematika dengan pengalaman siswa dalam keseharian sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan.

Keberhasilan pendekatan PMRI juga harus didukung oleh metode pengelolaan pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Mengingat adanya perbedaan karakteristik antara sifat abstrak matematika dan sifat alamiah anak, penggunaan metode belajar sambil bermain menjadi solusi yang efektif untuk menciptakan situasi belajar yang positif. Sebagaimana yang disebutkan oleh (Ermawati et al., 2022) bahwa aktivitas bermain sangat lekat dengan dunia anak, karena mereka cenderung menyukai suasana belajar yang bebas, tanpa tekanan, dan memungkinkan terjadinya interaksi dengan teman sebaya. Hal ini membuat permainan edukatif menjadi metode yang efektif dalam pembelajaran, karena dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Sebagaimana dikemukakan oleh (Zai & Mulyono, 2022) bahwa pemilihan metode pembelajaran yang tepat secara langsung mampu meningkatkan minat belajar siswa sekaligus mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Salah satu metode permainan yang dapat digunakan adalah *Class Mart* atau permainan pasar kelas. *Class Mart* merupakan permainan edukatif berbasis simulasi jual beli yang dirancang untuk membantu siswa sekolah dasar memahami konsep matematika secara kontekstual sekaligus meningkatkan minat belajar siswa. Permainan

ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep matematika, tetapi juga mendorong keaktifan, kerja sama, serta minat belajar siswa melalui suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna pula.

Bertolak dari permasalahan di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur peningkatan yang terjadi pada minat belajar matematika siswa kelas V SD Negeri Wotan 02 sesudah penerapan pembelajaran menggunakan metode permainan *Class Mart* berbasis pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI).

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan menerapkan penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen merupakan suatu pendekatan penelitian yang bertujuan menguji hubungan sebab-akibat antara dua atau lebih variabel melalui manipulasi variabel yang dilakukan secara sengaja oleh peneliti dalam kondisi yang terkontrol (Ermawati et al., 2023). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas proses pembelajaran melalui peningkatan minat belajar matematika siswa kelas V SD Negeri Wotan 02 sesudah penggunaan pendekatan PMRI berbantuan metode permainan *Class Mart*. Penentuan efektivitas metode dalam analisis ini merujuk pada standar persentase dalam kategori tafsiran skor *N-Gain* menurut Fadhillah et al. (2021) yang terbagi ke dalam beberapa tingkatan berikut.

Tabel 1. Klasifikasi Nilai *N-Gain*

Interval <i>N-Gain</i>	Interpretasi
$g > 0,7$	Terjadi peningkatan kategori tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Terjadi peningkatan kategori sedang
$0,0 < g < 0,3$	Terjadi peningkatan kategori rendah
$g = 0,0$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,0 \leq g < 0,0$	Terjadi penurunan

Tabel 2. Klasifikasi Tafsiran *N-Gain*

Presentase %	Tafsiran
< 40	Tidak efektif
40 – 55	Kurang efektif
56 – 75	Cukup efektif
> 76	Efektif

(Sumber : Fadhillah et al., 2021)

Pada penelitian ini, disajikan lembar angket minat belajar sebagai instrumen penelitian untuk mengetahui minat belajar siswa. Guna menentukan interval kategori minat belajar siswa, digunakan rumus dari Anggana et al. (2021) sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Interval} &= \frac{\text{Skor total (Skor min. - skor maks.)}}{\text{Jumlah kategori}} = \frac{40-10}{3} \\ &= \frac{30}{3} = 10 \end{aligned}$$

Tabel 3. Pedoman Penskoran Angket Minat Belajar

Alternatif Jawaban	Skor	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (TS)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4
Skor Maksimal	10 × 4 = 40	

Tabel 4. Interval Kategori Minat Belajar

Rentang Skor	Kategori
31 – 40	Tinggi
21 – 30	Sedang
10 – 20	Rendah

Sumber : Anggana et al. (2021)

Desain penelitian menggunakan *Pre-Experimental Design* berbentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian *Pre-Experimental Design* tidak membutuhkan kelas kontrol sebagai pembandingan dan lebih menekankan perhatian peneliti pada kelas yang mendapat perlakuan (Andriany et al., 2022). Penelitian ini menerapkan *One-Group Pretest-Posttest Design*, yang hanya melibatkan satu kelompok saja, yakni kelas eksperimen yang diberi perlakuan melalui pendekatan PMRI berbantuan metode permainan *Class Mart*. Desain penelitian ini dapat diilustrasikan sebagai berikut.

Tabel 5. Desain Penelitian

Kelas	<i>Pretest</i> (Tes awal)	<i>Treatment</i> (Perlakuan)	<i>Posttest</i> (Tes akhir)
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = Hasil *pretest* (Sebelum diberi perlakuan)

X =Perlakuan dengan pembelajaran menggunakan pendekatan PMRI berbantuan metode permainan *Class Mart*

O₂ = Nilai *Posttest* (Setelah diberi perlakuan)

Lokasi penelitian berada di SD Negeri Wotan 02, Kecamatan Sukolilo, Kabupaten Pati, Jawa Tengah. Peneliti memilih lokasi tersebut dikarenakan berdasarkan observasi awal dan wawancara menunjukkan bahwa minat belajar matematika siswa kelas V di sana masih rendah. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga SD Negeri Wotan 02 merupakan tempat yang sesuai untuk menerapkan metode permainan *Class Mart* sebagai solusi dari permasalahan minat belajar siswa. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *sensus* (sampling total). *Sensus* atau yang dikenal sebagai sampling total adalah metode pengambilan sampel dimana seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel (Amaliyah, 2025). Dilihat dari jumlah populasi yang digunakan dalam penelitian ini yang tidak lebih dari 100 orang responden, maka peneliti mengambil keseluruhan dari jumlah populasi atau 100% jumlah populasi yang ada pada kelas V SD Negeri Wotan 02 sebanyak 39 siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Sub-bagian Hasil

Penelitian ini menerapkan uji N-Gain Score untuk mengukur efektivitas peningkatan minat belajar matematika siswa. Pengujian ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana dampak penerapan metode permainan *Class Mart* berbasis pendekatan PMRI terhadap minat belajar matematika siswa, yang diukur melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest*. Data hasil perhitungan tersebut disajikan sebagai berikut.

Tabel 6. Output N-Gain Minat Belajar Matematika

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	39	.1	1.0	.564	.2149
Ngain_Persen	39	8.3	100.0	56.364	21.4880
Valid N (listwise)	39				

Bertolak dari hasil analisis data, diperoleh nilai *N-Gain Score* sebesar 0,56 dimana merujuk pada kriteria $0,3 \leq g < 0,7$, peningkatan tersebut masuk dalam kategori sedang. Selain itu, hasil persentase *N-Gain* mencapai 56,36%, yang mengindikasikan tingkat efektivitas pada kategori cukup efektif (Fadhilah et al., 2021). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode permainan *Class Mart* berbasis pendekatan PMRI cukup efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa secara signifikan.

Tabel 7. Hasil Uji N-Gain Indikator Minat Belajar

Indikator Minat Belajar	Skor Rata-rata		Nilai <i>N-Gain</i>	Keterangan
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>		
Ketertarikan	3,71	5,92	0,51	Sedang
Perasaan senang	5,48	9,25	0,57	Sedang
Perhatian	4,87	7,02	0,68	Sedang
Keterlibatan siswa	6,74	9,69	0,56	Sedang

Sumber: Data Peneliti (2026)

Bertolak dari hasil analisis N-Gain yang telah dilakukan, implementasi metode permainan *Class Mart* berbasis pendekatan PMRI berhasil meningkatkan minat belajar matematika siswa pada kategori sedang di setiap indikator. Perolehan skor yang diwakili oleh siswa ENN dan ANA dijelaskan sebagai berikut.

Indikator pertama yaitu ketertarikan yang menunjukkan peningkatan paling rendah dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,51. Meskipun demikian, terdapat perubahan respons sampel penelitian pada pengisian angket *pretest* dan *posttest*. Siswa ENN menyatakan bahwa ia jarang tertarik belajar matematika (skor 2) dan terkadang merasa matematika kurang bermanfaat (skor 2) pada saat *pretest*. Sedangkan pada *posttest*, ENN mencapai skor maksimal dengan memilih skor 4 (selalu) pada pernyataan ketertarikan terhadap matematika dan kesadaran terhadap kegunaan matematika dalam keseharian. Sementara itu, siswa ANA ketika *pretest* menyatakan bahwa dirinya sering mendapati bahwa matematika tidak menarik (skor 2) dan tidak pernah belajar secara mandiri karena merasa bahwa matematika tidak berguna dalam keseharian (skor 1). Pada *posttest*, terjadi perubahan pilihan dimana ANA menjawab selalu tertarik untuk belajar matematika (skor 4) sekaligus mulai sering menyadari kegunaan matematika (skor 3).

Indikator minat ke-2 yaitu perasaan senang yang menunjukkan peningkatan skor rata-rata dengan kategori sedang. Indikator ini diukur melalui 3 butir pernyataan dalam angket. Pada *pretest*, ENN dan ANA menunjukkan pola sikap yang serupa yakni sering tidak bersemangat saat belajar (skor 2), tidak menyukai matematika (skor 1), dan sering tertekan dengan tugas dari guru (skor 2). Namun, ketika diberikan angket *posttest* setelah perlakuan melalui metode permainan *Class Mart* berbasis pendekatan PMRI, terjadi perubahan signifikan pada keduanya. Setelah perlakuan, ENN menjadi sering bersemangat untuk belajar (skor 3), selalu senang ketika belajar matematika (skor 4), namun terkadang masih tertekan dengan tugas dari guru (skor 3). Sementara itu, ANA menunjukkan hasil yang lebih memuaskan dengan sangat bersemangat mengikuti pembelajaran sampai akhir (skor 4), mulai sering senang untuk belajar matematika (skor 3), dan tidak lagi merasa terbebani oleh tugas-tugas yang diberikan oleh guru (skor 4).

Indikator minat ke-3 adalah perhatian yang menunjukkan peningkatan tertinggi dibandingkan indikator lainnya dan termasuk kategori peningkatan sedang berdasarkan

hasil *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan angket *pretest* ENN pada indikator perhatian, ia mengaku terkadang memperhatikan penjelasan guru (skor 2). Selain itu, ENN memilih skor 3 (kadang-kadang) untuk pernyataan tentang perhatian terhadap instruksi dari guru. Pada *posttest*, ENN memperoleh skor maksimal untuk kedua pernyataan angket yang mewakili indikator perhatian, dimana ENN memberikan perhatian penuh dari awal hingga akhir pembelajaran dan selalu memperhatikan instruksi yang diberikan guru (skor 4). ANA juga menyatakan bahwa dirinya terkadang memperhatikan ketika guru menjelaskan materi namun terkadang tidak (skor 2), dan sering mengabaikan instruksi pengerjaan tugas dari guru (skor 2). Pada angket *posttest*, indikator perhatian ANA mengalami peningkatan menjadi lebih sering memperhatikan penjelasan guru (skor 3) dan selalu mendengarkan instruksi pengerjaan tugas (skor 4).

Indikator minat belajar ke-4 yaitu keterlibatan siswa yang juga mengalami peningkatan dalam kategori sedang. Berdasarkan hasil *pretest*, subjek ENN menjawab bahwa ia kadang-kadang diam ketika diberikan pertanyaan oleh guru (skor 3), sedangkan ANA lebih sering diam (skor 2). Pada pernyataan selanjutnya, ENN menjawab dirinya terkadang berani untuk bertanya terkait materi yang tidak dipahami (skor 3), sedangkan ANA sering merasa malu dan takut untuk bertanya (skor 2). Terkait dengan kegiatan diskusi, ENN tidak pernah berdiskusi dengan teman tentang materi pembelajaran (skor 1), sedangkan ANA mau melakukannya sesekali (skor 2). Namun setelah dilakukan pembelajaran menggunakan metode permainan *Class Mart* berbasis pendekatan PMRI, hasil *posttest* menunjukkan peningkatan yang seragam pada keduanya. Pada hasil *posttest*, ENN dan ANA sama-sama selalu terlibat aktif dalam menjawab pertanyaan dari guru (skor 4) dan juga berani untuk bertanya terkait materi yang tidak dipahami meski terkadang masih ada perasaan takut dan malu yang muncul (skor 3). Selain itu, ENN dan ANA juga selalu terlibat aktif dalam kegiatan diskusi dengan teman terkait pembelajaran (skor 4).

3.2 Sub-bagian Pembahasan

Pengujian data yang digunakan adalah uji *N-Gain* untuk mengukur efektivitas perlakuan dan perubahan yang relatif dari minat belajar matematika siswa sesudah penerapan metode permainan *Class Mart* berbasis pendekatan PMRI. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS 27 dan penghitungan melalui *Microsoft Excel*. Pada penelitian ini, siswa diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan metode permainan *Class Mart* berbasis pendekatan PMRI. Hasil analisis uji *N-Gain* menunjukkan bahwa minat belajar matematika siswa kelas V SD Negeri Wotan 02 mengalami peningkatan dengan kategori sedang sesudah penggunaan metode permainan *Class Mart* berbasis pendekatan PMRI. Peningkatan tersebut dipicu oleh terciptanya suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan melalui metode permainan *Class Mart* berbasis pendekatan PMRI. Meskipun setiap indikator minat belajar mengalami peningkatan, hasil tersebut belum mencapai kategori tinggi karena kendala selama pembelajaran, yaitu kondisi kelas yang kurang kondusif. Penerapan metode

permainan *Class Mart* berbasis pendekatan PMRI terbukti cukup efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa, tetapi suasana pembelajaran yang menyenangkan sering kali menimbulkan kegaduhan di kelas. Kondisi tersebut menuntut guru untuk memiliki kemampuan pengelolaan kelas dan manajemen waktu yang baik agar proses pembelajaran tetap berjalan secara optimal (Siregar, 2025).

Hasil uji *N-Gain* menunjukkan adanya perubahan positif pada seluruh indikator minat belajar siswa. Pada indikator pertama yaitu ketertarikan, terjadi peningkatan dengan kategori sedang. Indikator ketertarikan memperoleh nilai *N-Gain* paling rendah dibandingkan indikator minat lainnya. Hal ini dapat disebabkan oleh perbedaan minat awal siswa terhadap pembelajaran matematika, sehingga tidak semua siswa mengalami peningkatan ketertarikan yang signifikan. Indikator ketertarikan tampak ketika pembelajaran dilaksanakan menggunakan metode permainan *Class Mart* berbasis pendekatan PMRI. Penggunaan simulasi jual beli menjembatani antara teori matematika dan realitas keseharian siswa, sehingga proses belajar terasa lebih bermakna. Hal ini mendorong munculnya rasa tertarik sejak awal pembelajaran karena siswa merasa aktivitas yang dilakukan relevan dengan keseharian. Kondisi ini berhasil tercipta karena karakteristik PMRI menekankan penggunaan konteks nyata sebagai titik awal pembelajaran. Siswa terlihat tertarik ketika diminta memilih barang belanja seperti *seafood* tiruan dan perlengkapan sekolah tiruan yang disediakan dalam permainan *Class Mart*. Pada tahap ini, pendekatan PMRI berkontribusi melalui penggunaan model konkret berupa uang mainan dan barang belanja tiruan yang menjembatani pemahaman abstrak siswa menuju konsep matematika formal. Ketertarikan juga terlihat dari keinginan siswa untuk mencoba berbagai pilihan barang belanja serta menanyakan kegiatan pada pertemuan selanjutnya yang didukung oleh karakteristik PMRI yang menuntut kontribusi siswa secara mandiri. Selain itu, variasi konteks yang digunakan dalam setiap pertemuan menggunakan metode permainan *Class Mart* berbasis pendekatan PMRI, seperti simulasi belanja sayur dan buah titipan ibu, *seafood* tumpah prasmanan tiruan hingga perlengkapan sekolah tiruan semakin memperkuat daya tarik karena memberikan pengalaman yang berbeda dan tidak monoton. Penemuan ini sejalan dengan penelitian (Nurfanah et al., 2025) yang menyatakan bahwa pengintegrasian materi matematika dengan situasi nyata memungkinkan siswa memahami manfaat pembelajaran secara nyata. Pembelajaran yang berbasis kehidupan sehari-hari membuat matematika terasa lebih dekat dan berguna, sehingga siswa merasa tertarik mendalami konsep-konsep yang diajarkan karena relevansinya yang nyata. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang kontekstual dan interaktif memiliki peran penting dalam menumbuhkan minat belajar siswa, khususnya pada aspek ketertarikan.

Indikator minat ke-2 yaitu perasaan senang yang menunjukkan peningkatan skor rata-rata dengan kategori sedang. Implementasi metode permainan *Class Mart* berbasis pendekatan PMRI terbukti mampu meningkatkan indikator perasaan senang dalam minat belajar siswa. Pembelajaran berbasis konteks nyata yang sering ditemui siswa dikemas dalam permainan *Class Mart* seperti jual beli buah dan sayur tiruan, *seafood*

prasmanan tiruan, dan perlengkapan sekolah tiruan menjadikan suasana belajar menjadi lebih santai dan menyenangkan sehingga siswa dapat merasakan pengalaman bermain sambil belajar, sejalan dengan karakteristik PMRI yang mengawali proses belajar dari penggunaan konteks nyata. Pada pembelajaran, indikator perasaan senang tampak ketika pembagian peran karena siswa dapat berinteraksi dengan teman dan mencoba berbagai peran yang diinginkan yang sesuai dengan karakteristik interaktivitas dalam pendekatan PMRI, dimana proses belajar dibangun melalui kerja sama dan komunikasi antar siswa. Perasaan senang semakin terlihat ketika siswa mulai melakukan kegiatan jual beli, memilih barang yang diinginkan, dan membayar menggunakan uang mainan sebagai wujud dari penggunaan model konkret dalam karakteristik pendekatan PMRI. Selain itu, perasaan senang juga tercermin dari ekspresi siswa yang santai namun tetap bersemangat dan menikmati setiap tahap pembelajaran menggunakan metode permainan *Class Mart* berbasis pendekatan PMRI, serta menyelesaikan tugas tanpa tekanan. Menurut (Amaliyah, 2023), penerapan metode permainan bagi siswa sekolah dasar dapat memunculkan perasaan senang terhadap proses pembelajaran. Suasana pembelajaran yang menyenangkan ini mampu menciptakan pengalaman positif sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa. Namun, indikator perasaan senang ini kerap membuat pembelajaran menjadi kurang kondusif, dibuktikan dengan adanya siswa yang bercanda dan berbicara dengan teman sekelompoknya di luar konteks pembelajaran.

Indikator minat ke-3 adalah perhatian yang menunjukkan peningkatan dalam kategori sedang berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*. Indikator perhatian ini memperoleh peningkatan tertinggi dibandingkan dengan indikator minat belajar lainnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan mampu membuat siswa lebih fokus dan memperhatikan rangkaian pembelajaran. Peningkatan perhatian diakibatkan proses pembelajaran yang menuntut siswa untuk memperhatikan instruksi alur dan aturan permainan *Class Mart*. Siswa perlu memahami tahapan permainan agar dapat menjalankan perannya dalam permainan *Class Mart*, baik sebagai penjual maupun pembeli. Kondisi ini membuat siswa lebih berkonsentrasi selama pembelajaran berlangsung karena setiap aktivitas yang dilakukan saling berkaitan. Indikator perhatian juga muncul ketika siswa memperhatikan daftar harga barang tiruan yang dibuat dalam bentuk narasi. Penyajian tersebut menuntut siswa untuk lebih teliti dalam memahami informasi harga, menentukan harga barang, serta melakukan transaksi. Barang belanja tiruan, uang mainan, dan daftar harga berbentuk narasi berperan sebagai model konkret yang menuntut siswa mengubah informasi yang ada menjadi operasi matematika formal. Selain itu, kegiatan transaksi dengan kelompok membuat siswa harus mendengarkan penjelasan teman, memperhatikan jumlah pembayaran, dan mencocokkan hasil perhitungan agar tidak terjadi kesalahan. Sejalan dengan karakteristik interaktivitas dalam pendekatan PMRI yang mendorong kerja sama siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematika. Hal tersebut membantu siswa untuk tetap fokus selama kegiatan berlangsung. Variasi konteks dan perhitungan yang digunakan pada permainan *Class Mart* dalam setiap pertemuan juga membantu

mempertahankan perhatian siswa karena pembelajaran terasa lebih menarik dan tidak monoton. Keberhasilan variasi ini didukung oleh karakteristik keterkaitan dalam pendekatan PMRI yang mengaitkan berbagai topik matematika seperti operasi hitung bilangan dan pengenalan bilangan sampai 1.000.000 sehingga fokus siswa tetap terkunci karena dihadapkan pada berbagai tantangan. Sejalan dengan temuan (Rohayati et al., 2025) yang menyebutkan bahwa penggunaan variasi dalam kegiatan belajar penting untuk memicu peningkatan perhatian siswa.

Indikator minat belajar ke-4 yaitu keterlibatan siswa yang juga mengalami peningkatan dalam kategori sedang. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran menggunakan metode permainan *Class Mart* berbasis pendekatan PMRI terlihat dari partisipasi mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa tidak hanya menjadi pendengar, tetapi terlibat langsung dalam kegiatan sebagai penjual maupun pembeli melalui permainan *Class Mart* berbasis pendekatan PMRI. Peran ini membuat siswa aktif melakukan transaksi, berdiskusi dengan teman kelompok, bertanya, serta menjawab pertanyaan yang ada selama pembelajaran berlangsung. Keterlibatan aktif ini berarti bahwa siswa ikut berpartisipasi secara penuh dalam pembelajaran. Pada permainan *Class Mart*, indikator keterlibatan terlihat pada tahap pembagian peran dimana siswa aktif memilih dan menjalankan tugas sebagai penjual maupun pembeli yang sekaligus mencerminkan karakteristik kontribusi siswa dalam pendekatan PMRI. Selanjutnya, pada tahap diskusi kelompok dan simulasi transaksi, keterlibatan siswa semakin terlihat melalui aktivitas menghitung uang pembayaran dan kembalian serta interaksi langsung dengan teman kelompok yang merupakan perwujudan dari karakteristik interaktivitas dalam pendekatan PMRI. Integrasi contoh kontekstual yang bervariasi mulai yang sederhana hingga kompleks membantu melatih siswa menghadapi serta memecahkan berbagai persoalan matematika yang ditemui dalam keseharian. Siswa merasa bahwa apa yang mereka pelajari memiliki manfaat langsung, sehingga mereka terdorong untuk ikut serta secara penuh dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian (Amaliyah & Santoso, 2025) yang menegaskan bahwa elemen permainan edukatif dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran.

Penerapan pembelajaran menggunakan metode permainan *Class Mart* berbasis pendekatan PMRI terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas V SD Negeri Wotan 02. Penelitian ini sendiri bertujuan untuk mengukur besarnya peningkatan minat belajar matematika siswa sesudah penerapan metode permainan *Class Mart* berbasis pendekatan PMRI. Metode ini melibatkan kerja sama kelompok dimana siswa dapat belajar sambil bermain, yang dirancang untuk mengukur tingkat minat belajar matematika siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Penelitian ini menerapkan uji *N-Gain* untuk mengukur efektivitas metode permainan *Class Mart* berbasis pendekatan PMRI terhadap minat belajar matematika siswa. Hasil perhitungan menunjukkan skor *N-Gain* sebesar 0,564 yang termasuk dalam kategori sedang karena memenuhi kriteria $0,3 \leq g < 0,7$. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode permainan *Class Mart* berbasis pendekatan PMRI terbukti efektif

dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Pendekatan PMRI sendiri mengubah paradigma belajar dari sekadar menerima informasi menjadi proses menemukan kembali suatu ide dan konsep matematika secara mandiri melalui masalah nyata. Keberhasilan pendekatan ini dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa didorong oleh peranannya yang mampu menciptakan pembelajaran interaktif, dinamis, menarik dan menyenangkan bagi siswa (Willifitri, 2023).

Peningkatan minat belajar siswa yang terjadi di kelas V SD Negeri Wotan 02 juga dipengaruhi adanya permainan *Class Mart* sebagai metode pembelajaran yang digunakan. Metode permainan *Class Mart* merupakan permainan edukatif berbasis simulasi kegiatan jual beli yang dirancang untuk mendukung pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran matematika materi mengenal bilangan sampai 1.000.000 di sekolah dasar. Permainan ini dirancang untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan meniru situasi pasar atau toko sederhana yang dekat dengan keseharian siswa. Penggabungan pendekatan PMRI dengan metode permainan *Class Mart* ini mengubah suasana kelas menjadi lebih menarik karena mengusung konsep belajar sambil bermain sehingga mampu meningkatkan minat belajar yang meliputi ketertarikan, perasaan senang, perhatian dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan (Panjaitan & Suriadi, 2023) bahwa metode bermain sambil belajar dipandang sebagai strategi efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa, karena mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

4. SIMPULAN

Bertolak dari penelitian yang telah dilaksanakan, penggunaan metode permainan *Class Mart* berbasis pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik Indonesia (PMRI) terhadap minat belajar matematika siswa pada pembelajaran matematika materi mengenal bilangan sampai 1.000.000 menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada minat belajar matematika siswa kelas V SD Negeri Wotan 02 sebelum dan sesudah penggunaan metode permainan *Class Mart* berbasis pendekatan PMRI pada materi mengenal bilangan sampai 1.000.000, yang dapat dilihat dari hasil uji *N-Gain Score* yang memperoleh nilai sebesar 0,56 dengan kategori peningkatan sedang dan memperoleh presentase *N-Gain* sebesar 56,36% dengan kategori pembelajaran yang cukup efektif.

5. REKOMENDASI

Rekomendasi dari peneliti terkait dengan penggunaan pendekatan PMRI berbantuan metode permainan *Class Mart* terhadap minat belajar matematika siswa pada pembelajaran matematika materi mengenal bilangan sampai 1.000.000 adalah sebagai berikut.

1. Bagi siswa, diharapkan untuk dapat lebih kondusif selama proses pembelajaran dan tidak berdiskusi tentang hal lain diluar materi pembelajaran.
2. Bagi guru diharapkan penelitian yang telah dilakukan dapat dijadikan referensi agar dapat lebih kreatif dan inovatif dalam memilih metode pembelajaran. Metode

permainan *Class Mart* berbasis pendekatan PMRI dapat dijadikan alternatif dalam mengajarkan materi yang bersifat abstrak seperti bilangan besar sampai 1.000.000 agar siswa dapat memvisualisasikan konsep angka sekaligus menyadari kegunaannya dalam kehidupan melalui kegiatan simulasi jual beli yang nyata.

3. Bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan cakupan penelitian ini dengan menerapkan metode permainan *Class Mart* berbasis pendekatan PMRI pada materi matematika lainnya yang relevan atau pada jenjang kelas yang berbeda. Disarankan juga untuk mengukur variabel lain seperti hasil belajar kognitif siswa secara lebih mendalam. Penelitian selanjutnya juga disarankan untuk lebih memperhatikan manajemen kelas selama proses pembelajaran menggunakan permainan *Class Mart* berbasis pendekatan PMRI agar siswa tetap fokus dan kondusif.

6. REFERENSI

- Amaliyah, F. (2023). Literature Review: Aplikasi Wordwall Berbasis Gamifikasi Sebagai Evaluasi Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(01), 1–9.
- Amaliyah, F. (2025). Pengaruh Kepercayaan Diri dan Motivasi Belajar terhadap Literasi Matematika Siswa Sekolah Dasar: Uji Regresi Linear Berganda. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 8(1), 51–62. <https://doi.org/https://doi.org/10.24176/jpp.v8i1.15360>
- Amaliyah, F., Najikhah, F., Sutriyani, W., Nugroho, F. A. W., & Fajarianto, O. (2026). SMART-KU Module Based on Local Wisdom in Problem-Based Learning on Mathematical Problem-Solving Ability of Elementary School Students : An Experimental Study. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 28(1), 161–173. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21009/JTP2001.6>
- Amaliyah, F., & Santoso, D. A. (2025). Efektivitas Penerapan Model PBL Terintegrasi Media Gamifikasi Kearifan Lokal dalam Meningkatkan Minat Belajar dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika*, 7(2), 41–52. <https://doi.org/10.55719/jrpm.v7i2.1813>
- Andriany, E. F., Saputra, R., & Salahuddin, A. (2022). Pengaruh Model Direct Instruction Terhadap Keterampilan Menulis Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema 2 Kelas V. *DE JOURNAL (Dharmas Education Journal)*, 3(1), 25–31.
- Anggana, S. U., Herlambang, A. D., & Wijoyo, S. H. (2021). Perbandingan Minat Belajar dan Hasil Belajar pada Implementasi Strategi Pembelajaran REACT (Relating , Experiencing , Applying , Cooperating , dan Transferring) dan Pendekatan Saintifik untuk Mata Pelajaran Pemrograman Berorientasi Objek di SMK Negeri 9. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(11), 4899–4909.
- Ermawati, D., Anjelifa, S. M., Maqfiroh, A. D., Ihsan, A., & Askha, U. N. M. (2023). Pengaruh Media Pecahan (MACAN) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pacu Pendidikan Dasar*, 3(2), 351–364.
- Ermawati, D., Riswari, L. A., & Wijayanti, E. (2022). Pendampingan Pembuatan Aplikasi MAT JOYO (Mathematics Joyful Education) bagi Guru SDN 1 Gemiring Kidul. *JURNAL SOLMA*, 11(3), 510–514.
- Fadhilah, F. H., Ardianti, S. D., & Kuryanto, M. S. (2021). Efektivitas Aplikasi Zoom dalam E-Learning Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 5(6), 1657–1664. <https://doi.org/DOI:>

<http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v5i6.8487>

- Fatimah, & Muammar, M. R. (2023). *Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Peserta Didik* (1st ed.). PENERBIT DEEPUBLISH DIGITAL. <https://doi.org/9786238489282>
- Hermawan, J. S., Surahman, M., Rini, R., Amaliyah, F., & Rohmah, M. F. (2023). Pengaruh Minat Belajar dan Efikasi Diri Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 10(2), 94–105.
- Khoirunnisa, M. H., Ermawati, D., & Khairunisa, I. (2025). Increasing Interest in Learning Mathematics Through the Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK) Approach in Grade II Elementary School Students. *Jurnal Profesi Pendidikan (JPP)*, 4(1), 17–30. <https://doi.org/https://doi.org/10.22460/jp.p.v4i1.27241>
- Muliani, R. D., & Arusman. (2022). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133–139. <https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684>
- Nurfanah, Marini, N., & Yurniwati. (2025). Pembelajaran Matematika di SD : Tips dan Trik bagi Guru untuk Meningkatkan Minat Siswa. *DAS CONFERENCE INTERNATIONAL SERIES*, 250–256.
- Panjaitan, N. A., & Suriadi, A. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Matematika Dengan Metode Belajar Sambil Bermain. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Inovasi (Literasi)*, 3(1), 126–130. <https://doi.org/https://doi.org/10.58466/literasi.v3i1.1339>
- Pramitasuri, N., Zuliana, E., & Amaliyah, F. (2025). Efektivitas Model Pendidikan Matematika Realistik Berbantuan Media Polymath Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *AL-IRSYAD (Journal of Mathematics Educations)*, 4(2), 518–532. <https://doi.org/https://doi.org/10.58917/ijme.v4i2.399>
- Pratiwi, M. P., Masfuah, S., & Ermawati, D. (2023). Penerapan Model TGT dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SD. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1750–1763. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2724>
- Rahmawati, N. P., Ermawati, D., & Fardani, M. A. (2025). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas III SD Berbantuan Pot Penjumlahan. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 5(01), 36–46. <https://doi.org/https://doi.org/10.57008/jjp.v5i01.1214>
- Reski, N. (2021). Tingkat Minat Belajar Siswa Kelas IX SMPN 11 Kota Sungai Penuh. *JIP (Jurnal Inovasi Penelitian)*, 1(11), 2485–2490. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i11.496>
- Rohayati, Syam, N., & Khusna, R. (2025). Penerapan Game Edukatif Digital Berbasis Android untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di MI Sirojul Athfal. *JPKK (Jurnal Pendidikan Kritis Dan Kolaboratif)*, 1(1), 85–89.
- Sa'diyah, A., Ermawati, D., & Khairunisa, I. (2025). Penerapan Metode Pembelajaran Talking Stick dalam Meningkatkan Minat Baca pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 3 SD. *Didaktika: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(3), 271–284. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.7073>
- Siregar, N. (2025). *Seni Mengajar Matematika di Tingkat Sekolah Dasar* (1st ed.). KENCANA.
- Trygu. (2021). *Menggagas Konsep Minat Belajar Matematika* (Guepedia (ed.); 1st ed.). Guepedia.
- Widiyasari, R., Astriyani, A., & Purwoko, R. Y. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Kearifan Lokal dengan Pendekatan PMRI. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1–10.
- Willifitri, S. (2023). Penerapan Pendekatan Matematika Realistik dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SDN 138/VIII Sungai Bengkal. *JHPP (Jurnal Hasil Penelitian Dan*

Pengembangan), 1(2), 72–77. <https://doi.org/https://doi.org/10.61116/jhpp.v1i2.79>

Yulianti. (2024). Peran Teknologi dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Islamic Elementary Education*, 4(1), 45–53. <https://doi.org/https://doi.org/10.28918/ijee.v4i1.2312>

Zai, F. S. I., & Mulyono, Y. S. (2022). Pentingnya Metode Pembelajaran Bagi Peningkatan Minat Belajar Mahasiswa Program Studi Sarjana Pendidikan Agama Kristen Sekolah Tinggi Teologi Duta Panisal Jember. *Metanoia: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 4(1), 1–13. <https://doi.org/https://doi.org/10.55962/metanoia.v4i1.58>