

MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA MELALUI CERDAS CERMAT MATEMATIKA KELAS XI IPA SMA HANG TUAH 1 JAKARTA

Syafira Putri Alifa¹, Arlin Astriyani^{2,*}

^{1,2}Pendidikan Matematika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah
Jakarta. Jl KH Ahmad Dahlan, Cirendeuh Ciputat 15419

*Email : Arlin.astriyani@umj.ac.id

ABSTRAK

Dalam pembelajaran matematika, sebagian besar siswa masih merasa kesulitan sehingga kurangnya minat belajar pada diri siswa. Untuk mengatasi keadaan tersebut, seorang guru dapat mengajarkan matematika dengan menggunakan metode pembelajaran sehingga pembelajaran matematika menjadi menyenangkan. Salah satunya metode yang dapat digunakan adalah permainan cerdas cermat. Kegiatan cerdas cermat matematika yang dilaksanakan di SMA Hang Tuah 1 Jakarta yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Peserta kegiatan ini adalah kelas XI IPA dengan jumlah peserta yaitu 9 orang dengan 1 tim yang terdiri dari 3 orang. Cerdas cermat terdiri dari 2 babak, yaitu babak penyisihan dan babak final. Dalam setiap babak terdiri lagi menjadi 2 sesi, yaitu sesi utamadan sesi rebutan. Pada babak penyisihan diperoleh 2 tim yang akan masuk ke babak final untuk memperebutkan kandidat juara. Berdasarkan hasil kegiatan, kelas XI IPA 1 lolos babak penyisihan hingga babak final dan memperoleh juara 1 yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

Kata Kunci : Cerdas Cermat, Matematika

ABSTRACT

In learning mathematics, most students still find it difficult so that there is a lack of interest in learning in students. To overcome this situation, a teacher can teach mathematics by using learning methods so that learning mathematics becomes fun. One of the methods that can be used is the quiz game. Math quiz activity held at Hang Tuah 1 High School Jakarta which aims to increase student interest in learning. The participants of this activity are class XI IPA with the number of participants, namely 9 people with 1 team consisting of 3 people. The quiz consists of 2 rounds, namely the preliminary round and the final round. Each round consists of 2 sessions, namely the main session and the contest session. In the preliminary round, 2 teams will enter the final round to compete for the champion candidate. Based on the results of the activity, class XI IPA 1 passed the preliminary round to the final round and won 1st place which is expected to increase students' interest in learning mathematics.

Keyword: *Contest of Wits, Mathematics*

1. PENDAHULUAN

Matematika merupakan cabang ilmu yang menjadi dasar ilmu lainnya. Bidang matematika juga berperan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karenanya matematika perlu diajarkan kepada siswa untuk semua jenjang Pendidikan agar siswa dapat mengembangkan kemampuan dan keterampilan intelektualnya untuk memecahkan suatu permasalahan. Menurut pendapat James yang dikutip oleh Hasratuddin, matematika adalah ilmu yang mempelajari susunan bentuk, konsep, dan besaran dalam kaitannya dengan bilangan besar yang terdistribusi dalam bidang analisis, aljabar, dan geometri. (Fitriani, 2021).

Dalam pembelajaran matematika, sebagian besar siswa masih merasa kesulitan sehingga kurangnya minat belajar pada diri siswa. Menurut Lestari (Putri & Adirakasiwi, 2021) Minat belajar merupakan suatu dorongan dalam diri sendiri yang berasal dari seorang siswa tentang keinginannya untuk memperbaiki kebiasaan belajarnya. Salah satu yang perlu diperhatikan seorang pendidik saat pembelajaran adalah minat belajar. Untuk mengatasi keadaan tersebut, seorang guru dapat mengajarkan matematika dengan menggunakan metode pembelajaran sehingga pembelajaran matematika menjadi menyenangkan. Menurut pendapat Hj. Helmi metode pembelajaran adalah suatu metode yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan suatu rencana yang telah disusun oleh seorang guru berupa kegiatan pembelajaran yang sudah mempunyai tujuan tertentu (Fitriani, 2021). Salah satunya metode yang dapat digunakan adalah permainan cerdas cermat.

Permainan cerdas cermat dikenal luas di seluruh masyarakat Indonesia, terutama di kalangan pelajar. Permainan ini merupakan *game* adu kecerdasan baik pengetahuan umum maupun pengetahuan yang dipelajari di sekolah. Permainan cerdas cermat ini biasanya dimainkan dari soal-soal yang dilontarkan secara bergiliran hingga perebutan untuk menjawab soal-soal tersebut. Permainan cerdas cermat memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Melalui pendekatan permainan ini akan lebih efektif serta lebih memudahkan dalam menggali potensi dan memotivasi siswa yang kurang berminat dalam belajar. Selain itu juga dapat melatih siswa

berpikir cepat, tepat, dan kreatif. Dalam (Nasution & Nurdalilah, 2018) Hal ini sependapat dengan Budiana yang menyatakan bahwa teknik cerdas cermat dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir siswa karena teknik ini menggali kemampuan berpikir siswa melalui pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru dengan memberikan jawaban yang cepat dan tepat. Salah satu materi dalam pelajaran matematika, yaitu program linear dan matriks cocok untuk melihat kemampuan berpikir kreatif. Karena soal yang digunakan adalah bentuk soal keterampilan menyelesaikan masalah. Maka siswa dituntut untuk menjawab soal dengan kemampuan berpikir kreatif.

Berdasarkan paparan di atas, maka dalam artikel ini akan membahas kegiatan yang dilakukan oleh penulis yaitu “Cerdas Cermat Matematika Kelas XI IPA SMA Hang Tuah 1 Jakarta” yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui kegiatan cerdas cermat.

2. METODE

Kegiatan cerdas cermat matematika yang dilaksanakan di SMA Hang Tuah 1 Jakarta yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan melibatkan kelas XI IPA sebagai peserta kegiatan cerdas cermat. Kegiatan akan dilaksanakan daring via aplikasi zoom dan kahoot pada hari jum'at, 15 Oktober 2021 pukul 13.00 – 16.00 WIB dengan materi soal program linear dan matriks.

A. Tahapan Kegiatan pelaksanaan kegiatan cerdas cermat terdiri dari 2 babak, yaitu babak penyisihan dan babak final. Dalam setiap babak terbagi lagi menjadi dua sesi, yaitu sesi utama dan sesi rebutan.

- Sesi Utama
 1. Setiap tim akan diberikan soal pilihan ganda berjumlah 15 soal melalui kahoot.
 2. Waktu untuk menjawab 1 soal pertanyaan adalah 30 detik.
- Sesi Rebutan
 1. Soal rebutan terdiri dari 10 soal yang akan diperebutkan oleh 3 tim.
 2. Semua peserta dari masing-masing tim boleh memberikan jawaban.

3. Setiap tim diberi waktu 1 menit untuk mencari jawaban, Peserta hanya boleh menjawab pertanyaan setelah panitia mempersilahkan.
4. Jawaban akan diberikan kepada tim yang lebih dulu memberi tanda raise hand.
5. Jawaban benar akan mendapatkan point nilai 100 dan apabila salah dikurangi 25.

B. Tata Tertib Lomba

1. Peserta wajib hadir 15 menit sebelum cerdas cermat dimulai
2. Lomba cerdas cermat dibagi menjadi dua babak, yaitu babak penyisihan dan babak final. Dalam setiap babak dibagi lagi menjadi 2 sesi yaitu sesi utama dan sesi rebutan.
3. Pada babak penyisihan diperoleh 2 tim yang akan masuk ke babak final untuk memperebutkan kandidat juara.
4. Pemenang adalah tim yang mendapat nilai tertinggi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan cerdas cermat yang dilaksanakan di SMA Hang Tuah 1 Jakarta dengan pesertanya adalah siswa siswi dari kelas XI IPA. Kegiatan cerdas cermat diikuti oleh 9 peserta yang dimana setiap kelas memberi perwakilan sebanyak 3 orang untuk menjadi 1 tim. Pelaksanaan kegiatan cerdas cermat dilakukan menggunakan aplikasi kahoot. berikut tabel peserta yang mengikuti cerdas cermat.

Table 1. Peserta Cerdas Cermat

| No | Peserta | Kelas | Keterangan |
|----|------------------|----------|------------|
| 1 | M. Diaz | XI IPA 1 | 1A |
| 2 | Dian Permata | XI IPA 1 | 1B |
| 3 | Najwa Shabirah | XI IPA 1 | 1C |
| 4 | Abelixa Flarisha | XI IPA 2 | 2A |
| 5 | Gita Annisa | XI IPA 2 | 2B |
| 6 | M. Rezvi | XI IPA 2 | 2C |

| | | | | |
|---|----------------|--------|----|---|
| | | | | 2 |
| 7 | Agnes Nurvita | XI IPA | 3A | 3 |
| 8 | Arya Pratama | XI IPA | 3B | 3 |
| 9 | Muhammad Daffa | XI IPA | 3C | 3 |

Jumlah Peserta: 9 orang

Pada babak penyisihan dimainkan oleh 3 tim yang kemudian akan dipilih 2 tim dengan skor yang paling tinggi untuk bisa lanjut ke babak final. Sesi utama dalam babak penyisihan ini dilakukan melalui aplikasi kahoot, Setiap peserta mengerjakan pertanyaan wajib sebanyak 15 soal yang diberikan waktu 30 detik untuk 1 pertanyaan. Skor hasil akhir sesi diperoleh dari akumulasi skor peserta pada setiap masing-masing kelas. Perolehan skor yang didapat pada sesi utama babak penyisihan dijabarkan sebagai berikut:

1. Kelas XI IPA 1
 Siswa 1A memperoleh skor sebesar 3.792, siswa 1B sebesar 566, dan untuk siswa 1C sebesar 1.695. Maka total skor yang diperoleh kelas XI IPA 1 pada sesi utama babak penyisihan ini sebesar 6.053.
2. Kelas XI IPA 2
 Siswa 2A memperoleh skor sebesar 2.990, siswa 2B sebesar 834, dan untuk siswa 2C sebesar 1.210. Maka total skor yang diperoleh kelas XI IPA 2 pada sesi utama babak penyisihan ini sebesar 5.034.
3. Kelas XI IPA 3
 Siswa 3A memperoleh skor sebesar 2.575, siswa 3B sebesar 1.883, dan untuk siswa 3C sebesar 1.093. Maka total skor yang diperoleh kelas XI IPA 3 pada sesi utama babak penyisihan ini sebesar 5.551.

Setelah dilakukan sesi utama dilanjutkan ke sesi rebutan. Dalam sesi rebutan di babak penyisihan ini setiap peserta diperbolehkan untuk menjawab, sesi rebutan terdiri dari 10 soal yang dimana 1 soal diberikan waktu pengerjaan 1 menit. Pada sesi rebutan ini kelas XI IPA 1 menjawab soal dengan benar sebanyak 3 kali dan menjawab soal dengan salah sebanyak 1 kali, maka skor yang didapat sebesar 275. Kelas XI IPA 2 menjawab soal dengan salah sebanyak 2 kali, maka skor yang didapat adalah -50. Kelas XI IPA 3 menjawab soal dengan benar sebanyak 2 kali dan menjawab dengan salah sebanyak 2 kali, maka

skor yang didapat sebesar 150. Dalam babak penyisihan total skor diperoleh dari penjumlahan skor sesi utama dan sesi rebutan. Berikut penjabaran skor yang didapat dari setiap kelas:

1. XI IPA 1
Dalam sesi utama mendapatkan skor 6.053 dan sesi rebutan mendapatkan skor 275. Maka total skor yang didapat adalah 6.328
2. XI IPA 2
Dalam sesi utama mendapatkan skor 5.034 dan sesi rebutan mendapatkan skor -50. Maka total skor yang didapat adalah 4.984.
3. XI IPA 3
Dalam sesi utama mendapatkan skor 5.551 dan sesi rebutan mendapatkan skor 150. Maka total skor yang didapat adalah 5.701.

Dilihat dari penjumlahan skor yang didapat dari ketiga kelas diperoleh 2 kelas dengan skor tertinggi, maka yang akan lanjut ke babak final dengan skor yang tertinggi adalah kelas XI IPA 1 dengan perolehan skor 6.328 dan kelas XI IPA 3 dengan perolehan skor 5.701.

Pada babak final hanya dimainkan oleh 2 tim yang akan bertanding, kemudian akan dipilih 1 tim untuk menjadi juara dengan skor yang paling tinggi. Sesi utama dalam final ini dilakukan melalui aplikasi kahoot, Setiap peserta mengerjakan pertanyaan wajib sebanyak 15 soal yang diberikan waktu 30 detik untuk 1 pertanyaan. Skor hasil akhir sesi diperoleh dari akumulasi skor peserta pada setiap masing-masing kelas. Perolehan skor yang didapat pada sesi utama babak penyisihan dijabarkan sebagai berikut:

1. Kelas XI IPA 1
Siswa 1A memperoleh skor sebesar 4.040, siswa 1B sebesar 4.697, dan untuk siswa 1C sebesar 4.416. Maka total skor yang diperoleh kelas XI IPA 1 pada sesi utama babak penyisihan ini sebesar 13.153.
2. Kelas XI IPA 3
Siswa 3A memperoleh skor sebesar 2.374, siswa 3B sebesar 3.387, dan untuk siswa 3C sebesar 3.824. Maka total skor yang diperoleh kelas XI IPA 3 pada sesi utama babak penyisihan ini sebesar 9.585.

Selanjutnya, Sesi rebutan babak final. Ketentuan yang pada babak final ini sama

dengan yang ada di babak penyisihan. Pada sesi rebutan ini kelas XI IPA 1 menjawab soal dengan benar sebanyak 4 kali dan menjawab soal dengan salah sebanyak 2 kali, maka skor yang didapat sebesar 350. Kelas XI IPA 3 menjawab soal dengan benar sebanyak 3 kali, skor yang didapat adalah 300. Dalam babak final total skor diperoleh dari penjumlahan skor sesi utama dan sesi rebutan. Berikut penjabaran skor yang didapat dari setiap kelas:

1. XI IPA 1
Dalam sesi utama mendapatkan skor 13.153 dan sesi rebutan mendapatkan skor 350. Maka total skor yang didapat adalah 13.503.
2. XI IPA 3
Dalam sesi utama mendapatkan skor 9.585 dan sesi rebutan mendapatkan skor 300. Maka total skor yang didapat adalah 9.885.

Minat belajar siswa yang bertanding sangat tinggi, terlihat dari antusias siswa pada setiap babak dalam menjawab pertanyaan pada sesi rebutan. Tiap peserta berlomba-lomba memperebutkan kesempatan untuk menjawab pertanyaan dengan cepat.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa dari penjumlahan skor yang didapat dengan perolehan skor tertinggi yaitu sebesar 13.503, maka hasil pemenang cerdas cermat yang menempati posisi pertama adalah kelas XI IPA 1. Selanjutnya diposisi kedua adalah kelas XI IPA 3 dan yang menempati posisi ketiga adalah XI IPA 2. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar di kelas XI IPA 1 sangat tinggi dibandingkan dengan kelas lainnya. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas XI IPA dalam pembelajaran matematika.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada SMA Hang Tuah 1 Jakarta dan para Dosen Universitas Muhammadiyah Jakarta yang telah memberikan dukungan serta memberikan kesempatan kepada penulis untuk menjalankan kegiatan pengabdian yaitu kegiatan cerdas cermat ini untuk menjadi ajang

meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ekasari, F. P. (2013). Pelaksanaan Lomba Cerdas Cermat Untuk Siswa Tingkat Sekolah Dasar Sebagai Langkah Meningkatkan Prestasi di Desa Cibeusi Kecamatan Ciater kabupaten Subang.
- Fauzan, M. N., Resdiana, W., & Hamidin, D. (2017). Aplikasi Cerdas Cermat Online Realtime Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Informatika, Vol. 14, No. 1*, 22-27.
- Fitriani. (2021). Pengaruh Metode C3T (Cerdas, Cermat, Cepat, dan Tepat) Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Kelas XI MA Asy-Syafi'iyah Alabio Pada Materi Program Linear Melalui Pembelajaran Daring Tahun Pelajaran 2020/2021.
- Hasratuddin. (2014). Pembelajaran Matematika Yang Sekarang dan Yang Akan Datang Berbasis Karakter. *Jurnal Didaktik Matematika, Vol.1, No.2*, h.30.
- Nasution, A. S., & Nurdalilah. (2018). Membangkitkan Minat Belajar Siswa Melalui Lomba Cerdas Cermat. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian, Vol 1. No 1*.
- Putri, Y. P., & Adirakasiwi, A. G. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa Kelas X SMA At-Taubah pada Materi SLPTV dengan Metode Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Matematika, Volume 05, No. 03*, 2934-2940.
- Silalahi, B. R., & Darwis, U. (2018). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Lomba Cerdas Cermat (LCC) IPS di SD YPI Dharma Budi kec. Sidamanik Kab. Simalungun. *Prosiding UMNAW*, (hal. 351-355).

