ARITMATIKA
E-ISSN: 2723-1046; P-ISSN: 2723-0627
Volume : 7, Nomor : 1
Juni, 2026

POTRET PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *LUCKY DAY IF YOU LUCKY* DAN DAMPAKNYA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA

[1]Alfi Nur Lutfi Yana, [2]Musrikah
[1,2]UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Jalan Mayor Sujadi Timur No. 46 Tulungagung-Jawa Timur 66221, Telp. (0355) 321513
e-mail: alfilutfi01@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Lucky Day! If You Lucky!* terhadap hasil belajar siswa dan bagaimana respon siswa selama pembelajaran dengan metode ini berlangsung. Metode pembelajaran *Lucky Day! If You Lucky!* adalah metode pembelajaran dengan media berupa permainan yang berguna untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan membangkitkan semangat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed-method* (pendekatan kuantitatif dan kualitatif) untuk mencapai tujuan penelitian dengan populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI SMAN 1 Prambon Nganjuk. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diajar dengan metode pembelajaran *Lucky Day! If You Lucky!* lebih baik dibandingkan siswa yang diajar dengan model pembelajaran konvensional. Pada kelas yang diajar dengan metode pembelajaran *Lucky Day! If You Lucky!* suasana pembelajaran lebih menyenangkan, lebih kompetitif, dan siswa lebih aktif berdiskusi.

Kata Kunci: *Lucky Day! If You Lucky!*, Hasil Belajar, Keaktifan Siswa

Abstract

The aim of this research is to determine the effect of the Lucky Day! If You Lucky! learning method on student learning outcomes and how students respond during learning using this method. Lucky Day! If You Lucky learning method is a learning method using media in the form of games which is useful for creating a fun learning atmosphere and arousing students' enthusiasm for learning. This research uses a mixed-method approach (quantitative and qualitative approaches) to achieve the research objectives with the research population being all class XI students of SMAN 1 Prambon Nganjuk. The results of this research show that the learning outcomes of students taught using the Lucky Day! If You Lucky! learning method better than students taught with conventional learning models. In classes taught using the Lucky Day! If You Lucky! learning method the learning atmosphere is more fun, more competitive, and students are more active in discussing.

Keywords: Lucky Day! If You Lucky!, Learning Outcomes, Studenst Activity

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang penting di sekolah karena erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari dan juga bidang ilmu lainnya. Menurut Asep Jihad, objek pembicaraan di dalam matematika bersifat abstrak, sekalipun di dalam sekolah siswa diajarkan benda konkrit, siswa tetap didorong untuk melakukan abstraksi (Ermawati, dkk. 2021 : 11). Karakteristik lain dari pembelajaran matematika adalah materi di dalam matematika tersusun secara sistematis, sehingga untuk menguasai materi matematika tertentu perlu didahului dengan penguasaan materi prasyaratnya (Isman & Diah, 2023 : 31). Dengan demikan pembelajaran di dalam matematika diawali dengan dasar-dasar dari materi matematika yang selanjutnya menjadi bekal untuk mempelajari materi matematika yang lebih kompleks.

Berdasarkan keterangan dari guru kelas XI di SMAN 1 Prambon, masih banyak siswa yang belum memahami dasar-dasar tentang materi matematika. Hal ini dikarenakan adanya pembelajaran daring pada masa pandemi covid 19. Sebelum pandemi berlangsung, siswa terbiasa melaksanakan pembelajaran secara langsung bersama guru. Melalui pembelajaran secara langsung, penyampaian materi menjadi lebih rinci, jelas, dan komunikatif. Berbeda dengan pembelajaran yang dilakukan secara daring dimana guru memberikan materi pelajaran kemudian siswa dituntut untuk mandiri dalam memahami materi tersebut. Meskipun materi dijelaskan melalui komunikasi video seperti *zoom* dan *google meet*, tetapi penjelasan yang diberikan tidak bisa semaksimal ketika pembelajaran secara langsung. Selain itu pembelajaran daring sudah berlangsung cukup lama sehingga siswa merasa jenuh karena tidak dapat bertemu dengan teman dan guru, akibatnya siswa merasa bosan dan malas untuk belajar. Permasalahan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Annisa Nurul Fadila dan kawan-kawannya yang menyatakan bahwa problematika pembelajaran matematika daring pada masa pandemi covid 19 diantaranya siswa merasa sulit untuk memahami materi pembelajaran, siswa merasa tidak termotivasi untuk belajar, dan siswa tidak menguasa materi pembelajaran dengan baik (Fadila, dkk, 2021 : 59).

Berdasarkan masalah yang terjadi akibat masa pandemi covid 19, dasar-dasar tentang matematika belum tertanam secara matang pada diri siswa. Padahal materi di dalam matematika saling berhubungan. Akibatnya siswa merasa kesulitan dalam mempelajari materi matematika yang lebih kompleks. Meski demikian, di SMAN 1 Prambon juga terdapat siswa yang sudah memiliki dasar-dasar matematika yang matang, yaitu siswa-siswa yang memang menyukai pelajaran matematika, siswa yang memiliki semangat untuk belajar dan siswa yang mengikuti bimbingan belajar di luar sekolah.

Dari permasalahan tersebut, kemudian mengarah pada timbulnya kelas-kelas yang terdiri atas siswa yang heterogen baik dalam hal pengetahuan, kemampuan, motivasi belajarnya. Menurut Slavin, ketika guru menyampaikan pelajaran kepada bermacam-macam kelompok, besar kemungkinan ada sebagian siswa yang tidak memiliki syarat kemampuan untuk mempelajari pelajaran tersebut dan akan gagal memperoleh manfaat dari model pembelajaran tersebut. Siswa lainnya mungkin sudah mengetahui materi tersebut, atau bisa mempelajarinya dengan sangat cepat sehingga waktu pembelajaran yang dihabiskan bagi mereka hanya membuang waktu (Amin & Linda Yurike, 2022 : 566). Dengan demikian, dalam suatu kelas di SMAN 1 Prambon terdapat siswa yang masih kesulitan dalam memahami materi pelajaran karena siswa memasuki kelas dengan kemampuan dan pengetahuan yang berbeda-beda. Siswa

yang kesulitan memahami materi akan lebih mudah merasa bosan, jenuh, dan tidak fokus lagi terhadap materi yang disampaikan. Kemudian akan timbul rasa tidak suka terhadap pelajaran tersebut. Dengan demikian, guru perlu menerapkan pembelajaran yang lebih variatif, yaitu suatu pembelajaran yang dapat mengatasi kesulitan belajar siswa secara individual serta dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar siswa tidak merasa bosan.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan di SMAN 1 Prambon adalah metode pembelajaran *Lucky Day! If You Lucky!*. Metode pembelajaran *Lucky Day! If You Lucky!* merupakan metode pembelajaran dengan media berupa *games* "Hari Keberuntungan, Jika Anda Beruntung!". Pada metode pembelajaran *Lucky Day! If You Lucky!* setiap kelompok akan memperoleh soal. Pada penelitian ini pemberian soal dilakukan secara individu atau setiap siswa akan mendapatkan satu soal yang harus dikerjakan secara individu pula. Hal ini dilakukan agar semua siswa mengerjakan soal yang diberikan atau tidak hanya bergantung pada satu siswa yang pandai untuk mengerjakan soal. Jika siswa mengalami kesulitan, maka siswa dapat meminta bantuan kepada teman kelompoknya. Soal yang sudah dikerjakan kemudian ditukarkan dengan kelompok lain untuk dikoreksi. Jika kesalahan pada jawaban yang dikoreksi lebih banyak daripada jawaban yang salah dari soal yang dikerjakan oleh kelompok tersebut. Maka guru memberikan hukuman ke kelompok tersebut. Kemudian guru meminta agar kelompok tersebut memberikan hukuman, membagi hukuman atau melakukan hukuman bersama dengan kelompok pemilik jawaban yang sedang dikoreksi. Di akhir pembelajaran guru menghitung skor akhir kelompok yaitu jawaban benar dari soal yang dikerjakan oleh kelompok ditambah dengan jawaban benar dari jawaban yang sedang dikoreksi oleh kelompok tersebut. Kemudian guru memberikan *reward* kepada kelompok dengan skor akhir tertinggi.

Metode pembelajaran ini dipilih karena terdapat hal yang berbeda dalam permainan pada metode pembelajaran ini dimana skor yang diperoleh tidak hanya menjadi skor kelompok, tetapi juga dapat menjadi skor kelompok lain. Kelompok dengan skor yang rendah bisa jadi dapat menjatuhkan kelompok lain sedangkan kelompok dengan skor tertinggi dapat menguntungkan kelompok lain. Dengan demikian melalui permainan ini, siswa akan semakin gigih dalam mengerjakan soal agar skor kelompoknya tinggi dan tidak dianggap menjatuhkan skor kelompok lain.

Menurut Supendi tujuan permainan dalam pembelajaran adalah untuk menyegarkan suasana, mencairkan suasana, komunikasi, persepsi, dan belajar (Samin, 2023 : 8). Dalam belajar tentunya harus fokus dan serius, namun apabila pembelajaran sudah berjalan cukup

lama, siswa akan merasa jenuh dan fokusnya terhadap pembelajaran mulai berkurang. Dengan diciptakannya suasana belajar yang menyenangkan diharapkan semangat belajar siswa yang mulai menurun dapat dibangkitkan kembali (Samin, 2023 : 8). Sebagaimana pendapat Robin L. Letendre yang menyatakan bahwa "*proses pembelajaran yang serius dan kaku tanpa sedikitpun ada nuansa kegembiraan tentulah akan sangat cepat membosankan. Melalui sebuah permainan, kegiatan di kelas akan lebih bervariasi dan menyenangkan. Penerapan suasana belajar yang menyenangkan dapat memberikan motivasi yang tinggi bagi siswa dalam melakukan proses pembelajaran*" (Sukmajadi & Simanjutak, 2021 : 2).

Adanya permainan dalam pembelajaran dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran dan membuat siswa merasa senang terhadap materi pelajaran yang diajarkan (Mukrimah, 2014 : 132). Keterlibatan siswa dalam permainan akan mengarah pada keaktifan siswa dalam bertanya dan berdiskusi dengan teman sekelompoknya jika ada yang mengalami kesulitan. Menurut Siditial tujuan dari pembelajaran yang aktif adalah untuk memperkuat dan memperlancar stimulus dan respon siswa dalam pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi hal yang menyenangkan dan tidak membosankan. Kemudian kegiatan kerja kelompok juga dapat meningkatkan keberanian, kerja sama, dan dan tanggung jawab pada kelompoknya (Rahayu, 2022 : 5) Aspek-aspek yang berikaitan dengan keaktifan siswa pada penelitian ini diantaranya, yaitu :

1. Keaktifan untuk bertanya
2. Keaktifan untuk menjawab
3. Keaktifan dalam berdiskusi
4. Keaktifan dalam mengajukan usul

Dengan demikian melalui melalu metode pembelajaran *Lucky Day! If You Lucky!* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Hasil belajar sendiri merupakan kemampuan-kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Dimyati dan Mudjiono menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan proses untuk melihat sejauh mana siswa telah menguasai materi pelajaran setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar atau keberhasilan yang dicapai siswa setelah mengikuti pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf, atau simbol yang disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan (Rosyid, dkk, 2019 : 12). Jadi hasil belajar matematika siswa adalah kemampuan matematika yang diperoleh setelah mengikuti serangkaian kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan uraian di atas maka dilakukanlah penelitian dengan judul "Potret Penerapan Metode Pembelajaran *Lucky Day If You Lucky* dan Dampaknya Dalam Pembelajaran

Matematika“. Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Faila Sufah, metode pembelajaran *Lucky Day If You Lucky* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, selain hasil belajar juga akan diamati bagaimana kondisi yang terjadi selama penerapan metode pembelajaran, faktor yang mempengarahi dan dampaknya. Penelitian ini perlu dilakukan untuk mengetahui apakah metode pembelajaran yang diterapkan ini efektif untuk menjadi alternatif dalam mengatasi masalah yang terjadi di SMAN 1 Prambon sebagai dampak dari pandemi covid 19.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, pendekatan penelitian yang digunakan adalah *mixed-method* (pendekatan kuantitatif dan kualitatif). Pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen digunakan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Lucky Day! If You Lucky!* terhadap hasil belajar matematika siswa. Variabel bebas pada penelitian ini yaitu metode pembelajaran *Lucky Day! If You Lucky!*, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar matematika siswa. Kemudian desain penelitian ini menggunakan desain eksperimen semu atau *quasi eksperiment design* dengan *posttest only control group design*. Melalui *posttest only control group design* dilaksanakan *posttest* atau tes akhir yang kemudian akan dianalisis hasilnya (Prayadna & Jayantika, 2018 : 10).

Tabel 1 Desain Penelitian Quasi Eksperiment dengan Posttest Only Control Group Design

Kelas	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	Penerapan Metode Pembelajaran *Lucky Day If You Lucky*	*Posttest* dari kelas eksperimen
Control	Penerapan Metode Pembelajaran Konvensioan	*Posttest* dari kelas kontrol

Sedangkan pendekatan kualitatif digunakan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan penerapan metode pembelajaran serta kondisi yang terjadi selama pembelajaran. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI di SMAN 1 Prambon yang berjumlah 310 siswa dan dibagi menjadi 9 kelas. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *probability sampling* dengan *purposive sampling*. Dengan demikian diambil 2 kelas sebagai kelas sampel, yaitu kelas XI 1 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 34 siswa dan kelas XI 3 sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 32 siswa.

Pada penelitian ini terdapat dua instrumen penelitian, yaitu lembar observasi dan soal tes. Teknik observasi digunakan untuk mengamati respon siswa selama metode pembelajaran *Lucky Day! If You Lucky!* diterapkan, dan apa saja yang mendukung dan menghambat kelancaran penerepan metode pembelajaran ini. Sedangkan teknik tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar matematika siswa dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada penelitian ini tes digunakan untuk mengukur aspek kognitif siswa pada materi lingkaran yang meliputi luas juring, panjang busur, sudut keliling, sudut pusat, dan garis singgung lingkaran. Tes ini dilaksanakan setelah kelas eksperimen diberi perlakuan berupa penerapan metode pembelajaran *Lucky Day! If You Lucky!*. Soal tes ini terdiri atas 5 soal esai dengan waktu pengerjaan selama 45 menit. Sebelum soal diujikan, terlebih dahulu kelima soal diuji validitas dan reliabilitasnya. Hal ini bertujuan untuk mengetahui ketepatan dan keakuratan alat ukur untuk mengukur apa yang akan diukur.

Penelitian ini dilakukan dengan memberikan perlakuan berupa model pembelajaran yang berbeda pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen pembelajaran dilakukan dengan metode pembelajaran *Lucky Day! If You Lucky!* dan pada kelas kontrol menggunanakan model pembelajaran konvensional. Selama pembelajaran, dilakukan pengamatan untuk mengetahui respon siswa terhadap metode pembelajaran yang digunakan. Setelah kedua kelas tersebut mendapatkan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran yang telah ditentukan, selanjutnya siswa diberikan *posttest*. Skor *posttest* ini merupakan data hasil belajar siswa yang kemudian dianalisis untuk mengetahui perbedaan hasil belajar dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Teknik analisis data hasil belajar pada penelitian ini menggunakan statistik inferensial. Untuk pengujian hipotesis pada statistik inferensial, dilakukan uji prasyarat, yaitu pengujian tentang asumsi data berdistribusi normal dan homogen. Hasil dari uji prasyarat ini nantinya akan menentukan jenis statistik uji yang akan digunakan. Jika data memenuhi kedua uji prasyarat maka analisis data akan menggunakan uji-t yang bertujuan untuk mempelajari atau menguji hipotesis yang menyatakan perbedaan rata-rata dengan lebih dari dua kelompok sampel (Kadir, 2015 : 313). Namun, jika data tidak memenuhi uji prasyarat maka analisis data akan menggunakan uji Mann Whitney yang merupakan uji nonparametrik yang digunakan sebagai pengganti uji-t dalam uji parametrik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan uji prasyarat yang telah dilakukan, diperoleh bahwa data hasil belajar siswa dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal tetapi tidak homogen. Dengan demikian, uji analisis data menggunakan uji Mann Whitney. Berikut ini adalah output SPSS dari uji Mann Whitney.

Tabel 2 Output SPSS untuk Uji Mann Whitney

Ranks

	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Nilai	Kelas Eksperimen	34	39.66	1348.50
	Kelas Kontrol	32	26.95	862.50
	Total	66		

Test Statistics[a]

	Nilai
Mann-Whitney U	334.500
Wilcoxon W	862.500
Z	-2.707
Asymp. Sig. (2-tailed)	.007

Pada Tabel 1 (*Ranks*) diperoleh jumlah ranking kelas eksperimen sebesar 1348,5 dan jumlah ranking pada kelas kontrol sebesar 862,5. selanjutnya pada Tabel 1 (*Test Statistic*) diperoleh nilai probabilitas = 0,007 < 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, atau perbedaan yang terjadi signifikan, dimana hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Terdapat tiga hal postif yang terjadi selama pembelajaran dengan metode *Lucky Day! If You Lucky!* ini diterapkan, yaitu :

1. Siswa Aktif Berdiskusi

   Pemberian soal secara individual menyebabkan siswa mau tidak mau harus mengerjakan soal yang diberikan. Siswa tidak dapat bergantung dengan teman sekelompoknya untuk menyelesaikan soal yang didapat karena sudah memiliki tugas masing-masing. Dengan demikian siswa saling berdiskusi dan membantu karena bagaimanapun juga skor yang diperoleh dari pengerjaan soal secara individual tersebut pada akhirnya akan menjadi skor kelompok. Hal ini membuat siswa mengetahui berbagai macam bentuk soal dari materi tersebut dan mengatasi kesulitannya tentang materi tersebut melalui tentor teman sebaya.

2. Pembelajaran yang menyenangkan

   Adanya permainan pada kelas eksperimen 1, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Dengan adanya permainan *Lucky Day! If You Lucky!* suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan siswa juga menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Duni Rahmawati

yang menyatakan bahwa penerapan metode *Lucky Day! If You Lucky!* dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran (Rahmawati, 2020). Kondisi paling menyenangkan ini terjadi terutama ketika penambahan skor kelompok dan pemberian *reward* untuk kelompok dengan skor tertinggi. Menurut Ridwan Maulana, proses pembelajaran dengan suasana belajar yang menyenangkan dapat berjalan dengan baik dan memberikan hasil yang positif (Sukmajadi & Simanjutak, 2021 : 11). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yuli Mulyanti dan Heru Purnomo yang menyatakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Meningkatnya hasil belajar menjadi penanda bahwa pembelajaran menyenangkan yang dilakukan oleh guru menuai hasil yang diharapkan dan tercapainya tujuan pembelajaran (Mulyawati & Purnomo, 2021 : 31).

3. Siswa yang lebih kompetitif

   Pada permainan *Lucky Day! If You Lucky!*, skor yang diperoleh oleh kelompok tidak hanya menjadi skor kelompoknya. Tetapi juga menjadi tambahan skor untuk kelompok lain yang telah mengoreksi jawabannya. Dengan ini siswa menjadi lebih kompetitif dalam pembelajaran. Setiap kelompok berusaha untuk lebih keras ketika mengerjakan soal individu yang didiskusikan di dalam kelompok. Hal ini dikarenakan, mereka tidak ingin dianggap sebagai kelompok yang menjatuhkan kelompok lain. Suasana belajar yang kompetitif digunakan untuk membangkitkan motivasi belajar siswa (Ilyas, dkk, 2017 : 146). Dengan demikian, melalui sifat kompetitif dalam pembelajaran siswa lebih semangat dan tekun dalam belajar.

Ketika model pembelajan *Lucky Day! If You Lucky!* ini diterapkan, suasana pembelajaran di kelas sangat aktif. Siswa sangat aktif berdiskusi untuk mengerjakan soal yang telah diberikan. Tidak hanya berdiskusi di dalam kelompok, tetapi juga berdiskusi antar kelompok. Bahkan ada juga yang langsung bertanya kepada guru ketika mengalami kesulitan. Hal ini sejalan dengan pendapat Silberman yang menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran yang aktif dapat meyenangkan siswa dan memotivasi siswa untuk menguasai pelajaran yang tidak disukai (Rahayu, 2022 : 5). Dalam pembelajaran matematika sendiri, siswa dituntut supaya mendengarkan dengan baik dan aktif bertanya karena jika tidak memahami materi lalu ketika perhitungan atau penalaran salah, maka hasil dan cara pengerjaannya berbeda (Sanjaya & Pratama, 2021 : 53). Berikut ini adalah hasil observasi yang dilakukan selama metode pembelajaran ini dilaksanakan :

Tabel 3 Hasil Observasi

No.	Aspek yang Diamati	Presentase
1.	Keaktifan siswa bertanya	85%
2.	Keaktifan siswa menjawab pertanyaan	90%
3.	Keaktifan siswa berdiskusi	90%
4.	Keaktifan siswa mengajukan usul	30%

Siswa yang bertanya rata-rata adalah siswa yang belum memahami materi, teman yang bisa akan langsung membantu teman sekelompoknya atau didiskusikan antar anggota kelompok. Ada juga siswa yang berdiskusi dengan anggota kelompok lain jika mendapatkan soal yang hampir serupa. Siswa sangat serius dalam mengerjakan soal, setiap kelompok berusaha untuk menjadi lebih unggul. Berdasarkan kondisi pembelajaran tersebut, kemudian dilakukan wawancara singkat kepada beberapa siswa ketika pembelajaran dengan metode *Lucky Day! If You Lucky!* ini dilaksanakan. Metode wawancara yang digunakan adalah metode wawancara tidak terstruktur karena wawancara ini dilakukan secara langsung ketika proses pembelajaran dan pertanyaan yang diberikan menyesuaikan dengan kondisi yang terjadi. Wawancara dilakukan untuk mengetahui pendapat siswa terhadap metode pembelajaran yang diterapkan. Berikut ini adalah beberapa tanggapan siswa berdasarkan wawancara yang dilakukan.

Pertanyaan : Apakah pembelajaran seperti ini menyenangkan?

Siswa 1 : Cukup menyenangkan dan tidak membosankan

Siswa 2 : Sangat menyenangkan karena ada *reward*nya

Siswa 3 : Menyenangkan, karena berbeda dari pembelajaran biasanya

Pertanyaan : Apa yang membuat kalian gigih sekali dalam menjawab soal?

Siswa 1 : Agar jawabannya benar

Siswa 2 : Agar jawabannya benar, skornya banyak dan tidak menjatuhkan skor kelompok sendiri dan kelompok lain

Siswa 3 : Agar skornya tinggi dan dapat *reward*

Kondisi yang terjadi di kelas eksperimen ini berbeda dengan kondisi yang terjadi di kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Disini siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan berakhir dengan pengerjaan tugas tanpa ada variasi belajar lainnya. Pembelajaran dengan model konvensional lebih menekankan pada tujuan pembelajaran berupa panambahan pengetahuan sehingga proses belajar dilihat sebagai proses menghafal, meniru, dan mengulang kembali apa yang disampaikan oleh guru (Syarifuddin & Utari, 2022 : 52). Selama pembelajaran berlangsung banyak siswa yang tidak fokus terhadap

materi yang disampaikan oleh guru. Pembelajaran berpusat pada guru dan siswa menerima apapun yang disampaikan oleh guru. Jika terdapat siswa belum memahami materi yang telah dijelaskan oleh guru, belum tentu akan bertanya kepada guru meskipun telah diberikan kesempatan untuk bertanya. Hal ini karena mereka tidak menyukai pelajarannya, tidak tertarik dengan pembelajarannya dan siswa merasa bosan. Meskipun, nantinya siswa-siswa ini diberi tugas, mereka juga belum tentu akan meminta bantuan kepada temannya jika mengalami kesulitan, kebanyakan langsung menyalin jawaban dari temannya yang sudah selesai.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, pada penerapan pembelajara dengan metode *Lucky Day! If You Lucky!* ini terdapat 2 faktor pendukung sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar, yaitu:

1. Keakraban dan kekompakan siswa

   Kondisi keakraban dan kekompakan siswa yang terjadi di kelas mendukung proses pembelajaran dengan metode *Lucky Day! If You Lucky!* ini berjalan lancar. Melalui metode pembelajaran ini siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok yang heterogen, dengan ini siswa harus menerima siapapun anggota kelompoknya. Siswa tidak bisa memilih anggota kelompoknya siapa saja. Dengan kondisi keakraban antar siswa di kelas ini, siswa akan menerima siapa saja anggota kelompoknya, dapat berkomunikasi dengan baik, saling membantu dan menerima kekurangan masing-masing anggota kelompok. Kemudian kondisi kelas yang kompak mengarahkan pelaksanaan metode pembelajaran ini menjadi pembelajaran yang kompetitif tetapi tetap kondusif. Siswa tidak hanya berdiskusi antar anggota kelompok, tetapi juga berdiskusi dengan anggota kelompok lain. Siswa juga tidak saling menjatuhkan jika ada yang menyebabkan skor kelompoknya menjadi rendah.

2. Adanya *reward*

   Reward dalam sebuah permainan merupakan bentuk penghargaan kepada pemenang. Dengan demikian, adanya *reward* dapat meningkatkan motivasi untuk menjadi pemenang. Dalam metode pembelajaran yang berbasis permainan, adanya *reward* akan membuat siswa semakin gigih dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Hal ini akan mengarahkan siswa untuk mengatasi kekuranganya jika mengalami kesulitan terhadap materi pelajaran yang diangkat dalam pembelajaran dan mendorong siswa untuk mencari informasi dalam menyelesaikan masalah yang diberikan. Namun, perlu diperhatikan bahwa *reward* yang diberikan adalah sesuatu yang memang disukai siswa dan membuat hati senang.

Meski demikian, juga terdapat 3 faktor yang menghambat kelancaran penerapan metode pembelajaran *Lucky Day! If You Lucky!* ini sehingga tidak semua siswa aktif dalam pembelajaran, yaitu :

1. Kebugaran fisik siswa

   Pada saat penelitian ini dilaksanakan, bertepatan dengan dilaksanakannya puasa ramadhan. Hal inilah yang membuat kebugaran siswa menurun. Siswa menjadi mudah lemas dan mengantuk. Apalagi ketika waktu semakin siang, dimana siswa mulai merasa lapar, pada masa ini banyak siswa yang sudah tidak fokus mengikuti pembelajaran. Menurut Endang Sri Wahyuni, jika kebugaran fisik siswa tidak optimal, maka proses belajarnya akan terganggu karena tingkat konsentrasi dan semangatnya berkurang (Wahyuningsih, 2020 : 69).

2. Banyaknya kegiatan yang dilakukan siswa

   Pada saat penelitian ini dilaksanakan, di SMAN 1 Prambon sedang dilaksanakan kegiatan projek berupa ecoprint. Dari kegiatan projek ini, siswa praktek membuat batik ecoprint sehingga harus menghasilkan batik ecoprint dan membuat laporan mengenai projek yang dilaksanakan. Adanya kegiatan ini, tentunya menambah daftar tugas siswa selain mengikuti kegiatan pembelajaran. Akibatnya siswa juga tidak fokus mengikuti pembelajaran karena pikirannya juga terbagai dalam kegiatan projek yang dilaksanakan.

3. Kurang meratanya anggota pembagian kelompok

   Pembagian kelompok pada pembelajaran dengan metode *Lucky Day! If You Lucky!* ini bersifat heterogen berdasarkan kemampuan dan pengetahuan siswa terkait materi pelajaran. Di setiap kelompok minimal ada satu siswa yang sudah menguasai materi pelajaran dengan baik, siswa tersebut nantinya berperan utama dalam membantu anggota kelompoknya yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal yang diberikan. Pada penelitian ini persebaran siswa tersebut kurang merata, karena banyak yang belum memahami materi dengan baik. Sehingga terdapat kelompok yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, metode pembelajaran *Lucky Day! If You Lucky!* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa, dimana kelas yang diajar menggunakan metode pembelajaran *Lucky Day! If You Lucky!* memiliki rata-rata hasil belajar

yang lebih tinggi dibandingkan kelas yang diajar dengan model pembelajaran konvensional. Kemudian melaui metode pembelajan *Lucky Day! If You Lucky!* suasana pembelajaran lebih menyenangkan, lebih kompetitif, dan siswa aktif berdiskusi untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan.

Kepada peneliti selanjutnya disarankan dapat menemukan solusi untuk mengatasi salah satu faktor penghambat pelaksanaan metode pembelajaran *Lucky Day! If You Lucky!* yaitu tentang kurang meratanya pembagian anggota kelompok. Hal ini bertujuan agar kemampuan setiap kelompok cukup seimbang sehingga pembagian anggota kelompok tampak adil dan proses pembelajaran berjalan lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Amin dan Sumendap, Linda Yurike Susan. 2022. *164 Model Pembelajaran Kontemporer*. Bekasi : Universitas Islam 45 Bekasi.

Ermawati dkk. 2021. *Problematika Pembelajaran Matematika*. Aceh : Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

Fadila, Annisa Nurul dkk. 2021. *Problematika Pembelajaran Matematika Daring di Masa Pandemi*. Jurnal Jendela Pendidikan. 1 (2). 48-60.

Ilyas, Asmidar dkk. 2017. *Diagnosis Kesulitan Belajar dan Pembelajaran Remedian*. Semarang : Jurusan Bimbingan dan Konseling Ilmu Pendidikan Universitas Semarang.

Kadir. 2015. *Statistika Terapan : Konsep, Contoh dan Analisis Data dengan Program SPSS/Larel dalam Penelitian*. *Edisi ke-3*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Lie, Anita. 2002. *Cooperative Learning*. Jakarta : Grasindo.

Mukrimah, Sifa Siti. 2014. *53 Metode Belajar dan Pembelajaran Plus Aplikasinya*. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia.

Mulyati, Yuli dan Purnomo, Heru. 2021. *Pentingnya Keterampilan Guru untuk Menciptakan Pembelajaran yang Menyenangkan*. Journal PGQD PGRI Banjarmasin. 3 (2). 25-32.

Ngimlamale, Maria. 2019. *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI (Team Assisted Individualization) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Himpunan pada Siswa SMP Maria Mediatris Ambon*. Journal of Honai Math. 2 (1). 13-23.

Nur, Isman M. dan Sari, Prawitha Diah. 2023. *Soft Skill Pemecahan Masalah dan Berpikir Kritis Matematika*. Jawa Tengah : Lakeisha.

Prayadna, I Putu Ade Andre dan Jayantika, I Gusti Agung Ngurah Trisna. 2018. *Panduan Penelitian Eksperimen beserta Analisis Statistik dengan SPSS*. Yogyakarta : Deepublish.

Qomusuddin, Ivan Fanani. 2019. *Statistik Pendidikan (Lengkap dengan Aplikasi IBM SPSS Statistik 20.0)*. Yogyakarta : Deepublish.

Rahayu, Sri. 2022. *Desain Pembelajaran Aktif (Active Learning). Bantul* : Ananta Vidya.

Rahmawati, Duni. 2020. *Penerapan Metode Pembelajaran Lucky Day! If You Lucky! Sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kelas XI IPAS 1*. Skripsi. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia.

Rosyid, Moh. Zaiful dkk. 2019. *Prestasi Belajar*. Batu : Literasi Nusantara.

Samin. 2023. *Berpikir Kritis dengan Game Edukasi*. Semedang : CV. Mega Press Nusantara.

Sanjaya, Atik Ilaina dan Pratama, Siti Rizka Rizki. 2021. *Problematika Guru dalam Meningkatkan Aktivitas Siswa di Kelas pada Pembelajaran Matematika.* Jurnal Riset Pendidikan Matematika. 2 (1). 47-56.

Sufah, Faila. 2023. *The Effect of Lucky Day! If You Lucky! Method on Islamic Religius Educations Learning Outcomes*. Southes Asian of Islamic Educations. 5 (2). 155-166.

Sukmajadi, Budi dan Simanjuntak, Elva. 2021 *Powerfull Ice Breaking*, Yogyakarta: Samudra Biru.

Syarifuddin dan Utari, Eka Dewi. 2022. *Media Pembelajaran (dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*. Palembang : Bening Media Publishing.

Wahyuningsih, Endang Sri. 2020. *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta : Deepublish.

Yohana, Shofia. 2022. *Kooperatif Tipe Investigation dan Aktivitas Belajar*. Lombok Tengah : Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.