Penerapan Metode Belajar Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika di Kelas II SD Negeri 006 Kepenuhan

Sobri Ansyah Putra^{1✉}, Eni Marta²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Rokania, Indonesia
e-mail: Sobriansyahputra@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan metode Belajar Berbasis Permainan pada pembelajaran Matematika di kelas II SD Negeri 006 Kepenuhan. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Subjek penelitian siswa kelas II SD Negeri 006 Kepenuhan berjumlah 24 siswa yang terdiri dari 12 perempuan dan 12 siswa laki-laki. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, kuisioner, wawancara dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 006 Kepenuhan pada siklus I adalah 45,83% dan siklus II adalah 87,5%. Berdasarkan data persentase tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan motivasi belajar siswa pada tiap siklus. Peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II sebesar 41,67%.

Kata kunci: *Belajar Berbasis Permainan, Motivasi Belajar, Matematika*

Abstract

This study aims to improve students' learning motivation through the application of the Game-Based Learning method in Mathematics learning in class II of SD Negeri 006 Kepenuhan. The type of research used is Classroom Action Research (CAR) which consists of two cycles. The subjects of the study were 24 students of class II of SD Negeri 006 Kepenuhan consisting of 12 female students and 12 male students. This study used data collection techniques in the form of observation, questionnaires, interviews and documentation. The results of this study indicate that the learning outcomes of class II students of SD Negeri 006 Kepenuhan in cycle I were 45.83% and cycle II was 87.5%. Based on the percentage data, it shows that there is an increase in student learning motivation in each cycle. The percentage increase from cycle I to cycle II was 41.67%.

Keywords: *Game-Based Learning, Learning Motivation, Mathematics*

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika di tingkat Sekolah Dasar (SD), terutama di kelas II SD Negeri 006 Kepenuhan, sangat penting untuk membangun dasar untuk memahami konsep matematika yang lebih kompleks di jenjang pendidikan berikutnya. Matematika, di sisi lain, sering dianggap sebagai mata pelajaran yang menantang dan sulit bagi siswa. Akibatnya, keinginan siswa untuk belajar

matematika mungkin menurun, yang berdampak pada hasil belajar mereka. Metode belajar berbasis permainan mungkin salah satu metode yang efektif untuk mengatasi masalah ini. Diharapkan siswa lebih termotivasi dan lebih antusias untuk belajar matematika dengan menggunakan permainan yang terstruktur. Menurut Suryadi (2013), pembelajaran matematika harus berfokus pada pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan melibatkan siswa dalam proses penemuan untuk memahami konsep matematika secara lebih mendalam. Dalam pandangannya, pembelajaran ini tidak hanya mengajarkan konsep matematika secara langsung, tetapi juga melibatkan siswa dalam aktivitas pemecahan masalah dan berpikir kritis. Sumarmo (2010), pembelajaran matematika seharusnya mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir matematis yang meliputi berpikir kritis, logis, dan kreatif. Ia menekankan pentingnya metode pembelajaran yang memungkinkan siswa memahami konsep-konsep matematika secara mendalam dan aplikatif, bukan sekadar hafalan. Sedangkan menurut Ruseffendi (2006), pembelajaran matematika adalah proses pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, keterampilan analitis, dan pemahaman konsep-konsep dasar matematika. Pembelajaran ini harus memperhatikan kemampuan siswa untuk berpikir logis dan abstrak, serta menekankan pemecahan masalah sebagai inti dari pembelajaran matematika.

Djamarah (2011) menjelaskan bahwa motivasi belajar adalah dorongan yang ada dalam diri siswa untuk melakukan suatu kegiatan belajar dengan harapan mendapatkan hasil yang sesuai dengan keinginannya. Uno (2011) menerangkan bahwa motivasi belajar adalah kekuatan yang mendorong siswa untuk belajar, baik motivasi yang berasal dari dalam diri (motivasi intrinsik) maupun dari luar diri siswa (motivasi ekstrinsik). Sedangkan Sardiman (2007) menyatakan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan aktivitas belajar, menjamin kelangsungan belajar, serta memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Motivasi untuk belajar matematika di SD kelas II Negeri 006 Kepenuhan sangat penting karena siswa masih berada di tahap perkembangan kognitif awal, di mana mereka belajar konsep dasar matematika seperti penjumlahan, pengurangan, pengukuran, dan bentuk geometri sederhana. Motivasi ini membantu siswa mengembangkan rasa percaya diri dan minat terhadap matematika, yang akan sangat mempengaruhi sikap dan prestasi mereka.

Suasana belajar yang menyenangkan, partisipasi aktif, dan dukungan dari guru dan orang tua sangat memengaruhi motivasi siswa kelas II SD Negeri 006 Kepenuhan untuk belajar matematika. Anak-anak pada usia ini membutuhkan kegiatan yang konkret dan menarik karena mereka berada pada tahap perkembangan kognitif yang sensitif terhadap pengalaman langsung. Misalnya, mengajar siswa dengan bermain permainan hitung atau menggunakan alat bantu visual seperti blok angka, koin, atau benda sehari-hari dapat menarik minat mereka. Aktivitas ini tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga membantu mereka mengurangi ketakutan mereka terhadap matematika, yang dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit. Siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan memecahkan masalah matematika jika mereka tahu bahwa matematika adalah bagian dari kehidupan sehari-hari mereka.

Selain itu, guru dapat mendorong siswa untuk belajar melalui pujian, penguatan, dan pencapaian target yang sesuai dengan kemampuan mereka. Ketika siswa kelas II SD Negeri 006 Kepenuhan mendapat pujian verbal atau penghargaan simbolis seperti bintang prestasi, mereka cenderung lebih termotivasi. Sikap positif terhadap matematika sangat dipengaruhi oleh lingkungan belajar yang mendukung di mana siswa dapat bertanya dan bereksperimen tanpa takut salah. Guru

yang senang mengajar matematika dan mampu menunjukkan betapa pentingnya matematika dalam kehidupan sehari-hari akan mendorong siswa untuk lebih aktif dan menyukai pelajaran.

Keberhasilan siswa dalam memahami matematika di kelas yang lebih tinggi bergantung pada motivasi belajar yang dibangun sejak dini. Pembelajaran yang didukung oleh lingkungan yang positif, kegiatan yang menarik, dan apresiasi dari guru dan orang tua akan meningkatkan minat siswa dan memperkuat keinginan mereka untuk belajar matematika.

Berdasarkan hasil observasi di kelas II Negeri 006 Kepenuhan, siswa di SD Kelas II Negeri 006 Kepenuhan masih berada di tahap perkembangan kognitif yang sensitif terhadap pemahaman dasar, terutama dalam mata pelajaran yang dianggap kompleks seperti matematika, mereka membutuhkan motivasi untuk belajar matematika. Motivasi membantu siswa mengatasi ketakutan atau kebingungan yang sering muncul saat belajar konsep baru seperti penjumlahan, pengurangan, pengukuran, atau geometri dasar. Jika ada motivasi yang cukup, siswa akan lebih bersemangat, merasa lebih percaya diri, dan mau mencoba memahami konsep-konsep tersebut. Tanpa motivasi yang cukup, siswa mungkin merasa cemas atau putus asa ketika mereka menghadapi kesulitan, yang dapat menghambat mereka untuk belajar lebih lanjut.

Penurunan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika telah menjadi perhatian umum di kalangan pendidik. Berdasarkan observasi dan data awal, banyak siswa yang merasa cemas dan kurang tertarik ketika harus belajar matematika. Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi ini adalah pendekatan pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang menarik bagi siswa. Oleh karena itu, inovasi dalam metode pembelajaran sangat dibutuhkan untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa. Metode belajar berbasis permainan adalah salah satu pendekatan yang diyakini mampu menarik minat siswa karena bersifat interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan dunia anak-anak. Selain itu, pendekatan ini juga memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung dan kolaboratif, yang dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi mereka.

Tiga penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian ini diantaranya adalah; *Pertama*, penelitian yang dilakukan oleh Susanti (2018) yang berjudul "*Pengaruh Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan secara signifikan meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Dibandingkan dengan metode konvensional, siswa yang menggunakan metode ini cenderung lebih aktif, antusias, dan menunjukkan pemahaman yang lebih baik. Penelitian ini relevan dengan penelitian saat ini karena menunjukkan bukti empiris tentang seberapa efektif permainan dalam meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. *Kedua*, penelitian yang dilakukan oleh Prasetyo dan Utami (2020) yang berjudul "*Efektivitas Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Matematika untuk Siswa Kelas Rendah di Sekolah Dasar*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan edukatif bukan hanya mampu meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, tetapi juga membuat materi lebih mudah dipahami karena permainan membantu siswa menghubungkan konsep matematika dengan aktivitas sehari-hari. Relevansi penelitian ini terletak pada metode yang sama, yaitu permainan, dalam meningkatkan keinginan dan pemahaman siswa tentang matematika. *Ketiga*, penelitian yang dilakukan oleh Handayani (2019) yang berjudul "*Penerapan Metode Game-Based Learning untuk Meningkatkan Keterlibatan dan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan keterlibatan siswa di kelas dan dorongan mereka

untuk belajar. Penelitian ini relevan karena metode pembelajaran berbasis game meningkatkan motivasi belajar, sejalan dengan tujuan penelitian. Siswa lebih bersemangat, terlibat aktif dalam proses pembelajaran, dan memahami konsep dengan lebih baik dibandingkan sebelum penerapan metode ini.

Penelitian ini dipilih karena pentingnya menemukan metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dalam pembelajaran matematika, khususnya di kelas II SD. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih positif dan membantu siswa untuk lebih termotivasi dalam mempelajari matematika. Dengan meningkatnya motivasi belajar, diharapkan pemahaman dan prestasi siswa dalam mata pelajaran matematika juga akan meningkat. Selain itu, hasil penelitian ini juga bisa menjadi acuan bagi guru-guru lain dalam memilih metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, sehingga tujuan pembelajaran matematika dapat tercapai dengan lebih optimal.

METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang melibatkan guru sebagai peneliti dalam proses perbaikan pembelajaran di kelasnya. Menurut Arikunto (2012), Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah jenis penelitian yang bersifat reflektif yang dilakukan oleh pelaku tindakan. Tujuan PTK adalah untuk meningkatkan kemantapan rasional tindakan mereka saat mengerjakan tugas, meningkatkan pemahaman tentang tindakan yang dilakukan, dan meningkatkan kondisi di mana praktik tersebut dilakukan. PTK membantu guru menemukan solusi praktis untuk masalah pembelajaran sehari-hari. Dalam penelitian ini, PTK digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran Matematika di kelas II Negeri 006 Kepenuhan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II Negeri 006 Kepenuhan yang berjumlah 24, yang terdiri dari 12 siswa Perempuan dan 12 siswa laki-laki.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah; (a) observasi: Perilaku dan respons siswa selama pembelajaran matematika yang berbasis permainan diamati melalui metode observasi. Observasi ini mencakup tingkat keterlibatan dan antusiasme siswa, serta interaksi mereka satu sama lain dalam kegiatan permainan. (b) kuisioner: Kuesioner disebarikan kepada siswa untuk mengumpulkan data tentang perasaan mereka terhadap pembelajaran matematika berbasis permainan. (c) wawancara: Beberapa siswa diwawancarai secara acak untuk mengetahui pendapat dan perasaan mereka tentang pendekatan pembelajaran berbasis permainan. Wawancara ini tidak terstruktur sepenuhnya, memungkinkan siswa untuk berbicara secara lebih bebas. (d) dokumentasi: Sebagai data pendukung, dokumentasi, yang dapat berupa catatan hasil belajar siswa atau dokumentasi visual, seperti foto atau video dari proses pembelajaran, dikumpulkan. Ini memberikan gambaran langsung tentang penggunaan metode ini di kelas.

Teknik Analisa datanya meliputi; (a) Analisis Kuantitatif: Statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data kuesioner untuk mengetahui tingkat motivasi siswa. Hasil kuesioner dihitung dan diolah menjadi persentase untuk menunjukkan tingkat peningkatan motivasi siswa dari sebelum dan setelah penerapan pendekatan pembelajaran berbasis permainan. (b) Analisis Kualitatif: Untuk menggambarkan perubahan motivasi siswa, data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis secara kualitatif. Ini dilakukan dengan mengelompokkan respons siswa dan hasil observasi berdasarkan tema-tema tertentu yang terkait dengan motivasi belajar, seperti minat, perhatian, dan keterlibatan siswa.

Sedangkan instrument penelitian ini yaitu; (a) Lembar Observasi: Indikator motivasi belajar seperti keaktifan siswa, tingkat antusiasme, dan interaksi kelompok digunakan untuk membuat lembar observasi. Ini dilakukan secara langsung selama proses pembelajaran. (b) Kuesioner Motivasi Belajar: Kuesioner ini terdiri dari beberapa pernyataan yang menunjukkan faktor-faktor yang mendorong siswa untuk belajar, seperti minat mereka pada pelajaran, kesenangan mereka, dan ketertarikan mereka pada matematika. Untuk menilai motivasi, jawab kuesioner menggunakan skala Likert, seperti skala 1-5. (c) Panduan Wawancara: Panduan wawancara ini mencakup pertanyaan terbuka yang membantu mengetahui pendapat guru dan siswa tentang pengalaman belajar matematika berbasis permainan. Pertanyaan-pertanyaan ini fleksibel sehingga siswa dapat memberikan jawaban yang lebih mendalam. (d) Dokumentasi: Catatan hasil belajar siswa, foto, dan video yang menggambarkan proses pelaksanaan metode permainan merupakan instrumen dokumentasi. Dokumentasi ini memberikan bukti visual yang mendukung data yang diperoleh dari metode pengumpulan lainnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Siklus I

Perencanaan

Peneliti merancang strategi pembelajaran berbasis permainan yang berkaitan dengan materi matematika di kelas II Negeri 006 Kepenuhan. Tahap perencanaan siklus I termasuk memilih jenis permainan pembelajaran yang tepat, membuat media pembelajaran, dan membuat skenario permainan yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif. Peneliti juga menetapkan indikator keberhasilan, seperti peningkatan motivasi siswa dan partisipasi mereka dalam pembelajaran. Perencanaan dilakukan dengan menyusun perangkat pembelajaran, teknik evaluasi, dan perangkat bantu yang akan digunakan untuk membuat belajar menyenangkan.

Pelaksanaan

Kegiatan Awal

Guru memulai dengan mengajak siswa bermain permainan atau aktivitas ringan yang berkaitan dengan materi matematika yang akan diajarkan. Mereka juga memberikan penjelasan singkat tentang tujuan pembelajaran dan menjelaskan bahwa pendekatan yang digunakan saat ini berbasis permainan. Tujuan dari kegiatan awal ini adalah untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan mempersiapkan siswa secara mental untuk menjadi lebih tertarik pada pelajaran.

Kegiatan Inti

Selama setiap tahapan permainan, guru mengenalkan permainan utama yang membahas topik tertentu dalam matematika, seperti menghitung cepat atau mencari angka. Siswa dibagi menjadi kelompok kecil dan berpartisipasi secara aktif dalam permainan. Selama setiap tahapan permainan, guru memberi arahan dan membantu siswa jika mereka menghadapi kesulitan. Dengan cara yang menyenangkan, kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan langsung siswa dalam memecahkan masalah matematika.

Penutup

Guru dan siswa melakukan refleksi tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Guru mengajak siswa berbagi apa yang mereka pelajari dari permainan dan memberikan umpan balik tentang pencapaian dan hasil siswa. Setelah kegiatan berakhir, guru memberikan apresiasi kepada siswa atas partisipasi mereka dan memberikan informasi tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.

Observasi

Pada tahap observasi siklus I, guru atau peneliti melacak perilaku siswa selama pembelajaran berbasis permainan. Mereka melacak tingkat partisipasi, keterlibatan, dan antusiasme siswa. Mereka juga melacak bagaimana siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan permainan. Selanjutnya, hasil observasi ini dianalisis untuk mengetahui apakah pendekatan pembelajaran yang digunakan sudah efektif dalam meningkatkan keinginan siswa untuk belajar.

Refleksi

Pada tahap refleksi, guru dan peneliti melihat data yang mereka saksikan untuk menentukan kekuatan dan kelemahan kegiatan pembelajaran di siklus I. Refleksi ini digunakan untuk membuat perbaikan di siklus II, seperti mengubah jenis permainan, menambah variasi aktivitas, atau memberikan arahan yang lebih mudah dipahami siswa.

Tabel 1. Deskripsi Motivasi Belajar Siswa Siklus I

Skor	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
90-100	Baik sekali	-	0%	Tuntas
80-89	Baik	2	8,33%	Tuntas
70-79	Cukup	9	37,5%	Tuntas
61-69	Kurang	10	41,67%	Belum Tuntas
<60	Kurang sekali	3	12,5%	Belum Tuntas
Jumlah		24	100%	

Siklus II

Perencanaan

Perencanaan untuk siklus II didasarkan pada evaluasi dari siklus I. Peneliti memperbaiki dan mengembangkan metode pembelajaran berbasis permainan agar lebih efektif, terutama pada aspek-aspek yang kurang berhasil di siklus I. Misalnya, jika ditemukan bahwa siswa tidak memahami pelajaran atau memiliki partisipasi yang kurang, peneliti akan mengubah permainan atau membuat aktivitas baru yang lebih menantang dan memotivasi. Untuk membuat proses pembelajaran lebih dinamis dan terarah, penekanan diberikan pada pengelolaan interaksi dan waktu siswa. Tujuan terakhir adalah meningkatkan motivasi belajar siswa lebih dari siklus I.

Pelaksanaan

Kegiatan Awal

Guru memulai siklus II dengan cara yang sama, tetapi dengan beberapa perubahan untuk

mempertahankan semangat siswa. Guru mengulas beberapa materi dari siklus I dan memberikan pengantar tentang permainan yang akan dimainkan hari ini, yang telah disesuaikan dengan hasil evaluasi siklus I. Dia menekankan pentingnya kerja sama dan semangat untuk berusaha.

Kegiatan Inti

Siklus II memperbaiki atau mengubah permainan untuk menambahkan tantangan baru. Ini termasuk teka-teki matematika yang mengharuskan siswa bekerja sama. Pada tahap ini, guru lebih aktif melihat bagaimana orang berinteraksi dan mendorong siswa untuk lebih fokus dan bekerja sama dalam kelompok. Tujuan permainan ini adalah untuk memberi siswa pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep matematika dan membantu mereka mengatasi masalah yang muncul pada siklus sebelumnya.

Penutup

Guru mengajak siswa untuk merenungkan kembali apa yang telah mereka pelajari dan memberi mereka kesempatan untuk berbagi kesan mereka tentang permainan yang mereka mainkan. Setelah itu, guru memberikan kesimpulan tentang materi yang dipelajari dan memberikan penghargaan kepada kelompok atau siswa yang sangat termotivasi dan berpartisipasi. Guru kemudian menutup pertemuan dengan memberikan gambaran umum tentang pelajaran berikutnya, dan mengingatkan siswa untuk teru

Observasi

Dibandingkan dengan siklus I, observasi dilakukan pada siklus II untuk mengetahui apakah motivasi dan partisipasi siswa meningkat atau berubah. Guru melihat apakah siswa lebih antusias, aktif, dan lebih mampu bekerja sama dalam permainan matematika. Selain itu, guru memeriksa apakah ada masalah baru atau kesulitan yang muncul saat menerapkan teknik yang telah disempurnakan.

Refleksi

Peneliti mengevaluasi apakah perubahan yang dilakukan berhasil meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dan mencapai tujuan pembelajaran. Refleksi siklus kedua juga membantu menentukan apakah metode berbasis permainan adalah pendekatan pembelajaran yang efektif atau apakah pengembangan tambahan diperlukan untuk mencapai hasil yang optimal.

Tabel 2. Deskripsi Motivasi Belajar Siswa Siklus II

Skor	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
90-100	Baik sekali	7	29,17%	Tuntas
80-89	Baik	11	45,83%	Tuntas
70-79	Cukup	3	12,5%	Tuntas
61-69	Kurang	2	8,33%	Belum Tuntas
<60	Kurang sekali	1	4,17%	Belum Tuntas
	Jumlah	24	100%	

Siklus 1 dan Siklus II Perencana (Planing)

Pada tahap perencanaan siklus I, guru merancang pembelajaran matematika dengan menggunakan permainan yang menarik dan sesuai dengan topik dan kemampuan siswa kelas II SD. Mereka memilih permainan yang relevan, seperti permainan angka atau tebak-tebakan sederhana yang melibatkan operasi matematika dasar, dan kemudian menyusun langkah-langkah yang akan dilakukan selama pelajaran. Siswa melihat peningkatan keterlibatan dan motivasi sebagai indikator keberhasilan. Berdasarkan refleksi siklus I, tahap persiapan untuk siklus II dimulai dengan mengubah permainan atau menambahkan variasi aktivitas yang lebih menantang yang dapat meningkatkan antusiasme siswa. Guru dapat memperbaiki aturan permainan, menambah elemen kolaborasi atau kompetisi, dan merancang aktivitas tambahan untuk meningkatkan proses pembelajaran.

Pelaksanaan (Action)

Selama tahap pelaksanaan, guru menerapkan permainan sesuai rencana, memandu siswa dalam kegiatan, dan memastikan siswa memahami aturan permainan. Mereka juga mengamati reaksi siswa selama bermain untuk mengetahui apakah teknik ini mampu menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih tertarik untuk belajar matematika. Selama tahap siklus II, guru menerapkan metode permainan dengan perubahan yang telah direncanakan. Guru mengawasi interaksi siswa dan mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif. Mereka juga memberikan bantuan tambahan jika siswa membutuhkannya. Dilakukan untuk mengetahui apakah perbaikan yang dilakukan meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa secara signifikan dibandingkan dengan siklus pertama.

Tabel 3. Rekapitulasi Motivasi Belajar Tiap Siklus

Skor	Kriteria	Siklus I	Siklus II
90-100	Baik Sekali	0%	29,17%
80-89	Baik	8,33%	45,83%
70-79	Cukup	37,5%	12,5%
61-69	Kurang	41,67%	8,33%
<60	Kurang Sekali	12,5%	4,17%
Jumlah		100%	100%

Tabel 3. menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa melalui penerapan metode Belajar Berbasis Permainan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas II SD Negeri 006 Kepenuhan pada siklus I dan siklus II. Dari tabel tersebut diketahui bahwa hasil belajar siswa-siswi kelas II SD Negeri 006 Kepenuhan yang berjumlah 24 siswa pada siklus I adalah 45,83% dan siklus II adalah 87,5%. Berdasarkan data persentase tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan motivasi belajar siswa pada tiap siklus. Peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II sebesar 41,67%.

PEMBAHASAN

Meskipun hasil pembelajaran siklus I belum merata di seluruh kelas, siswa tampak lebih termotivasi. Permainan yang digunakan dalam siklus I berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan metode konvensional; namun, beberapa siswa tampak lebih pasif atau tidak percaya diri saat berpartisipasi dalam kegiatan berbasis permainan. Namun, beberapa siswa mengalami kesulitan untuk mengikuti aturan permainan, yang menyebabkan mereka tidak terlibat sepenuhnya. Selain itu, sebagian besar waktu dihabiskan untuk menjelaskan permainan, yang membuat waktu terbatas untuk membahas hasil permainan.

Guru dan peneliti mengatakan metode permainan menarik perhatian siswa dengan baik. Hasil siklus I juga dipengaruhi oleh perbedaan kemampuan matematika siswa; beberapa siswa dapat memahami permainan dengan lebih cepat, sementara yang lain memerlukan lebih banyak instruksi. Oleh karena itu, berdasarkan refleksi siklus I, hasilnya menunjukkan bahwa untuk memastikan bahwa semua siswa dapat mengikuti permainan dengan lebih baik, diperlukan perubahan pada permainan atau lebih banyak instruksi.

Dalam siklus II, hasil menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi untuk belajar dibandingkan dengan siklus I. Setelah permainan diubah dengan aturan yang lebih sederhana dan lebih banyak interaksi antar siswa, sebagian besar siswa tampak lebih aktif dan tertarik untuk berpartisipasi. Mereka lebih sering berbicara dengan teman sebangkunya atau dalam kelompok kecil, dan mereka lebih berani memberikan jawaban. Dengan perubahan ini, siswa lebih terlibat dalam diskusi kelas dan menjawab pertanyaan dengan lebih percaya diri. Mereka juga lebih cepat memahami konsep matematika yang diajarkan melalui permainan.

Guru mengatakan bahwa dengan modifikasi permainan, siswa lebih mudah memahami aturan dan tujuan permainan. Ini menghasilkan lebih banyak waktu untuk aktivitas inti dan diskusi tentang hasil permainan. Siswa lebih sering bekerja sama satu sama lain, dan suasana kelas menjadi lebih hidup. Ini terutama berlaku untuk permainan yang menuntut kerja tim. Hasil siklus kedua menunjukkan bahwa motivasi siswa untuk belajar meningkat secara signifikan. Selain itu, metode berbasis permainan ini berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih positif dan produktif.

SIMPULAN

Dari kedua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan pendekatan pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keinginan siswa untuk belajar matematika di kelas II SD Negeri 006 Kepenuhan. Hasil dari siklus I menunjukkan antusiasme siswa terhadap metode ini, meskipun masih ada beberapa masalah yang perlu diperbaiki. Namun, dalam siklus II, perubahan dan penyesuaian yang dilakukan berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan menarik bagi siswa. Metode permainan yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan siswa ternyata efektif dalam menarik minat siswa terhadap matematika. Metode ini juga meningkatkan partisipasi siswa, meningkatkan keberanian mereka untuk menjawab soal dan berbicara, dan meningkatkan kemampuan mereka untuk menjawab pertanyaan. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan adalah salah satu strategi yang mungkin untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar, terutama dalam matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dimiyati & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamzah, B. U. (2019). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Prastowo, A. (2018). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Ruseffendi, E. T. (2006). *Dasar-dasar Penelitian Pendidikan dan Bidang Non-Eksakta Lainnya*. Tarsito.
- Sardiman, A. M. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, N. (2012). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Suherman, E., et al. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sukmadinata, N. S. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sukmadinata, N. S. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sumarmo, U. (2010). *Berpikir dan Disposisi Matematis Serta Pembelajarannya*. Jurusan Pendidikan Matematika FPMIPA UPI.
- Suryadi, D. (2013). *Strategi Pembelajaran Matematika dan Evaluasi Pembelajaran*. UPI Press.
- Widiastuti, R. (2020). *Inovasi Pembelajaran di Era Digital untuk Pendidikan Dasar*. Jakarta: Prenada Media.