

## PENERAPAN METODE BELAJAR BERBASIS PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR NEGERI 4 GELANGKULON

**Penulis 1** Sony Rosyana Purwono (Universitas PGRI Madiun)

**Penulis 2** Sri Eli Indrawati Anggun Maharani ✉ (Universitas PGRI Madiun)

**Penulis 3** Anggun Maharani (Universitas PGRI Madiun)

**Penulis 4** Lina Setyowati (Universitas PGRI Madiun)

**Penulis 5** Fida Rahmantika Hadi (Universitas PGRI Madiun)

✉ [srieli1992@gmail.com](mailto:srieli1992@gmail.com)

---

**Abstract:** This research aims to analyze the application of game-based learning methods to enhance the mathematics learning motivation of second-grade students at SDN 4 Gelangkulon. The challenge faced in primary school mathematics education is the students' perception that mathematics is difficult and less engaging, leading to low learning motivation. Classroom Action Research (CAR) was employed as the research method, involving teachers as researchers to improve teaching practices in their classrooms. The subjects of this study were 15 second-grade students at SDN 4 Gelangkulon, consisting of 7 male and 8 female students (Note: The provided text states 10 students with 4 males and 6 females in the methodology section, but the tables show 15 students without gender breakdown. I have used the most recent provided abstract's numbers: 15 students, 7 male and 8 female). Data collection techniques included observation, questionnaires, interviews, and documentation. Data analysis was conducted quantitatively for questionnaires (using descriptive statistics and percentages) and qualitatively for observations, interviews, and documentation. The research results indicate an increase in students' learning motivation after the application of the game-based method. In Cycle I, although a fun atmosphere was created, some students remained passive and struggled to understand game rules. In Cycle II, after modifications, students became more motivated, active, and confident. In conclusion, game-based learning is effective in creating a more positive and productive learning environment and successfully enhances the mathematics learning motivation of second-grade students at SDN 4 Gelangkulon.

**Kata kunci:** *Pembelajaran Berbasis Permainan, Motivasi Belajar, Sekolah Dasar, Penelitian Tindakan Kelas.*

---



## PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika ditingkat sekolah dasar terutama di kelas II sangatlah penting, dimana salah satu tujuan dari pembelajaran matematika adalah untuk membangun dasar memahami konsep matematika dijenjang berikutnya. Ruseffendi (2006), pembelajaran matematika adalah proses pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan berfikir logis, pembelajaran ini harus memperhatikan kemampuan siswa untuk berfikir logis. Namun dalam praktiknya pembelajaran matematika disekolah dasar masih menghadapi berbagai permasalahan yang mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan karena matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan menantang bagi siswa. Sehingga pembelajaran matematika kurang diminati oleh siswa, dan akibatnya keinginan siswa untuk belajar matematika mungkin menurun.

Berkaitan dengan hal tersebut maka sangat penting bagi guru untuk menentukan metode pembelajaran yang tepat untuk menanamkan materi matematika sejak SD dengan benar. Metode belajar berbasis permainan mungkin menjadi salah satu metode yang efektif untuk mengatasi masalah –masalah tersebut. Dengan metode 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 ketrampilan berfikir tingkat tinggi dan melibatkan siswa dalam proses penemuan untuk memahami konsep matematika secara lebih mendalam.

Motivasi belajar menurut Wahab (2015) adalah keseluruhan dorongan, keinginan, kebutuhan dan daya sejenis yang menggerakkan perilaku seseorang. Sedangkan Sardiman (2007) menyatakan bahwa motivasi adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan aktivitas belajar, serta memberikan arahan pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Uno (2011) menerangkan bahwa motivasi belajar adalah kekuatan yang mendorong siswa untuk belajar, baik motivasi yang berasal dari dalam dirinya sendiri maupun diluar diri siswa. Motivasi belajar matematika ditingkat sekolah dasar, terutama kelas II sangatlah penting. Hal ini dikarenakan siswa masih berada pada tahap perkembangan kognitif awal. Dimana mereka belajar konsep dasar matematika seperti penjumlahan, pengurangan, pengukuran dan geometri sederhana. motivasi inilah yang nanti akan membantu siswa mengembangkan minatnya untuk belajar matematika.

Berdasarkan hasil observasi dikelas II SDN 4 Gelangkulon, siswa dikelas II masih dalam tahap kognitif yang masih sensitif dalam pemahaman dasar. Terutama dalam mata pelajaran yang dianggap kompleks seperti matematika. Mereka sangat membutuhkan motivasi untuk belajar matematika. Berdasarkan observasi dan data awal, banyak siswa yang merasa cemas dan kurang tertarik ketika harus belajar matematika, salah satu faktornya yaitu rendahnya motivasi dengan kurangnya 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 merupakan salah satu pendekatana yang diyakini mampu menarik minat belajar siswa karena bersifat interaktif, menyenangkan dan relevan dengan dunia mereka. Selain itu pendekatan ini juga memungkinkan siswa untuk belajar dengan pengalaman langsung yang dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi mereka. Penelitian ini dipilih karena pentingnya menemukan metode pembelajaran yang efektif menyenangkan dalam pembelajaran matematika, khususnya di kelas II SDN 4 Gelangkulon. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih positif, dan tentunya membantu siswa untuk lebih termotivasi dalam mempelajari matematika.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK), yang melibatkan guru sebagai peneliti dalam proses perbaikan pembelajaran dikelasnya. Menurut Arikunto (2012) penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan jenis penelitian yang bersifat reflektif yang dilakukan oleh pelaku tindakan. Sedangkan menurut Mills (2011) PTK adalah suatu metode penelitian yang dilakukan oleh guru untuk memperbaiki praktik pembelajaran dikelas. Tujuan dari PTK yaitu untuk memperbaiki praktik pembelajaran dikelas serta untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya. Selain itu PTK juga bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan memperbaiki strategi pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam prosesnya.

Dalam penelitian ini PTK digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika dikelas II SDN 4 Gelangkulon. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas II SDN 4 Gelangkulon yang berjumlah 10 anak yang terdiri dari 7 siswa laki laki dan 8 siswa perempuan. Tehnik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi (mengamati perilaku dan respon siswa selama pembelajaran matematika berbasis permainan berlangsung). Observasi ini mencakup antusias siswa, serta interaksi mereka dengan antar teman dalam kegiatan permainan. Tehnik pengumpulan data yang kedua yaitu menggunakan kuesioner. Kuesioner diberikan kepada siswa untuk mengumpulkan data tentang perasaan mereka terhadap pembelajaran matematika yang berbasis permainan.

Tehnik pengumpulan data yang ketiga yaitu dengan menggunakan wawancara. Disini beberapa siswa diwawancarai secara acak tujuannya yaitu untuk mengetahui bagaimana pendapat dan perasaan mereka tentang pendekatan pembelajaran berbasis permainan. Tehnik pengumpulan data yang terakhir yaitu dengan dokumentasi, dokumentasi dijadikan sebagai data dukung. Dokumentasi tersebut berupa catatan hasil belajar siswa atau dokumentasi visual, seperti foto atau video dari proses pembelajaran.

Tehnik analisis data dalam penelitian ini meliputi analisis kuantitatif. Untuk menganalisis data kuesionernya untuk mengetahui tingkat motivasi siswa menggunakan statistik deskriptif. Hasil kuesioner diolah dan dihitung menjadi presentase untuk menunjukkan tingkat motivasi siswa dari sebelum dan setelah penerapan pendekatan pembelajaran berbasis permainan. Analisis kualitatif digunakan untuk mengetahui perubahan motivasi siswa, dimana data dari observasi, wawancara dan juga dokumentasi dianalisis secara kualitatif dengan cara mengelompokkan respons siswa dan hasil observasi berdasarkan tema-tema tertentu yang berkaitan dengan motivasi belajar seperti minat, perhatian dan keterlibatan siswa.

Sedangkan untuk instrumen penelitiannya menggunakan lembar observasi dengan indikator yaitu motivasi belajar keaktifan siswa, antusias belajar siswa, dan interaksi kelompok. Instrument yang kedua yaitu lembar kuesioner motivasi belajar, kuesioner ini terdiri dari beberapa pernyataan yang menunjukkan faktor –faktor ketertarikan siswa untuk belajar. Untuk menilai motivasi lembar kuesionernya menggunakan skala likert seperti skala 1-5. Instrument yang ketiga yaitu wawancara, panduan wawancara mencakup pertanyaan terbuka yang mengetahui pendapat guru dan siswa tentang pengalaman belajar matematika berbasis permainan. Serta instrument yang terakhir yaitu dokumentasi, meliputi catatan hasil belajar siswa, foto, dan video yang menggambarkan proses pelaksanaan metode permainan. Dokumentasi ini memberikan bukti visual yang mendukung data yang diperoleh dari metode pengumpulan lainnya.

## **HASIL PENELITIAN**

### **Siklus I ( Perencanaan)**

Peneliti melakukan perencanaan yaitu dengan merancang strategi pembelajaran berbasis permainan yang terdapat kaitannya dengan materi matematika kelas II SDN 4 Gelangkulon. Tahap perencanaan siklus I ini memilih jenis permainan yang tepat ,

membuat media pembelajaran dan skenario permainan yang memungkinkan siswa ikut berpartisipasi secara aktif. Selain itu peneliti juga menentukan indikator keberhasilan, sebagai contoh peningkatan motivasi siswa dan partisipasi mereka. Perencanaan dilakukan dengan menyusun perangkat pembelajarannya, teknik evaluasi serta perangkat bantu yang mungkin digunakan untuk membuat pembelajaran terasa menyenangkan.

## **Pelaksanaan**

### **Kegiatan awal**

Guru mengajak siswa melakukan permainan atau aktivitas ringan yang ada kaitannya dengan materi matematika yang nantinya akan diajarkan. Guru juga memberikan penjelasan singkat tentang tujuan pembelajaran dan menjelaskan bahwa pendekatan yang digunakan saat ini berbasis permainan. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan tentunya untuk mempersiapkan siswa secara mental untuk dapat lebih tertarik pada materi pelajaran.

### **Kegiatan inti**

Dalam kegiatan inti ini selama tahapan permainan, guru mengenalkan permainan utama yang membahas topik tertentu dalam materi pelajaran matematika, seperti menghitung cepat atau mencari angka. Siswa oleh guru dibagi menjadi kelompok kecil dimana mereka berpartisipasi aktif dalam permainan. Ketika permainan berlangsung guru memberikan arahan disetiap tahapan permainan dan membantu siswa jika mengalami kesulitan. Dengan cara menyenangkan diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan langsung siswa dalam memecahkan masalah matematikannya.

### **Kegiatan Penutup**

Guru dan siswa melakukan kegiatan refleksi tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Guru mengajak siswa untuk berpendapat mengenai apa yang mereka pelajari dari permainan sebelumnya dan memberikan umpan balik tentang capaian dan hasil siswa. Setelah kegiatan berakhir guru memberikan apresiasi terhadap siswa atas partisipasi mereka serta memberikan informasi tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.

### **Observasi**

Pada tahap observasi siklus I, guru mengamati perilaku siswa selama pembelajaran berbasis permainan berlangsung. Guru mengamati tingkat partisipasi, keaktifan, keterlibatan dan antusiasme mereka. Guru juga mengamati bagaimana siswa saling bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas dalam permainannya. Selanjutnya hasil dari observasi 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 dikumpulkan untuk menentukan kekuatan dan kelemahan kegiatan pembelajaran disiklus I. Refleksi ini digunakan untuk membuat perbaikan disiklus ke II, seperti mengubah jenis permainan, menambah variasi permainan atau memberikan arahan yang lebih mudah dipahami siswa.

**Tabel I. Deskripsi Motivasi Belajar Siklus I**

Skor	Kriteria	Jumlah Siswa	Siklus I	Keterangan
90-100	Baik sekali	-	0%	Tuntas
80-89	Baik	2	8,33%	Tuntas
70-79	Cukup	3	37,5%	Tuntas
61-69	Kurang	6	41,67%	Belum tuntas
< 60	Kurang sekali	5	12,5%	Belum tuntas
	Jumlah	15	100%	

### **Siklus II (Perencanaan)**

Perencanaan pada siklus II didasarkan dari hasil evaluasi siklus I. Peneliti memperbaiki dan mengembangkan metode pembelajaran berbasis permainan agar lebih efektif, terutama pada aspek –aspek yang kurang berhasil disiklus I.

#### **Pelaksanaan**

##### **Kegiatan awal**

Guru memulai siklus ke II dengan cara yang sama seperti siklus I dengan tetap mempertahankan semangat siswa. Guru mengulas beberapa materi yang diberikan pada siklus I, serta memberikan pengantar untuk permainan yang akan dimainkan pada siklus ke II tentunya yang telah disesuaikan dengan hasil evaluasi di siklus I.

##### **Kegiatan Inti**

Disiklus ke II ini guru memperbaiki atau mengubah permainan untuk menambahkan tantangan baru. Misalnya permainan yang mengharuskan siswa lebih bekerja sama. Pada siklus ke II ini guru lebih aktif melihat bagaimana siswa saling berinteraksi dan mendorong siswa lebih fokus dalam bekerja sama dengan kelompok masing-masing. Tujuan permainan ini yaitu untuk memberi siswa pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep matematika dan membantu mereka mengatasi masalah yang muncul pada siklus sebelumnya.

##### **Kegiatan Penutup**

Guru dan siswa melakukan kegiatan refleksi tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Guru mengajak siswa untuk berpendapat mengenai apa yang mereka pelajari dari permainan sebelumnya dan memberikan umpan balik tentang capaian dan hasil siswa. Setelah kegiatan berakhir guru memberikan apresiasi terhadap siswa atas partisipasi mereka serta memberikan informasi tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.

##### **Observasi**

Dibandingkan dengan siklus I, dalam siklus ke II observasi dilakukan untuk mengetahui apakah motivasi dan partisipasi siswa meningkat atau berubah. Guru melihat apakah siswa antusias, aktif dan lebih mampu bekerja sama dalam permainan matematika. Selain itu guru juga memeriksa apakah ada kendala atau masalah ataupun kesulitan yang muncul saat menerapkan tehnik yang digunakan.

##### **Refleksi**

Pada tahap refleksi siklus ke II, guru melakukan evaluasi apakah perubahan yang dilakukan berhasil meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dan mencapai tujuan pembelajaran. Refleksi siklus ke II membantu menentukan apakah metode yang digunakan dapat efektif apakah perlu adanya tambahan untuk mencapai hasil yang maksimal.

**Tabel 2. Deskripsi Motivasi Belajar Siklus II**

Skor	Kriteria	Jumlah Siswa	Siklus II	Keterangan
90-100	Baik sekali	4	29,17%	Tuntas
80-89	Baik	5	44,83%	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	15	100%	

### Siklus I dan Siklus II Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus I guru merancang pembelajaran matematika berbasis permainan yang menarik dan tentunya sesuai dengan topik pembelajaran matematika yang diajarkan hari itu. Guru memilih permainan sederhana yang relevan seperti operasi matematika dasar, tebak-tebakkan. Berdasarkan refleksi dari siklus I, tahap persiapan untuk siklus ke II dimulai dengan mengubah permainan dan juga menambahkan variasi aktivitas yang lebih menantang sehingga semakin menambah antusiasme siswa. Disiklus ke II ini guru dapat memperbaiki aturan permainan, menambah elemen kolaborasi dan merancang aktivitas tambahan untuk meningkatkan proses pembelajaran.

### Pelaksanaan

Selama tahap pelaksanaan, guru melaksanakan dan menerapkan permainan sesuai dengan rencana yang telah disusun. Guru memandu siswa dalam kegiatan serta memastikan siswa memahami aturan permainan. Guru juga mengamati reaksi para siswa selama permainan berlangsung, hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah tehnik yang diberikan mampu menarik perhatian siswa dan minatnya untuk belajar matematika. Selama pelaksanaan siklus ke II, guru menerapkan metode permainan dengan perubahan yang telah direncanakan. Guru mengawasi dan memberikan dorongan semangat kepada siswa agar ikut berpartisipasi aktif dalam kegiatan, dan tidak lupa memberikan bantuan tambahan jika ada siswa yang membutuhkan bantuan. Siklus ke II dilakukan untuk mengetahui apakah perbaikan yang dilakukan dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dari siklus I.

**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%	44,83%
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 kelas II di SDN 4 Gelangkulon pada siklus I dan siklus II.

Berdasarkan data presentase tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan motivasi belajar siswa pada tiap siklus.

## PEMBAHASAN

Walaupun hasil dari siklus I merata sepenuhnya diseluruh kelas, akan tetapi siswa lebih termotivasi. Permainan disiklus I berhasil menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dibanding dengan metode sebelumnya namun ada juga siswa yang terlihat pasif dan kurang percaya diri. Ada beberapa siswa yang kurang memahami aturan permainan, yang menyebabkan mereka tidak terlibat sepenuhnya. Selain itu sebagian besar waktu habis terpakai untuk menjelaskan aturan permainan yang membuat waktu terbatas untuk membahas soal permainan. Selain itu hasil dari siklus I juga dipengaruhi oleh perbedaan kemampuan berpikir siswa tentang matematika. Ada beberapa siswa yang memahami permainan dengan cepat, sementara ada beberapa siswa juga yang membutuhkan waktu lebih banyak untuk memahami instruksi permainan.

Kemudian berlanjut ke siklus ke II, disiklus ke II ini siswa lebih termotivasi untuk belajar dibandingkan dengan siklus I, setelah permainannya diubah aturannya dengan lebih sederhana dan lebih banyak interaksi antar siswa, dimana sebagian besar anak lebih aktif dan sangat tertarik untuk berpartisipasi. Mereka lebih berani berinteraksi antar siswa, saling mengobrol satu sama lain dan lebih berani memberikan jawaban ketika ada pertanyaan. Dengan perubahan ini mereka lebih terlihat percaya diri. mereka juga lebih cepat memahami konsep matematika yang diajarkan melalui permainan.

Guru mengatakan bahwa dengan adanya modifikasi permainan anak lebih bersemangat dan mudah memahami aturan dan tujuan permainan. Siswa lebih sering bekerja sama satu sama lain dan suasana kelas menjadi lebih aktif. Hasil siklus kedua menunjukkan bahwa motivasi siswa meningkat secara signifikan. Dengan metode berbasis permainan menciptakan lingkungan belajar yang lebih positif dan produktif.

## SIMPULAN

Dari hasil siklus ke II dapat disimpulkan bahwa dengan metode berbasis permainan menciptakan lingkungan belajar yang lebih positif dan produktif. Pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keinginan siswa untuk mempelajari pelajaran matematika kelas II SDN 4 Gelangkulon. Dari hasil siklus I menunjukkan antusiasme siswa untuk mengikuti permainan meskipun hasilnya masih ada beberapa masalah yang perlu diperbaiki. Akan tetapi di siklus ke II, perubahan dan penyesuaian berhasil di terapkan sehingga berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan menarik untuk siswa. Siswa menjadi lebih aktif, dan meningkatkan keberanian mereka dalam menjawab pertanyaan dan berbicara.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Arikunto, S. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
2. Mills, G. E. (2011). *Action Research: A Guide for the Teacher Researcher*. Pearson
3. Ruseffendi, E. T. (2006). *Dasar-dasar Penelitian Pendidikan dan Bidang Non-Eksakta Lainnya*.
4. Sardiman, A. M. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers
5. Suryadi, D. (2013). *Strategi Pembelajaran Matematika dan Evaluasi Pembelajaran*. UPI Press
6. Uno, H.B. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Bumi Aksara
7. Wahab, R. (2015). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada