



Pengaruh Permainan dalam Pembelajaran IPAS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 SDN Cibungur

Agus Muharam¹, Wina Mustikaati², Adela Fauziah³, Intan Fadila⁴, Salsa Maria^{5*}

¹ Universitas Pendidikan Indonesia, email: agusmuharam.yasri@gmail.com

² Universitas Pendidikan Indonesia, email: winamustika@upi.edu

³ Universitas Pendidikan Indonesia, email: adelafauziah@upi.edu

⁴ Universitas Pendidikan Indonesia, email: intanfadila@upi.edu

⁵ Universitas Pendidikan Indonesia, email: salsamaria@upi.edu

INFO ARTIKEL

Sejarah artikel:

Diterima : Desember 2022

Direvisi : April 2023

Disetujui : Mei 2023

Terbit : Juni 2023

Kata Kunci:

pengaruh, permainan, motivasi

Keywords:

influence, game, motivation

ABSTRAK

This research is an observational study of data on students who are less effective in learning which can indicate a lack of motivation and concentration in student learning in participating in various learning activities both inside and outside the classroom. The objectives of this study include (1) testing the relationship between games and science learning outcomes (2) testing the relationship between students' learning motivation and science learning outcomes (3) the relationship between games and learning motivation and also science learning outcomes. The method used is the class action method or Classroom Action Research, which is research conducted in the classroom by planning an activity that is then implemented as a class action. Based on the results of the study showed that the presence of the game will provide increase in students' learning motivation, can eliminate boredom in students, and can increase their enthusiasm for learning. So, with a high enthusiasm for learning, students can also be more prepared in receiving various learning materials that will be delivered

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian data observasi pada siswa yang kurang efektif dalam pembelajaran yang dapat mengindikasikan kurangnya motivasi dan konsentrasi belajar siswa dalam mengikuti berbagai kegiatan pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Tujuan pada penelitian ini antara lain (1) Menguji hubungan permainan dengan hasil belajar IPAS (2) Menguji hubungan antara motivasi belajar siswa dengan hasil belajar IPAS (3) Hubungan antara permainan dengan motivasi belajar dan juga dengan hasil belajar IPAS. Metode yang digunakan adalah metode tindakan kelas atau *Classroom Action Research*, merupakan penelitian yang dilakukan di dalam kelas dengan merencanakan suatu tindakan yang kemudian diimplementasikan dalam bentuk tindakan kelas. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan adanya permainan akan memberikan peningkatan pada motivasi belajar siswa, dapat menghilangkan rasa jenuh pada siswa, dan dapat meningkatkan semangat belajar mereka. Maka dengan adanya semangat belajar siswa yang tinggi, siswa dapat lebih siap pula dalam menerima berbagai materi pembelajaran yang akan disampaikan.

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah sarana ataupun wadah untuk dapat mencerdaskan kehidupan di dalam suatu bangsa. Melalui sarana Pendidikan ini, seseorang terutama seorang siswa memiliki kesempatan untuk dapat memperoleh berbagai pengalaman belajar yang akan sangat berguna dalam kehidupannya sehari - hari kelak (Coman, 2020). Dengan adanya pengalaman belajar yang dimilikinya tersebut, diharapkan siswa dapat lebih mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya. Sebelum akan melaksanakan proses pembelajaran di kelas, seorang guru harus mempersiapkan berbagai perangkat pembelajaran terlebih dahulu. Sebelum melakukan aktivitas pembelajaran, seorang guru harus melakukan persiapan yang mengacu pada tujuan pembelajaran (Larlen, 2013; Marpanaji et al., 2018), materi yang akan disampaikan, serta memperhatikan karakteristik pada tiap siswa yang akan dimulai dari tahap perencanaan sampai dengan tahap evaluasi. Tetapi pada kenyataannya, perencanaan yang telah disiapkan secara maksimal pun belum tentu akan mendapatkan hasil pembelajaran yang juga maksimal, karena proses pembelajaran sangat dipengaruhi berbagai faktor yang beragam, contoh faktor yang dapat mempengaruhi yaitu kemampuan konsentrasi siswa yang hanya dapat bertahan kurang lebih dalam beberapa waktu saja (Le, 2021).

Aktivitas pembelajaran yang terlalu kaku, dan serius serta tanpa adanya suasana yang gembira dan ceria tentu saja akan membuat siswa menjadi sangat cepat bosan. Otak manusia tidak dapat dipaksa. Anak yang berusia 5 tahun memiliki waktu fokus optimalnya hanya selama 5 menit, untuk anak yang berusia 15 tahun memiliki waktu fokus hanya selama 15 menit. Jika seseorang yang memiliki usia 35 hingga usia 60 tahun memiliki rentang waktu fokus optimalnya hanya selama 30 menit. Jadi waktu 30 menit hal tersebut merupakan rentang waktu fokus maksimal yang dimiliki oleh seseorang untuk tidak cepat merasa bosan dalam memperhatikan sesuatu (Ayu, 2017; Usman & Yulianingias, 2022).

Hal yang dapat seorang guru lakukan untuk dapat lebih meningkatkan hasil belajar yang diperoleh oleh siswa yaitu dengan cara meningkatkan motivasi belajar pada siswa. Siswa yang telah memiliki sebuah motivasi untuk belajar yang tinggi, maka siswa tersebut akan menunjukkan proses pembelajaran kognitif yang tinggi, serta dalam menyerap serta mengingat apa yang telah dipelajari sebelumnya (Mauliya et al., 2020). Motivasi memiliki peranan yang sangat strategis dan juga sangat berperan penting dalam kegiatan belajar yang dilakukan oleh seseorang (Puspitarini & Hanif, 2019). Tidak ada seorangpun yang dapat belajar dengan baik tanpa adanya motivasi. Prinsip dalam motivasi di dalam pembelajaran ialah sebagai salah satu penggerak atau pendorong kegiatan belajar siswa, dan dapat menumbuhkan optimisme siswa, serta dapat melahirkan berbagai prestasi dalam belajar (Rahman, 2021).

Mata pelajaran IPAS merupakan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan juga Ilmu Pengetahuan Sosial, mata pelajaran ini mulai digunakan dalam kurikulum merdeka. Penguasaan materi yang sedang dipelajari oleh siswa ditunjukkan melalui penyelesaian masalah yang akan mereka hadapi kelak dalam kehidupannya sehari-hari (*problem solving*). Mata pelajaran IPAS memiliki lingkup materi yang terhitung sangat luas serta terdiri dari berbagai aspek, sehingga mengakibatkan minat belajar serta tingkat pemahaman yang dimiliki oleh siswa terhadap materi yang ada di mata pelajaran IPAS menjadi cukup rendah, yang berpengaruh terhadap hasil belajar para siswa yang juga menjadi rendah (Safira et al., 2020). Pelajaran IPAS merupakan salah satu pelajaran yang sangat membosankan serta merupakan mata pelajaran yang kurang disukai oleh para siswa (Bakri, 2015). Dimana kebanyakan guru menggunakan

metode ceramah dalam menyampaikan materi IPAS yang sedang di pelajari di dalam kelas.

Pada kenyataannya kualitas pembelajaran di Indonesia ternyata masih belum optimal. Pembelajaran yang terjadi di sekolah seharusnya dilakukan dengan cara menciptakan suasana belajar yang menggembirakan, inspiratif, efektif dan tentunya akan sangat meningkatkan motivasi para siswa untuk belajar. Namun ternyata di Indonesia sendiri masih ditemukan sangat banyak pembelajaran yang kurang inspiratif, dan menyenangkan sehingga hal tersebut akan sangat mempengaruhi antusias serta minat siswa dalam pembelajaran di sekolah dan berimbas pada dunia Pendidikan Indonesia. Berdasarkan data UNESCO, Indonesia memiliki 11% siswa yang tidak berhasil dalam menyelesaikan pendidikannya (Bakri, 2015). Hal ini membuktikan bahwa kualitas pendidikan di Indonesia sendiri masih sangat belum efektif dan belum maksimal. Dari permasalahan tersebut, maka harus dilakukan berbagai peningkatan kualitas pendidikan baik itu pada faktor guru maupun faktor siswa. Permasalahan tersebut juga ternyata terjadi di SDN Cibungur.

Selain itu, Permainan *Ice breaking* merupakan suatu pengalihan kondisi dari suasana yang membosankan, jenuh, membuat ngantuk, dan juga tegang, berubah menjadi lebih rileks, semangat, serta dapat menumbuhkan perhatian siswa untuk memperhatikan penjelasan materi pembelajaran yang sedang dilakukan (Algivari & Mustika, 2022). *Ice breaking* bertujuan untuk dapat membangun suasana belajar yang sangat bersemangat, penuh antusias juga sangat menggembirakan, dan juga dapat menciptakan kondisi yang serius tetapi tetap santai (Mutmainah, 2022). Dengan *ice breaking* juga diharapkan suasana dalam pembelajaran yang tercipta menjadi jauh lebih menggembirakan, sehingga siswa tidak merasa bahwa pembelajaran tersebut membosankan lagi, tetapi dapat lebih bersemangat dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Permainan Ranking 1 adalah suatu bentuk permainan yang digunakan untuk dapat meningkatkan serta melihat kemampuan siswa dari aspek kognitif, aspek afektif, serta aspek psikomotorik. Dari aspek kognitif, permainan Ranking 1 ini dapat menambah serta memperkuat pengetahuan serta pemahaman yang telah diperoleh oleh siswa. Secara afektif, permainan Ranking 1 ini dapat menumbuhkan kebersamaan di lingkungan sekitar. Sedangkan dari aspek psikomotorik, permainan ini dapat menumbuhkan keterampilan siswa dalam bertindak dengan cepat, tanggap, dan juga tepat yang berguna untuk siswa tersebut dapat mengambil suatu keputusan di kehidupan sehari-harinya. Permainan Ranking 1 ini adalah permainan yang dilakukan dengan cara menjawab soal dengan menuliskan jawaban yang dimilikinya pada kertas jawaban dengan waktu yang ditentukan pada setiap soalnya. Setelah menuliskan jawaban pada kertas jawaban yang disediakan, kemudian guru akan meminta siswa untuk mengangkat kertas jawaban tersebut untuk menunjukkan jawaban dari masing-masing peserta. Guru akan menilai jawaban setiap siswa dari jawaban yang ditulis di kertas jawaban tersebut. Siswa yang benar dalam menjawab soal akan bertahan, dan siswa yang salah dalam menjawab soal akan tereliminasi. Hal ini dilakukan secara berulang hingga semua soal selesai disajikan, dan tersisa hanya 1 peserta/siswa yang masih bertahan hingga akhir. Dengan menggunakan permainan ini diharapkan guru dapat menciptakan suatu kondisi/suasana pembelajaran baru di dalam kelas sehingga dapat terciptanya suasana yang lebih santai dan juga menggembirakan bagi para siswa sehingga dapat membuat suasana belajar yang lebih kondusif, interaktif, serta dapat menumbuhkan semangat serta motivasi belajar siswa.

Seorang guru dituntut harus mampu mengatur suasana kelas dan merubah suasana yang mulanya kaku menjadi suasana kelas yang menggembirakan. Dengan diterapkannya suasana belajar yang menyenangkan diharapkan akan memberikan efek yang positif pada siswa. Jika siswa merasa nyaman di dalam kelas yang keadaan pembelajarannya lebih positif, maka sudah dipastikan bahwa seseorang siswa akan berhasil dengan baik dalam memahami serta menyerap materi yang dipelajarinya. Banyak sekali cara yang dapat dilakukan oleh seorang guru untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang lebih menyenangkan. Contohnya seorang guru dapat mengaplikasikan permainan di dalam kegiatan pembelajaran. Menumbuhkan rasa gembira sangat diperlukan untuk siswa, hal tersebut diperlukan agar pembelajaran lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar para siswa.

Permainan merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh guru atau para pendidik untuk memecahkan suasana kelas yang mulanya kaku dan dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menggembirakan (Leonard et al., 2019). Siswa tentunya akan lebih termotivasi dalam melaksanakan dan ikut dalam kegiatan pembelajaran dengan lebih baik apabila seorang guru mampu menerapkan suasana belajar yang menarik perhatian siswa, serta menggembirakan untuk siswa. Keaktifan dalam belajar ialah suatu hal yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran agar mempermudah siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan oleh guru, sehingga hasil belajar siswa akan meningkat pada akhirnya. Untuk dapat menumbuhkan minat dan semangat belajar seorang siswa pada kegiatan pembelajaran dibutuhkan suasana yang sangat menggembirakan.

Oleh karena itu dapat dilakukan dengan melalui kombinasi antara metode permainan ice breaking dan ranking 1. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti melihat bahwa penelitian ini sangat penting dilakukan untuk dapat menambah kajian serta pengetahuan tentang metode permainan, motivasi belajar, serta hasil belajar siswa. Maka sangat perlu dilakukan sebuah kajian yang berbentuk suatu penelitian yang berjudul "Pengaruh Permainan dalam pembelajaran IPAS terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 SDN Cibungur". Tujuan penelitian yaitu untuk (1) Menguji dan melihat hubungan antara permainan dengan hasil belajar IPAS (2) Menguji hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS (3) Hubungan permainan dengan motivasi belajar siswa dengan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang disebut juga *Classroom Action Research*, yang merupakan penelitian yang dilaksanakan di dalam kelas yang memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas dalam aktivitas pembelajaran kelas. Penelitian ini dapat dimulai dengan cara merencanakan terlebih dahulu suatu *treatment* atau tindakan, lalu rencana tindakan tersebut diimplementasikan dalam bentuk *treatment* di kelas, selanjutnya *treatment* tersebut kemudian akan diamati dengan seksama.

Penelitian ini memfokuskan pada pembelajaran IPAS tentang "Kekayaan Alam" di kelas 4 SDN Cibungur Kabupaten Purwakarta yang memiliki jumlah siswa sebanyak 36 siswa terdiri atas 11 siswa yang berjenis kelamin laki-laki dan 25 siswa yang berjenis kelamin perempuan, dengan aktivitas pembelajaran yang dilakukan menggunakan media powerpoint dan pemberian *treatment* berupa *ice breaking* dan permainan ranking 1. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk dapat mengetahui pengaruh yang ditimbulkan dari permainan terhadap motivasi belajar siswa dan

pengaruhnya terhadap proses pembelajaran di kelas melalui suatu *treatment* tertentu. Terdapat beberapa faktor yang telah ditentukan sebagai acuan dari keberhasilan penelitian yang telah dilakukan yaitu indikator tentang keberhasilan dalam menjawab soal saat permainan ranking 1, keberhasilan dalam pemahaman materi, dan jika semua siswa telah dapat lebih terlibat secara aktif, serta dapat lebih terbuka, lebih semangat, dan juga lebih termotivasi. Pada penelitian yang telah dilakukan ini memiliki empat proses tahapan kegiatan, yaitu (1) Perencanaan *treatment*, (2) Pelaksanaan *treatment*, (3) Observasi atau disebut juga proses pengamatan, dan proses yang terakhir adalah (4) Refleksi serta evaluasi untuk mengetahui sejauh mana pencapaian hasil belajar dan pemahaman siswa yang diharapkan.

Teknik dalam proses pengumpulan data yang digunakan untuk dapat memperoleh data penelitian ini yaitu dengan: 1). Observasi, merupakan proses melakukan pengamatan pada suatu proses pembelajaran secara langsung ke dalam kelas tentang suatu permasalahan yang akan diteliti, lalu membuat sebuah catatan berdasarkan dari hasil yang ada. Observasi yang dilakukan adalah jenis observasi secara langsung untuk dapat mengetahui secara langsung tentang proses penggunaan permainan serta motivasi belajar siswa. 2). Wawancara, dilakukan untuk memperoleh data mengenai masalah yang sering dihadapi guru serta siswa di dalam kelas, serta untuk memperoleh data mengenai tanggapan para siswa maupun tanggapan guru terhadap proses *treatment* yang sudah dilakukan. 3). Dokumentasi, yaitu dengan melakukan dokumentasi dalam bentuk foto-foto proses pembelajaran dengan permainan dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Selain itu, data hasil penelitian ini dianalisis dengan cara kualitatif untuk dapat melihat keberhasilan dalam penerapan permainan di dalam kelas dengan tujuan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Sebelum analisis tersebut dilaksanakan, hal yang harus dilakukan terlebih dahulu adalah pengolahan data yang telah didapatkan yang terkait dengan observasi pembelajaran yang telah dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan bersama Guru wali kelas 4 SDN Cibungur, diperoleh informasi bahwa siswa kelas 4 SDN Cibungur memiliki karakteristik yang berbeda-beda, cukup banyak siswa yang aktif. Mereka memiliki karakter yang berbeda karena mereka berasal dari berbagai latar belakang, dan juga lingkungan yang berbeda pula. Ada pula beberapa siswa yang lamban karena kurang percaya diri. Pembelajaran di kelas 4 SDN Cibungur menggunakan kurikulum Merdeka. Dimana kurikulum ini lebih menekankan pada minat dan bakat siswa, dan siswa tidak dituntut untuk menguasai mata pelajaran tertentu. Hal ini juga membuat keleluasaan guru dalam memotivasi belajar siswa. Menurut Pak Eldi, motivasi belajar siswa sangatlah penting, cukup sulit untuk memupuk motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa. Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan menerapkan metode yang berbeda setiap beberapa waktu, agar anak tidak cepat jenuh. Guru juga jangan hanya menggunakan metode biasa berupa metode ceramah saja, karena sudah dipastikan anak akan merasa bosan dan jenuh di dalam kelas. Mereka akan merasa pembelajaran terasa berat dan membosankan, bahkan banyak siswa yang akan mengantuk di dalam kelas karena sudah jenuh.

Motivasi belajar siswa juga akan semakin rendah, semangat belajar mereka akan menurun seiring berjalannya waktu dikarenakan semakin bosannya mereka terhadap pembelajaran yang monoton. Mereka akan merasa bahwa sekolah

merupakan beban, dan akan semakin malas untuk belajar. Mereka merasa bahwa sekolah hanya untuk masuk saja atau hadir saja, lalu menunggu waktu pulang tanpa adanya minat atau keterkatikan belajar yang tinggi. Menurut Pak Eldi, metode permainan sambil belajar merupakan metode yang cukup efektif. Karena dengan cara tersebut akan menghilangkan rasa jenuh siswa, dan akan menumbuhkan semangat belajar mereka. Dengan semangat belajar yang tinggi, anak akan jauh lebih siap dalam menerima berbagai materi pembelajaran yang akan disampaikan. Hal ini juga cukup berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, dimana semakin tinggi motivasi belajar siswa maka mereka akan makin semangat dalam belajar, dan membuat mereka dapat lebih siap menerima materi pembelajaran. Dengan begitu, kebanyakan hasil belajar siswa pun ikut mengalami kenaikan. Hanya saja ada beberapa kendala dalam pelaksanaan metode permainan sambil belajar di dalam kelas, seperti terbatasnya sarana dan prasarana yang tersedia, waktu yang dibutuhkan dalam pelaksanaan cukup lama, dan guru harus memiliki banyak ide serta referensi dalam mengembangkan permainan apa yang cocok dilakukan di dalam kelas yang cocok dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan.

Berdasarkan pada hasil observasi yang telah kami lakukan, berupa metode tindakan kelas dimana kami melakukan beberapa *treatment* atau perlakuan pada objek sampel yaitu siswa kelas 4 SDN Cibungur. Rancangan proses kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan ini dilakukan dengan cara mengkaji berbagai materi, lalu membuat konsep soal, dan menyiapkan kertas untuk peserta menjawab soal, serta membuat kunci jawaban. Beberapa *treatment* yang kita lakukan berupa permainan. Ada dua jenis permainan yang kita lakukan di dalam kelas, yaitu berupa permainan *Ice breaking*, dan permainan Ranking 1. Pada *treatment* (1) berupa pemberian *ice breaking* di dalam kelas, kami melakukan beberapa *ice breaking* pada siswa ketika mereka terlihat sudah jenuh pada pembelajaran. Contoh *ice breaking* yang kita lakukan adalah (1) Tepuk pagi siang, (2) *Banana dance*, (3) Marina menari. Lalu pada *treatment* (2) kami memberikan permainan yang berjudul Ranking 1. Dimana permainan ini dilakukan setelah penyampaian materi selesai dilakukan. Semua anak diminta untuk menuliskan satu jawaban pertanyaan terkait materi yang telah dijelaskan sebelumnya. Siswa yang memiliki jawaban benar akan bertahan dalam permainan, sedangkan yang salah akan tereliminasi dan harus memisahkan diri. Kegiatan menjawab pertanyaan ini terus dilakukan berulang dengan pertanyaan yang berbeda. Proses eliminasi ini terus dilakukan hingga siswa tersisa 3 orang untuk memperebutkan posisi pemenang permainan Ranking 1. Dalam pelaksanaannya siswa terlihat sangat aktif dan sangat tertarik untuk mengikuti permainan. Banyak soal yang dijawab dengan benar oleh siswa hingga peneliti kesulitan dalam mengeliminasi peserta permainan, hal ini menjadi bukti bahwa mereka telah cukup memahami materi yang telah disampaikan.

Motivasi belajar merupakan suatu keadaan dimana seseorang memiliki suatu dorongan untuk dapat melakukan sesuatu untuk dapat mencapai suatu tujuan (Emda, 2018). Motivasi merupakan sebuah hal yang bisa membuat seseorang untuk bisa melaksanakan kegiatan-kegiatan tertentu untuk bisa mencapai suatu tujuan yang ingin dicapai. Maka, motivasi belajar merupakan suatu dukungan yang dapat menumbuhkan suatu sikap yang lebih terarah pada pencapaian dalam suatu tujuan pembelajaran.

Usaha yang dapat dilaksanakan untuk dapat menumbuhkan hasil belajar siswa yang tinggi adalah dengan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar (Arianti, 2019). Siswa yang memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar akan menunjukkan suatu proses kognitif yang juga tinggi dalam proses belajar, dalam memahami, serta

dapat lebih menyerap apa yang telah dipelajarinya dalam pembelajaran yang telah dilakukan. Motivasi berperan penting di dalam aktivitas/proses belajar individu. Prinsip dalam motivasi pada proses belajar adalah sebagai suatu penggerak yang dapat mendukung aktivitas/proses belajar, serta dapat menumbuhkan optimisme dalam belajar, juga dapat menghasilkan prestasi dalam belajar.

Seperti yang telah dijelaskan dalam hasil penelitian, observasi yang peneliti lakukan adalah jenis observasi tindakan kelas, dimana kami memberikan beberapa treatment atau perlakuan saat dilaksanakan pembelajaran di dalam kelas. Tindakan atau treatment yang dilakukan berupa permainan yang dilakukan ketika proses belajar mengajar berlangsung. *Treatment* permainan yang kami berikan berupa *treatment* (1) Permainan *ice breaking*, dan *treatment* (2) Permainan ranking 1.

Pada *treatment* (1) kami memberikan beberapa jenis *ice breaking* berupa (1) Tepuk pagi siang, (2) *Banana dance*, (3) Marina menari. Dimana *ice breaking* ini dilakukan di tengah pembelajaran ketika anak-anak mulai terlihat jenuh dan bosan terhadap pembelajaran. Mereka terlihat sangat bersemangat dalam mengikuti gerakan serta petunjuk permainan *ice breaking* ini. Setelah *ice breaking* dilakukan, dapat terlihat dengan jelas perubahan ekspresi mereka dalam mengikuti pembelajaran, dimana mereka menjadi lebih fokus serta bersemangat dalam menyimak materi dan mengikuti proses/aktivitas pembelajaran.

Pada *treatment* (2) yaitu permainan Ranking 1. Dimana permainan ini dilakukan setelah penyampaian materi telah selesai dilakukan. Semua anak diminta untuk menuliskan satu jawaban pertanyaan terkait materi yang telah dijelaskan sebelumnya. Dalam proses pelaksanaannya, dapat terlihat bahwa para siswa terlihat sangat bersemangat dalam mengikuti permainan. Mereka juga sangat berkompetitif dalam memenangkan permainan. Banyak pertanyaan yang dapat mereka jawab dengan benar sehingga dapat dipastikan mereka telah cukup memahami materi yang telah disampaikan. Tidak ada lagi rasa kantuk yang mereka rasakan dalam pembelajaran, yang ada adalah rasa semangat dan fokus dalam mengikuti permainan yang mengasah pengetahuan serta pemahaman mereka tentang materi kekayaan alam yang telah mereka pelajari sebelumnya.

Dari proses observasi yang telah dilakukan dapat terlihat jelas bahwa permainan sangat berpengaruh dalam hal motivasi belajar siswa, dimana motivasi belajar siswa sangat efektif dalam meningkatkan dan siswa menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Arianti, 2019; Emda, 2018). Hal ini dibuktikan dengan terlibat aktifnya siswa dalam kegiatan pembelajaran, serta siswa terlihat semakin bersemangat dalam menyimak materi yang diberikan, dan siswa juga sangat berkompetitif dan aktif dalam mengikuti permainan.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa permainan (*Ice breaking*, dan Ranking 1) sangat mempengaruhi peningkatan motivasi belajar siswa untuk dapat lebih bersemangat dalam mengikuti rangkaian aktivitas/kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Hal tersebut tentunya dibuktikan dengan adanya keterlibatan siswa serta keaktifannya dalam mengikuti aktivitas/kegiatan pembelajaran. Siswa juga terlihat lebih antusias dan juga bersemangat dalam memahami materi yang telah diberikan oleh peneliti setelah diberikan treatment berupa permainan *ice breaking*. Selain itu, siswa juga terlihat sangat antusias dan bersemangat saat pelaksanaan permainan ranking 1, dan siswa juga dapat menjawab berbagai soal/pertanyaan yang diberikan dengan baik. Hal ini dapat membuktikan

bahwa metode permainan ini telah berhasil membangkitkan semangat dan minat belajar, serta motivasi belajar siswa dan berpengaruh terhadap tingkat pengetahuan pada siswa tentang materi pembelajaran yang sudah diberikan.

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan, terdapat salah satu cara untuk dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar adalah dengan cara menerapkan metode yang berbeda setiap beberapa waktu, agar anak tidak cepat jenuh. Guru juga tidak hanya menggunakan metode biasa atau metode ceramah saja, karena dengan metode ceramah tersebut sudah dipastikan siswa akan cepat merasa bosan dan jenuh saat kegiatan pembelajaran dilakukan. Mereka akan merasa bahwa pembelajaran terasa sangat jenuh dan sangat membosankan, bahkan banyak siswa yang akan mengantuk di dalam ruangan kelas sehingga siswa kurang dapat memahami materi yang dipelajari dengan optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Algivari, A., & Mustika, D. (2022). Teknik Ice Breaking pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 6(4), 433–439.
- Arianti, A. (2019). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *DIDAKTIKA: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117–134. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i2.181>
- Ayu, C. (2017). The effect of school environment, the role of teachers in learning proces to student learning motivation. *Journal University of Pahlawan Tuanku Tambusai*, 2(2), 57–71.
- Bakri, A. M. (2015). *HUBUNGAN ANTARA MINAT BELAJAR DAN HASIL BELAJAR IPA*. 7, 149–161.
- Coman, C. (2020). Online teaching and learning in higher education during the coronavirus pandemic: Students' perspective. *Sustainability (Switzerland)*, 12(24), 1–22. <https://doi.org/10.3390/su122410367>
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Larlen. (2013). Persiapan Guru Bagi Proses Belajar Mengajar. *Pena*, 3(1), 81–91.
- Le, H. V. (2021). An Investigation into Factors Affecting Concentration of University Students. *Journal of English Language Teaching and Applied Linguistic*, 3(6), 7–12. <https://doi.org/10.32996/jeltal>
- Leonard, Wibawa, B., & Suriani. (2019). *Model Dan Metode Pembelajaran Di Kelas*.
- Marpanaji, E., Mahali, M. I., & Putra, R. A. S. (2018). Survey on How to Select and Develop Learning Media Conducted by Teacher Professional Education Participants. *Journal of Physics: Conference Series*, 1140(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1140/1/012014>
- Mauliya, I., Relianisa, R. Z., & Rokhyati, U. (2020). Lack of Motivation Factors Creating Poor Academic Performance in the Context of Graduate English Department Students. *Linguists: Journal Of Linguistics and Language Teaching*, 6(2), 73. <https://doi.org/10.29300/ling.v6i2.3604>
- Mutmainah. (2022). *Pelatihan Penerapan Ice Breaking Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bagi Siswa di MI Zidayattun Hikmah Manado*. 4(2), 32–36.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60. <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR “Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0,” November*, 289–302.

- Safira, C. A., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2020). Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas III SDN Buluh 3 Socah. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 10(1), 23–29. <https://doi.org/10.37630/jpm.v10i1.277>
- Usman, O., & Yulianingtias, R. (2022). The Effect of Reading Interest, Learning Discipline, and Learning Motivation on Student Learning Outcomes. *International Journal of Education and Teaching*, 2(1), 13–28. <https://doi.org/10.51483/ijedt.2.1.2022.13-28>