



## Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Metode Permainan Sepur Lirih Informasi pada Siswa Sekolah Dasar

Ferawati

Program Studi Pendidikan Biologi. *STKIP BIMA*

[ferawati0505@gmail.com](mailto:ferawati0505@gmail.com)

### Article Info

#### Article history:

Received 18, November 2023

Revised 24, November 2023

Accepted 29, November 2023

#### Keywords:

*Game methods, low gauge information, learning motivation*

### ABSTRACT

This study aims to determine efforts to increase learning motivation through the method of soft gauge games in students through classroom action research (PTK), which includes four stages, namely: planning, implementation, observation, and reflection. The subjects in this study were elementary school students. The study was conducted for one month. Based on the results of the study, it was found that the information low gauge game method affects the learning motivation of elementary school students, This can be seen based on the results of data analysis using N-gain score, which showed that the increase in student motivation in cycle 1 pretest average of 40.8% to 60.3% increased 19.5% Gain Score 0.4 is *classified as moderate*; Cycle II average pretest of 58% postes 80.3% and increased 22.3% with Gain Score 0.4, which is classified as medium This means that student learning motivation has increased, which is classified as moderate. Thus, the implementation of the information soft gauge game method can increase student learning motivation.

*This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.*



### Article Info

#### Article history:

Received 18, November 2023

Revised 24, November 2023

Accepted 29, November 2023

#### Keywords:

*Metode permainan, sepur lirih informasi, motivasi belajar*

### ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya meningkatkan motivasi belajar melalui metode permainan sepur lirih informasi pada siswa melalui penelitian tindakan kelas (PTK) yang meliputi empat tahapan yakni: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subyek dalam penelitian ini yakni siswa sekolah dasar. Penelitian dilakukan selama satu bulan. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa metode permainan sepur lirih informasi berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar, hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil analisis data menggunakan N-gain score menunjukkan bahwa Peningkatan motivasi belajar siswa siklus 1 rerata pretes sebesar 40,8% postes 60,3%, meningkat 19,5% Gain Score 0,4 tergolong sedang, Siklus II rerata pretes sebesar 58% postes 80,3% dan meningkat 22,3% dengan Gain Score 0,4 tergolong sedang Artinya motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang tergolong sedang. Dengan demikian implementasi metode permainan sepur lirih informasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.



This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



---

**Corresponding Author:**

Nama penulis: Ferawati

Afiliasi: STKIP Bima

Email: ferawati0505@gmail.com

---

**1. PENDAHULUAN**

Motivasi belajar merupakan suatu unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena tanpa sadar motivasi belajar sangat berpengaruh dalam aktif dan pasifnya siswa dalam mengikuti pembelajaran dikelas (Bate'e, dkk, 2023). Siswa akan memahami apa yang dipelajari dan dikuasai serta tersimpan dalam jangka waktu yang lama. Siswa menghargai apa yang telah dipelajari sehingga merasakan kegunaannya di dalam kehidupan sehari-hari di tengah-tengah masyarakat. Siswa yang bermotivasi tinggi dalam belajar memungkinkan akan memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi pula, artinya semakin tinggi motivasinya semakin intensitas usaha dan upaya yang dilakukan, maka semakin tinggi hasil belajar yang diperolehnya. Siswa melakukan usaha atau upaya untuk meningkatkan keberhasilan dalam belajar sehingga mencapai keberhasilan yang cukup memuaskan sebagaimana yang diharapkan. Disamping itu motivasi juga menopang upaya-upaya dan menjaga agar proses belajar siswa tetap jalan. Hal ini dijadikan siswa gigih dalam belajar.

Dalam motivasi belajar terkandung cita-cita atau aspirasi siswa, ini diharapkan siswa mendapat motivasi belajar sehingga mengerti dengan apa yang menjadi tujuan dalam belajar, disamping itu keadaan siswa yang baik dalam belajar akan menyebabkan siswa tersebut semangat dalam belajar dan mampu menyelesaikan tugas dengan baik, kebalikannya siswa yang sedang sakit, ia tidak mempunyai gairah dalam belajar (Mudjiono, 2002). Menurut Biggs dan Tefler dalam Dimyanti dan Mudjiono (1994) motivasi belajar siswa dapat menjadi lemah, lemahnya motivasi atau tiadanya motivasi belajar akan melemahkan kegiatan, sehingga mutu hasil belajar menjadi rendah. Oleh karena itu, motivasi belajar pada diri siswa perlu diperkuat terus menerus. Dengan tujuan agar siswa mempunyai motivasi belajar yang kuat, sehingga hasil belajar yang diraihnya dapat optimal.

Kenyataannya, kegiatan pembelajaran yang dilakukan selama ini masih berpusat pada guru (*teacher centered*) bukan berpusat pada siswa (*student centered*), sehingga kegiatan pembelajaran yang terjadi di kelas cenderung pasif, karena tidak memberikan ruang kepada mahasiswa untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya, sehingga mahasiswa hanya duduk diam menerima materi perkuliahan secara sepihak.

Dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan selain meningkatkan motivasi siswa, mutu guru merupakan salah satu komponen yang mempunyai peran yang penting. Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan disekolah adalah perbaikan proses pembelajaran. Dengan adanya strategi, metode serta trik dan taktik pembelajaran kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan serta mampu menggugah rasa ingin tahu bagi peserta didik. Trik dan taktik dalam pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru di sekolah haruslah sesuai dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Berbeda tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai siswa berbeda pula model pembelajaran yang digunakan. Sehingga guru harus dapat memilih model pembelajaran yang tepat sehingga pembelajaran yang dilaksanakan menjadi efektif. Guru dapat menggunakan metode, trik dan taktik dalam pembelajaran yang ada untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Trik dan taktik pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran sangat banyak. Tiap metode dan model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Menentukan metode dan model pembelajaran yang sesuai sangat diperlukan oleh guru, sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami pokok bahasan yang disampaikan oleh guru.



Tujuan yang ingin dicapai oleh guru diantaranya menciptakan suasana aktif didalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung. Terciptanya suasana yang aktif di dalam kelas akan berdampak baik bagi siswa, sehingga siswa akan mudah menyerap materi yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada sekolah dasar diperoleh informasi bahwa motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) rendah, hal tersebut dapat dilihat dari kurangnya antusias siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran berlangsung. Ketika guru memaparkan materi pembelajaran, siswa cenderung hanya mendengar, duduk diam, dan tidak fokus. Ada beberapa siswa yang justru terlihat sibuk main dengan temannya, bahkan ada yang melamun dan melihat kearah luar. Selain itu berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada guru mata pelajaran diperoleh informasi bahwa dalam kegiatan pembelajaran guru terlihat monoton dalam menerapkan metode maupun model pembelajaran, karena sebagian besar guru menerapkan metode ceramah dan tanya jawab, sehingga kegiatan pembelajaran hanya berpusat pada guru.

Berdasarkan permasalahan tersebut perlu adanya suatu metode pembelajaran yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran Pemilihan metode permainan melalui sepur lirik informasi mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Metode permainan sepur lirik informasi adalah metode pembelajaran bermain sambil belajar dimana dalam penerapan metode pembelajaran ini dapat memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran yang dapat menciptakan suasana untuk membangkitkan kemampuan berpikir dan berargumentasi dalam menyelesaikan masalah dengan berbagai ide atau gagasan. Langkah-langkah dalam model pembelajaran ini: a) Membagi siswa kedalam kelompok yang terdiri dari 4-5 orang, b) Siswa diminta berdiri berjejer sesuai kelompok masing-masing, c) Guru menulis informasi kedalam kertas, d) Salah satu perwakilan kelompok membaca secara perlahan informasi yang diperoleh dari guru, e) Setelah memperoleh informasi siswa selanjutnya memberikan informasi yang diperoleh kepada teman kelompoknya sambil berbisik, dan f) siswa yang paling terakhir menerima informasi akan membacakan hasil informasi yang diperoleh didepan kelas, kelompok yang paling cepat dan menjawab dengan benar yang akan memperoleh nilai dan diberikan hadiah.

Siswa yang bermotivasi tinggi dalam belajar memungkinkan akan memperoleh prestasi belajar yang optimal, artinya semakin tinggi motivasinya, semakin intensitas usaha dan upaya yang dilakukan, maka semakin tinggi prestasi belajar yang diperolehnya. Siswa melakukan berbagai upaya atau usaha untuk meningkatkan keberhasilan dalam belajar sehingga mencapai keberhasilan yang cukup memuaskan sebagaimana yang diharapkan. Di samping itu motivasi juga menopang upaya-upaya dan menjaga agar proses belajar siswa tetap berjalan. Hal ini menjadikan siswa gigih dalam belajar.

## **2. METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas terdiri dari II siklus yang meliputi empat tahapan, yakni: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilakukan pada bulan April 2023, siswa sekolah dasar dengan subjek penelitian 25 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket motivasi belajar. Hasil tindakan di setiap siklus selanjutnya dianalisis menggunakan rumus Gain Score ternormalisasi. Tingkat perolehan Gain Score ternormalisasi dikategorikan ke dalam tiga kategori, yaitu: g – tinggi jika  $(\langle g \rangle) > 0,7$ ; g – sedang jika  $0,7 \geq (\langle g \rangle) \geq 0,3$ ; dan g – rendah jika  $(\langle g \rangle) < 0,3$  Hake (1998)

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil penelitian dengan upaya meningkatkan motivasi belajar melalui metode permainan sepur lirik informasi pada siswa sekolah dasar menggunakan *Gain Score* ternormalisasi siklus I tertera pada tabel I menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa siklus I rerata pretes sebesar 45,2%, postes 66,8% mengalami peningkatan sebesar 21,6% dengan *Gain Score* 0,4 tergolong sedang. Sedangkan pada siklus II rata-rata pretes 55,4%, postes 75,3% mengalami peningkatan 19,9% dengan *Gain Score* 0,4 tergolong sedang.

**Tabel 1. Rerata pretes dan postes Siklus I dan II Motivasi Belajar Siswa**

Rerata tes kemampuan berfikir kritis Siklus I			Rerata tes kemampuan berfikir kritis Siklus II		
<i>pretest</i>	<i>posttest</i>	<i>Gain Score</i>	<i>pretest</i>	<i>posttest</i>	<i>Gain Score</i>
45,2	66,8	<b>0,4</b>	55,4	75,3	<b>0.4</b>

Berdasarkan hasil penelitian dapat dijelaskan bahwa rata-rata nilai pretes motivasi belajar siswa sekolah dasar menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah metode permainan sepur lirik informasi. Hasil peningkatan Motivasi belajar siklus I sebesar 21,6% dengan rerata pretest sebesar 45,2%, posttest 66,8% *gain score* 0,4 kategori sedang. Ini berarti bahwa kenaikan kemampuan motivasi belajar siswa dengan penerapan metode permainan sepur lirik informasi tergolong sedang.

Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode permainan sepur lirik informasi efektif meningkatkan motivasi belajar siswa, di mana dengan upaya peningkatan motivasi belajar siswa melalui metode permainan dalam pembelajaran mampu membangun pengetahuan anak karena dalam metode permainan memberikan kesenangan pada anak, melalui kegiatan pembelajaran sambil bermain anak dapat memperoleh pembiasaan dan memahami kehidupan sehingga anak tertarik untuk menyelesaikan kegiatan pembelajaran (Padmi, dkk, 2014). Belajar sambil bermain pada tingkat sekolah dasar merupakan solusi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, di mana dengan kegiatan belajar mengajar sambil bermain membuat siswa merasa senang. Melalui metode pembelajaran sambil bermain ini tidak hanya meningkatkan motivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, akan tetapi juga mampu membangun karakter, dan membentuk sikap dan kepribadian anak. (Bate'e, dkk. 2023).

Pratiwi (2021) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis *games education* sangat mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar, karena penerapan pembelajaran *games education* mampu memberikan semangat terhadap siswa untuk belajar, karena anak-anak sangat senang ketika kegiatan pembelajaran disatukan dengan permainan. Guru perlu menerapkan permainan kecil dalam pembelajaran sesuai dengan kondisi karakteristik siswa. Dengan permainan kecil dalam pembelajaran tersebut diharapkan siswa memperoleh pengayaan gerak yang dapat menimbulkan rasa senang, gembira dan leluasa sehingga siswa lebih termotivasi terhadap pembelajaran. Di samping itu juga tujuan dari pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai dan terjadi perubahan tingkah laku dari siswa (Firman, 2014).

Permainan sepur lirik informasi membutuhkan kerjasama antar siswa dengan temannya dalam kelompok. Melalui kerjasama antar siswa dalam kelompok dapat menjadikan siswa tidak hanya memperoleh hasil belajar pada aspek kognitif, akan tetapi juga aspek afektif, dan juga aspek psikomotorik. Melalui kegiatan bermain sambil belajar ini siswa mampu belajar dengan cepat karena adanya pertukaran informasi yang diperoleh dari kelompoknya, siswa dituntut untuk bekerja sama dalam kelompok, sikap jujur dan juga kemampuan bersosialisasi. Metode permainan akan membuat anak merasa enjoy atau tidak tertekan dalam melakukannya. Anak akan justru



merasa senang dan bahkan mereka terkadang tidak sadar jika sebenarnya mereka sedang belajar (Agustian, 2018.)

#### **4. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa implementasi metode permainan sepur lirik informasi dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa sekolah dasar, terbukti bahwa adanya peningkatan motivasi belajar siswa siklus I rerata pretes sebesar 40,8% postes 60,3%, meningkat 19,5% *Gain Score* 0,4 tergolong sedang, Siklus II rerata pretes sebesar 58% postes 80,3% dan meningkat 22,3% dengan *Gain Score* 0,4 tergolong sedang Artinya motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang tergolong sedang.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Agustian, R. 2018. *Penerapan metode permainan untuk meningkatkan minat belajar*. Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Edisi 41 Tahun ke-7
- Bate'e, A.K, dkk. 2023. *Penerapan metode permainan untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar*. Conference of elementary studies. Implementasi proyek penguatan profil pelajar pancasila (P5) dalam kurikulum disekolah dasar.
- Dimyanti dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Firman, R.D. 2014. *Penerapan permainan kecil untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PENJASORKES*. Jurnal pendidikan Olahraga dan Kesehatan Volume 2, nomor 1.
- Padmi, I.G.A, dkk. 2014. *Efektifitas implementasi metode bermain berbantuan media kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan membaca gambar dan sosial emosional anak*. E-Journal program pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha: Program studi pendidikan dasar (Volume 4).
- Pratiwi, A. Dkk. 2021. *Analisis penerapan metode games education dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar*. JagoMIPA: Jurnal pendidikan Matematika dan IPA Volume 1, nomor 1, hal 36-43.