



JURNAL BASICEDU

Volume 5 Nomor 6 Tahun 2021 Halaman 5593 - 5600

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Berbantuan Permainan Edukatif di Sekolah Dasar

Riva Komala Sari^{1✉}, Mudjiran², Yanti Fitria³, Irsyad⁴

Program Studi Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Padang, Indonesia^{1,2,3,4}

E-mail: komalariva@yahoo.com¹, mudjiran.unp@gmail.com², yantifitria@gmail.com³,
irsyad1122@gmail.com⁴

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masalah motivasi dan hasil belajar siswa yang rendah dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar yang berdampak terhadap kualitas pendidikan di sekolah tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang peningkatan motivasi dan hasil belajar dalam pembelajaran tematik berbantuan permainan edukatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran tematik berbantuan permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Terlihat bahwa pada motivasi siswa mengalami peningkatan dari rata-rata 81,5% sampai ke 91%, begitu juga pada hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan persentase ketuntasan materi pembelajaran Bahasa Indonesia 60% sampai ke 90%, IPA 50% sampai ke 90% dan IPS 60% sampai ke 95%.

Kata Kunci: Motivasi dan Hasil Belajar, Pembelajaran Tematik, Permainan Edukatif.

Abstract

This research is motivated by the problem of motivation and low student learning outcomes in thematic learning in elementary schools which have an impact on the quality of education in these schools. This study aims to describe increasing motivation and learning outcomes in thematic learning assisted by educational games. This study uses a qualitative and quantitative approach with the type of classroom action research (CAR). The results of this study indicate that thematic learning assisted by educational games can increase students' motivation and learning outcomes in elementary schools. It can be seen that students' motivation has increased from an average of 81.5% to 91%, as well as student learning outcomes who have increased the percentage of complete Indonesian learning materials from 60% to 90%, Science 50% to 90% and IPS 60% to 95%.

Keywords: Motivation and Learning Outcomes, Thematic Learning, Educational Games.

Copyright (c) 2021 Riva Komala Sari, Mudjiran, Yanti Fitria, Irsyad

✉ Corresponding author :

Email : komalariva@yahoo.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1735>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 5 No 6 Tahun 2021
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Kurikulum tahun 2013 di sekolah dasar dilaksanakan secara tematik. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang mengaitkan beberapa mata pelajaran ke dalam sebuah tema yang bermakna dan berorientasi terhadap kebutuhan siswa. Penilaian yang digunakan dalam pembelajaran tematik juga mengedepankan beberapa ranah penilaian yaitu penilaian sikap spiritual, penilaian sikap sosial, penilaian pengetahuan dan penilaian keterampilan. Aspek tersebut harus diterapkan disetiap pembelajaran yang dilaksanakan. Menurut (Wahyudi et al., 2021) pembelajaran tematik menjadikan pembelajaran efektif dan bermakna. Pembelajaran tematik menekankan pada perkembangan dan kebutuhan siswa. Selanjutnya menurut (I. W. Jiwa & Dantes, 2013) pembelajaran tematik menekankan pada konsep belajar sambil melakukan sesuatu dan pembelajaran yang dilaksanakan berdasarkan sebuah tema. Menurut (Fadhilaturrahmi et al., 2021) pembelajaran tematik menjadikan suasana pembelajaran jadi menyenangkan, tidak membosankan dan meningkatkan motivasi siswa dan siswa menjadi lebih aktif.

Motivasi merupakan hal yang penting dalam pelaksanaan pembelajaran tematik. Motivasi yakni bimbingan saat melaksanakan suatu kegiatan. Dalam pembelajaran, motivasi serta bimbingan sangat dibutuhkan dikarenakan jika tidak ada motivasi serta bimbingan berarti tidak ada dorongan dan kemauan siswa untuk belajar, sehingga pembelajaran tidak dapat dilakukan. Menurut (Palittin et al., 2019) Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh motivasi yang berasal dari dalam diri maupun di luar diri siswa sendiri seperti lingkungan. Motivasi dan belajar saling memengaruhi. Motivasi mempunyai fungsi yakni untuk mendorong suatu usaha serta mencapai suatu keberhasilan yang diinginkan. Motivasi dapat memperkuat kemauan siswa untuk belajar. Siswa yang memiliki kemauan yang rendah untuk belajar, jika diberikan motivasi, maka kemauan tersebut akan meningkat dan pembelajaran jadi lebih menyenangkan. Menurut (Asmelia & Fitria, 2020) Motivasi belajar sangat penting dalam kegiatan pembelajaran siswa, motivasi dapat mendorong siswa untuk memperoleh pengetahuan dan perubahan tingkah laku, selain itu motivasi berperan besar terhadap keberhasilan belajar siswa.

Motivasi juga memberikan semangat bagi peserta didik dalam melaksanakan sesuatu supaya mampu menggapai tujuan yang diinginkan. Motivasi setiap siswa berbeda-beda ada yang lemah, tinggi, ataupun sedang, peran guru sebagai motivator sangat dibutuhkan dalam hal ini. Pendapat (Edli & Mudjiran, 2015), siswa mempunyai motivasi belajar rendah bisa tergambar saat proses belajar mengajar di kelas, bahwa sering terjadi perilaku menyimpang peserta didik dalam belajar, seperti kurang memperhatikan guru yang sedang menerangkan pelajaran, malu mengemukakan pendapat di kelas, melakukan kegiatan lain dalam belajar, dan lain sebagainya. Dalam penelitian (Cavilla, 2017) Banyak siswa yang tidak memiliki motivasi untuk menyelesaikan tugas atau menampilkan dan kurangnya kepercayaan dalam kemampuan akademik mereka.

Hasil observasi tanggal 22 Oktober 2020 penulis melakukan wawancara bersama guru kelas di kelas VI UPT SDN 03 Simpang, terlihat motivasi dan hasil belajar pada siswa yang rendah saat proses belajar mengajar, banyak siswa hanya duduk di kelas tapi bahan ajar yang disampaikan pendidikan didepan kelas tidak ada yang bisa dipahami. Pembelajaran pada saat itu seakan tidak ada interaksi antara siswa dan guru. Siswa hanya melihat secara visual dan mendengar tanpa melibatkan bagian tubuh lainnya seperti anggota gerak. Bagi siswa pembelajaran membosankan karena banyak sekali tulisan- tulisan yang harus dicatat dan dihafal. Selain itu, terlihat pula beberapa orang peserta didik yang suka keluar masuk kelas, mereka terlihat lebih senang berada di luar kelas dari pada didalam kelas.

Hal tersebut di atas mengakibatkan pendidikan belum berhasil mengembangkan ketiga ranah pendidikan pengetahuan, sikap serta keterampilan. Selain itu, belajar mengajar yang seharusnya menarik bagi peserta didik, menjadi kurang menarik dan hasil pembelajaranpun rendah tidak sesuai dengan yang diinginkan dikarenakan siswa kurang termotivasi oleh media yang ditampilkan.

Hal ini dibuktikan dari hasil ujian tengah semester I kelas VI UPT SDN 03 Simpang Ampang Pulau tidak ada mata pelajaran yang dapat memenuhi kriteria belajar minimum yang sudah ditentukan oleh satuan pendidikan tersebut. Jika dibiarkan secara terus menerus, akan berdampak terhadap kurangnya mutu pendidikan di Indonesia dan kurangnya minat peserta didik saat kegiatan pelajaran. Maka dari itu pelajaran harus mampu mengembangkan minat dan menumbuhkan motivasi siswa.

Berdasarkan karakteristik siswa kelas tinggi sekolah dasar pada hakikatnya senang bermain dan berkelompok. Sejalan dengan itu, (Alfin, 2014) mengatakan bahwa karakteristik siswa di tingkat sekolah dasar adalah masa bermain dan belajar. Selanjutnya (Septianti & Afiani, 2020) mengatakan bahwa karakteristik siswa kelas tinggi sekolah dasar diantaranya yaitu adanya minat terhadap kehidupan praktis yang konkrit, realistik, ingintahu dan ingin belajar, menyelesaikan tugas sendiri, gemar membentuk kelompok untuk bermain bersama-sama.

Pembelajaran sekolah mengurangi hak-hak mereka untuk bermain. Sehingga mereka cenderung malas dan bosan pada saat belajar di dalam kelas. Jika pembelajaran dilakukan sesuai dengan karakteristik siswa, maka pembelajaran yang dilaksanakan akan berhasil. berdasarkan hal tersebut, penulis berinisiatif untuk meneliti mengenai pembelajaran tematik berbantuan permainan edukatif.

Menurut (Wulan et al., 2019) permainan edukatif yakni suatu permainan yang telah disusun secara khusus untuk keperluan dalam proses pelajaran. Sedangkan (Syamsuardi, 2012) mengemukakan instrumen permainan edukatif yakni suatu bentuk instrumen pengajaran yang disusun serta dapat meningkatkan pengalaman pendidikan maupun pengalaman belajar pada anak, instrumen ini termasuk suatu permainan tradisional maupun modern yang memberikan muatan pendidikan serta pengajaran. Selanjutnya menurut (Uliyah & Isnawati, 2019) permainan dapat dimanfaatkan untuk menambah variasi, semangat, dan minat pada proses pembelajaran.

Berdasarkan literature penulis, banyak penelitian yang menggunakan permainan edukatif dalam pembelajaran, seperti penelitian (Sopiah, 2019) yang membahas pengaruh alat edukatif terhadap motivasi belajar dan kreativitas anak. Penelitian ini menyimpulkan bahwa dengan alat edukatif, membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Selanjutnya dalam penelitian (Kurniadi, 2021) membahas tentang penggunaan Media Permainan Edukatif “Ular Tangga Matematika” untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil dari penelitian ini adalah media permainan edukatif ular tangga matematika berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Berbeda dengan penelitian terdahulu, penelitian ini terfokus pada pembelajaran tematik berbantuan permainan edukatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Permainan edukatif pada penelitian ini dirancang sebaik mungkin dan dimodifikasi dari permainan tradisional engklek. Berdasarkan hal tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik dan bagaimana tanggapan peserta didik dalam pelajaran tematik berbantuan permainan edukatif di kelas VI sekolah dasar.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif sesuai dengan penelitian tindakan kelas. Pendekatan ini berkenaan dengan implementasi pembelajaran tematik dan perbaikan atau peningkatan proses pembelajaran pada suatu kelas yaitu kelas VI SDN 03 Simpang Kecamatan Koto XI Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan. Pendekatan kualitatif merupakan pendekatan yang berupa kata-kata terhadap kejadian yang terjadi dilapangan. Sedangkan pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan yang menghasilkan data berbentuk angka. Pada pendekatan kualitatif, peneliti mengamati keadaan yang terjadi di kelas VI SDN 03 Simpang, Kecamatan Koto XI Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan. Sedangkan pada pendekatan kuantitatif, penelitian melakukan pengolahan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa yang berbantuan permainan edukatif.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Menurut Arikunto (Ekawarna, 2013) penelitian tindakan kelas merupakan "suatu pencerminan terhadap kegiatan pembelajaran berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan".

Penelitian dilakukan di UPT SDN 03 Simpang Kecamatan Koto XI Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan dan berjalan selama satu bulan pada kelas VI semester ganjil (Juli- Desember 2021). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI, yang terdaftar pada semester I tahun ajaran 2021/2022, dengan jumlah siswanya 20 orang siswa perempuan 13 orang dan yang laki-laki berjumlah 7 orang. Adapun yang terlibat dalam penelitian ini adalah teman sejawat yang bertindak sebagai observer dan Peneliti sebagai guru praktisi pada pembelajaran tematik berbantuan permainan edukatif.

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan menggunakan model siklus yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart yang akan dilaksanakan ini terdiri dari dua siklus yaitu siklus 1 dan siklus 2. Satu siklus terdiri dari 2 pertemuan, setiap pertemuan dilakukan tes untuk menentukan keberhasilan pembelajaran tematik berbantuan permainan edukatif.

Sesuai dengan rumusan masalah hasil observasi peneliti membuat rencana tindakan yang akan dilakukan. Tindakan itu berupa pembelajaran tematik berbantuan permainan edukatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, kegiatan ini dimulai dengan merumuskan rancangan tindakan pembelajaran tematik berbantuan permainan edukatif.

Pada tahap pelaksanaan peneliti melaksanakan pembelajaran tematik berbantuan permainan edukatif sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, diakhir siklus dilakukan tes untuk menentukan berhasil atau tidaknya pembelajaran tematik berbantuan permainan edukatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN 03 Simpang.

Data penelitian yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah data kualitatif yang berasal dari hasil pengamatan, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi yang dilakukan di lapangan oleh peneliti pada pembelajaran tematik berbantuan permainan edukatif di SDN 03 Simpang Kecamatan Koto XI Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan.

Sumber data penelitian ini adalah proses kegiatan pembelajaran tematik berbantuan permainan edukatif pada siswa kelas VI Sekolah Dasar, yang meliputi perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran yang dan kegiatan akhir, kegiatan evaluasi pembelajaran, serta perilaku guru dan siswa sewaktu kegiatan belajar mengajar berlangsung. Data diperoleh dari subjek terteliti yakni siswa kelas VI SDN 03 Simpang Kecamatan Koto XI Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan angket motivasi, tes lembar soal, observasi aktivitas guru dan siswa, serta pengambilan gambar (dokumentasi) pada saat pembelajaran berlangsung. Data yang diperoleh diolah dan dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif yaitu: Data kuantitatif dapat dianalisa secara deskriptif. Misalnya mencari nilai rata-rata, presentase keberhasilan pada peningkatan motivasi siswa. Data kualitatif, yaitu data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberikan gambaran kenyataan atau fakta sesuai data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai peserta didik juga untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kegiatan serta aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Tindakan dapat dikatakan berhasil jika tercapai skor dengan taraf keberhasilan lebih dari 75% peserta didik mencapai kriteria baik atau sangat baik. Setelah itu hasil pengamatan pada siklus I dibandingkan dengan hasil siklus II sehingga dapat diketahui apakah terjadi peningkatan antara siklus I dan II jika belum terjadi peningkatan maka akan dilanjutkan dan dibandingkan dengan siklus berikutnya. Jika hal tersebut telah tercapai, maka penerapan pembelajaran dengan berbantuan permainan edukatif dapat dikatakan berhasil sehingga siklus dapat dihentikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan sebelum melaksanakan penelitian, terlihat bahwa motivasi dan hasil belajar di UPT SDN 03 Simpang rendah. Dibuktikan dengan siswa yang terlihat bosan, sering keluar masuk pada jam pembelajaran. Selain itu juga dibuktikan bahwa banyak diantara siswa yang mendapat nilai di bawah kriteria belajar minimum yang telah ditentukan oleh satuan pendidikan tersebut. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia hanya 9 siswa dari 20 siswa yang mendapat nilai di atas kriteria belajar minimum, begitu juga dalam pembelajaran IPA hanya 1 siswa dari 20 siswa yang mendapat nilai di atas kriteria belajar minimum, sedangkan dalam pembelajaran IPS hanya 4 dari 20 siswa yang mendapat nilai di atas kriteria belajar minimum.

Setelah siklus 1 pertemuan 1 dilaksanakan, maka pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Hal ini dibuktikan hanya beberapa orang saja di antara siswa yang keluar masuk kelas selama pembelajaran, selain itu sebagian besar siswa berpartisipasi melaksanakan pembelajaran berbantuan permainan edukatif. Selain itu berdasarkan hasil dari angket motivasi yang disebarakan peneliti kepada siswa, didapatkan kriteria baik dengan rata-rata persentase sebesar 81,5% yang berarti siswa menjadi termotivasi dalam pembelajaran tematik berbantuan permainan edukatif.

Dilihat dari hasil belajar, juga terlihat persentase ketuntasan belajar siswa meningkat, terbukti dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sebanyak 12 siswa dari 20 siswa berhasil mendapat nilai di atas kriteria belajar minimum, sedangkan dalam pembelajaran IPA sebanyak 10 dari 20 siswa yang mendapat nilai di atas kriteria belajar minimum, selanjutnya dalam pembelajaran IPS sebanyak 12 dari 20 siswa yang mendapat nilai di atas kriteria belajar minimum.

Peningkatan motivasi dan hasil belajar yang di dasarkan pada siklus 1 pertemuan 1 belum dikatakan berhasil karena capaian ketuntasan yang dicapai siswa belum mencapai kriteria ideal yaitu 75% sesuai dengan pendapat (Parahita et al., 2019). Hasil penelitian siklus 1 pertemuan 1 diperoleh pembelajaran tematik berbantuan permainan edukatif belum terlaksana sesuai dengan yang diharapkan, karena pelaksanaan belum sesuai dengan pelaksanaan. Pengorganisasian cakupan materi kurang luas dan alokasi waktu kurang sesuai, pemilihan sumber/media pembelajaran kurang sesuai dengan lingkungan siswa, berdasarkan pendapat (Fip & Negeri, 2014) Pemanfaatan lingkungan sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selanjutnya langkah pembelajaran kurang sesuai dengan alokasi waktu yang telah ditentukan dan kurang jelas, dan soal tidak disertai pedoman penskoran yang lengkap. Pemilihan materi ajar kurang sesuai dengan lingkungan yang tersedia, sebaiknya pada pertemuan selanjutnya materi ajar harus disesuaikan dengan lingkungan siswa. Menurut Kasiyati (Ekawarna, 2013) menjelaskan bahwa “belajar adalah suatu proses aktif dimana terjadi hubungan saling mempengaruhi secara dinamis antara siswa dan lingkungannya”. Sejalan dengan itu menurut (Salam et al., 2017) lingkungan adalah sumber belajar yang penting dan memiliki nilai dalam proses pembelajaran.

Perencanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan 1 belum terlalu maksimal atau tidak sesuai dengan perencanaan pembelajaran seharusnya, sehingga kemampuan siswa dalam pembelajaran tersebut juga belum tercapai secara optimal sehingga penelitian dilanjutkan pada siklus 1 pertemuan 2. Pada siklus 1 pertemuan 2 ditemukan bahwa terjadi peningkatan motivasi dan hasil pembelajaran, hal ini dibuktikan semua siswa antusias dalam melaksanakan pembelajaran tematik berbantuan permainan edukatif, hal ini juga terlihat dari hasil angket motivasi yang disebarakan kepada siswa meningkat dibanding hasil angket motivasi siklus 1 pertemuan 1, hasil angket menunjukkan kriteria baik dengan persentase yang sebelumnya 81,5 menjadi 85%.

Dilihat dari hasil belajar, juga terlihat persentase ketuntasan belajar siswa meningkat, terbukti dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sebanyak 15 siswa dari 20 siswa berhasil mendapat nilai di atas kriteria belajar minimum, sedangkan dalam pembelajaran IPA sebanyak 14 dari 20 siswa yang mendapat nilai di atas kriteria belajar minimum, selanjutnya dalam pembelajaran IPS sebanyak 15 dari 20 siswa yang mendapat nilai di atas kriteria belajar minimum.

Peningkatan motivasi dan hasil belajar yang di dasarkan pada siklus 1 pertemuan 1 belum dikatakan berhasil karena masih ada pembelajaran yang belum memenuhi kriteria ideal yaitu pembelajaran IPA dengan persentase kelulusan yaitu 70%. Pada siklus 1 pertemuan 2 ini, sedangkan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia dan IPA sudah mencapai kriteria ideal yaitu masing- masing 75%. Tetapi berdasarkan hasil pengamatan dalam siklus 1 pertemuan 2 guru terlihat menyampaikan appersepsi, motivasi dan penyampaian tujuan pembelajaran, guru belum memotivasi siswa supaya semangat untuk mengikuti pembelajaran dan belum mengajak siswa untuk melakukan ice breaking. Menurut (Deswanti et al., 2020) *ice breaking* dapat meningkatkan dan dapat membuat suasana menjadi tidak membosankan, ceria, dan bersemangat. Selain itu penggunaan *ice breaking* dapat melatih kerjasama siswa, menjadikan siswa lebih aktif, dan menyenangkan.

Berdasarkan hal tersebut peneliti berkolaborasi dengan sejawat, motivasi dan hasil belajar pada siklus 1 masih banyak kekurangan yang harus diperbaiki, Untuk memperbaiki kekurangan yang terjadi pada Siklus I peneliti melanjutkan ke Siklus II, sebagai perbandingan apakah pembelajaran tematik berbantuan permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan pada siklus 2, pelaksanaan pembelajaran tematik berbantuan permainan edukatif sudah terlaksana sesuai dengan yang diharapkan karena sudah sesuai dengan perencanaan. Perencanaan yang matang akan menghasilkan pelaksanaan yang matang pula. Menurut (Makhrus, 2018) perencanaan pembelajaran beserta evaluasinya yang dilakukan secara sistematis akan memperoleh hasil pembelajaran sesuai yang diharapkan. Pada pelaksanaan pembelajaran berdasarkan langkah- langkah pembelajaran tematik berbantuan permainan edukatif, sudah dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Siswa terlihat termotivasi dan bersemangat dalam belajar. Selain itu, hasil belajar yang didapatkan juga meningkat.

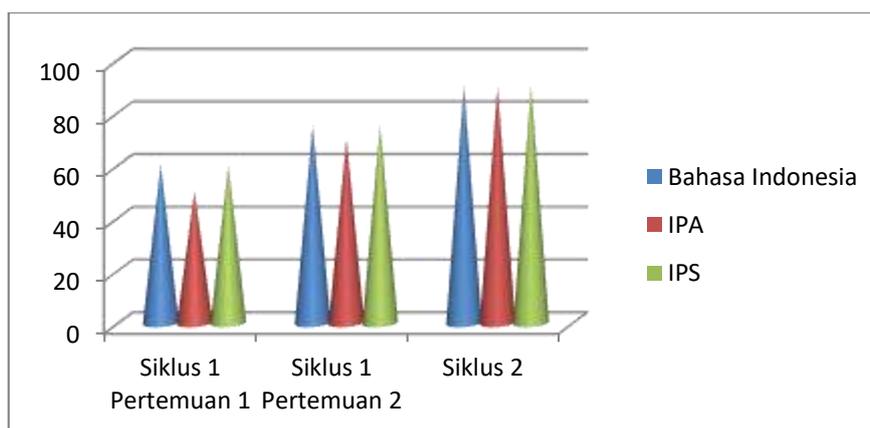
Berdasarkan hasil dari angket motivasi yang disebarakan peneliti kepada siswa, menunjukkan peningkatan yang signifikan yakni dengan kriteria sangat baik dengan persentase sebesar 91%. Selanjutnya jika dilihat dari hasil belajar, pada siklus 2 ini semua siswa pada semua mata pelajaran mendapatkan nilai di atas kriteria belajar minimum. Terlihat dari pembelajaran Bahasa Indonesia persentase ketuntasan yang diperoleh sebesar 90%, IPA sebesar 90% dan IPS sebesar 95%.

Setelah mengamati hasil yang diperoleh, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik berbantuan permainan edukatif berhasil dengan sangat baik dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Motivasi siswa mengalami peningkatan dari rata- rata 81,5% sampai ke 91%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Gambar 1 Grafik Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Hasil belajar siswa mengalami peningkatan persentase ketuntasan materi pembelajaran Bahasa Indonesia 60% sampai ke 90%. Selanjutnya materi pembelajaran IPA 50% sampai ke 90% dan untuk materi pembelajaran IPS 60% sampai ke 95%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Gambar 2 Grafik Peningkatan hasil belajar siswa

Walaupun pembelajaran tematik berbantuan permainan edukatif yang telah peneliti laksanakan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar, tetapi masih ada kekurangan pembelajaran tersebut yang peneliti temui saat penelitian. Pertama, pada siklus 1 pertemuan 1, pemberian informasi cara bermain dalam pembelajaran tematik berbantuan permainan edukatif agak sulit dijelaskan kepada siswa karena cara bermain permainan edukatif berasal dari permainan tradisional engklek yang sudah peneliti modifikasi. Sebagian besar siswa sudah terbiasa dengan aturan bermain tradisional engklek yang sebenarnya sehingga siswa kurang mengerti dengan cara permainan yang telah dimodifikasi. Kedua, dalam pembelajaran sebagian siswa bersuara dengan semangatnya sehingga mengganggu kelas sebelah yang sedang melaksanakan pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik berbantuan permainan edukatif sudah dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Pembelajaran tematik berbantuan permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Dengan pembelajaran tersebut, siswa terlihat senang dan bersemangat dalam mempelajari materi yang sebelumnya membosankan sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran selanjutnya dengan cara belajar yang sama. Selain itu, pembelajaran tematik berbantuan permainan edukatif juga dapat meningkatkan persentase ketuntasan belajar siswa, biasanya banyak siswa yang mendapat nilai dibawah kriteria belajar minimum, tapi dengan pembelajaran tematik berbantuan permainan edukatif sebagian besar siswa mendapat nilai di atas kriteria belajar minimum. Berdasarkan hal tersebut, pembelajaran tematik berbantuan permainan edukatif dapat membantu guru dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfin, J. (2014). *Analisis Karakteristik Siswa Pada Tingkat Sekolah Dasar*. 190–205.
- Asmelia, S. P., & Fitria, Y. (2020). Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran SD*, 8, 150–153.
- Cavilla, D. (2017). The Effects Of Student Reflection On Academic Performance And Motivation. *SAGE Open*, 7(3), 1–13. <https://doi.org/10.1177/2158244017733790>

- 5600 *Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Berbantuan Permainan Edukatif di Sekolah Dasar – Riva Komala Sari, Mudjiran, Yanti Fitria, Irsyad*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1735>
- Deswanti, I. A. P., Santosa, A. B., & William, N. (2020). Pengaruh Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 20–28. <https://Jurnal.Stkipggitrenggalek.Ac.Id/Index.Php/Tanggap/Article/View/39/11>
- Edli, H., & Mudjiran, M. (2015). Perbedaan Motivasi Dan Keterampilan Belajar Peserta Didik Berprestasi Tinggi Dan Rendah Serta Implikasi Dalam Bimbingan Dan Konseling. *Konselor*, 4(1), 26. <https://doi.org/10.24036/02015416452-0-00>
- Ekawarna. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas* (M. A. Saiful Ibad (Ed.); Cetakan Pe). REFERENSI (GP Press Group).
- Fadhilaturrahmi, Ananda, R., & Yolanda, S. (2021). Jurnal Basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688.
- Fip, P., & Negeri, U. (2014). *Pemanfaatan Media Lingkungan Sekitar Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi Siswa Kelas V Sdn Mojokumpul 1 Mojokerto Marttadianna Yenninura Widyastanti*. 1–8.
- I. W. Jiwa, N., & Dantes, A. A. I. N. M. (2013). Pengaruh Implementasi Pembelajaran Tematik Terhadap Prestasi Belajar Ditinjau Dari Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas IV Gugus Empat Di Kecamatan Gianyar. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 3.
- Kurniadi, G. (2021). *Penggunaan Media Permainan Edukatif “ Ular Tangga Matematika ” Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar*. 2(1), 31–36.
- Makhrus, M. (2018). Analisis Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp) Terhadap Kesiapan Guru Sebagai “Role Model” Keterampilan Abad 21 Pada Pembelajaran Ipa Smp. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 5(1). <https://doi.org/10.29303/jppipa.v5i1.171>
- Palittin, I. D., Wolo, W., & Purwanty, R. (2019). Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Fisika. *MAGISTRA: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 101–109. <https://doi.org/10.35724/magistra.v6i2.1801>
- Parahita, I. N., Santiyadnya, N., & Sutaya, I. Wayan. (2019). Learning Community Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perawatan Pc. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 8(3), 118–127.
- Salam, A., Miriam, S., Arifuddin, M., & Ihsan, I. N. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Lingkungan Bantaran Sungai Barito Untuk Melatihkan Keterampilan Proses Sains Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Lahan Basah*, 1(610), 648–688.
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Di SDN Cikokol 2. *As-Sabiqun*, 2(1), 7–17. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>
- Sopiah, S. (2019). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Dan Motivasi Belajar Terhadap Kreativitas Anak 5-6 Tahun RA I’anatush Shibyan Al-Irsyad 2013. *Jurnal Inovasi Pendidikan MH Thamrin*, 1(1), 27–34. <https://doi.org/10.37012/jipmht.v1i1.3>
- Syamsuardi. (2012). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Di Taman Kanak-Kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, II(1), 59–67.
- Uliyah, A., & Isnawati, Z. (2019). Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Shaut Al Arabiyyah*, 7(1), 31. <https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375>
- Wahyudi, G., Ramadhan, S., & Arief, D. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Model Picture And Picture Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 966–973. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.814>
- Wulan, N. P. J. D., Suwatra, I. I. W., & Jampel, I. N. (2019). Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 7(1), 66–74.