









Guru merasa kesulitan mengenai cara/solusi untuk membuat siswa mereka menjadi siswa yang aktif, termotivasi, antusias dalam mengikuti pembelajaran. Berbagai media pun, telah digunakan oleh guru untuk menyampaikan pembelajaran. Media tersebut diantaranya: papan tulis, alat peraga dan juga manekin. Namun, hal ini belum menunjukkan adanya perubahan motivasi pada diri siswa.

Penulis menanyakan kepada guru mengenai media permainan *Get Smart* yang serupa dengan monopoli konvensional yaitu "*Get Rich*", apakah sudah mengetahui sebelumnya atau belum pernah sama sekali. Guru mengutarakan, bahwa beliau tidak tahu dan tidak mengenal tentang media permainan *Get Smart* yang dapat diterapkan pada mata pelajaran IPA. Bahkan, belum pernah diterapkan pada MI Bina Bangsa 2 Krembangan Surabaya.

Berdasarkan hasil diskusi dengan guru mata pelajaran IPA, dan menganalisis hasil pembelajaran pra siklus bahwa penggunaan permainan *Get Smart* ini dapat membantu guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam menerima materi sumber daya alam dan lingkungannya, dan juga dapat membantu mengaktifkan siswa pada proses pembelajaran di kelas berlangsung.

## **2. Siklus 1**

Pada penelitian ini dilakukan dalam satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 2x35 menit atau 2 jam pelajaran. Siklus pertama terdiri





dengan bermain *Get Smart*, yang di dalamnya terdapat materi, soal, hiburan, dan juga hadiah.

Sebelum memasuki pada materi, siswa berhitung dari 1-5 dimulai dari baris depan hingga belakang. Mereka berkumpul sesuai nomor yang telah mereka sebut dengan teman yang mendapat nomor sama. Masing-masing kelompok harus menentukan salah satu teman mereka sebagai juri.

Perwakilan kelompok maju ke depan untuk menerima alat permainan. Sedangkan juri dari tiap kelompok berkumpul untuk mendapatkan penjelasan mengenai tugas mereka dari guru kolaborator. Pada waktu bersamaan, guru menjelaskan peraturan permainan *Get Smart* kepada siswa.

Guru memberi waktu kepada siswa untuk bertanya mengenai hal yang belum dimengerti. Setelah semua siswa mengerti dengan penggunaan dan peraturan permainan *Get Smart*, permainan dimulai dengan didampingi guru selama 35 menit ke depan.

Setelah permainan berakhir, pemenang dan juri dari tiap kelompok maju ke depan untuk mendapatkan reward. Kemudian guru memberikan lembar kerja kepada siswa yang berkaitan dengan pelajaran untuk mengetahui seberapa jauh siswa memahami pelajaran yang telah dipelajari.

Sebelum kegiatan berakhir bersama-sama menyimpulkan pembelajaran yang sudah dilakukan dan melakukan refleksi. Dan





Persiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran dapat dikatakan baik, baik secara fisik, alat perlengkapan belajar ataupun performance siswa. Siswa juga kompak dalam menjawab salam dari guru. Dengan dipimpin ketua kelas, semua siswa berdo'a bersama dengan baik dan tertib.

Siswa terlihat tidak bersemangat ketika guru memberikan motivasi kepada mereka, mungkin kurang menarik perhatian siswa. Siswa tidak mengetahui apa tujuan pembelajaran yang akan dicapai, karena guru tidak menginformasikan kepada mereka.

Dalam pembentukan kelompok, siswa dapat melaksanakan sangat baik. Siswa menerima permainan *Get Smart* dengan sangat baik dan tertib tanpa berebut. Siswa sangat terlihat antusias untuk segera memulai permainan tersebut. Sehingga, siswa benar-benar memperhatikan penjelasan mengenai peraturan bermain.

Siswa memulai bermain dengan baik, meskipun ada sedikit kericuhan karena ingin bermain pada urutan pertama. Permainan berlanjut sebagaimana mestinya dan siswa mengikuti peraturan yang berlaku. Siswa terlihat sangat senang dan aktif berpartisipasi dalam bermain.

Ketika permainan berakhir, pemberian hadiah kepada siswa yang menjadi pemenang berlangsung dengan sangat baik.













Kegiatan pembelajaran pada siklus ini tidak jauh beda dengan siklus I hanya saja ada sedikit penambahan. Yaitu, pada kartu ada pertanyaan yang sudah tersedia, sehingga siswa tanpa membuat pertanyaan sendiri jika ada lawan yang berhenti pada kotak yang kartunya sudah dimiliki temannya.

Pembelajaran diawali dengan berdo'a bersama, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari. Kemudian bermain tepuk-tepuk untuk memunculkan semangat para siswa, kemudian sedikit mengulas pelajaran minggu lalu dan memotivasi agar siswa semangat belajar.

Sebelum memasuki pada materi, siswa berhitung dari 1-5 dimulai dari baris depan hingga belakang. Mereka berkumpul sesuai nomor yang telah mereka sebut dengan teman yang mendapat nomor sama. Masing-masing kelompok harus menentukan salah satu teman mereka sebagai juri.

Perwakilan kelompok maju ke depan untuk menerima alat permainan. Sedangkan juri dari tiap kelompok berkumpul untuk mendapatkan penjelasan mengenai tugas mereka dari guru kolaborator. Pada waktu bersamaan, guru menjelaskan peraturan permainan *Get Smart* kepada siswa.

Kemudian guru memberi waktu kepada siswa untuk bertanya mengenai hal yang belum dimengerti mengenai peraturan yang







**Baik.** Dapat diketahui bahwa pembelajaran yang berlangsung ada kemajuan dan sangat maksimal.

Persiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran sangat baik, baik secara fisik, alat perlengkapan belajar ataupun performance siswa. Siswa juga kompak dalam menjawab salam dari guru. Dengan dipimpin ketua kelas, semua siswa berdo'a bersama dengan baik dan tertib.

Siswa tertarik dengan motivasi yang telah diberikan oleh guru, sehingga membuat siswa menjadi bersemangat. Kemudian siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang harus dicapai yang telah dijelaskan oleh guru mereka dengan penuh perhatian dan sangat baik.

Dalam pembentukan kelompok, siswa dapat melaksanakan sangat baik. Siswa menerima permainan *Get Smart* dengan sangat baik dan tertib tanpa berebut. Siswa sangat terlihat antusias untuk segera memulai permainan tersebut. Sehingga, siswa benar-benar memperhatikan penjelasan mengenai peraturan bermain.

Siswa memulai bermain dengan baik. Pada siklus II ini sudah tidak ada keributan yang dibuat oleh siswa. Permainan berlangsung sangat baik, dan masih dengan peraturan yang berlaku pada permainan *Get Smart*. Siswa terlihat sangat senang dan aktif berpartisipasi dalam bermain.











### **Diagram 4.1** **Observasi Aktivitas Guru dan Siswa**

Berdasarkan diagram batang di atas, dalam proses kegiatan belajar mengajar aktivitas guru dan siswa tiap siklus mengalami peningkatan. Nilai akhir pada aktivitas guru meningkat dari 77,94 pada siklus I, menjadi 86,03 pada siklus II. Begitu juga dengan aktivitas siswa meningkat dari 76,32 pada siklus I, menjadi 85,53 pada siklus II.

Peningkatan tersebut diantaranya disebabkan karena pada saat proses pembelajaran ada perbedaan pada siklus I dan siklus II. Yang mana pada siklus I guru tidak menyesuaikan antara kegiatan pembelajaran dengan RPP yang telah dipersiapkan sebelumnya oleh peneliti pada tahap perencanaan.

Pada siklus II guru dapat mengaplikasikan kegiatan apa saja yang telah tercantum dalam RPP selama proses pembelajaran dengan sangat baik dan sempurna. Sehingga, hal ini sangat mempengaruhi perolehan hasil aktivitas guru yang terlihat meningkat dari siklus I ke siklus II.





### **Ketercapaian Motivasi Belajar Siswa**

Berdasarkan diagram batang di atas dapat disimpulkan bahwa prosentase motivasi belajar terdapat peningkatan pada tiap siklusnya, yaitu dengan persentase 44,00% pada pra siklus, kemudian pada siklus I mencapai 76,00% dan pada siklus II mencapai 88,00%.

Dari pra siklus ke siklus I meningkat sebesar 22,00 %. Dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 12,00%. Jadi, peningkatan dari pra siklus ke siklus II sebesar 34,00%.

Ketercapaian motivasi belajar ini mengalami peningkatan dari pra siklus, siklus I, siklus II. Pada pra siklus I hanya ada 11 siswa yang memiliki motivasi dengan kualifikasi tinggi. Dikarenakan tidak adanya variasi dalam pembelajaran yang disampaikan oleh guru, melainkan hanya dengan metode ceramah yang hanya berpusat pada guru. Sehingga siswa merasa jenuh dan tidak termotivasi.

Adanya siklus I yang mana mengajak siswa bermain *Get Smart*, membuat siswa kembali bersemangat dan sangat antusias untuk mengikuti proses pembelajaran IPA dari awal sampai akhir. Terbukti dengan peningkatan motivasi belajar siswa dari pra siklus ke siklus I dan juga siklus II.

Berikut hasil penelitian secara keseluruhan mengenai “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA dengan Menggunakan Media Permainan *Get Smart*” jika disajikan dalam bentuk tabel:

