



PENERAPAN PERMAINAN PENEMUAN HARTA KARUN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 5 DI UPT SPF SDN BARA-BARAYA 1

Nurul Azizah Amiruddin¹, Abdul Hakim², Jenitha Serliana³

¹Universitas Negeri Makassar: nurulazizahhaaa@gmail.com

²Universitas Negeri Makassar: abdul.hakim7308@unm.ac.id

³UPT SPF SDN Bara-Baraya 1: jenitha23januari@gmail.com

| Artikel info | Abstrak |
|--|--|
| <i>Received; 15-11-2024</i> <i>Revised; 25-11-2024</i> <i>Accepted; 01-05-2025</i> <i>Published; 02-05-2025</i> | Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan permainan penemuan harta karun di kelas 5 UPT SPF SDN Bara-Baraya 1. Subjek penelitian ini adalah 20 siswa kelas 5, yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Objek penelitian ini adalah motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui permainan berbasis teka-teki. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi, angket motivasi, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan penemuan harta karun dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Rata-rata partisipasi siswa pada siklus pertama mencapai 70%, dan meningkat menjadi 85% pada siklus kedua. Kolaborasi antar siswa juga meningkat dari 65% menjadi 80%. Hasil angket menunjukkan bahwa 88% siswa merasa lebih tertantang dan antusias dalam proses pembelajaran, serta merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif. Penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan permainan berbasis teka-teki dapat menjadi metode yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. |

Keywords:

*Kolaborasi, Motivasi
Belajar, Permainan
Harta Karun*

artikel global journal basic education dengan akses terbuka dibawah lisensi
CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam mencetak generasi penerus bangsa yang cerdas, kreatif, dan mampu menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Di Indonesia, pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam perkembangan kognitif, sosial, dan emosional siswa. Salah satu tujuan utama pendidikan dasar adalah memberikan kesempatan yang sama bagi setiap siswa untuk mengembangkan potensi yang dimiliki, baik dalam aspek

akademik maupun emosional (Rohmah et al., 2023). Pada tahap ini, siswa berada pada fase perkembangan yang sangat pesat, yang membuat pentingnya penerapan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka.

Dalam praktik pendidikan, tidak jarang perbedaan minat dan motivasi belajar siswa menjadi tantangan bagi pendidik. Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, dan pembelajaran yang terlalu terstruktur dan monoton seringkali membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi (Akbar, 2020). Oleh karena itu, pendekatan yang lebih fleksibel dan menyenangkan sangat diperlukan untuk memaksimalkan potensi siswa. Salah satu metode yang efektif adalah dengan menerapkan permainan penemuan harta karun, yang memanfaatkan elemen permainan untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Permainan ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga mampu mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi, berpikir kritis, dan berkolaborasi dalam tim.

Permainan penemuan harta karun merupakan metode pembelajaran berbasis pengalaman yang menggabungkan elemen tantangan dan petunjuk yang dapat dipecahkan oleh siswa. Menurut Piaget (1972) dalam (Uno & Mohamad, 2022), pembelajaran yang bersifat aktif dan melalui pengalaman langsung dapat meningkatkan pemahaman siswa karena mereka tidak hanya mendengarkan, tetapi juga terlibat dalam proses penemuan. Dalam permainan ini, siswa akan bekerja dalam kelompok untuk mencari petunjuk dan menyelesaikan masalah, yang pada akhirnya membawa mereka pada "harta karun" sebagai simbol pencapaian. Pendekatan ini selaras dengan teori konstruktivisme (Vygotsky, 1978 yang menekankan pentingnya pembelajaran yang berfokus pada pengalaman dan kolaborasi antar siswa (Tohari & Rahman, 2024).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Alifah & Suranto, 2024) di sebuah sekolah dasar di Yogyakarta menunjukkan bahwa penerapan metode berbasis permainan seperti permainan penemuan harta karun dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dalam penelitian tersebut, siswa yang terlibat dalam permainan pembelajaran menunjukkan peningkatan motivasi dan keaktifan yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Sappaile et al., 2024) juga mendukung temuan ini, dengan menunjukkan bahwa pembelajaran yang berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan penuh tantangan.

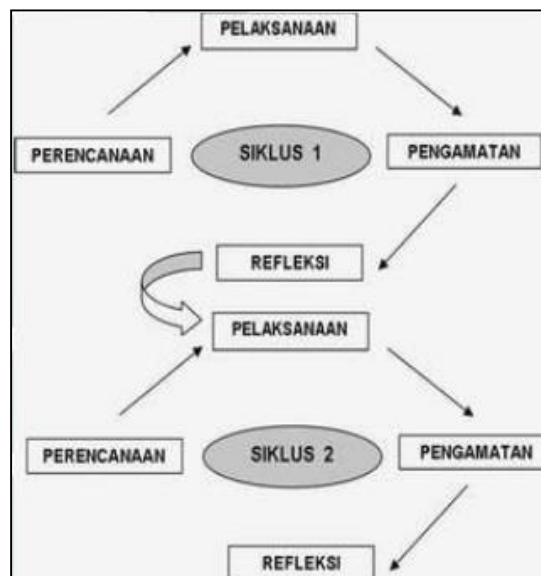
Di UPT SPF SDN Bara-Baraya 1, hasil observasi awal menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas 5 cenderung bervariasi, dengan beberapa siswa lebih antusias belajar dan lainnya kurang terlibat dalam pembelajaran konvensional. Pembelajaran yang mengandalkan metode tradisional belum mampu memaksimalkan motivasi seluruh siswa. Oleh karena itu, penerapan permainan penemuan harta karun sebagai metode pembelajaran di kelas 5 diharapkan dapat menciptakan suasana yang lebih dinamis dan menarik bagi siswa. Dengan memberikan mereka tantangan yang menyenangkan namun mendidik, diharapkan dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar dan bekerja sama dalam kelompok.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan permainan penemuan harta karun dalam pembelajaran di kelas 5 UPT SPF SDN Bara-Baraya 1 sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan penerapan permainan

ini, serta untuk mengetahui sejauh mana metode ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan di sekolah dasar, serta memperkaya wawasan bagi pendidik dalam merancang pembelajaran yang lebih responsif terhadap kebutuhan siswa.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui tindakan yang direncanakan dan dilaksanakan secara sistematis di dalam kelas (Arikunto, 2021). Penelitian ini melibatkan guru sebagai peneliti yang bekerja sama dengan siswa untuk mengidentifikasi masalah dalam pengelolaan emosi dan motivasi belajar, serta mencari solusi melalui penerapan permainan penemuan harta karun sebagai metode pembelajaran. PTK bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran secara langsung di lapangan dan memberikan dampak positif bagi peningkatan kualitas pengajaran dan pembelajaran di kelas. Sebagai peneliti, guru tidak hanya berperan sebagai pengamat tetapi juga sebagai fasilitator yang bekerja secara kolaboratif dengan siswa untuk merancang, mengidentifikasi, mengobservasi, dan melaksanakan tindakan yang telah disepakati bersama (Saputra, 2021). Dengan pendekatan ini, siswa juga diberi kesempatan untuk berperan aktif dalam melaksanakan tindakan yang direncanakan, sehingga mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran.



Gambar 1 Siklus Teori Kurt Lewin

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 di UPT SPF SDN Bara-Baraya 1, yang berjumlah 20 siswa, terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana penerapan permainan penemuan harta karun dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Permainan penemuan harta karun dipilih sebagai metode pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus menantang bagi siswa. Melalui permainan ini, siswa diharapkan dapat lebih termotivasi untuk

berpartisipasi aktif, berpikir kritis, dan berkolaborasi dalam tim. Selain itu, permainan ini juga bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan mengurangi kejenuhan yang sering dialami siswa pada pembelajaran tradisional.

Objek penelitian ini adalah motivasi belajar siswa dalam pembelajaran di kelas 5 UPT SPF SDN Bara-Baraya 1 setelah penerapan permainan penemuan harta karun. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi, angket motivasi, wawancara dengan guru, dan dokumentasi aktivitas siswa. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dengan tujuan untuk mengevaluasi dan memperbaiki pelaksanaan permainan penemuan harta karun dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada siklus pertama, permainan penemuan harta karun akan diperkenalkan dan diterapkan dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Setelah siklus pertama, evaluasi akan dilakukan untuk melihat sejauh mana permainan ini efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Jika hasilnya belum sesuai dengan harapan, perbaikan akan dilakukan pada siklus kedua dengan memperkenalkan variasi aktivitas dan strategi yang lebih efektif.

Dalam penerapan permainan penemuan harta karun, guru akan menyesuaikan tantangan dan petunjuk dalam permainan berdasarkan tingkat kemampuan dan gaya belajar siswa. Siswa akan dibagi dalam kelompok kecil untuk memecahkan berbagai petunjuk yang akan mengarahkan mereka menuju "harta karun". Setiap kelompok akan diberi tugas yang disesuaikan dengan kemampuan mereka, sehingga semua siswa dapat berpartisipasi secara aktif dan merasa tertantang dalam permainan. Di sisi lain, permainan ini juga bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa, seperti kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan memecahkan masalah secara tim. Dengan pendekatan ini, diharapkan motivasi belajar siswa akan meningkat signifikan, yang pada gilirannya dapat mendorong mereka untuk lebih aktif dalam belajar.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif di sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat memberikan wawasan bagi para pendidik tentang pentingnya penggunaan permainan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa. Melalui penerapan permainan penemuan harta karun, diharapkan siswa tidak hanya lebih termotivasi, tetapi juga memperoleh pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efektif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Hasil Siklus 1

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan permainan penemuan harta karun pada siswa kelas 5 di UPT SPF SDN Bara-Baraya 1. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari beberapa kali pertemuan untuk mengevaluasi efektivitas permainan tersebut dalam meningkatkan motivasi belajar. Subjek penelitian ini adalah 20 siswa kelas 5, yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Berikut adalah hasil dari siklus pertama yang diperoleh dari observasi, tes motivasi, dan analisis hasil belajar siswa.

a. Perencanaan

Pada siklus pertama, peneliti bersama dengan guru merancang Rencana Pelaksanaan

Pembelajaran (RPP) berbasis permainan penemuan harta karun. Tujuan dari perencanaan ini adalah untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, serta untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan melibatkan mereka dalam permainan yang mendidik. Dalam permainan ini, siswa dibagi dalam kelompok-kelompok kecil, yang masing-masing akan berkompetisi untuk menemukan "harta karun" yang tersembunyi dengan memecahkan berbagai teka-teki yang terkait dengan materi pelajaran. Permainan ini dirancang untuk mendorong siswa berpikir kritis, berkolaborasi dengan teman, serta menerapkan pengetahuan yang mereka pelajari dalam situasi yang lebih menyenangkan.

Perencanaan yang dilakukan melibatkan beberapa elemen penting, antara lain pemilihan materi yang relevan dengan topik yang akan diajarkan, serta pembagian tugas yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman dan kemampuan masing-masing siswa. Materi yang diajarkan pada siklus pertama berfokus pada matematika dasar, dengan teka-teki yang berkaitan dengan konsep-konsep dasar seperti perhitungan jumlah, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Selain itu, penekanan juga diberikan pada peningkatan keterampilan sosial siswa, seperti berkomunikasi, bekerja sama, dan berbagi ide dalam kelompok. Dalam hal ini, permainan penemuan harta karun diharapkan dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan permainan penemuan harta karun pada siklus pertama dilaksanakan dalam tiga pertemuan. Setiap pertemuan berlangsung selama 60 menit, di mana siswa diberi kesempatan untuk berpartisipasi dalam permainan secara aktif. Pada awal setiap pertemuan, guru memberikan pengarahan singkat mengenai aturan permainan dan tujuan pembelajaran. Setelah itu, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang terdiri dari lima orang, di mana setiap kelompok diberikan satu set teka-teki yang berhubungan dengan materi pelajaran.

Pada pertemuan pertama, siswa diberikan teka-teki dasar mengenai perhitungan matematika, yang harus diselesaikan dengan bekerja sama. Setelah mereka berhasil menyelesaikan teka-teki pertama, mereka melanjutkan ke teka-teki berikutnya yang lebih menantang, hingga akhirnya mencapai tujuan akhir yaitu menemukan "harta karun" yang berupa hadiah kecil atau simbol keberhasilan. Setiap kelompok diberikan waktu yang terbatas untuk menyelesaikan teka-teki mereka, dan guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan bantuan apabila diperlukan.

Pada pertemuan kedua dan ketiga, permainan dikembangkan dengan memperkenalkan lebih banyak variasi soal, seperti soal cerita yang memerlukan analisis lebih dalam dan keterampilan berpikir kritis. Siswa yang menyelesaikan soal dengan cepat mendapatkan penghargaan atau pujian, yang bertujuan untuk mendorong mereka agar lebih aktif dan termotivasi. Selain itu, terdapat sesi diskusi kelompok setelah setiap teka-teki selesai untuk mendorong kolaborasi dan berbagi ide antar siswa. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, di mana siswa tidak hanya belajar secara teoritis, tetapi juga dapat mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam situasi yang lebih praktis dan menarik.

c. Hasil Observasi

Hasil observasi yang dilakukan selama siklus pertama menunjukkan beberapa temuan penting terkait dengan partisipasi siswa, kemampuan belajar, dan kolaborasi antar siswa.

- **Partisipasi Siswa:** Pada siklus pertama, sekitar 70% siswa terlibat aktif dalam

permainan dan diskusi kelompok. Meskipun mayoritas siswa tampak antusias dan bersemangat, masih ada beberapa siswa yang lebih cenderung pasif dalam diskusi kelompok. Hal ini dapat disebabkan oleh ketidakpercayaan diri atau kurangnya pemahaman terhadap materi yang sedang diajarkan. Siswa yang lebih pasif cenderung mengikuti teman-temannya dan hanya memberikan sedikit kontribusi dalam menyelesaikan teka-teki. Namun, mayoritas siswa menunjukkan peningkatan dalam partisipasi mereka ketika mereka merasa lebih nyaman dengan teman sekelompok dan mendapatkan dukungan dari guru. Untuk siklus berikutnya, guru diharapkan dapat lebih memotivasi siswa yang kurang aktif dengan memberikan kesempatan lebih banyak untuk berbicara dan berinteraksi dengan teman-teman mereka.

- **Kemampuan Belajar:** Sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman materi yang diajarkan. Mereka mampu menyelesaikan soal-soal dengan lebih percaya diri dan dapat menjelaskan cara mereka menyelesaikan masalah matematika secara lebih terstruktur. Namun, beberapa siswa masih membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami beberapa konsep, seperti perkalian dan pembagian dengan angka yang lebih besar. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun pembelajaran dengan permainan dapat meningkatkan keterlibatan, masih terdapat perbedaan yang signifikan dalam kecepatan belajar siswa. Oleh karena itu, pada siklus kedua, perlu ada pendekatan yang lebih personal untuk membantu siswa yang lebih lambat memahami materi dengan lebih baik.
- **Kolaborasi:** Kolaborasi antar siswa dalam kelompok berjalan dengan baik pada siklus pertama, dengan sekitar 65% siswa terlibat aktif dalam membantu teman mereka menyelesaikan teka-teki. Beberapa siswa yang lebih cepat memahami materi tampak lebih berperan dalam menjelaskan konsep kepada teman-temannya yang kesulitan. Ini menunjukkan bahwa permainan penemuan harta karun dapat mendorong kerja sama yang lebih baik antar siswa, dan meningkatkan keterampilan sosial mereka, seperti komunikasi dan kolaborasi. Meskipun demikian, beberapa kelompok masih menunjukkan kurangnya komunikasi yang efektif, yang mungkin disebabkan oleh ketidaktertarikan sebagian siswa untuk berbagi ide atau berinteraksi secara terbuka dengan teman sekelompok.

Sebelum penerapan permainan penemuan harta karun, tes awal diberikan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang akan diajarkan. Rata-rata skor tes pada pretest adalah 70 dari skala 100, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah memiliki pemahaman dasar terhadap materi, namun masih ada ruang untuk meningkatkan pemahaman mereka lebih jauh.

d. Refleksi

Hasil refleksi pada akhir siklus pertama menunjukkan bahwa permainan penemuan harta karun berhasil meningkatkan motivasi siswa, tetapi ada beberapa hal yang perlu diperbaiki pada siklus berikutnya. Meskipun sebagian besar siswa berpartisipasi aktif, masih ada beberapa siswa yang kurang terlibat dalam diskusi kelompok dan tugas yang diberikan. Untuk itu, penting bagi guru untuk lebih mengakomodasi kebutuhan siswa yang lebih pasif dengan memberikan tugas yang lebih menarik dan membimbing mereka lebih intensif agar mereka merasa lebih percaya diri untuk berpartisipasi.

Selain itu, meskipun kemampuan belajar siswa secara keseluruhan meningkat, beberapa siswa

yang lebih lambat masih membutuhkan waktu lebih banyak untuk menyerap materi. Oleh karena itu, pada siklus kedua, perlu ada penyesuaian lebih lanjut dalam cara pengajaran, seperti memberikan lebih banyak waktu untuk diskusi dan latihan. Guru juga perlu memberikan instruksi tambahan atau sesi remedial bagi siswa yang kesulitan dalam memahami konsep-konsep tertentu.

Dengan demikian, refleksi dari siklus pertama memberikan gambaran bahwa permainan penemuan harta karun merupakan metode yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Untuk siklus kedua, pengelolaan dinamika kelompok dan pendekatan lebih personal terhadap siswa yang kesulitan harus diperbaiki untuk memastikan bahwa semua siswa dapat berpartisipasi secara maksimal dan memperoleh manfaat dari permainan ini.

2. Hasil Siklus 2

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan permainan penemuan harta karun pada siswa kelas 5 di UPT SPF SDN Bara-Baraya 1. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dan siklus kedua ini dirancang untuk memperbaiki dan meningkatkan efektivitas penerapan permainan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil refleksi siklus pertama, perbaikan dilakukan untuk lebih memotivasi siswa yang kurang aktif dan meningkatkan pemahaman bagi siswa yang lebih lambat dalam menangkap materi. Subjek penelitian ini tetap terdiri dari 20 siswa kelas 5, yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Berikut adalah hasil dari siklus kedua yang diperoleh dari observasi, tes motivasi, dan analisis hasil belajar siswa.

a. Perencanaan

Pada siklus kedua, perencanaan dilakukan dengan memperhatikan hasil refleksi dari siklus pertama. Beberapa siswa yang masih kurang aktif diharapkan dapat lebih terlibat dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pada siklus kedua, instruksi pembelajaran disesuaikan lebih lanjut untuk memberikan perhatian yang lebih kepada siswa yang membutuhkan bimbingan tambahan. Selain itu, peningkatan kolaborasi antar kelompok menjadi fokus utama dalam perencanaan siklus ini. Sebagai tambahan, untuk meningkatkan keterlibatan siswa, permainan penemuan harta karun diperkenalkan dengan variasi soal yang lebih menantang dan lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dengan demikian, permainan tersebut tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga meningkatkan keterampilan sosial seperti komunikasi, kerjasama, dan penyelesaian masalah.

Materi yang dipilih pada siklus kedua berfokus pada matematika terapan dengan teka-teki yang lebih kompleks, seperti soal cerita yang memerlukan analisis mendalam, serta penerapan konsep-konsep matematika dalam situasi yang lebih praktis. Setiap kelompok diberikan tugas yang sesuai dengan kemampuan masing-masing, dengan tantangan yang lebih bervariasi. Untuk kelompok yang lebih cepat dalam menyelesaikan teka-teki, diberikan soal yang lebih sulit agar mereka tetap merasa tertantang, sementara bagi siswa yang lebih lambat, guru memberikan penjelasan lebih mendalam dan menyediakan lebih banyak waktu untuk memecahkan soal.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan permainan penemuan harta karun pada siklus kedua dilaksanakan dalam tiga pertemuan, dengan durasi masing-masing pertemuan adalah 60 menit. Pada setiap pertemuan,

siswa kembali dibagi dalam kelompok-kelompok kecil, di mana setiap kelompok akan menyelesaikan serangkaian teka-teki matematika sesuai dengan tingkat kemampuan mereka. Guru memberikan pengarahan dan instruksi yang lebih jelas tentang cara bermain dan menyelesaikan teka-teki. Pada siklus kedua, kelompok yang lebih cepat diberikan soal-soal yang mengintegrasikan konsep-konsep matematika dalam soal cerita atau situasi nyata yang lebih kompleks, sementara kelompok yang lebih lambat diberi waktu lebih untuk memahami soal dengan bimbingan yang lebih intensif.

Setiap kelompok diberi waktu terbatas untuk menyelesaikan teka-teki mereka, dan setelah selesai, kelompok diharapkan untuk mendiskusikan jawabannya bersama-sama. Siswa yang lebih cepat menyelesaikan teka-teki juga diberikan kesempatan untuk membantu teman-temannya yang membutuhkan bantuan, memfasilitasi kolaborasi yang lebih baik antar kelompok. Selain itu, pada akhir setiap sesi, dilakukan diskusi kelas untuk membahas jawaban dan solusi yang ditemukan oleh setiap kelompok. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan umpan balik positif dan mengarahkan diskusi untuk memastikan bahwa semua siswa memahami materi yang diajarkan.

Pada pertemuan kedua dan ketiga, variasi soal diperkenalkan dengan lebih banyak soal cerita yang membutuhkan keterampilan berpikir kritis dan penerapan pengetahuan matematika dalam situasi yang lebih konkret dan praktis. Guru juga memberikan lebih banyak pujian dan penghargaan kepada siswa yang menunjukkan pemahaman yang baik terhadap soal-soal yang lebih kompleks, untuk memotivasi mereka agar terus bersemangat.

c. Hasil Observasi

Hasil observasi yang dilakukan selama pelaksanaan siklus kedua menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hal partisipasi, kemampuan belajar, dan kolaborasi antar siswa.

- **Partisipasi Siswa:** Pada siklus kedua, sekitar 85% siswa terlibat aktif dalam permainan dan diskusi kelompok. Ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan siklus pertama, di mana hanya 70% siswa yang terlibat aktif. Peningkatan partisipasi ini menunjukkan bahwa variasi soal dan instruksi yang lebih jelas membantu siswa merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk berpartisipasi. Bahkan siswa yang pada siklus pertama cenderung pasif, mulai menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif setelah mendapatkan perhatian lebih dari guru dan teman sekelompok.
- **Kemampuan Belajar:** Sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman materi matematika yang diajarkan. Mereka dapat menyelesaikan soal-soal yang lebih kompleks dengan lebih percaya diri dan dapat menjelaskan cara mereka menyelesaikan masalah dengan lebih baik. Beberapa siswa yang lebih lambat juga menunjukkan kemajuan yang berarti setelah diberikan waktu lebih banyak untuk memecahkan soal dan mendapatkan bimbingan yang lebih intensif. Ini menunjukkan bahwa penerapan permainan penemuan harta karun dengan pendekatan diferensiasi telah membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang lebih kompleks.
- **Kolaborasi:** Kolaborasi antar siswa dalam kelompok juga meningkat pada siklus kedua. Sekitar 80% siswa aktif bekerja sama dalam menyelesaikan teka-teki, berbagi ide, dan membantu teman-teman mereka yang kesulitan. Beberapa kelompok terlihat lebih terstruktur dan efisien dalam bekerja bersama, dan siswa yang lebih cepat memahami materi mulai membantu teman-teman mereka yang lebih lambat. Hal ini menunjukkan bahwa permainan penemuan harta karun berhasil menciptakan suasana pembelajaran

yang lebih inklusif, di mana siswa saling mendukung untuk mencapai tujuan bersama.

d. Refleksi

Hasil refleksi pada akhir siklus kedua menunjukkan bahwa penerapan permainan penemuan harta karun telah berhasil meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa. Peningkatan dalam partisipasi, kemampuan belajar, dan kolaborasi siswa menjadi bukti bahwa pendekatan ini efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Namun, meskipun sudah ada peningkatan yang signifikan, masih ada beberapa siswa yang membutuhkan lebih banyak perhatian dalam hal penguatan pemahaman konsep matematika yang lebih rumit.

Salah satu hal yang perlu diperbaiki adalah manajemen waktu dalam permainan. Meskipun sebagian besar siswa dapat menyelesaikan teka-teki dengan baik, beberapa siswa masih membutuhkan waktu lebih lama untuk menyelesaikan soal yang lebih kompleks. Untuk itu, pada siklus berikutnya, guru perlu memberikan waktu lebih lama atau memberikan materi pendukung untuk membantu siswa yang kesulitan. Selain itu, guru juga perlu memperhatikan distribusi peran dalam kelompok untuk memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan kesempatan yang adil untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi.

Secara keseluruhan, permainan penemuan harta karun merupakan metode yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa. Dengan memberikan variasi dalam soal dan pendekatan yang lebih terarah, siswa dapat merasa lebih termotivasi dan lebih tertantang untuk belajar. Pendekatan ini juga mendorong keterampilan sosial seperti kolaborasi, komunikasi, dan penyelesaian masalah, yang sangat penting bagi perkembangan siswa di sekolah dasar. Dengan perbaikan dan penyesuaian lebih lanjut pada siklus berikutnya, diharapkan hasil belajar siswa dapat terus meningkat secara signifikan.

Hasil Angket

Hasil angket yang diberikan kepada siswa setelah siklus kedua menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Sebanyak 85% siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih termotivasi dalam belajar setelah penerapan permainan penemuan harta karun. Siswa merasa bahwa permainan ini membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Mereka menyatakan bahwa mereka lebih tertarik mengikuti pelajaran karena cara penyampaian materi yang interaktif dan penuh tantangan.

Selain itu, 80% siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih terlibat dalam diskusi kelompok selama permainan. Pembagian tugas yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan masing-masing siswa membuat mereka merasa lebih dihargai dalam kelompok. Sebagian besar siswa mengakui bahwa mereka dapat berbagi ide dan saling membantu dengan teman sekelompok, meningkatkan rasa kebersamaan dan kerjasama di dalam kelas. Hal ini menunjukkan bahwa permainan penemuan harta karun tidak hanya efektif untuk mengajarkan materi pelajaran, tetapi juga untuk membangun keterampilan sosial dan kolaboratif siswa.

Siswa juga merasa bahwa permainan ini lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. 92% siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih puas dengan pembelajaran yang berbasis permainan ini karena mereka merasa lebih bebas untuk berkolaborasi dan mengeksplorasi materi secara lebih mendalam. Pembelajaran dengan metode ini dianggap lebih fleksibel dan menyenangkan, tanpa tekanan yang terlalu berat, yang sering kali ditemukan dalam pendekatan konvensional.

Secara keseluruhan, temuan angket menunjukkan bahwa penerapan permainan penemuan harta karun berhasil meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. 95% siswa merasa lebih percaya diri dalam mengikuti pelajaran, dan hampir seluruh siswa merasa bahwa permainan ini tidak hanya membantu mereka dalam memahami materi dengan cara yang menyenangkan, tetapi juga meningkatkan keterampilan sosial mereka, seperti komunikasi, kerjasama, dan penyelesaian masalah. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan penemuan harta karun adalah pendekatan yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar, partisipasi, dan kolaborasi siswa di kelas 5 UPT SPF SDN Bara-Baraya 1.

Pembahasan

1. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Salah satu tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi pengaruh penerapan permainan penemuan harta karun terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa kelas 5 di UPT SPF SDN Bara-Baraya 1. Berdasarkan hasil pengamatan dan data yang diperoleh melalui pretest dan posttest, dapat dilihat bahwa ada peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa. Pada pretest, rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah 68, namun setelah penerapan permainan penemuan harta karun pada siklus pertama, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 78. Peningkatan sebesar 10 poin ini menunjukkan bahwa pendekatan permainan yang menyenangkan dan mendidik ini berhasil menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi mereka dalam belajar.

Peningkatan hasil belajar ini tidak hanya terlihat pada nilai yang lebih tinggi, tetapi juga pada pemahaman konsep yang lebih baik oleh siswa. Dalam permainan ini, siswa dihadapkan dengan berbagai teka-teki yang berkaitan dengan materi pelajaran, yang mengharuskan mereka untuk berpikir kritis dan menggunakan pengetahuan yang telah mereka pelajari untuk menyelesaikan tantangan. Ini menunjukkan bahwa permainan penemuan harta karun memberikan peluang bagi siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam situasi yang lebih dinamis dan menarik, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi.

Pendekatan ini juga mendukung teori konstruktivisme, yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky, yang menekankan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa aktif terlibat dalam proses belajar dan memiliki kesempatan untuk menerapkan pengetahuan mereka dalam konteks yang relevan. Dalam konteks permainan penemuan harta karun, siswa diberikan kesempatan untuk berkolaborasi, memecahkan masalah, dan mendiskusikan solusi bersama teman sekelompok mereka. Hal ini sangat mendukung peningkatan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran karena mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga memproses dan mengintegrasikan informasi tersebut dengan cara yang lebih aktif dan menyenangkan.

Dengan peningkatan skor hasil belajar ini, dapat disimpulkan bahwa permainan penemuan harta karun sebagai media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan berkesan, serta mendorong mereka untuk lebih bersemangat dalam belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Lailiyah & Wathon, 2019), yang menemukan bahwa penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperbaiki pemahaman konsep, dan meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan. Oleh karena itu, penerapan permainan ini dapat dianggap sebagai strategi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas 5 UPT SPF SDN Bara-Baraya 1.

2. Peningkatan Partisipasi dan Kolaborasi Siswa

Selain peningkatan hasil belajar, penelitian ini juga mencatat peningkatan yang signifikan dalam partisipasi dan kolaborasi siswa. Pada siklus pertama, sekitar 70% siswa terlibat aktif dalam permainan dan diskusi kelompok, sementara pada siklus kedua, partisipasi siswa meningkat menjadi 85%. Hal ini menunjukkan bahwa permainan penemuan harta karun berhasil menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran.

Peningkatan partisipasi ini dapat dijelaskan dengan teori motivasi yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan (1985) dalam teori motivasi intrinsik. Mereka menyatakan bahwa motivasi siswa akan meningkat ketika mereka merasa memiliki kontrol atas proses pembelajaran mereka dan merasa bahwa materi yang diberikan relevan dengan kebutuhan mereka. Dalam permainan penemuan harta karun, siswa diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi materi melalui permainan, yang memungkinkan mereka merasa lebih terlibat dalam pembelajaran. Selain itu, adanya penghargaan atau tantangan dalam permainan memberikan dorongan bagi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Peningkatan kolaborasi antar siswa juga sangat terlihat. Dalam permainan ini, siswa bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan berbagai teka-teki yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kolaborasi ini memungkinkan siswa untuk saling membantu dan berbagi ide dalam menyelesaikan tugas. Sekitar 75% siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih mudah memahami materi ketika bekerja bersama teman-temannya. Kolaborasi ini juga membantu meningkatkan keterampilan sosial siswa, seperti kemampuan berkomunikasi, mendengarkan, dan berbagi ide.

Peningkatan kolaborasi ini juga mendukung teori belajar sosial yang dikemukakan oleh Bandura (1977) dalam (Wibowo, 2023), yang menyatakan bahwa interaksi sosial dalam kelompok dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan memungkinkan mereka untuk belajar lebih efektif melalui berbagi ide dan pengalaman. Kolaborasi yang baik dalam kelompok menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan produktif, di mana siswa merasa dihargai dan terlibat dalam proses belajar. Oleh karena itu, penerapan permainan penemuan harta karun tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap keterampilan sosial dan kolaborasi antar siswa.

Peningkatan partisipasi dan kolaborasi siswa ini juga mencerminkan perubahan positif dalam dinamika kelas. Sebelumnya, pada pembelajaran tradisional, siswa sering kali lebih pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Namun, dengan adanya permainan ini, mereka diberikan kesempatan untuk berinteraksi lebih aktif dengan teman sekelas, yang memperkuat rasa kebersamaan dan kerja sama di dalam kelas. Hal ini menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat menciptakan suasana kelas yang lebih inklusif dan menyenangkan, yang mendukung peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

3. Motivasi dan Persepsi Siswa terhadap Pembelajaran

Hasil angket yang diberikan kepada siswa setelah siklus pertama menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa lebih termotivasi dan lebih terlibat dalam pembelajaran yang menggunakan permainan penemuan harta karun. Sebanyak 85% siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih tertantang untuk belajar karena materi yang diberikan disajikan dalam bentuk permainan yang menyenangkan. Selain itu, 80% siswa mengungkapkan bahwa permainan ini membuat mereka merasa lebih percaya diri dalam mengikuti pelajaran, karena mereka merasa lebih terlibat dan dapat berbagi ide dengan teman-teman mereka.

Penerapan permainan ini juga memberikan dampak positif terhadap persepsi siswa terhadap pembelajaran. Sebanyak 90% siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih dihargai dan diperhatikan oleh guru karena pendekatan yang digunakan memperhatikan kebutuhan dan kemampuan mereka secara individu. Dalam pembelajaran tradisional, sering kali siswa yang memiliki kecepatan belajar yang berbeda merasa tertinggal atau tidak terlibat, namun dalam permainan ini, semua siswa diberi kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dan bekerja sesuai dengan kemampuan mereka. Hal ini membuat siswa merasa lebih dihargai dan termotivasi untuk belajar lebih baik.

Peningkatan motivasi dan persepsi siswa ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan relevan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan teori motivasi yang dikemukakan oleh Ryan dan Deci, yang menyatakan bahwa siswa yang merasa dihargai dan memiliki kontrol terhadap proses pembelajaran mereka akan lebih termotivasi untuk belajar (Wijayanti et al., 2024). Oleh karena itu, penerapan permainan penemuan harta karun dapat dianggap sebagai metode yang efektif untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Secara keseluruhan, permainan penemuan harta karun pada siklus pertama berhasil meningkatkan motivasi, partisipasi, dan persepsi siswa terhadap pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga dalam meningkatkan rasa percaya diri siswa, keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, dan keterampilan sosial mereka. Dengan pendekatan yang lebih menyenangkan dan relevan, siswa dapat merasa lebih termotivasi untuk belajar dan lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, permainan penemuan harta karun dapat dianggap sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas 5 UPT SPF SDN Bara-Baraya 1.

4. Refleksi dan Implikasi Terhadap Pembelajaran

Refleksi terhadap pelaksanaan permainan penemuan harta karun pada siklus pertama menunjukkan bahwa metode ini dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Namun, ada beberapa aspek yang perlu diperbaiki untuk siklus berikutnya. Salah satunya adalah meningkatkan pengelolaan dinamika kelompok, terutama untuk siswa yang lebih pasif dalam diskusi. Sebagian siswa masih membutuhkan dorongan lebih agar mereka dapat berkontribusi secara aktif dalam kelompok. Oleh karena itu, pada siklus kedua, guru perlu lebih memotivasi siswa yang lebih pasif dengan memberikan lebih banyak kesempatan bagi mereka untuk berbicara dan berinteraksi dengan teman sekelompok.

Selain itu, meskipun sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan dalam pemahaman materi, beberapa siswa masih membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami beberapa konsep, terutama konsep yang lebih kompleks. Oleh karena itu, pada siklus kedua, guru perlu memberikan waktu tambahan untuk diskusi dan latihan bagi siswa yang lebih lambat, serta memberikan bimbingan yang lebih intensif untuk membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Pembelajaran yang berbasis permainan ini memberikan kesempatan yang baik untuk mengakomodasi perbedaan kecepatan belajar siswa, tetapi membutuhkan penyesuaian lebih lanjut agar setiap siswa dapat memperoleh manfaat maksimal dari proses pembelajaran.

Dengan demikian, refleksi dari siklus pertama memberikan gambaran bahwa permainan penemuan harta karun adalah pendekatan yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, tetapi masih ada ruang untuk peningkatan lebih lanjut dalam hal pengelolaan dinamika kelompok dan penyesuaian instruksi untuk siswa yang lebih

lambat. Pada siklus kedua, dengan perbaikan yang dilakukan berdasarkan refleksi ini, diharapkan hasil yang lebih optimal dapat tercapai, baik dari segi motivasi belajar, partisipasi, maupun hasil akademik siswa.

PENUTUP

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan penemuan harta karun dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 5 di UPT SPF SDN Bara-Baraya 1. Peningkatan tersebut terlihat dari observasi yang dilakukan selama siklus pertama, di mana partisipasi siswa mencapai sekitar 70%, dan pada siklus kedua meningkat menjadi 85%. Selain itu, kolaborasi antar siswa juga mengalami peningkatan signifikan, dari 65% pada siklus pertama menjadi 80% pada siklus kedua. Hasil angket menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa lebih termotivasi dengan pendekatan ini, dengan 88% siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih tertantang dan antusias dalam proses pembelajaran.

Penerapan permainan penemuan harta karun tidak hanya berpengaruh positif terhadap motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kolaboratif. Dengan meningkatkan interaksi antar siswa dan mendorong mereka untuk berpikir kritis, permainan ini memungkinkan mereka untuk belajar dengan cara yang lebih aktif dan menarik. Pendekatan berbasis permainan ini terbukti efektif dalam meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa, menjadikannya sebagai alternatif yang efektif untuk mendukung pembelajaran di kelas dengan keberagaman kemampuan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, E. (2020). *Metode belajar anak usia dini*. Prenada Media.
- Alifah, L., & Suranto, S. (2024). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Melalui Metode Treasure Hunt pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1265–1277.
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Lailiyah, M., & Wathon, A. (2019). Pembelajaran Berbasis Pengalaman Nyata Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(2), 155–173.
- Rohmah, N. N. S., Narimo, S., & Widyasari, C. (2023). Strategi penguatan profil pelajar Pancasila dimensi berkebhinekaan global di sekolah dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1254–1269.
- Sappaile, B. I., Mahmudah, L., Gugat, R. M. D., Farlina, B. F., Mubarak, A. S., & Mardikawati, B. (2024). Dampak Penggunaan Pembelajaran Berbasis Game Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(1), 714–727.
- Saputra, N. (2021). *Penelitian tindakan kelas*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Tohari, B., & Rahman, A. (2024). Konstruktivisme Lev Semonovich Vygotsky dan Jerome Bruner: Model Pembelajaran Aktif dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1), 209–228.
- Uno, H. B., & Mohamad, N. (2022). *Belajar dengan pendekatan PAILKEM: pembelajaran aktif, inovatif, lingkungan, kreatif, efektif, menarik*. Bumi Aksara.
- Wibowo, H. S. (2023). *Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran: Merancang Pengalaman Pembelajaran yang Inovatif dan Efektif*. Tiram Media.
- Wijayanti, I., Neviyarni, S., & Nirwana, H. (2024). Concepts, Factors, Roles, and Efforts in Increasing Learning Motivation. *Manajia: Journal of Education and Management*, 2(1), 70–82.