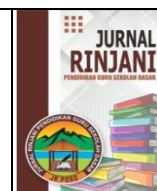




BALE RISET RINJANI JR-PGSD: JURNAL RINJANI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

<https://jurnalrinjanipendidikan.com/index.php/JR-PGSD>



Penggunaan Media Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas II SD 2 Senaru

Darmadi ^{a, 1, *},

^a STKIP Hamzar

¹ boggeydarmadi@gmail.com

ABSTRAK

Article history

Received: 13 April 2026

Revised: 20 April 2026

Accepted: 29 April 2026

Keywords: Permainan Edukatif, Motivasi Belajar, Pembelajaran Matematika

Penelitian ini menerapkan kerangka Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan mengoptimalkan dorongan belajar peserta didik kelas II SDN 2 Senaru pada mata pelajaran Matematika melalui pengintegrasian media permainan edukatif. Studi ini dipicu oleh fenomena rendahnya antusiasme siswa yang terindikasi dari minimnya fokus serta partisipasi aktif dalam interaksi edukatif di kelas. Prosedur penelitian dilaksanakan melalui dua siklus yang mencakup fase perencanaan, eksekusi tindakan, pemantauan, dan evaluasi reflektif. Melibatkan 18 subjek penelitian, studi ini mensinergikan proses perbaikan dengan prinsip Kurikulum Merdeka. Temuan akhir menunjukkan eskalasi motivasi yang signifikan; persentase gairah belajar meningkat dari kondisi awal sebesar 40%, melonjak ke angka 65% pada siklus pertama, dan mencapai puncaknya di angka 89% pada siklus kedua. Simpulan penelitian menegaskan bahwa media permainan edukatif efektif dalam menumbuhkan keberanian dan minat belajar siswa. Dan selain itu juga, ada peningkatan yang terjadi pada setiap indikator motivasi belajar, antara lain: antusiasme mengikuti pembelajaran meningkat dari 60% menjadi 90%, keberanian mencoba dari 55% menjadi 85%, kemampuan bekerja sama dari 62% menjadi 93%, serta ketekunan dalam mengerjakan tugas dari 55% menjadi 88%. Jadi berdasarkan dari hasil temuan tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwasannya penggunaan media permainan edukatif sudah terbukti efektif dalam menumbuhkan minat motivasi belajar siswa kelas II di SDN 2 Senaru pada mata pelajaran matematika operasi hitung bilangan yang sesuai dengan penerapan Kurikulum Merdeka.

ISSN 2985-3362



Pendahuluan

Eksistensi pendidikan memegang peranan vital dalam menentukan arah kemajuan sebuah bangsa melalui pembentukan karakter dan potensi individu secara komprehensif. Belajar didefinisikan sebagai aktivitas internal yang berkesinambungan, yang memicu transformasi positif pada aspek kognitif, nilai moral, maupun pola tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Dalam ekosistem sekolah, pendidik bertanggung jawab menciptakan atmosfer kelas yang dinamis agar siswa terlibat secara emosional dan intelektual. Salah satu determinan keberhasilan instruksional adalah pemilihan media yang relevan. Media yang variatif mampu menarik atensi, memantik rasa ingin tahu, serta memperkuat dorongan belajar siswa. Namun, realitas di SDN 2 Senaru menunjukkan bahwa antusiasme

siswa kelas II dalam bidang studi Matematika masih di bawah harapan. Siswa cenderung pasif dan cepat merasa jenuh karena pola mengajar yang masih didominasi ceramah konvensional. Mengacu pada prinsip Kurikulum Merdeka, diperlukan inovasi berupa media permainan edukatif untuk menciptakan pengalaman belajar yang konkret dan interaktif. Dengan demikian, belajar dapat dipahami sebagai proses internal yang menyebabkan perubahan positif sebagai hasil dari pengalaman dan latihan. Dalam konteks pembelajaran, guru berperan menciptakan kondisi yang mendorong siswa aktif dan terlibat secara optimal. Pembelajaran yang berbasis media merupakan point penting sebagai komponen pendukung keberhasilan dalam proses tercapainya tujuan pendidikan. Penggunaan media yang tepat dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan bermakna bagi siswa. Media berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan atau informasi dari guru kepada peserta didik sehingga dapat merangsang perhatian, minat, serta motivasi belajar. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Kegiatan pembelajaran merupakan bagian dari proses pendidikan yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi dirinya secara bertahap. Pembelajaran yang berkualitas dipengaruhi oleh kreativitas guru dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran. Guru yang memiliki motivasi tinggi akan mampu mengelola suasana belajar secara kondusif sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan hasil yang optimal. Fokus pembelajaran tidak hanya pada materi yang dipelajari, tetapi pada proses bagaimana peserta didik belajar. Pembelajaran berperan sebagai proses membimbing peserta didik melalui penciptaan lingkungan belajar yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam proses tersebut terjadi komunikasi antara guru sebagai penyampai pesan dan peserta didik sebagai penerima pesan, sehingga pelaksanaan pembelajaran harus berlangsung secara efektif dan proporsional agar hasil belajar optimal. Dalam hal ini Yang berperan sebagai pemberi atau penyampai pesan adalah guru atau sumber belajar Yang digunakan, sedangkan yang berperan sebagai penerima pesan adalah peserta Didik. Oleh karena itu, guru dituntut mampu menerapkan teori pembelajaran secara kontekstual sesuai dengan kondisi nyata di kelas. Berdasarkan pengalaman pembelajaran, masih ditemukan siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi. Hal ini disebabkan oleh rendahnya konsentrasi belajar serta kurangnya interaksi komunikasi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Motivasi belajar memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif, fokus, dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Namun, hasil observasi awal di kelas II SD 2 Senaru menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika masih rendah. Siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, hanya mengerjakan tugas saat diminta, dan tampak kurang fokus ketika guru memberikan penjelasan. Pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan latihan pada buku sehingga kurang memberikan pengalaman bermakna bagi siswa. Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi dan semangat belajar. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi pembelajaran yang mampu menarik minat siswa. Penggunaan media permainan edukatif dipandang

efektif dalam menarik perhatian siswa, memberikan pengalaman belajar langsung, dan menumbuhkan rasa ingin tahu serta kesenangan selama proses pembelajaran. Melalui permainan seperti kartu angka, papan bilangan, dadu berhitung, atau permainan kelompok berbasis Matematika, siswa dapat belajar secara aktif sambil bermain. Metode ini sesuai dengan prinsip Merdeka Belajar yang menekankan pembelajaran menyenangkan, interaktif, serta mengembangkan profil pelajar Matematika. Motivasi belajar memiliki peran penting dalam keberhasilan proses belajar siswa, terutama pada jenjang sekolah dasar. Siswa yang termotivasi akan menunjukkan antusiasme, semangat, fokus, keaktifan, serta kemampuan mempertahankan perhatian selama pembelajaran berlangsung. Namun kenyataannya, motivasi belajar siswa kelas II SDN 2 Senaru masih tergolong rendah.

Berdasarkan data yang di peroleh dari hasil observasi awal pada bulan Oktober 2025 menunjukkan beberapa permasalahan, antara lain Siswa kurang antusias saat memulai pembelajaran. Siswa pasif, jarang bertanya, dan tidak berani menjawab pertanyaan guru. Siswa kurang tertarik dengan materi yang disampaikan karena metode ceramah masih dominan. Siswa cepat bosan dan kehilangan fokus ketika pembelajaran berlangsung. Siswa sering tidak menyelesaikan tugas tepat waktu. Permasalahan tersebut disebabkan oleh kurang variatifnya media pembelajaran yang menyebabkan hasil belajar siswa masih rendah pada mata pelajaran matematika di kelas rendah. Hanya ada beberapa siswa yang memiliki nilai yang bisa mencapai standar minimum nilai ketuntasan dalam mata pelajaran matematika. Peneliti menemukan data dari 18 siswa pada kelas II di SDN 2 Senaru ada 40% atau 8 siswa yang memiliki nilai di atas standar ketuntasan yaitu 75. Karena nilai KKM di mata pelajaran matematika yaitu minimal 75 untuk memenuhi standar yang ditetapkan peneliti dalam proses observasi ini. Dan 10 siswa atau sisanya masih memiliki nilai di bawah standar KKM. Ini membuktikan bahwa nilai rata-rata dari siswa kelas II di SDN 2 senaru masih banyak yang di bawah standar. Permasalahan ini menjadi acuan untuk peneliti mengangkatnya menjadi permasalahan yang perlu dipecahkan. Dalam observasi awal capaian belajar siswa masih rendah atau lebih banyak yang belum tuntas dibandingkan siswa yang tuntas. Jadi tujuan saya untuk mengobservasi PTK ini adalah untuk meningkatkan minat motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Melalui penerapan dan penggunaan media edukatif oleh Guru kelas. Karena untuk sebelumnya guru belum menggunakan media yang dekat dengan dunia anak kelas II yang membutuhkan visual menarik, permainan, gerak, warna, dan interaksi. Media edukatif berupa permainan terbukti dapat meningkatkan motivasi dalam pembelajaran karena melibatkan aktivitas fisik, visual, dan emosional. Hal ini sejalan dengan teori Hamalik (2009) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi belajar dan memberikan pengalaman yang lebih konkret kepada siswa. Kurikulum Merdeka juga menekankan pentingnya pembelajaran interaktif, kontekstual, dan berbasis aktivitas yang sesuai tahap perkembangan siswa sekolah dasar. Melihat kondisi tersebut, peneliti menerapkan media permainan edukatif dalam pembelajaran Matematika sebagai alternatif solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II SDN 2 Senaru. Tujuan penelitian untuk mengetahui perkembangan hasil belajar siswa yaitu untuk meningkatkan minat motivasi belajar semua siswa dalam pembelajaran matematika operasi hitung bilangan di SD 2 Senaru kelas II serta

meningkatkan hasil nilai belajar siswa tersebut dari yang belum tuntas KKM untuk mencapai standar minimal 75 KKM dengan menggunakan media edukatif seperti papan angka dan media kelereng untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dari 8 siswa yang tuntas dan 10 belum tuntas diharapkan di siklus terakhir dengan penerapan penggunaan media edukatif dapat memotivasi belajar siswa sehingga 10 siswa yang belum tuntas bisa mencapai KKM di pembelajaran matematika.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan bentuk penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses serta hasil pembelajaran melalui tindakan-tindakan tertentu yang direncanakan secara sistematis.

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan sebagai upaya pemecahan masalah pembelajaran yang muncul di dalam kelas. Melalui PTK, guru melakukan refleksi terhadap praktik pembelajaran yang telah dilakukan, kemudian merancang tindakan perbaikan, melaksanakan tindakan tersebut, serta menganalisis dampaknya terhadap aktivitas dan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, PTK berorientasi pada perbaikan pembelajaran secara berkelanjutan.

Menurut Sanjaya (2014), PTK menekankan pada proses refleksi guru terhadap pembelajaran yang berlangsung di kelas untuk menemukan solusi atas permasalahan yang dihadapi. Sejalan dengan itu, Arikunto (2012) menyatakan bahwa PTK merupakan penelitian yang melibatkan tindakan nyata dalam kegiatan belajar mengajar yang dilakukan secara sadar dan terencana. Pendapat lain juga menjelaskan bahwa PTK bertujuan untuk memperbaiki praktik pembelajaran agar berlangsung lebih efektif dan profesional. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang bersifat reflektif dan kolaboratif, dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui tindakan nyata di dalam kelas.

Desain penelitian yang digunakan dalam PTK ini meliputi empat tahap, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun RPP, menyiapkan media pembelajaran edukatif, serta instrumen observasi dan angket. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun. Selanjutnya, tahap observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung. Tahap refleksi digunakan untuk mengevaluasi hasil tindakan dan menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Hasil dan pembahasan

Hasil Pra-siklus

Pada tahap pra-siklus, saya melakukan observasi awal di SDN 2 Senaru dan dilanjutkan dengan pemeriksaan nilai hasil belajar siswa kelas II yang bertujuan untuk mengidentifikasi hasil belajar siswa

pada mata pelajaran matematika yang berjumlah 18 siswa yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 8 siswa Perempuan. Dan tahap ini juga di lanjutkan dengan wawancara dengan guru kelas untuk mengetahui lebih banyak informasi yang bisa menambah referensi dalam proses observasi yang sedang berlangsung. Dari informasi yang peneliti dapatkan dari seorang guru kelas yang bernama Zulfitriana S.Pd. ia menguraikan bahwa pada proses pembelajaran ia hanya menggunakan metode yang biasa-biasa seperti ceramah, mencatat materi, dan mendiskusikannya. Dan karena hal inilah akan menjadi alasan peneliti untuk terus menggali informasi lebih lanjut tentang data dan informasi lainnya.

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti dari observasi awal di SDN 2 Senaru, peneliti menemukan bahwa hasil belajar siswa masih sangat rendah pada mata pelajaran matematika dengan materi operasi hitung bilangan. Hanya ada beberapa siswa yang memiliki nilai yang bisa mencapai standar minimum nilai ketuntasan, dalam Mata Pelajaran matematika. Peneliti menemukan data dari 18 siswa pada kelas II di SDN 2 Senaru ada 8 siswa yang memiliki nilai di atas standar ketuntasan dan 10 siswa masih di bawah standar yaitu 75. Karena nilai KKM di mata pelajaran matematika yaitu minimal 75 untuk memenuhi standar yang di tetapkan peneliti dalam proses observasi ini. Ini membuktikan bahwa nilai rata-rata dari siswa kelas II di SDN 2 Senaru masih jauh di bawah standar atau lebih banyak siswa yang belum tuntas.

Hasil Siklus I

Perencanaan siklus I dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan dengan materi yang sama yaitu operasi hitung bilangan. Perencanaan tindakan meliputi penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengintegrasikan langkah-langkah pembelajaran menggunakan media permainan edukatif. Dalam proses ini peneliti mempersiapkan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran yang akan di laksanakan. Persiapan ini juga melibatkan media kelereng dan papan angka dan keperluan lain seperti kertas observasi, dan alat keperluan lainnya. Fokus utama tindakan ini adalah mengatasi rendahnya partisipasi, kurang fokusnya, siswa dan suasana belajar yang pasif, dan memantik daya Tarik siswa.

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media permainan edukatif yaitu siswa di bimbing untuk menyimak dan sambil bermain memperhatikan papan angka dan kelereng sebagai media belajar, guru memberikan intruksi dalam penggunaan media tersebut sebagai penyampaian pesan dan arti dari setiap tindakan yang ada pada saat pembelajaran dimulai.

Observasi Proses (Aktivitas Siswa) selama Siklus I menggunakan lembar observasi yang berfokus pada aktivitas siswa, partisipasi, dan kefokusan. Peningkatan Partisipasi: Adanya peningkatan yang signifikan dalam partisipasi siswa. Dan setelah penggunaan media edukatif pada proses pembelajaran adanya perbedaan yang tampak pada sikap siswa. Antusiasme: Suasana kelas menjadi lebih hidup dan antusias. Siswa terlihat senang karena proses belajar menjadi pengalaman yang nyata. Kendala Proses: Meskipun ada perbaikan, beberapa kendala masih ditemukan. Manajemen Waktu:

Sebagian masih ingin lanjut bermain sambil belajar, namun karena waktu yang sebentar. Persentase Keberhasilan Proses: Skor rata-rata nilai hasil mencapai 60%. Angka ini menunjukkan peningkatan dari Pra-siklus, namun belum mencapai indikator keberhasilan proses yaitu minimum ada 90% siswa yang berada pada standar nilai atau KKM.

Hasil Evaluasi Pada akhir Siklus I, angket nilai belajar diberikan kepada siswa untuk mengukur hasil dari pembelajaran menggunakan media edukatif. Peningkatan Rata-rata Skor: Rata-rata skor nilai belajar siswa meningkat dari 40% siswa yang memiliki nilai di atas standar ketuntasan menjadi 80% siswa. Kategorisasi Nilai Belajar : Jumlah siswa yang mencapai kategori motivasi Tinggi 90%, meningkat dari 40% (Pra-siklus) menjadi 80% pada Siklus I. Analisis: Peningkatan ini membuktikan bahwa penerapan media edukatif memiliki dampak positif yang signifikan terhadap pembelajaran matematika.

Refleksi siklus I

Meskipun terjadi peningkatan yang signifikan, baik dari segi proses (aktivitas) maupun hasil (Nilai), indikator keberhasilan akhir penelitian (90% siswa kategori Tinggi) belum tercapai. Faktor Penyebab Belum Tuntas: Guru perlu memberikan instruksi yang lebih jelas dan terstruktur terkait manajemen waktu penggunaan media edukatif. Guru perlu melakukan pembimbingan yang lebih intensif terhadap siswa yang masih pasif agar mereka lebih berani menyampaikan pendapat mereka. Perlu adanya penekanan lebih kuat pada permainan yang menyenangkan agar siswa mampu menyimak dengan baik materi matematika yang dipelajari. Berdasarkan refleksi ini, peneliti memutuskan untuk melanjutkan ke Siklus II dengan fokus perbaikan pada pengelolaan waktu, bimbingan peran individu, dan penguatan konsep materi.

Hasil Siklus II

Perencanaan seperti pada perencanaan di siklus I di siklus II ini juga mempersiapkan RPP untuk lebih menekankan pelaksanaan siklus II. Siklus II dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan dengan materi matematika yang sama dengan Siklus I, yaitu operasi bilangan Siswa. Pada siklus II ini peneliti memperhatikan persiapan yang matang dalam pelaksanaannya untuk meminimalisir terjadinya hal-hal yang tidak terduga. Pelaksanaan berdasarkan refleksi pada Siklus I, fokus utama pada Siklus II adalah perbaikan pengelolaan waktu dan peningkatan intensitas bimbingan guru saat siswa mempersiapkan dan siswa dapat menyimak dengan baik.

Tindakan Perbaikan Kunci: Penguatan Konsep Awal: Guru memberikan instruksi agar siswa tetap fokus pada saat permainan media edukatif berlangsung. Batasan Waktu Jelas: Ditetapkan batasan waktu yang ketat dan jelas untuk setiap tahapan (diskusi, persiapan, dan tes), dengan pengawasan aktif dari guru. Bimbingan Intensif: Guru bergerak secara aktif untuk mengawasi siswa yang suka jahil pada temannya atau yang suka tidak memperhatikan.

Hasil Observasi Proses (Aktivitas Siswa) pada Siklus II menunjukkan adanya perbaikan yang signifikan dan mencapai target keberhasilan proses (90%). Keterlibatan Total: Tingkat keterlibatan dan antusiasme siswa meningkat drastis. Siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang operasi hitung bilangan. Efisiensi Waktu: Kendala manajemen waktu yang muncul pada Siklus I berhasil diatasi. Siswa menjadi lebih fokus dan terorganisir dalam proses permainan media edukatif. Kemandirian: Siswa mampu menunjukkan sikap-sikap yang tanpa di bimbing di lakukan sendiri, sesuai dengan materi yang di berikan. Pencapaian Indikator Proses: Rata-rata aktivitas dan antusiasme siswa yang teramati melalui lembar observasi mencapai 94,5% pada Siklus II, Angka ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan proses telah tercapai <90%.

Hasil Evaluasi angket nilai belajar diberikan kembali pada akhir Siklus II. Peningkatan Rata-rata Skor: Rata-rata skor Nilai belajar siswa meningkat dari 60% (Siklus I) menjadi 95% pada Siklus II. Kategorisasi Nilai : Jumlah siswa yang mencapai kategori Tinggi 89% meningkat dari 60% siswa (Siklus I) menjadi 95% pada Siklus II.

Antar siklus

Dengan tercapainya rata-rata skor nilai sebesar 94,5% dan jumlah siswa yang berada pada posisi tinggi mencapai 95%. Hasil siklus ini menunjukkan ada perubahan yang signifikan pada skor nilai rata-rata siswa, dan dengan skor ini melampaui indikator keberhasilan dari penelitian ini. Bahkan melampaui target minimal yaitu 89%. Maka dengan temuan ini memberikan dasar yang kuat untuk menyimpulkan bahwa penggunaan media edukatif sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Maka penelitian Tindakan kelas di SDN 2 Senaru dapat di hentikan pada siklus II ini.

Pembahasan

Temuan peneliti pada tahap pra-siklus dimana di kelas II SDN 2 Senaru nilai rata-rata hasil belajar masih rendah atau bisa dikatakan masih jauh dari standar ketuntasan maksimum nilai pada mata Pelajaran matematika. Dimana hanya ada 40% siswa yang nilai hasil belajarnya dapat dikatakan lebih baik dari pada yang lainnya. Atau hanya ada 8 siswa yang nilainya menapai standar ketuntasan mata Pelajaran matematika operasi hitung bilangan. Hingga melalui siklus I pada penggunaan media edukatif untuk meningkatkan motivasi dari hasil belajar siswa ada kemajuan yang besar walaupun belum mencapai target dari penelitian. Dimana pada siklus I ada 60% siswa yang nilainya sudah mencapai setandar ketuntasan nilai mata Pelajaran matematika. Dan hingga mencapai siklus II menunjukan kemajuan yang signifikan terhadap nilai hasil belajar siswa kelas II SDN 2 Senaru, yaitu mencapai 95%. Dari siklus I 60% dan menjadi 95% di siklus II, yang artinya nilai hasil belajar siswa kelas II SDN 2 Senaru telah mencapai target dari peneliti.

Dengan hasil belajar siswa kelas II di SDN 2 Senaru telah memenuhi setandar ketuntasan nilai dari mata pelajaran matematika pada penelitian ini. Maka dari penelitian ini dapat kita ketahui, bahwa pembelajaran membutuhkan inovasi dalam memberikan materi kepada siswa, apalagi pada siswa SD yang menurut Jean Piaget, bahwa pada usia SD anak masih di tahap operasional konkret, Dimana anak

mebutuhkan sesuatu yang nyata untuk menjadi contoh dalam melakukan apapun. Penggunaan media pembelajaran edukatif seperti kelereng dan papan angka dalam edukasi tentang materi matematika sangat mendukung untuk menentukan hasil belajar siswa, sebab pembelajaran matematika yang rumit dan membosankan kalau hanya menggunakan metode yang biasa-biasa seperti, ceramah, memberikan tugas, dan mencatat materi maka, akan muncul rasa bosan yang akan mengacaukan kepedulian terhadap materi pembelajaran.

Inovasi seperti penggunaan media permainan edukatif dalam materi pembelajaran dapat menentukan arah pemahaman yang baru bagi siswa. Maka pentingnya bagi guru untuk terus berinovasi dalam melakukan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Penggunaan media permainan edukatif saat ini tidak terlalu sulit karena dengan menggunakan bahan-bahan media yang mudah dijangkau yang sudah ada di sekolah, hanya tinggal perencanaan dan seperti apa pembelajaran yang ingin di terapkan kepada siswa, dengan kata lain tidak ada yang sulit jika kita mau, yang sulit hanya niat dan kemauan.

Kesimpulan

Berdasarkan rangkaian observasi, dapat disimpulkan bahwa pengintegrasian media permainan edukatif secara signifikan mampu memacu motivasi belajar siswa kelas II SDN 2 Senaru. Kenaikan parameter motivasi yang mencapai angka 89% mengonfirmasi bahwa media ini tidak hanya membuat suasana belajar menjadi lebih ceria, namun juga menumbuhkan keberanian siswa dalam bereksperimen dan bekerja sama. Disarankan bagi pendidik kelas rendah untuk mengeksplorasi media berbasis permainan guna meminimalisir abstraksi matematika..Penerapan media permainan edukatif dalam pembelajaran Matematika pada Kurikulum Merdeka terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II SD 2 Senaru. Peningkatan terjadi secara signifikan dari pra-siklus ke siklus I dan akhirnya mencapai hasil optimal pada siklus II. Media permainan edukatif tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga mendorong keaktifan, kerja sama, serta keberanian siswa dalam mencoba. Dengan demikian, media permainan edukatif layak dijadikan strategi yang dapat diterapkan guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika di sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- Abidin, Y. (2014). *Desain Sistem Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2009). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Kemendikbud. (2022). *Panduan Pembelajaran Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kemendikbud. (2022). *Kurikulum Merdeka: Panduan Implementasi*
- Piaget, J. (1972). *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books.

- Pratiwi, R. (2020). Pengaruh Media Sosial terhadap Perilaku Konsumen Generasi Z. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 15(1), 45-60.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sukmadinata, N. S. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sardiman. (2011). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sanjaya, W. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudjana, Nana. 2017. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suyanto. (1997). *Pedoman Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tony Sugianto. (2023). "Keberagaman Budaya Indonesia." :*Jurnal Budaya, Bahasa dan Sastra*, volume 03,no.6.(kajian tentang keberagaman budaya Indonesia secara umum).
- Uno, H. B. (2017). *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara