Abstract

This study aimed to increase student learning motivation by using the educational game "Guess the Word" in PPKn lessons. The research employed a Classroom Action Research (CAR) approach with 22 fourth-grade students at SDN 69 Kota Tengah as subjects. Data collection techniques included interviews, observations, tests, and documentation. The data obtained were analyzed based on teacher activities, student activities, and the level of student learning motivation. The study was conducted in two cycles. The first cycle consisted of three meetings, while the second cycle was conducted in two meetings. Each cycle followed four stages: planning, action implementation, observation, evaluation, and reflection. The findings indicated a significant increase in student learning motivation. Only seven students (32%) demonstrated good learning motivation in the initial observation. After the implementation in Cycle I, the number of students showing mastery increased to 14 (64%). In Cycle II, this number increased to 21 students (95%). Thus, implementing the "Guess the Word" educational game method effectively increased student learning motivation in PPKn lessons in Grade IV at SDN 69 Kota Tengah, Gorontalo. This method proved an innovative alternative for encouraging active participation and enhancing student learning motivation.

***Keywords**: Educational Game Method "Guess the Word," Learning Motivation, PPKn Lessons*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan metode permainan edukatif Tebak Kata dalam pembelajaran PPKn. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek sebanyak 22 siswa kelas 4 di SDN 69 Kota Tengah Gorontalo. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis berdasarkan aktivitas guru, aktivitas siswa, serta tingkat motivasi belajar siswa. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus pertama terdiri atas tiga kali pertemuan, sementara siklus kedua dilakukan dalam dua pertemuan. Setiap siklus mengikuti empat tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, serta refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa yang cukup signifikan. Pada observasi awal, hanya 7 siswa (32%) yang menunjukkan motivasi belajar yang baik. Setelah penerapan pada siklus I, jumlah siswa yang menunjukkan ketuntasan meningkat menjadi 14 siswa (64%). Pada siklus II, jumlah tersebut meningkat lagi menjadi 21 siswa (95%). Jadi penerapan metode permainan edukatif Tebak Kata secara efektif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn di kelas IV SDN 69 Kota Tengah Gorontalo. Metode ini terbukti menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif dalam mendorong partisipasi aktif serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci : Metode Permaianan Edukatif Tebak Kata, Motivasi Belajar