PENERAPAN METODE PERMAINAN EDUKATIF TEBAK KATA PADA MATA PELAJARAN PPKN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SDN 69 KOTA TENGAH GORONTALO

JURNAL SKRIPSI

OLEH

ZEIN KARIM
F01421083

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GORONTALO
2025

PENGESAHAN JURNAL

Judul Penelitian	: Penerapan Metode Permainan Edukatif Tebak Kata Pada Mata Pelajaran Ppkn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sdn 69 Kota Tengah Gorontalo
Nama	: Zein Karim
NIM	: F01421083
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui Pembimbing

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Thamrin A. Kum. M.Pd	Yuraningsih H. Pongoliu,M.Pd
NIDK : 8884540017	NIDN : 09020686003

Mengetahui

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Yulanti S. Mooduto, S.Pd, M.Pd
NIDN. 0916078502

PENERAPAN METODE PERMAINAN EDUKATIF TEBAK KATA PADA MATA PELAJARAN PPKN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SDN 69 KOTA TENGAH GORONTALO

Zein Karim, Thamrin A. Kum, Yusraningsih H. Pongoliu
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Gorontalo, Gorontalo
Email : ***zeinkarim@gmail.com*****,** ***thamrinkum@umgo.ac.id*** **,** ***yusraningsihpongoliu@umgo.ac.id***

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,

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama bagi kemajuan suatu bangsa. Melalui pendidikan, kualitas sumber daya manusia dapat ditingkatkan sehingga mampu menghadapi tantangan zaman dan berkontribusi dalam pembangunan nasional. Dalam konteks Indonesia, pendidikan telah menjadi perhatian utama pemerintah melalui berbagai program pengembangan kurikulum, pelatihan guru, serta penyediaan sarana dan prasarana. Namun demikian, tantangan dalam dunia pendidikan masih cukup besar, terutama menyangkut rendahnya motivasi belajar peserta didik, khususnya di sekolah dasar.

Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam pembentukan karakter siswa adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Mata pelajaran ini bertujuan membentuk warga negara yang bertanggung jawab, demokratis, dan menjunjung tinggi nilai-nilai luhur bangsa. Meskipun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa PPKn sering dianggap kurang menarik oleh siswa. Materi yang dianggap abstrak dan metode penyampaian yang kurang variatif membuat siswa cenderung pasif dan tidak termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Suryadi, 2021).

Hasil observasi di SDN 69 Kota Tengah Gorontalo menunjukkan bahwa mayoritas siswa kelas IV menunjukkan rendahnya motivasi belajar pada mata pelajaran PPKn. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa sekitar 68% siswa menunjukkan sikap pasif, kurang partisipatif, serta minim dalam menunjukkan ketertarikan terhadap pelajaran. Hal ini tentunya menjadi masalah serius karena motivasi belajar merupakan salah satu determinan utama dalam keberhasilan pembelajaran.

Menurut Uno (2021), motivasi belajar merupakan kekuatan internal dan eksternal yang mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan belajar. Motivasi dapat berasal dari dalam diri siswa (motivasi intrinsik) maupun dari luar (motivasi ekstrinsik). Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung menunjukkan ketekunan, semangat, dan ketahanan dalam menghadapi kesulitan belajar. Sebaliknya, siswa yang tidak termotivasi akan mudah menyerah dan mengalami stagnasi perkembangan akademik.

Dalam konteks inilah diperlukan inovasi dalam pembelajaran PPKn yang mampu membangkitkan semangat dan minat siswa. Salah satu strategi yang dianggap efektif untuk meningkatkan motivasi belajar adalah penggunaan metode permainan edukatif. Permainan edukatif tidak hanya menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga dapat merangsang keterlibatan kognitif, afektif, dan sosial siswa dalam proses belajar. Menurut Prasetyo (2019), permainan edukatif dapat menciptakan interaksi yang menyenangkan antara siswa dan materi ajar, sehingga membuat proses pembelajaran lebih hidup dan bermakna.

Metode permainan edukatif “Tebak Kata” merupakan salah satu pendekatan yang dapat digunakan dalam pembelajaran PPKn. Metode ini melibatkan aktivitas siswa secara langsung dalam menebak istilah atau konsep tertentu yang terkait dengan materi pelajaran. Aktivitas ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama, serta aktif berdiskusi dalam kelompok. Purnama (2021) menyatakan bahwa metode Tebak Kata mampu meningkatkan keterampilan berpikir serta memperluas penguasaan kosakata siswa secara menyenangkan dan efektif.

Lebih lanjut, teori belajar konstruktivisme menyatakan bahwa pembelajaran yang bermakna terjadi ketika siswa aktif membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial (Piaget, 2020; Vygotsky, 2020). Dalam konteks ini, permainan edukatif “Tebak Kata” menjadi sangat relevan karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif, bukan hanya sebagai penerima informasi tetapi juga sebagai pelaku utama dalam proses belajar.

Permainan ini juga mampu memenuhi aspek-aspek dasar dalam teori Self-Determination (Deci & Ryan, 2020), yang menyatakan bahwa motivasi intrinsik dapat tumbuh jika kebutuhan dasar siswa—yaitu otonomi, kompetensi, dan keterhubungan—terpenuhi. Saat bermain “Tebak Kata,” siswa merasakan otonomi karena diberi ruang untuk berpikir dan mengekspresikan diri, mereka merasa kompeten karena mampu menebak dengan benar, dan mereka merasakan keterhubungan karena bermain dalam suasana kerja sama kelompok.

Dalam pelaksanaannya, permainan edukatif “Tebak Kata” melibatkan dua siswa dalam satu tim, di mana satu siswa memberikan petunjuk dan yang lain menebak kata yang

tertempel di dahi atau telinga. Jika jawaban benar, pasangan tersebut boleh duduk dan menunggu giliran selanjutnya. Metode ini tidak hanya mempermudah pemahaman konsep abstrak dalam PPKn, tetapi juga meningkatkan interaksi dan suasana kelas yang kondusif serta mendukung pembentukan karakter sosial siswa.

Selain itu, pembelajaran PPKn berbasis permainan edukatif juga mencerminkan prinsip pembelajaran kontekstual, di mana materi pelajaran dikaitkan dengan kehidupan nyata siswa. Hal ini memungkinkan siswa tidak hanya memahami konsep secara kognitif, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai yang diajarkan seperti gotong royong, kejujuran, dan tanggung jawab sosial.

Dari kajian teoritis tersebut dapat disimpulkan bahwa metode permainan edukatif, khususnya "Tebak Kata," merupakan pendekatan yang layak diterapkan dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar. Pendekatan ini selaras dengan kebutuhan siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan, menantang, dan bermakna. Pengalaman belajar seperti ini sangat penting dalam membangun motivasi intrinsik siswa serta membantu mereka membentuk hubungan yang positif dengan proses belajar secara keseluruhan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan metode permainan edukatif "Tebak Kata" dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas IV SDN 69 Kota Tengah Gorontalo. Harapannya, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif, serta memberikan inspirasi bagi guru-guru lain dalam merancang pembelajaran yang lebih kontekstual dan menyenangkan

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model spiral dari Kemmis dan McTaggart, yang terdiri atas empat tahapan utama dalam setiap siklus, yaitu: (1) perencanaan (planning), (2) pelaksanaan tindakan (acting), (3) observasi (observing), dan (4) refleksi (reflecting). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri dari dua kali pertemuan. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 69 Kota Tengah, Kota Gorontalo, yang berjumlah 22 orang, terdiri atas 8 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Pemilihan subjek dilakukan secara purposif karena kelas tersebut merupakan tempat peneliti mengajar sekaligus menunjukkan permasalahan motivasi belajar yang cukup signifikan berdasarkan observasi awal.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa jenis: 1. Lembar observasi aktivitas guru dan siswa, yang digunakan untuk mengetahui keterlibatan kedua belah pihak selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan oleh kolaborator untuk menjamin objektivitas data. 2. Angket motivasi belajar, menggunakan skala Likert 1–4, dengan indikator mencakup rasa senang belajar, ketekunan, partisipasi aktif, serta keinginan untuk berhasil. Angket ini telah divalidasi oleh dua ahli mata pelajaran PPKn, dan menunjukkan nilai reliabilitas yang tinggi dengan koefisien Cronbach Alpha sebesar 0,83. 3. Tes formatif, yang diberikan setiap akhir siklus untuk menilai penguasaan materi PPKn siswa setelah pembelajaran dengan metode permainan "Tebak Kata". Tes ini berupa soal pilihan ganda dan uraian singkat. 4. Catatan lapangan, digunakan untuk merekam kejadian-kejadian penting selama pembelajaran, termasuk respons siswa yang tidak terekam oleh instrumen lainnya.

Langkah-langkah tiap siklus dilakukan sebagai berikut:

1. Perencanaan: guru menyusun RPP dengan memuat aktivitas permainan "Tebak Kata", menyiapkan kartu kata, rubrik observasi, angket, dan soal tes.
2. Pelaksanaan Tindakan: guru menerapkan metode permainan "Tebak Kata" dalam proses pembelajaran PPKn, dengan alokasi waktu ± 30 menit dari total waktu 2 × 35 menit.
3. Observasi dan Evaluasi: peneliti dan kolaborator mengamati keterlibatan guru dan siswa, serta membagikan angket motivasi dan tes formatif setelah pembelajaran.
4. Refleksi: hasil observasi dan evaluasi dianalisis bersama untuk mengetahui efektivitas tindakan dan menentukan perbaikan untuk siklus berikutnya.

Data yang diperoleh dianalisis dengan dua pendekatan. Data kualitatif, seperti hasil observasi dan catatan lapangan, dianalisis secara deskriptif dengan menafsirkan kecenderungan perilaku siswa dan guru.

Sementara data kuantitatif, seperti hasil angket dan tes formatif, dianalisis menggunakan rumus persentase untuk mengetahui tingkat motivasi dan ketuntasan belajar siswa. Kriteria keberhasilan ditetapkan apabila: (1) minimal 85% siswa menunjukkan motivasi belajar dalam kategori tinggi (skor ≥ 3), dan (2) minimal 85% siswa mencapai nilai tes di atas KKM (≥ 70). Melalui dua siklus ini, peneliti berharap terjadi peningkatan motivasi belajar siswa secara signifikan dan konsisten, baik dalam aspek afektif maupun kognitif, melalui penerapan metode permainan edukatif "Tebak Kata" dalam pembelajaran PPKn.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penerapan metode permainan edukatif Tebak Kata mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di kelas IV SDN 69 Kota Tengah Gorontalo. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas dua hingga tiga pertemuan. Setiap siklus melibatkan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, dengan fokus pengamatan pada aktivitas guru, aktivitas siswa, dan tingkat motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal, dari 22 siswa, hanya 7 siswa (32%) yang menunjukkan motivasi belajar yang tinggi. Mayoritas siswa tampak pasif, kurang antusias, dan menunjukkan tingkat keterlibatan yang rendah dalam proses pembelajaran. Siswa kurang tertarik terhadap mata pelajaran PPKn karena dianggap monoton dan tidak menyenangkan. Situasi ini menunjukkan perlunya intervensi yang dapat membangkitkan kembali semangat dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran.

Pada siklus I pertemuan pertama, setelah penerapan metode permainan edukatif Tebak Kata, terjadi peningkatan menjadi 9 siswa (41%) yang menunjukkan motivasi belajar tinggi. Peningkatan ini ditandai oleh adanya keaktifan siswa dalam berdiskusi, partisipasi dalam permainan, serta meningkatnya minat untuk memahami materi yang diajarkan. Namun, aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran masih berada dalam kategori cukup. Berdasarkan hasil refleksi, perbaikan dilakukan dalam hal pengelolaan waktu, pemberian instruksi, dan media pembelajaran.

Siklus I pertemuan kedua menunjukkan peningkatan motivasi belajar menjadi 11 siswa (50%). Guru mulai memperbaiki strategi dalam menyampaikan materi dan mengelola jalannya permainan. Interaksi antar siswa menjadi lebih baik, dan antusiasme terhadap permainan meningkat. Pada pertemuan ketiga, hasilnya meningkat lagi menjadi 14 siswa (64%) yang termotivasi. Ini menunjukkan bahwa penggunaan metode permainan edukatif mulai memberikan dampak yang lebih positif.

Namun, capaian ini masih belum memenuhi indikator keberhasilan yaitu minimal 85% siswa menunjukkan motivasi belajar tinggi. Oleh karena itu, dilakukan siklus II. Pada siklus II pertemuan pertama, siswa yang termotivasi mencapai 17 orang (77%), dan akhirnya pada siklus II pertemuan kedua meningkat menjadi 21 siswa (95%). Dengan demikian, indikator keberhasilan telah terpenuhi. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi, berani bertanya, berpartisipasi aktif, serta mampu bekerja sama dalam kelompok. Aktivitas guru pun meningkat signifikan hingga semua aspek pengajaran dikategorikan baik hingga sangat baik.

PEMBAHASAN:

Peningkatan motivasi belajar siswa setelah diterapkannya metode permainan edukatif Tebak Kata ini dapat dijelaskan melalui beberapa teori pendidikan dan psikologi pembelajaran. Pertama, hasil ini mendukung teori motivasi belajar menurut Uno (2021) yang menyatakan bahwa motivasi belajar terdiri dari indikator-indikator seperti ketekunan, ketahanan menghadapi kesulitan, minat dan perhatian, keinginan untuk berhasil, serta kemandirian dalam belajar. Semua indikator tersebut tampak meningkat secara nyata setelah implementasi permainan edukatif.

Selain itu, teori Self-Determination dari Deci dan Ryan (2022) menekankan pentingnya pemenuhan tiga kebutuhan psikologis dasar, yakni otonomi, kompetensi, dan keterhubungan, untuk membangun motivasi intrinsik. Dalam permainan Tebak Kata, siswa merasakan otonomi karena mereka bebas memilih strategi menebak, merasa kompeten ketika berhasil menjawab dengan benar, dan merasa terhubung dengan teman-teman karena dilakukan secara berpasangan. Pemenuhan ketiga aspek ini terbukti

mendorong peningkatan motivasi belajar yang kuat.

Secara sosial, pendekatan ini juga sejalan dengan pandangan Vygotsky (2020) dalam teori konstruktivisme sosial, yang menyatakan bahwa interaksi sosial berperan penting dalam perkembangan kognitif anak. Permainan edukatif menciptakan ruang interaksi aktif antar siswa, di mana mereka dapat saling membantu dan belajar melalui proses diskusi dan kolaborasi, bukan sekadar mendengarkan penjelasan guru.

Hasil penelitian ini juga mendukung temuan dari Julaehah (2023), Hidayanti dkk. (2023), dan Susanti (2023), yang menyatakan bahwa permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Dalam konteks ini, permainan Tebak Kata terbukti bukan hanya menyenangkan, tetapi juga menjadi sarana yang efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran PPKn yang sebelumnya dianggap sulit dan membosankan.

Secara praktis, penerapan metode ini membawa dampak pada perubahan perilaku siswa di kelas. Siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif, siswa yang kurang percaya diri mulai berani tampil, dan interaksi antara siswa dan guru menjadi lebih hangat dan produktif. Guru juga merasa lebih termotivasi karena mendapat respon positif dari siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode permainan edukatif Tebak Kata secara empiris dan teoritis mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran PPKn. Keberhasilan ini memberikan implikasi positif bahwa pembelajaran tidak harus kaku dan membosankan. Dengan kreativitas dan pendekatan yang tepat, bahkan mata pelajaran yang cenderung dianggap "berat" dapat menjadi menarik dan menyenangkan.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode permainan edukatif "Tebak Kata" efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN 69 Kota Tengah pada mata pelajaran PPKn. Terjadi peningkatan motivasi belajar siswa dari 32% pada kondisi awal menjadi 64% pada siklus I, dan meningkat signifikan menjadi 95% pada siklus II. Selain itu, aktivitas guru dan siswa juga mengalami peningkatan, yang mengindikasikan bahwa metode ini berhasil menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan partisipatif.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Guru disarankan untuk menerapkan metode permainan edukatif, seperti "Tebak Kata", dalam pembelajaran PPKn untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara aktif.
2. Permainan perlu disesuaikan dengan karakteristik materi dan kondisi kelas agar pelaksanaannya lebih efektif dan tidak mengganggu alokasi waktu pembelajaran.
3. Penelitian serupa dapat dikembangkan lebih lanjut dengan sampel yang lebih luas dan variabel lain, seperti hasil belajar kognitif, agar memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang efektivitas metode ini.

Daftar Pustaka

Arikunto, S. (2020). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Rineka Cipta.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2022). Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation. Guilford Press.

Daryanto. (2013). Media Pembelajaran. Gava Media.

Gawise, P. (2022). Pengaruh Media Permainan terhadap Motivasi Belajar PPKn di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dasar, 10(2), 110–118.

Hidayat, R. (2022). *Strategi Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Alfabeta. Hal. 120-122.

Piaget, J. (1972). The Psychology of the Child. Basic Books.

Prasetyo, D. (2019). Pengaruh permainan edukatif terhadap motivasi belajar Siswa. *Jurnal Guruan, 15*(2), 20-28.

Purnama, H. (2021). Penerapan permainan edukatif dalam meningkatkan pembelajaran PKN. *Jurnal Inovasi Guruan, 18*(1), 49-51.

Santoso, B. (2021). Strategi Pembelajaran Aktif di Sekolah Dasar. Pustaka Pelajar.

Skinner, B. F. (1953). Science and Human Behavior. Macmillan.

Supriyadi, T. (2021). Penggunaan Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Tematik. Jurnal Guru Kreatif, 6(1), 45–52.

Uno, H. B. (2021). Teori Motivasi dan Pengukurannya. Jurnal Psikologi Guruan, 12(3), 45.
Woolfolk, A. (2021). Educational Psychology (14th ed.). Pearson Education
Vygotsky, L. S. (1978). Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes. Harvard University Press.