

Metode Pembelajaran Bermain Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Di SD Al-Islam Surabaya

¹Lihayatus Shanya, ² Muhammad Yusron Maulana El Yunusi,

¹Universitas Terbuka ²Universitas Sunan Giri Surabaya

Email: Lihayatus.Shanya@gmail.com yusronmaulana@unsuri.ac.id

Abstrak

Semangat belajar siswa berperan Semangat sangat penting selama kegiatan belajar jika ada semangat belajar maka siswa akan mendapatkan hasil yang lebih baik. Jika tidak ada, semangat belajar maka akan menurunkan prestasi siswa.. Dengan penerapan metode pembelajaran bermain, menjadi cara yang efektif untuk mengatasi beberapa permasalahan proses pendidikan, seperti siswa kurang aktif, kurang bersemangat, tidak memiliki minat belajar. Dengan penerapan metode pembelajaran bermain ini diharapkan siswa dapat memenuhi kebutuhan belajarnya. Peneleti menggunakan metode pembelajaran bermain monopoli tata surya sebagai pendekatan dan pengembangan keaktifan belajar siswa, keingintahuan siswa, dan minat belajar siswa sebagai bentuk semangat belajar siswa di SD AL-Islam Surabaya, Dengan metode seperti di atas siswa SD AL-Islam bisa merubah sikap, bisa lebih semangat dan bisa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, tercapainya suatu metode pembelajaran yang di terapkan tergantung pada situasi kelas dan bagaimana seorang pendidik membawakan materi pembelajaran yang akan disampaikan pada peserta didik.

Kata Kunci: *pembelajaran bermain, semangat belajar siswa*

PENDAHULUAN

Kemampuan kegiatan belajar sangat dipengaruhi oleh kegairahan siswa dalam belajar; di satu sisi semangat memotivasi siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya, sedangkan di sisi lain kurangnya semangat akan menurunkan hasil belajarnya. Belajar sangat bergantung pada semangat. Seseorang pelajar yang kurang memiliki keinginan atau kegembiraan tidak akan mendapatkan banyak manfaat dari pelajaran yang diajarkan di kelas.

Menurut Santrock (2014), Proses memotivasi, membimbing dan mempertahankan perilaku belajar siswa dikenal dengan istilah motivasi belajar. Siswa termotivasi dalam dua cara; motivasi intrinsic, yaitu motivasi yang dimotivasi oleh keinginan untuk memperoleh sesuatu yang lain. Selain keterampilan mengajar, fasilitator juga harus mahir dalam membuat materi pendidikan (Aprilia, 2019).

Untuk tercapainya sebuah motivasi semangat belajar siswa, maka sebagai seorang pendidik harus lebih pandai memilih dan menerapkan sebuah metode pengetahuan yang dapat membangkitkan minat anak di kelas, sebagai tingkat keberhasilan dari seorang pendidik untuk mencairkan suasana kelas, dengan menerapkan metode pembelajaran bermain, dalam berlangsungnya sebuah metode pembelajaran di dalam kelas. Adapun beberapa metode penerapan pembelajaran bermain yang data di terapkan di sekolah dasar adalah. 1.) permainan Tanya jawab ular tangga pada pembelajaran matematika, 2.) permainan peran tokoh dalam cerita pendek, pada pembelajaran bahasa Indonesia, 3.) permainan tanya jawab pada monopoli tata surya, untuk mata kuliah sains. Melalui penggunaan bahan ajar yang memfasilitasi penggunaan berbagai strategi pengajaran yang akan diterapkan peneliti di SD AL-Islam Surabaya.

Materi pendidikan yang akan digunakan sebagai pemanfaatan media pembelajaran merupakan pendekatan yang kreatif dalam metodis untuk menciptakan lingkungan belajar yang positif bagi siswa, yang pada akhirnya menghasilkan lulusan yang berkualitas. Ini adalah komponen penting dari proses pembelajaran, sehingga nampaknya siswa sekolah dasar lebih suka belajar sambil bermain game (Pratiwi et al., 2021).

Seorang pendidik yang berkompeten tinggi dengan latar belakang mengajar yang kuat diperlukan untuk mengembangkan suatu proses atau teknik pembelajaran. Guru adalah orang yang mempunyai otoritas yang bertugas membimbing dan mengembangkan murid-muridnya. Sejarah panjang pendidikan yang dimiliki seseorang guru menjadi landasannya dalam melakukan penelitian. Munculnya keberagaman latar belakang di kelas mungkin berdampak pada bagaimana seorang guru melaksanakan tugasnya. Betapa pentingnya instruktur yang kompeten terhadap pendidikan dan proses pembelajaran (Sari & El-yunusi, 2023)

Perilaku belajar siswa diberikan kekuatan, pengarahan, dan pemeliharaan melalui proses motivasi belajar. Siswa dimotivasi dalam dua cara berbeda; secara intrinsic dan ekstrinsik. Alasan intrinsik berakar pada mengejar tujuan lain (Santrock, 2014). Rendahnya motivasi belajar merupakan salah satu permasalahan

pendidikan di sekolah dasar. Motivasi yang mendorong seseorang untuk bekerja menuju tujuan yang telah ditetapkan disebut dorongan. Selain kemampuan mendidik, guru yang berperan sebagai fasilitator juga harus memiliki kemampuan menciptakan media untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Selain kemampuan mendidik, guru yang berperan sebagai fasilitator juga harus memiliki kemampuan menciptakan media untuk digunakan dalam proses belajar mengajar (Pratiwi et al., 2021)

Di SD AL-Islam Surabaya, penerapan metode pembelajaran bermain tidak banyak diterapkan pada kelas tinggi. Seperti kelas empat, lima dan enam. Biasanya diterapkan hanya pada kelas bawah, pembelajaran bermain yang akan di terapkan peneliti di kelas empat SD AL-Islam Surabaya, guna untuk mengaktifkan keaktifan siswa di dalam kelas sebagai cara untuk membangun suasana kelas yang menyenangkan, serta membangun minat belajar siswa di kelas dan menjawab keingintahuan siswa dalam mata pembelajaran yang diminati siswa. Metode pembelajaran yang akan peneliti terapkan dalam menganftikan keaktifan siswa di kelas empat SD AL-Islam Surabaya, peneliti akan menerapkan metode pembelajaran Tanya jawab dengan menggunakan media pembelajaran monopoli tata surya untuk materi ipa dengan murid kelas empat di SD AL-Islam Surabaya. Penelitian ini memiliki tujuan yang dapat Mendeskripsikan tindakan metode pembelajaran bermain yang akan diadakan bersama di SD Al-Islam Surabaya, menjelaskan tindakan yang akan memenuhi semangat belajar siswa di SD AL-Islam Surabaya.

METODE PENELITIAN

Penelitian kualitatif diartikan sebagai penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena-fenomena tentang apa yang dialami subjek penelitian, seperti pelaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara deskriptif dengan menggunakan kata-kata dan bahasa dalam konteks alam yang unik dan dengan menggunakan berbagai metode ilmiah. Penelitian ini mengkaji kegembiraan siswa sekolah dasar dalam belajar melalui penggunaan metodologi penelitian kualitatif. Pendekatan deskriptif adalah salah satu definisi teknik yang digunakan untuk memberikan penjelasan rinci, Hal ini disampaikan oleh (Moleong 2011, 2022).

Tujuan dari teknik penelitian deskriptif kualitatif adalah untuk mengumpulkan informasi faktual dan mendalam dari deskripsi lapangan untuk menjelaskan hasil lapangan saat ini.

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa di SD Al-Islam Surabaya. Adapun siswa berjumlah 26 anak. Penelitian akan menganalisis bagaimana perubahan sikap siswa yang berkaitan dengan tidak semangatnya didalam pembelajaran dan upaya metode pembelajaran bermain untuk meningkatkan keterlibatan siswa sekolah dasar dalam studi mereka. Peneliti akan melakukan observasi terhadap sikap siswa yang berkaitan dengan permasalahan kurang semangatnya pembelajaran didalam kelas. Kemudian dilanjutkan dengan observasi upaya meningkatkan semangat belajar siswa didalam kelas. Selain itu, peneliti juga memerlukan hasil wawancara sebagai bentuk analisis subjektif terkait responden observasi. Adapun peneliti melakukan bentuk wawancara kepada beberapa siswa dan guru kelasnya. Sehingga dari hasil observasi dan wawancara ini, peneliti akan menemukan hasil identifikasi anak dengan kurangnya semangat belajar terhadap siswa berikut dengan metode pembelajaran bermain untuk menambah semangat siswa di SD Al-Islam Surabaya dalam belajar.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Semangat belajar siswa di SD AL-Islam Surabaya.

Baik gairah siswa itu sendiri maupun lingkungan sekitarnya, berdampak pada semangat belajar siswa. Untuk memastikan bahwa siswa memahami mata pelajaran yang disampaikan, guru memainkan peran penting. Selama pengajaran di kelas, guru juga dapat memotivasi siswa untuk belajar. Peningkatan motivasi belajar siswa dapat dicapai dengan menerapkan strategi pengajaran yang efektif. Salah satu cara untuk menerapkan strategi ini adalah dengan menawarkan serangkaian teknik pembelajaran. Strategi pengajaran yang tepat dan beragam menjamin siswa tidak bosan saat belajar. Instruktur dapat beralih ke strategi pengajaran yang berbeda jika kelas tidak tertarik mendengarkan penjelasan saja. Teknik tambahan yang dapat digunakan adalah latihan, sesi tanya jawab, diskusi kelompok, dan lain-lain. Semangat belajar siswa yang ditingkatkan di SD AL-islam

Surabaya di antaranya adalah keaktifan siswa di kelas, minat belajar siswa, keingintahuan siswa dalam memahami mata pelajaran.

1. Keaktifan Siswa Di Kelas

Situasi, tindakan, atau aktivitas yang dilakukan siswa sepanjang proses pembelajaran disebut dengan “keaktifan belajar siswa”. Partisipasi siswa dalam bentuk bertanya, menyuatkan ide, menyelesaikan tugas, menanggapi pertanyaan instruktur, bekerja dalam kelompok, dan mengambil kepemilikan atas kegiatan yang ditugaskan inilah yang dimaksud dengan pembelajaran aktif. Karena mempunyai dampak yang besar terhadap seberapa baik siswa belajar, aktivitas siswa merupakan aspek yang paling krusial dalam pendidikan. Harus ada korelasi positif antara tingkat aktivitas siswa dan kinerja belajar. Kegiatan belajar adalah keadaan, tindakan, atau perilaku yang dilakukan siswa saat belajar. Partisipasi siswa dalam bentuk bertanya, menyuatkan gagasan, menyelesaikan tugas, menanggapi pertanyaan instruktur, bekerja sama dengan siswa lain, dan bertanggung jawab merupakan ciri-ciri pembelajaran aktif untuk tanggung jawab yang diberikan. Karena mempunyai dampak yang besar terhadap seberapa baik siswa belajar, aktivitas siswa merupakan aspek yang paling krusial dalam pendidikan. Harus ada korelasi positif antara tingkat aktivitas siswa dan kinerja belajar.

Menurut Bu. Yermas selaku wali kelas empat b, keaktifan siswa di SD AL-Islam di Surabaya. Dulunya, hanya sekedar siswa menjawab apa yang tanyakan guru dari materi pembelajaran yang di ajarkan. Siswa saat ini dinilai kurang mampu menerima mata pembelajaran yang diajarkan oleh instruktur, siswa menjadi lebih terlibat sepanjang proses pembelajaran ketika teknik pembelajaran berbasis bermain digunakan di kelas, bersemangat, dan tingkat pengetahuannya makin luas. Selain itu sebuah metode pembelajaran ini juga memudahkan pendidik untuk memperbarui cara mengajarnya, agar jauh lebih menyenangkan dan tidak terlalu monoton dan mengatasi kebosanan siswa serta ketidak terikan siswa dalam suatu mata pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, keaktifan siswa di SD AL-Islam Surabaya menjadi jauh lebih baik setelah diterapkannya metode pembelajaran bermain di kelas ini siswa jauh lebih aktif. Beberapa metode pembelajaran bermain

yang telah dilakukan di SD AL-Islam Surabaya bersama peneliti adalah metode pembelajaran bermain monopoli tata surya pada pembelajaran IPA, siswa sangat aktif menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada papan monopoli tata surya.

Melalui berbagai interaksi dan kesempatan belajar, kreativitas dan keaktifan siswa sering dikembangkan selama proses pembelajaran. Kunci efektifitas proses pembelajaran adalah partisipasi siswa. Dimiyati dan Mujiono (2006) mengatakan bahwa pembelajaran yang mengabungkan perkembangan intelektual-emosional siswa melalui integrasi proses fisik dan mental dikenal sebagai “pembelajaran siswa aktif”, dan pembelajaran ini melibatkan siswa dalam proses pembelajaran yang mengarah pada optimalisasi. kemudian terori menurut Whipple dan Hamalik (2009), mengatakan bahwa untuk mencapai tujuan pembelajaran berupa bimbingan kognitif, afektif, dan psikomotorik selama siswa adalah suatu proses belajar mengajar yang melibatkan aktivitas fisik, mental, intelektual, dan emosional siswa. (Ii & Teori, 2009)

Agar siswa dapat sepenuhnya terlibat dalam kegiatan belajar mengajar, baik secara intelektual seperti pemecahan masalah dan observasi sebagai guru, harus berusaha keras untuk mencapai tujuan ini.

2. Minat Belajar Siswa

Minat siswa dalam belajar ditunjukkan ketika mereka memperhatikan proses pembelajaran. Mereka menunjukkan rasa ingin tahu, minat terhadap pelajaran, dan kebahagiaan terhadap pembelajaran yang terjadi. Sebagai wali kelas IV A SD AL-Islam Surabaya, ibu latifah mengaku minat belajar siswa terlihat ketika mereka bersemangat dan antusias terhadap apa yang dipelajari dikelas. Misanya, siswa yang semnagat belajarnya selalu bersemangat menyelesaikan soal-soal latihan yang diberikan guru.

Berdasarkan hasil obeservasi yang dilakukan oleh peneliti, minat belajar siswa di SD AL-Islam Surabaya, Siswa sangat tertarik untuk belajar. Setelah diterapkannya pembelajaran bermain, siswa jauh lebih tertarik pada mata pembelajaran yang dilakukan dengan metode bermain, ketertarikan siswa merupakan suatu hasil dari tujuan dari meningkatnya minat belajar siswa di dalam

kelas. Kesimpulan dari minat belajar siswa itu sendiri, adalah sebagai tujuan untuk siswa menjadi lebih bersemangat dalam proses pembelajaran.

Menurut Slameto merupakan minat belajar siswa yang menjadi kesukaan. Muhibbin Syah menggambarkan minat sebagai suatu kecenderungan, hasrat yang kuat, atau hasrat yang kuat terhadap sesuatu. Sementara itu Zakiah Darajat mengatakan minat belajar ialah ketika seseorang menaruh perhatian pada sesuatu dan merasa terdorong untuk mengetahui lebih banyak, belajar lebih banyak, atau membangun sesuatu lebih jauh, mereka sedang belajar. Keterikatan pada suatu objek atau aktivitas yang dirasakan seseorang tanpa disuruh. Pada dasarnya, memiliki minat belajar berarti menerima bahwa guru mempunyai hubungan dengan sesuatu diluar dari diri sendiri. Tingkat ketertarikan meningkat seiring dengan kuat atau dekatnya hubungan. (Ii et al., n.d.)

Cara seorang guru menyajikan materi pelajarannya kepada siswa sebagai rasa ketertarikan yang ditunjukan oleh mereka dalam melaksanakan kegiatan belajar, baik di rumah, di sekolah, maupun di masyarakat, itulah yang memicu minat mereka untuk belajar.

3. Keingintahuan Siswa

Orang yang mempunyai rasa ingin tahu adalah orang yang berminat terhadap suatu hal dan mempunyai keinginan yang kuat untuk mengetahui lebih jauh. Berdasarkan hasil wawancara bersama bu. Yermas, keingintahuan siswa adalah emosi yang muncul dari suatu pertanyaan yang muncul, kemudian menjadi permasalahan. Berdasarkan hasil observe yang dilakukan, keingintahuan siswa di SD AL-Islam Surabaya, adalah proses siswa dalam mengamati apa yang tidak ia ketahui dalam mata pembelajaran sehingga terciptanya rasa keingintahuan yang besar dari benak siswa, melalui proses pembelajaran bermain.

Menurut Sulistyowati (2012. 74) bahwa orang yang selalu merasa ingin tahu dalam belajar lebih banyak, baik secara luas maupun mendalam, tentang materi pelajaran yang dipelajari. Memanfaatkan lingkungan sekitar secara terprogram adalah salah satu cara melakukan pendekatan. Rasa ingin tahu merupakan pola pikir dan perilaku yang selalu bertujuan untuk mempelajari lebih dalam dan luas tentang segala sesuatu yang diamati, didengar, atau dipelajari. (Ii et al., 2013)

Guru dapat menggunakan strategi untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa dan mendorong mereka untuk bertanya dan mencari informasi dari berbagai sumber. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu adalah suatu sikap dan tindakan yang ditujukan untuk mencari dan mengaki informasi yang belum diketahui siswa.

Metode Pembelajaran Bermain Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Di SD Al-Islam Surabaya

Metode pembelajaran bermain adalah sebuah langkah awal dari kesuksesan pendidik dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menumbuhkan semangat dan minat belajar siswa. Jenis pembelajaran yang akan di terapkan peneliti di SD AL-Islam Surabaya adalah pembelajaran bermain monopoli tata surya dalam materi IPA. Berikut tahapan yang akan di lakukan untuk menerapkan metode pembelajaran bermain monopoli tata surya.

1. Perencanaan pembelajaran, peneliti akan mengenalkan pembelajaran bermain monopoli tata surya pada siswa kelas empat SD AL-Islam Surabaya, dengan memperkenalkan papan bermain monopoli, aturan bermain monopoli tata surya, menjelaskan kartu kesempatan yang aka siswa dapatkan jika tidak bisa menjawab pertanyaan yang ada di dalam papan monopoli tata surya, jika siswa mampu menjawab pertanyaan dari papan monopoli tata surya maka siswa berhak mendapatkan kartu reward atau kartu hadiah yang akan di berikan peneliti.
2. Pelaksanaan kegiatan, siswa akan di bagi menjadi 4 kelompok siswa yang berisikan 6 atau 5 orang dalam satu kelompok. Kemudian ketua dari kelompok siswa bertugas untuk menjalankan pion untuk maju ke papan monopoli tata surya, setelah pion-pion siswa berjalan dan salah satu pion siswa menempati letak pion dari siswa lainnya, maka kedua siswa tersebut berhak mendapatkan kartu kesempatan yang berisikan soal atau langkah untuk mau ke papan selanjutnya. Peneliti akan mencatat berapa banyak kartu kesempatan yang berhasil di jawab oleh kelompok siswa, dan siswa yang paling banyak menjawab pertanyaan akan menerima hadiah sebaliknya kelompok siswa yang

tidak banyak menjawab soal akan mendapatkan hukuman berupa bernyanyi dan menari di hadapan teman sekelasnya.

3. Evaluasi, dari berlangsungnya kegiatan hal yang perlu di evaluasi lagi adalah tingkat pemahaman siswa dari berlangsungnya proses pembelajaran bermain monopoli tata surya ini.

Berdasarkan hasil evaluasi dari obeservasi dan wawancara saat penelitian, semangat belajar siswa mengalami peningkatan, sesuai dengan indicator yang diamati, yaitu keaktifan siswa dan keingintahuan siswa dan metode pembelajaran bermain merupakan kegiatan yang bisa meningkatkan semangat belajar siswa melalui tiga tahap; perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

KESIMPULAN

Kesimpulan pada kegiatan penelitian ini adalah pembelajaran bermain dan meningkatkan semangat belajar terhadap siswa dnegan cara melakukan wawancara dan observasi terhadap siswa di SD AL-Islam khususnya kelas 4b. dengan adanya penelitian ini bisa mengetahui penyebab dan dampak pada siswa yang mengalami semangat belajar di dalam kelas. Dengan metode seperti di atas siswa SD AL-Islam bisa merubah sikap, bisa lebih semangat dan bisa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, tercapainya suatu metode pembelajaran yang di terapkan tergantung pada situasi kelas dan bagaimana seorang pendidik membawakan materi pembelajaran yang akan disampaikan pada peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ii, B. A. B., Teoretis, A. K., & Siswa, M. B. (n.d.). *11 10 7*. 7–26.
- Ii, B. A. B., & Teori, A. K. (2009). *No Title*. 7–20.
- Ii, B. A. B., Teori, A. L., & Tahu, R. I. (2013). *Peningkatan Rasa Ingin Tahu..., Fela Prasiska, FKIP UMP*, 2015. 6–31.
- Moleong 2011. (2022). Metodologi Penelitian Kualitatif. In Metodologi Penelitian Kualitatif. In *Rake Sarasin* (Issue Maret).
<https://scholar.google.com/citations?user=O-B3eJYAAAAJ&hl=en>
- Pratiwi, A., Fadlilatul Hikmah, Adi Apriadi Adiansha, & Suciwati. (2021). Analisis Penerapan Metode Games Education dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 1(1), 36–43. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v1i1.27>

Sari, Y., & El-yunusi, M. Y. M. (2023). *Jurnal Pendidikan Multidisipliner Efektifitas Peran Guru Dalam Membantu Proses Eksplorasi Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 22 Surabaya*. 6(November), 8–13.