

Implementasi Pembelajaran Berbasis Bermain untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas I Sekolah Dasar

Lina Harishotul M¹, Frida Ashofa², Isaroh Muchodimah³, Joko Sulianto⁴

¹PPG Universitas PGRI Semarang,

²PPG Universitas PGRI Semarang,

³PPG Universitas PGRI Semarang,

⁴PPG Universitas PGRI Semarang.

¹linaharishotulmust@gmail.com,

²ashofafrida@gmail.com,

³isarohmuchodimah@gmail.com,

⁴jokosulianto@upgris.ac.id,

ABSTRACT

This study aims to analyze the implementation of play-based learning methods to improve the learning motivation of first-grade elementary school students. This research employed a descriptive qualitative approach involving 28 first-grade students and a classroom teacher as the main informant. Data were collected through direct observation, semi-structured interviews, and student questionnaires covering five indicators of learning motivation: attention, enthusiasm, curiosity, active participation, and perseverance. Data analysis was conducted through data reduction, data presentation, and conclusion drawing, with validity ensured through triangulation techniques. The results showed that the implementation of play-based learning, particularly through traditional costume puzzle activities and group discussions, significantly improved all indicators of student learning motivation. Students who were previously passive and easily distracted became more enthusiastic, actively engaged, and eager to participate in learning activities. These findings are consistent with Piaget's theory of concrete operational learning and Vygotsky's Zone of Proximal Development (ZPD), which emphasize the importance of concrete experience and social interaction in children's learning development. It is concluded that play-based learning is an effective alternative approach for lower-grade elementary school teachers to create active, enjoyable, and student-centered learning environments.

Keywords: play-based learning, learning motivation, elementary school, lower grades.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan metode belajar sambil bermain dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas I Sekolah Dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan melibatkan 28 siswa kelas I dan guru kelas sebagai informan utama. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung, wawancara semi-terstruktur, dan angket siswa yang mencakup lima indikator motivasi belajar: perhatian, antusiasme, rasa ingin tahu, partisipasi aktif, dan ketekunan. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, dengan keabsahan data dijaga melalui triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode belajar sambil bermain, khususnya melalui kegiatan permainan puzzle pakaian adat dan diskusi kelompok, mampu meningkatkan seluruh indikator motivasi belajar siswa secara signifikan. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif dan mudah terdistraksi menjadi lebih antusias, aktif terlibat, dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan teori Piaget mengenai pembelajaran operasional konkret dan teori *Zone of Proximal Development* (ZPD) Vygotsky yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dan interaksi sosial dalam perkembangan belajar anak. Disimpulkan bahwa metode belajar sambil bermain merupakan alternatif pembelajaran yang efektif bagi guru kelas rendah untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa.

Kata Kunci: belajar sambil bermain, motivasi belajar, sekolah dasar, kelas rendah.

A. Pendahuluan (12 pt dan Bold)

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk karakter, pengetahuan, dan keterampilan anak. Pada jenjang Sekolah Dasar (SD), proses pembelajaran harus mampu membangkitkan rasa ingin tahu dan motivasi belajar siswa secara optimal. Namun kenyataannya, banyak siswa SD, khususnya di kelas rendah seperti kelas 1, menunjukkan sikap pasif, mudah bosan, dan kurang antusias dalam mengikuti kegiatan belajar. Hal ini umumnya disebabkan oleh

penerapan metode pembelajaran yang kaku, monoton, dan kurang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar (Ardani, 2025). Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Tanpa motivasi yang memadai, siswa akan kesulitan untuk aktif, fokus, dan tekun dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas. Motivasi belajar didefinisikan sebagai dorongan internal maupun eksternal yang menggerakkan siswa untuk mau dan antusias terlibat dalam kegiatan

pembelajaran (Nurmala., 2025). Rendahnya motivasi belajar berdampak langsung pada penurunan prestasi akademik dan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan agar siswa dapat belajar secara optimal.

Salah satu metode yang diyakini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa adalah metode belajar sambil bermain. Metode ini berakar pada konsep pembelajaran berbasis pengalaman, di mana anak belajar melalui interaksi langsung dengan objek, teman, dan lingkungan sekitarnya (Agustina, 2025). Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan alami bagi anak-anak, tanpa tekanan, serta dapat membangkitkan minat positif anak untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Wibowo, 2024). Melalui penerapan metode ini, suasana belajar menjadi lebih dinamis dan kondusif, sehingga siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan akademis, tetapi juga berkembang secara sosial dan emosional.

Berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas metode

belajar sambil bermain dalam konteks pendidikan dasar. Bate'e (2023) menegaskan bahwa penerapan metode bermain sambil belajar sangat membantu dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, dengan catatan bahwa pendidik harus kreatif merancang permainan yang sesuai dengan tema pembelajaran. Senada dengan itu, Ardani (2025) membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan, seperti Duck Race, mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, serta meningkatkan konsentrasi dan pemahaman siswa terhadap materi ajar. Lebih lanjut, Nurmala (2025) melalui penelitian eksperimental di PAUD Adzkia Tanjung Sari menemukan peningkatan skor motivasi belajar anak yang signifikan setelah penerapan metode bermain sambil belajar, yakni dari rata-rata 65 menjadi 85.

Meskipun demikian, penerapan metode belajar sambil bermain di sekolah dasar tidak lepas dari berbagai tantangan. Keterbatasan waktu pembelajaran, minimnya sarana dan prasarana, serta perbedaan karakteristik belajar setiap siswa menjadi hambatan yang kerap

dihadapi oleh pendidik di lapangan (Agustina, 2025). Selain itu, tidak semua pendidik memiliki kreativitas dan pemahaman yang cukup untuk merancang kegiatan bermain yang sekaligus edukatif dan terintegrasi dengan tujuan pembelajaran (Bate'e, 2023). Oleh karena itu, diperlukan strategi yang tepat dalam mengimplementasikan metode ini agar manfaatnya dapat dirasakan secara merata oleh seluruh siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan metode belajar sambil bermain dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas I Sekolah Dasar. Melalui penelitian ini, diharapkan ditemukan bukti empiris mengenai efektivitas metode tersebut, sekaligus memberikan rekomendasi praktis bagi pendidik dalam merancang pembelajaran yang lebih menyenangkan, inovatif, dan berpusat pada kebutuhan perkembangan siswa. Dengan demikian, metode belajar sambil bermain diharapkan dapat menjadi salah satu solusi strategis dalam mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa di kelas rendah sekolah dasar.

B. Metode Penelitian (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk memahami secara mendalam penerapan metode belajar sambil bermain dalam meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar (Ardani, 2025). Subjek penelitian adalah siswa kelas I Sekolah Dasar yang berjumlah 28 siswa beserta guru kelas sebagai informan utama. Pemilihan kelas I sebagai subjek didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa kelas rendah berada pada fase perkembangan yang membutuhkan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik usia mereka, sebagaimana yang dikemukakan oleh Piaget bahwa anak pada tahap operasional konkret belajar paling optimal melalui aktivitas langsung yang bermakna (Nurmala, 2025). Sementara itu, Vygotsky melalui konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) menegaskan bahwa interaksi sosial antarsiswa dalam kegiatan bermain kelompok berperan penting dalam mendorong perkembangan belajar anak secara optimal (Agustina, 2025). Pengumpulan data dilakukan melalui

tiga teknik, yaitu observasi langsung untuk mengamati keterlibatan dan antusiasme siswa selama pembelajaran, wawancara semi-terstruktur kepada guru dan beberapa siswa untuk menggali pengalaman dan kendala yang dihadapi selama penerapan metode belajar sambil bermain, serta angket siswa yang memuat lima indikator motivasi belajar meliputi perhatian, antusiasme, rasa ingin tahu, partisipasi aktif, dan ketekunan (Nurmala, 2025).

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif yang mencakup tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Ardani, 2025). Data angket disajikan dalam bentuk persentase untuk menggambarkan tingkat motivasi belajar siswa secara lebih terukur sebelum dan sesudah penerapan metode belajar sambil bermain, sejalan dengan penelitian Pandodo (2024) yang membuktikan bahwa angket motivasi belajar yang valid dan reliabel mampu mengukur perubahan motivasi siswa secara objektif. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi teknik, yaitu membandingkan hasil observasi, wawancara, dan angket. Selain itu, peneliti melakukan konfirmasi hasil

temuan kepada guru kelas untuk memastikan kesesuaian data dengan kondisi yang terjadi selama proses pembelajaran.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas I Sekolah Dasar yang berjumlah 28 siswa. Penerapan metode belajar sambil bermain dilakukan selama proses pembelajaran Seni Budaya dengan materi Ragam Pakaian Adat di Indonesia. Kegiatan pembelajaran dirancang melalui berbagai aktivitas yang melibatkan partisipasi aktif murid, seperti penggunaan media *PowerPoint* (PPT), permainan *puzzle* pakaian adat, diskusi kelompok, serta tanya jawab yang dikaitkan dengan pengalaman sehari-hari murid.

Pada tahap awal pembelajaran, guru memberikan pertanyaan pemantik yang dekat dengan kehidupan murid, yaitu “Pada saat memperingati Hari Pendidikan Nasional kemarin, kalian memakai pakaian apa?”. Sebagian besar murid menjawab bahwa mereka mengenakan baju adat.

Kegiatan belajar sambil bermain diwujudkan melalui permainan *Puzzle*

Pakaian Adat. Murid dibagi ke dalam kelompok yang terdiri atas empat orang. Setiap anggota kelompok diberikan kesempatan untuk memilih tugas sesuai keinginannya, seperti menggunting, menyusun potongan gambar, maupun menempelkan hasil *puzzle*. Guru tetap memantau pembagian tugas agar seluruh anggota kelompok terlibat aktif dalam kegiatan. Menariknya, setiap kelompok memperoleh *puzzle* pakaian adat yang berbeda-beda dari daerah yang berbeda pula. Perbedaan *puzzle* pada setiap kelompok membuat murid menjadi lebih penasaran terhadap hasil pekerjaan kelompok lain.

Berdasarkan hasil observasi, terjadi perubahan perilaku belajar siswa setelah penerapan metode belajar sambil bermain. Sebelum penerapan metode, sebagian siswa terlihat kurang fokus, mudah terdistraksi, dan cenderung pasif saat mengikuti pembelajaran. Setelah metode diterapkan, siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, aktif menjawab pertanyaan guru, serta terlibat dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Murid tampak lebih bersemangat ketika mengikuti permainan *puzzle* dan menunjukkan

rasa ingin tahu yang tinggi terhadap berbagai pakaian adat yang dipelajari.

Hasil angket motivasi belajar yang diberikan kepada siswa menunjukkan adanya peningkatan pada seluruh indikator motivasi belajar. Indikator perhatian terhadap pembelajaran meningkat dari kategori cukup menjadi baik. Antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan belajar juga meningkat, ditunjukkan oleh keinginan siswa untuk mengikuti permainan edukatif yang diberikan guru untuk menyelesaikan *puzzle* pakaian adat dan berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Selain itu, rasa ingin tahu murid berkembang melalui banyaknya pertanyaan yang diajukan selama pembelajaran berlangsung mengenai nama, asal daerah, serta ciri khas pakaian adat yang ditampilkan.

Hasil wawancara dengan guru kelas menunjukkan bahwa metode belajar sambil bermain mampu menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif dan menyenangkan. Guru menyatakan bahwa siswa menjadi lebih berani mengemukakan pendapat serta lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Sementara itu, hasil wawancara dengan beberapa siswa menunjukkan

bahwa mereka merasa senang belajar melalui permainan karena kegiatan belajar menjadi tidak membosankan dan lebih menarik dibandingkan pembelajaran biasa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode belajar sambil bermain pada materi Ragam Pakaian Adat di Indonesia memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa kelas I Sekolah Dasar. Peningkatan motivasi terlihat dari bertambahnya perhatian, antusiasme, rasa ingin tahu, partisipasi aktif, dan ketekunan siswa selama proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pendapat Wibowo (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan konsentrasi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.

Karakteristik siswa kelas I yang masih berada pada tahap operasional konkret menyebabkan mereka lebih mudah memahami konsep pembelajaran melalui aktivitas yang melibatkan pengalaman langsung. Kondisi tersebut sesuai dengan teori Piaget yang menekankan pentingnya pengalaman konkret dalam proses belajar anak usia sekolah dasar.

Peningkatan partisipasi aktif siswa juga menunjukkan bahwa metode belajar sambil bermain mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif. Dalam kegiatan permainan kelompok, siswa saling membantu dan bekerja sama untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Temuan ini mendukung teori Vygotsky mengenai *Zone of Proximal Development* (ZPD), yang menjelaskan bahwa interaksi sosial dapat membantu perkembangan kemampuan belajar siswa secara optimal.

Temuan lain yang diperoleh selama penelitian menunjukkan bahwa variasi media dan tugas yang diberikan kepada setiap kelompok dapat meningkatkan fokus dan keterlibatan murid selama pembelajaran. Ketika setiap kelompok memiliki materi *puzzle* yang berbeda, murid terdorong untuk memperhatikan presentasi kelompok lain karena terdapat informasi baru yang belum mereka peroleh sebelumnya.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Bate'e (2023) yang menemukan bahwa metode permainan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian Nurmala

(2025) menunjukkan bahwa metode bermain sambil belajar mampu meningkatkan motivasi belajar anak secara signifikan karena pembelajaran berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan tidak menimbulkan tekanan.

Meskipun demikian, selama pelaksanaan penelitian ditemukan beberapa kendala, seperti adanya siswa yang terlalu bersemangat sehingga sulit dikondisikan serta keterbatasan waktu pembelajaran untuk melaksanakan seluruh kegiatan permainan yang telah dirancang. Namun, kendala tersebut dapat diatasi dengan pengelolaan kelas yang baik serta pemilihan jenis permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Secara keseluruhan, penerapan metode belajar sambil bermain terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas I Sekolah Dasar. Metode ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif bagi guru kelas rendah karena mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa.

D. Kesimpulan

Penerapan metode belajar sambil bermain terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas I Sekolah Dasar. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan pada seluruh indikator motivasi belajar, meliputi perhatian, antusiasme, rasa ingin tahu, partisipasi aktif, dan ketekunan siswa selama proses pembelajaran. Melalui kegiatan seperti permainan puzzle pakaian adat, diskusi kelompok, dan penggunaan media PowerPoint, siswa yang sebelumnya cenderung pasif dan mudah bosan menjadi lebih antusias, berani mengemukakan pendapat, dan aktif terlibat dalam pembelajaran.

Temuan penelitian ini selaras dengan teori Piaget yang menekankan pentingnya pengalaman konkret bagi anak pada tahap operasional konkret, serta teori Vygotsky tentang Zone of Proximal Development (ZPD) yang menegaskan bahwa interaksi sosial dalam kegiatan bermain kelompok berperan penting dalam mendorong perkembangan belajar anak secara optimal.

Meskipun ditemukan beberapa kendala dalam pelaksanaannya,

seperti sulitnya mengkondisikan siswa yang terlalu bersemangat dan keterbatasan waktu, kendala tersebut dapat diatasi melalui pengelolaan kelas yang baik serta pemilihan jenis permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, metode belajar sambil bermain direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif bagi guru kelas rendah untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Penelitian lanjutan disarankan untuk mengkaji penerapan metode ini pada mata pelajaran lain dan jenjang kelas yang lebih beragam guna memperluas cakupan temuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina (2025) "Penerapan Metode Bermain Sambil Belajar untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Siswa SD", *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial*, Vol. 6 No. 1.
- Bate'e (2023) "Penerapan Metode Permainan untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar", *C.E.S* 2023,
- Wibowo (2024) "Penerapan Metode Belajar Sambil Bermain Dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa SD", *Jurnal Pendidikan Sosial dan Konseling*, Vol. 2 No. 3.
- Ardani (2025) "Peran Bimbingan Belajar dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Siswa SD Melalui Metode Play-Based Learning", *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 10 No. 3.
- Nurmala (2025) "Efektivitas Metode Bermain Sambil Belajar Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Adzkia Tanjung Sari", *NURHIDAYAH Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 2 No. 12.
- Ilham (2025) "Dampak Penggunaan Permainan Edukatif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar", *JADIKA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 1 No. 2.
- Pandodo (2024) "Pengaruh Penerapan Metode Bermain terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN Pringsari 01", *Jurnal Wawasan Pengembangan Pendidikan*, Vol. 12 No. 02.