

## UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA SD MELALUI OPTIMASI GAME “MOVING TWINS”

Miratus Sa’adah<sup>1</sup>, Helen Widiya Kusuma Ningsih<sup>2</sup>, Shokifatul Ma’rifah<sup>3</sup>, Amalia Mulya Saputri<sup>4</sup>, Nazril Ilmiyah<sup>5</sup>, Avita<sup>6</sup>, Puji Rahayu,<sup>7</sup>

Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

<sup>1</sup>saadahmiratus92@gmail.com, <sup>2</sup>helenwidiyakn@gmail.com, <sup>3</sup>marifahshokifatul@gmail.com,

<sup>4</sup>amaliyamulyasaputri@gmail.com, <sup>5</sup>ilmiyahnazril@gmail.com, <sup>6</sup>avita0881@gmail.com,

<sup>7</sup>pujirahayumpd@gmail.com

---

### ABSTRAK

Siswa Sekolah Dasar (SD) harus memiliki kemampuan matematika yang mendasar. Salah satunya adalah kemampuan menjalankan prosedur perhitungan numerik. Bukti dari lapangan menunjukkan bahwa prestasi akademik anak-anak sekolah dasar dalam bidang matematika masih berada pada tingkat yang buruk. Hal ini terjadi karena adanya pembatasan yang dilakukan guru terhadap aktivitas siswa di sekolah sehingga cepat menimbulkan rasa bosan pada aktivitas pengajaran. Maka dari itu, begitu penting guna membangun lingkungan pendidikan baru dengan memanfaatkan alat media untuk meningkatkan kenikmatan dan dinamisme proses pembelajaran. Metode pembelajaran “MOVING TWINS” akan dimanfaatkan. Maksud studi ini ialah guna menaikkan motivasi belajar anak sekolah dasar pada mata pelajaran operasi hitung dengan memanfaatkan permainan Moving Twins. Partisipan penelitian ini terdiri dari anak-anak sekolah dasar yang dipilih dengan memakai teknik purposive sampling. Studi ini menggunakan desain pra-eksperimental yang dikenal dengan desain one group pretest-posttest design. Temuan riset ini memperlihatkan bahwasanya penerapan Permainan Kembar Bergerak bisa menaikkan motivasi belajar siswa sekolah dasar pada ranah operasi berhitung bilangan.

**Kata Kunci:** Motivasi belajar, operasi hitung, game moving twins

### ABSTRACT

Elementary school (SD) students must possess fundamental mathematical abilities. One of them is the capacity to execute numerical calculation procedures. Evidence from the field indicates that the academic performance of primary school kids in mathematics remains at a poor level. This occurs due to the constraints imposed by teachers on pupils' activities at school, leading to a rapid onset of boredom during the learning process. Hence, it is imperative to establish a novel educational environment by leveraging media tools to enhance the enjoyment and dynamism of the learning process. The learning method "MOVING TWINS" will be utilized. The objective of this study is to enhance the learning motivation of primary school children in the subject of arithmetic operations by utilizing the Moving Twins game. The participants of this study consisted of elementary school kids, selected using the purposive sampling technique. This study employs a pre-experimental design known as a one group pretest-posttest design. The research findings indicate that employing the Moving Twins Game can enhance the learning motivation of primary school pupils in the domain of number counting operations.

**Keywords:** Learning Motivation, Arithmetic Operations, Moving Twins Game.

## A. PENDAHULUAN

Setiap anak mempunyai kepribadian yang berbeda-beda. Demikian pula, kemampuan memperoleh pengetahuan sering disebut dengan kecerdasan. Anak-anak tertentu memiliki kecerdasan yang melampaui tingkat rata-rata, berada di bawah rata-rata, atau tetap pada tingkat normal, sehingga berdampak pada prestasi akademik mereka. Jika seorang anak tidak mampu mencapai prestasi luar biasa, kadang-kadang disebut sebagai anak dengan tantangan belajar atau kesulitan belajar.

Tantangan belajar dapat diartikan sebagai ketidakmampuan anak untuk berhasil melakukan tugas yang diberikan oleh guru. Kesulitan belajar merupakan kondisi nyata yang terjadi pada anak dan berhubungan dengan tantangan dalam melakukan aktivitas umum atau khusus. Sejumlah kesulitan ini diakibatkan oleh proses psikologis, kerusakan neurologis, atau faktor lain yang menghambat kemampuan anak untuk belajar secara efektif di kelas (Fatmawati, 2021).

Di bidang matematika, tantangan belajar sering dialami oleh generasi muda, yang dianggap sebagai kejadian normal dan sering kali terlihat dalam praktik. Karena sifatnya yang mengintimidasi, matematika dapat menjadi topik yang menakutkan bagi anak kecil. Matematika dianggap sebagai disiplin ilmu yang menantang karena sifatnya yang abstrak, sehingga menimbulkan kesulitan tidak hanya bagi siswa sekolah dasar tetapi bahkan bagi mahasiswa. Setelah dicermati lebih lanjut, menjadi jelas bahwa mengatasi tantangan belajar anak-anak pada usia dini sangatlah penting, karena hal ini akan mempunyai dampak jangka panjang pada lintasan akademik mereka.

Maka dari itu, begitu utama guna memakai teknik pengajaran yang mampu menaikkan semangat belajar siswa. Contoh pendekatan yang layak ialah pemanfaatan permainan. Permainan dapat meningkatkan kenikmatan dan

interaktivitas proses pembelajaran sehingga menaikkan motivasi belajar siswa. Sebuah permainan edukasi yang bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran matematika disebut "Moving Twins". Di mana seorang siswa harus mencari jawaban atas pertanyaan tersebut. Selama proses memperoleh pengetahuan tentang suatu konsep atau subjek tertentu dalam lingkungan yang menyenangkan. Dengan tujuan menumbuhkan semangat dalam proses Pendidikan.

## B. METODE

Studi ini memakai desain pra-eksperimental yang dikenal dengan desain one-group pretest-posttest. Penelitian kuantitatif dengan desain ini melibatkan perbandingan hasil pretest dan posttest.

Sampel penelitian ini adalah siswa sekolah dasar. Penelitian ini memakai teknik purposive sampling untuk mengumpulkan sampel sehingga diperoleh total 5 partisipan anak yang mencakup 3 laki-laki dan 2 perempuan.

Pada tahap pretest, dilaksanakan pengujian dengan instrumen berupa 10 soal uraian. Sementara pada tahap post-test, terdapat 10 soal pilihan ganda. Perlu dicatat bahwa soal pretest dan post-test memiliki tingkat kesulitan yang sama, dan keduanya didesain sesuai dengan taksonomi Bloom revisi dengan tingkat C1 (mengingat), C2 (pemahaman), dan C3 (mengaplikasikan).

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada studi ini peneliti melaksanakan penerapan metode pembelajaran dengan menggunakan game moving twins untuk melihat motivasi belajar matematika.

Rendahnya motivasi belajar berdasarkan indikator belajar.

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil.

Rendahnya motivasi belajar matematika seringkali dikaitkan dengan kurangnya keinginan dan hasrat untuk berhasil. Hasrat dan keinginan tersebut mencakup motivasi internal yang muncul dari diri siswa untuk berhasil memahami dan menguasai materi matematika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang tidak merasakan motivasi intrinsik yaitu dorongan dari dalam dirinya untuk memahami dan menguasai konsep matematika cenderung kurang termotivasi.

Motivasi intrinsik ini mencakup keinginan untuk belajar karena rasa ingin tahu, kepuasan pribadi, atau pencapaian pribadi. Jika siswa tidak merasa puas atau penasaran terhadap materi matematika, kemungkinan besar mereka akan kehilangan minat dan motivasi belajar.

2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Kurangnya kebutuhan serta dorongan pada belajar matematika juga bisa menjadi faktor utama yang menentukan rendahnya motivasi siswa. Dorongan dan kebutuhan ini mencakup faktor-faktor eksternal yang dapat memotivasi siswa, seperti dukungan dari lingkungan sekitar, pemahaman terhadap manfaat belajar, atau harapan yang ditetapkan oleh orang lain. Ketika siswa tidak merasa didorong atau tidak melihat kebutuhan yang jelas dalam proses belajar matematika, motivasi mereka dapat menurun.

Ketika siswa tidak merasa didorong atau tidak melihat kebutuhan yang jelas dalam proses belajar matematika, motivasi mereka dapat menurun. Fenomena ini mungkin muncul ketika siswa gagal memahami korelasi antara upaya pendidikan mereka dan pencapaian tujuan individu atau kewajiban yang diberikan kepada mereka oleh orang tua atau pendidik.

Selain itu, jika siswa tidak melihat manfaat langsung dari upaya belajar matematika terhadap kehidupan sehari-hari atau perkembangan pribadi mereka, motivasi mereka dapat terpengaruh secara negatif. Oleh karena itu, untuk meningkatkan motivasi memperoleh pengetahuan matematika, penting untuk

menawarkan penghargaan yang sesuai dan menumbuhkan pemahaman komprehensif tentang perlunya dan keuntungan belajar matematika

3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan

Motivasi siswa untuk belajar matematika mungkin dipengaruhi oleh tujuan dan ambisi masa depan mereka. Jika siswa tidak melihat hubungan antara kemampuannya memahami matematika dengan pencapaian tujuan dan cita-citanya, maka motivasi belajarnya cenderung menurun.

4. Adanya penghargaan dalam belajar

Adanya sistem penghargaan yang tidak jelas atau kurang memotivasi dapat menyebabkan rendahnya motivasi akademik. Siswa perlu merasa bahwa usahanya diakui dan dihargai sebagai bentuk dorongan.

Pengakuan guru atau bentuk penghargaan lainnya dapat berdampak positif terhadap motivasi siswa. Oleh karena itu, penting untuk memiliki sistem penghargaan yang mampu memotivasi siswa dengan mengakui secara jelas usaha dan prestasinya dalam proses pembelajaran.

5. Adanya kegiatan menarik dalam belajar

Pentingnya kegiatan menarik dalam pembelajaran matematika sebagai faktor kunci dalam menciptakan minat siswa. Jika pengajaran matematika kurang menarik atau tidak mengubah pendekatan pembelajaran, siswa berisiko kehilangan minat.

Dengan kata lain, ketika proses pembelajaran matematika tidak diselenggarakan secara menarik atau tidak adanya variasi dalam metode pengajaran, maka siswa cenderung merasa bosan atau kurang tertarik, yang dapat berdampak negatif pada motivasi siswa dalam belajar matematika.

6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik

Keberadaan lingkungan belajar yang mendukung sangat mempengaruhi motivasi siswa. Jika lingkungan di sekolah atau rumah

tidak mendukung, siswa mungkin akan kesulitan berkonsentrasi dan belajar secara efektif.

Lingkungan belajar yang kondusif mencakup berbagai faktor seperti suasana tenang, dukungan guru dan orang tua serta tersedianya sumber belajar yang memadai. Kurangnya dukungan atau lingkungan yang tidak sesuai dapat menjadi penghambat siswa dalam mencapai potensi belajarnya dan dapat menghambat motivasinya untuk mencapai tujuan belajarnya.

Berdasarkan hal tersebut peneliti mencoba menerapkan metode pembelajaran berbasis game. Penggunaan game Moving Twins bisa menjadi pendekatan yang menarik dalam meningkatkan motivasi belajar matematika. Beberapa cara untuk menggunakan game Moving Twins sebagai peningkatan motivasi belajar matematika.

1. Pencapaian level: pada game Moving Twins merupakan ukuran kemajuan siswa berdasarkan level yang dicapainya dalam game tersebut. Ketika siswa menyelesaikan suatu level, mereka menerima pujian atau hadiah kecil, yang memberi mereka penguatan positif dan motivasi untuk mencapai level matematika yang lebih tinggi. Hal ini membantu meningkatkan keterlibatan siswa dan kemajuan akademik.

2. Kompetisi: Dalam penggunaan game Moving Twins dalam konteks motivasi belajar matematika melibatkan siswa dalam persaingan sehat untuk mencapai level tertinggi atau prestasi matematika tertentu. Ini mendorong siswa untuk berusaha lebih keras, meningkatkan tanggung jawab, dan membangun semangat kerja sama. Kompetisi juga dapat memberikan insentif tambahan dalam bentuk penghargaan atau pengakuan. Penting untuk memastikan bahwa kompetisi dilakukan dengan adil dan mendukung perkembangan positif siswa dalam belajar.

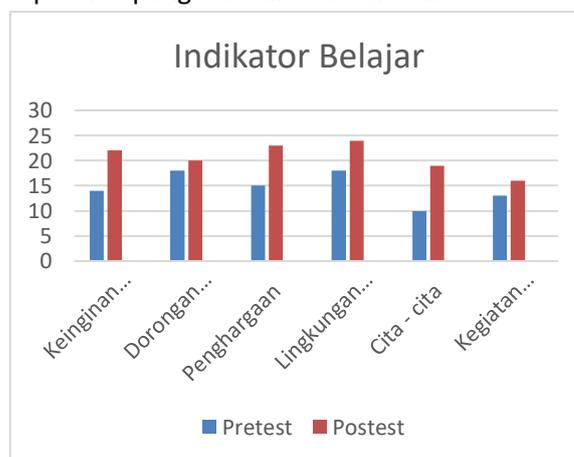
3. Belajar dari kesalahan: Pendekatan positif terhadap kesalahan yang dilakukan dalam permainan Moving Twins dalam pembelajaran matematika sangatlah penting. Guru hendaknya

memandang kesalahan sebagai kesempatan belajar, bukan sebagai sasaran cemoohan. Diskusi konstruktif dan mengidentifikasi cara untuk meningkatkan membantu siswa memahami konsep matematika dan menciptakan lingkungan yang kondusif bagi perkembangan positif. Hal ini meningkatkan motivasi dan keberanian siswa untuk mencoba lagi.

4. Hadiah dan penghargaan: Pemberian hadiah atau reward kepada siswa yang berprestasi dalam permainan Moving Twins merupakan strategi motivasi yang penting dalam belajar matematika. Hal ini mencakup bentuk pengakuan positif seperti pujian, sertifikat atau hadiah materi yang meningkatkan motivasi siswa dan menetapkan tujuan tertentu. Penting untuk memilih penghargaan yang sesuai dengan upaya siswa dan mendukung perkembangan matematika mereka. Dengan cara ini, hadiah dan reward menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan motivasi siswa belajar matematika.

## 1. Tabel

Hasil analisis memperlihatkan bahwasanya motivasi belajar matematika siswa bisa ditingkatkan memakai model pengajaran yang tepat selama proses pembelajaran. Dari gambar yang tersedia terlihat bahwasanya pemanfaatan Game Moving Twins bisa menaikkan dorongan memperoleh pengetahuan matematika.



Penelitian empiris ini memperlihatkan bahwasanya “permainan Moving Twins” meningkatkan dorongan intrinsik siswa untuk belajar matematika. Hasil ini mencerminkan dampak positif dari metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan seperti permainan dalam memotivasi siswa untuk belajar.

Penerapan pembelajaran kreatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa sehingga dapat menunjang minatnya dalam kegiatan pembelajaran. Kolaborasi ini bisa efektif jika guru memahami kepribadian siswa dan preferensi belajar, begitu pula sebaliknya. Selain itu, orang tua dapat menumbuhkan motivasi belajar anak dengan mendukung, membekali, serta memperhatikan anak dengan sumber belajar secara penuh perhatian, sehingga memungkinkan siswa untuk mempertahankan pembelajarannya dalam lingkungannya saat ini.

a) Upaya guru guna menaikkan ketertarikan belajar matematika siswa

1. Komunikasi dua arah
2. Memberikan pujian
3. Menggunakan media pembelajaran

b) Upaya orang tua dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa

1. Memberikan stimulus berupa reward
2. Perhatian orang tua

Menaikkan motivasi siswa dalam belajar matematika bisa menumbuhkan keterlibatan siswa yang aktif dan memprioritaskan pemecahan masalah kolaboratif dalam kelompok. Kolaborasi di antara siswa sangat penting untuk pembentukan sudut pandang dan pembelajaran sejati yang terinformasi.

Hal ini juga memudahkan siswa dalam mengembangkan rasa kemudahan dalam memperoleh konten pembelajaran sehingga menumbuhkan rasa percaya diri untuk mempresentasikan karyanya di hadapan teman-temannya. Siswa sangat termotivasi dan bersemangat untuk belajar.

Di sisi lain, pembelajaran berbasis permainan menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dalam

pembelajaran berbasis permainan, siswa dilibatkan dalam tugas-tugas yang menantang dan kompetitif, yang dapat meningkatkan motivasi mereka.

Permainan sering kali menggunakan elemen seperti papan peringkat, pencapaian, dan penghargaan untuk memotivasi siswa belajar. Selain itu, mereka dapat menerima umpan balik langsung atas kinerja mereka, yang membantu mereka memahami kesalahan mereka dan meningkatkan pemahaman konsep.

## 2. Kutipan dan Acuan

### 1. Pengertian Motivasi

Motivasi berasal dari kata Latin “movere”, yang berarti dorongan yang mendorong tindakan. Berbagai pakar menawarkan beragam perspektif mengenai motivasi, namun intinya tetap konsisten: motivasilah yang mengubah energi manusia menjadi tindakan nyata yang bertujuan untuk mencapai tujuan tertentu (Jainiyah et al., 2023).

Pengertian motivasi :

Jainiyah et al (2023) mendefinisikan motivasi sebagai dorongan tekad yang memaksa seseorang guna melaksanakan sebuah perbuatan dengan maksud mencapai tujuan demi peningkatan pemahaman motivasi. Sudarwan Danim mengungkapkan bahwasanya motivasi ialah penggerak, daya dorongan, kebutuhan, proses psikologis, atau semangat manusia menuju prestasi yang diinginkan.

Siswa terutama didorong untuk menuntaskan sebuah aktivitas secara mandiri karena keinginan mereka untuk mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan atau pemenuhan kebutuhan mereka sendiri. Selain itu, ada anak-anak yang terdorong untuk melakukan suatu aktivitas untuk mendapatkan hadiah atau menghindari hukuman. Sumber validasi eksternal, seperti menerima poin, memperoleh pengakuan atas nilai bagus, atau menerima pujian dari guru.

Koeswara mengungkapkan bahwasanya dalam bidang psikologi, motivasi adalah suatu

konstruksi teoritis yang dipakai guna menjelaskan kekuatan-kekuatan internal yang bekerja dalam suatu organisme atau manusia, yang berfungsi sebagai dorongan dan prinsip penuntun di balik tindakan mereka.

Teeven dan Smith menegaskan bahwa motivasi adalah kerangka konseptual yang menstimulasi dan mengarahkan perilaku, sedangkan elemen motivasi yang berbeda yang berkaitan dengan bentuk aktivitas tertentu disebut sebagai motif. Motif mengacu pada kekuatan pendorong yang memicu suatu perilaku, sedangkan motivasi mencakup kumpulan banyak motif yang muncul dalam diri individu.

Smith dan Sarason mendefinisikan motivasi sebagai dorongan internal yang mendorong individu untuk terlibat dalam aktivitas guna mencapai sebuah tujuan. Istilah "motivasi" berasal dari kata Latin "Move", yang berarti dorongan dan gerakan. Terry dan Franklin menegaskan bahwa dorongan individu untuk mengejar tujuan tertentu ada di dalam dirinya sendiri.

Menurut McDonald dalam penelitian Soemanto, motivasi mengacu pada pergeseran tingkat energi kepribadian individu. Pergeseran ini ditandai dengan adanya dorongan dan reaksi yang efektif, semuanya ditujukan guna mewujudkan maksud khusus.

Berdasarkan sudut pandang para ahli tersebut, bisa diambil kesimpulan bahwasanya motivasi ialah sebuah keadaan psikologis yang merangsang individu demi melaksanakan tindakan. Konsep motivasi dapat dipecah menjadi tiga elemen mendasar: dorongan, tujuan, serta kebutuhan. Kebutuhan terjadi ketika individu melihat adanya ketidaksesuaian antara harta benda atau keadaannya saat ini dengan apa yang diinginkan atau diantisipasi. Dorongan, dalam konteks diskusi ini, mengacu pada ketabahan psikologis yang diperlukan agar berhasil terlibat dalam tindakan yang memenuhi hasil yang diantisipasi. Dorongan merupakan energi kognitif yang terfokus pada aktualisasi

cita-cita atau pencapaian maksud dan tujuan yang diinginkan seseorang. Tujuan-tujuan ini akan mengarahkan perilaku pada hal ini, seperti yang berhubungan terhadap tindakan belajar.

## **2.Motivasi Belajar**

Menurut definisi yang diberikan, motivasi belajar mengacu pada tindakan membangkitkan dorongan atau semangat untuk proses memperoleh pengetahuan. Sederhananya, ini adalah faktor pendorong yang menumbuhkan keinginan untuk belajar. Menurut Hermine Marshall, motivasi belajar mencakup makna, keuntungan, serta nilai dari terlibat dalam aktivitas belajar yang begitu menarik perhatian siswa.

Motivasi bisa dikelompokkan menjadi dua jenis yaitu motivasi ekstrinsik dan motivasi intrinsik berdasarkan ciri-ciri yang melekat pada dirinya.

Motivasi intrinsik mengacu pada dorongan bawaan yang memaksa seseorang untuk terlibat dalam suatu aktivitas tanpa dipengaruhi oleh faktor eksternal. Misalnya, seseorang memperoleh kesenangan pribadi dari membaca literatur. Motivasi ekstrinsik, sebaliknya, muncul dari faktor eksternal, seperti perintah, permintaan, atau tekanan yang diberikan oleh orang lain. Misalnya, seorang siswa menyelesaikan tugas sekolahnya sendirian karena instruksi yang jelas dari gurunya.

Hamzah B. Uno mengategorikan ukuran motivasi belajar menjadi: 1) Adanya keinginan dan kemauan untuk sukses ialah aspek yang begitu berpengaruh pada aktivitas belajar, karena motivasi internal inilah yang mendorong individu untuk mengatasi hambatan dan mencapai tujuan skolastik. 2) Keinginan dan kebutuhan untuk memperoleh pengetahuan memberikan insentif ekstrinsik, seperti dukungan orang tua atau teman sebaya, yang dapat mempengaruhi kecenderungan individu untuk belajar dan sukses. Ambisi dan aspirasi masa depan berfungsi sebagai kekuatan penuntun bagi siswa, memberi mereka tujuan dan sasaran, yang pada gilirannya membantu

mereka memprioritaskan dan berkonsentrasi pada upaya pendidikan mereka. 4) Insentif dalam pendidikan, seperti pengakuan atas prestasi atau perasaan harga diri, dapat meningkatkan motivasi dan membentengi asosiasi yang menguntungkan dengan pengalaman belajar. 5) Melibatkan kegiatan dalam pendidikan menumbuhkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menginspirasi, membantu siswa dalam mempertahankan keterlibatan dan antusiasme mereka sepanjang proses pembelajaran. 6) Lingkungan yang kondusif untuk belajar, ditandai dengan ruang kelas yang memberikan bantuan, guru yang memberikan bantuan, dan fasilitas belajar yang lengkap, menjadi landasan yang kokoh bagi kemajuan akademik dan pertumbuhan pribadi siswa (Huriyanti & Rosiyanti, 2017).

### **3.Peranan Motivasi Dalam Proses Pembelajaran.**

Proses pembelajaran memerlukan keterlibatan aktif dari individu, baik secara fisik maupun mental. Sangat penting bahwa individu dimotivasi baik secara internal maupun eksternal untuk mengambil bagian dalam kegiatan pembelajaran. Fungsi motivasi dalam proses belajar yakni: (Mulyana et al., 2015).

Motivasi merupakan katalis utama dalam proses belajar. Tujuan utama dari motivasi adalah untuk mengubah siswa menjadi kekuatan pendorong intrinsik yang merangsang keterlibatan aktif dalam belajar. Motivasi internal mengacu pada dorongan yang melekat pada siswa untuk memahami dan unggul dalam mata pelajaran yang dipelajari, yang bersumber dari keinginan pribadinya. Selain itu, motivasi eksternal yang berasal dari hal-hal di luar diri individu seperti pujian dari guru atau dorongan dari orang tua juga berkontribusi dalam menumbuhkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, motivasi berperan sebagai katalis utama yang mendorong setiap individu, khususnya siswa, untuk berusaha keras meningkatkan pemahamannya dan memperoleh pengetahuan.

Motivasi menjelaskan tujuan pembelajaran. Motivasi dan tujuan belajar pada dasarnya saling berhubungan. Karena kurangnya tujuan yang jelas, menumbuhkan motivasi menjadi tantangan. Motivasi merupakan kekuatan pendorong yang memberikan tujuan dan arti penting bagi seseorang, khususnya siswa, selama proses memperoleh pengetahuan. Dalam kerangka khusus ini, motivasi berfungsi sebagai alat navigasi untuk membantu siswa dalam mengenali dan mencapai tujuan yang mereka inginkan sepanjang kegiatan akademis mereka. melalui dorongan yang kuat, siswa dapat memahami alasan di balik upaya belajar mereka dan tujuan spesifik yang ingin mereka capai melalui proses pembelajaran. Oleh karena itu, motivasi tidak hanya berfungsi untuk merangsang tetapi juga menawarkan bimbingan yang diperlukan untuk mencapai hasil pendidikan yang paling menguntungkan bagi siswa.

Prestasi lahir dari motivasi. Motivasi dalam belajar tidak hanya membangkitkan semangat tetapi juga memandu penerapan proses kreatif. Motivasi berfungsi sebagai mekanisme cerdas yang memungkinkan siswa mengidentifikasi tindakan yang diperlukan untuk mencapai tujuan pendidikan mereka. Dalam situasi khusus ini, motivasi membantu siswa dalam mengatur dan membedakan tugas-tugas yang relevan dan sangat diperlukan untuk mencapai hasil yang ditargetkan. Melalui motivasi tingkat tinggi, siswa dapat secara efektif membedakan tindakan selanjutnya yang diperlukan dan berkonsentrasi pada tugas-tugas yang memfasilitasi pencapaian tujuan pendidikan mereka. Sederhananya, motivasi tidak hanya memberikan dorongan tetapi juga berfungsi sebagai kompas untuk menemukan jalan yang benar menuju pencapaian hasil yang diinginkan (Jainiyah et al., 2023).

### **4.Gamifikasi Dalam Pendidikan**

Permainan merupakan salah satu contoh media pembelajaran. Permainan merupakan salah satu cara anak memperoleh pengetahuan

yang mencakup perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan fisik. Permainan pembelajaran hendaknya diciptakan sebagai tantangan dan motivasi agar permainan tersebut menarik.

Menurut (Marisa, 2010), permainan membawa berbagai manfaat bagi lingkungan belajar, permainan dapat mendatangkan motivasi intrinsik pada siswa bahkan dalam beberapa hal bahkan mendorong mereka untuk belajar latihan dan permainan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Permainan edukasi yang memanfaatkan komputer semakin banyak dimasukkan ke dalam pendidikan formal dan informal sebagai metode pembelajaran. Permainan edukasi adalah program interaktif yang menggabungkan konten instruksional atau pengetahuan. Konten tersebut dapat disampaikan secara eksplisit dalam aplikasi multimedia dan secara implisit melalui perkembangan game di dalam program.

Permainan dapat berfungsi sebagai katalisator motivasi siswa dan meningkatkan daya tarik pembelajaran, asalkan permainan tersebut melibatkan siswa secara aktif.

#### D. PENUTUP

##### 1. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan “permainan kembar bergerak” terbukti berkhasiat dalam meningkatkan motivasi anak sekolah dasar terhadap pembelajaran matematika. Instruktur memegang peranan penting sebagai fasilitator dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif sepanjang kegiatan pendidikan. Baik guru maupun orang tua berperan sebagai pengaruh eksternal terhadap dorongan akademis anak. Kedua faktor ini sangat penting untuk meningkatkan motivasi belajar melalui pemberian dukungan dan motivasi.

Oleh karena itu, penggunaan permainan edukatif seperti “game moving twins” terbukti menjadi strategi yang ampuh untuk meningkatkan motivasi anak sekolah dasar terhadap matematika. Permainan matematika

diakui sebagai pengganti yang ampuh untuk meningkatkan minat siswa terhadap matematika.

##### 2. Saran

Oleh karena itu, pendidik matematika harus dengan cermat menyesuaikan pengajaran matematika untuk mengakomodasi sifat unik dan tingkat bakat siswa, sambil menunjukkan dedikasi yang tak tergoyahkan dalam memberikan kursus dengan empati, ketekunan, dan kesabaran.

Hal ini merupakan langkah penting dalam menjaga minat belajar matematika siswa, yang perlu dipupuk agar terus tumbuh dan berkembang.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anastasya, D., Dewi, S. R., & Murnaka, N. P. (2015). Pengaruh Games Memorize Card Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Operasi Hitung Bilangan. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 6(2), 164. <https://doi.org/10.15294/kreano.v6i2.5010>
- Fatmawati, L. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Siswa Kelas V pada Materi Volume Bangun Ruang Balok di SD Negeri 067246 Medan Tahun Pelajaran 2020/2021. *Digital Repository Universitas Quality*.
- Huriyanti, L., & Rosiyanti, H. (2017). Perbedaan Motivasi Belajar Matematika Siswa Setelah Menggunakan Strategi Pembelajaran Quick on the Draw. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 3(1), 65. <https://doi.org/10.24853/fbc.3.1.65-76>
- Jainiyah, J., Fahrudin, F., Ismiasih, I., & Ulfah, M. (2023). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(6), 1304–1309. <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.284>
- Marisa, M. (2010). Belajar Matematika Yang Menyenangkan Melalui Metode Permainan. In *Jiv* (Vol. 5, Issue 1, pp. 105–110). <https://doi.org/10.21009/jiv.0501.10>
- Mulyana, E., Mujidin, M., & Bashori, K. (2015).

Peran Motivasi Belajar, Self-Efficacy, dan Dukungan Sosial Keluarga Terhadap Self-Regulated Learning pada Siswa. *PSIKOPEDAGOGIA Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 4(2), 165. <https://doi.org/10.12928/psikopedagogia.v4i2.4480>

Tahir, M., & Khair, B. N. (2023). Analisis Gaya Mengajar Guru. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1), 202–209. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i1.2824>

