

**PENINGKATAN MOTIVASI PESERTA DIDIK DALAM  
PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN METODE  
PERMAINAN KELAS II SDN 01 SINTANG**

**ARTIKEL PENELITIAN**

**OLEH**

**ROSNAWATI**

**NIM : F34210578**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS TANJUNGPURA  
PONTIANAK  
2013**

**PENINGKATAN MOTIVASI PESERTA DIDIK DALAM  
PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN METODE  
PERMAINAN KELAS II SDN 01 SINTANG**

**Rosnawati, Maridjo Abdul Hasjmy dan Asmayani Salimi**

PGSD, FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak

*email: rosawati883@yahoo.com*

Abstract: The problem in this research is how the increase learners' motivation in learning mathematics game using Class II Elementary School No.01 Nanga Tebidah Sintang?. Based on the results of preliminary observations that have been made, it is known that the motivation of learners in the learning of mathematics remains low. The method used is descriptive research, the research study survey form. The qualitative nature of this study is to research the type of class action. The subjects in this study was a teacher who taught in Class II Elementary School No.01 Nanga Tebidah Sintang learners and 30 Class II Elementary School No.01 Nanga Tebidah Sintang. Data collection techniques in this study is the direct observation and interviews. This research was carried out by three cycles.

Keywords: increased motivation, methods of game

Abstrak : Masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah peningkatan motivasi peserta didik dalam pembelajaran Matematika dengan menggunakan metode permainan Kelas II Sekolah Dasar Negeri No.01 Nanga Tebidah Kabupaten Sintang?. Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan, diketahui bahwa motivasi peserta didik dalam pembelajaran Matematika masih rendah. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif, dengan bentuk penelitian studi survei. Adapun sifat penelitian ini adalah kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas. Subyek dalam penelitian ini adalah seorang guru yang mengajar di Kelas II Sekolah Dasar Negeri No.01 Nanga Tebidah Kabupaten Sintang dan 30 peserta didik Kelas II Sekolah Dasar Negeri No.01 Nanga Tebidah Kabupaten Sintang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi langsung dan wawancara. Penelitian ini dilakukan sebanyak tiga siklus.

***Kata kunci:*** peningkatan motivasi, metode permainan

Sebagai pengetahuan, Matematika mempunyai ciri-ciri khusus antara lain abstrak, deduktif, konsisten, hierarkhis, dan logis. Soedjadi (dalam Gatot Muhsetyo, 2009: 1.2) menyatakan bahwa keabstrakan Matematika karena objek dasarnya abstrak, yaitu fakta, konsep, operasi, dan prinsip. Dalam Depdikbud (1993) disebutkan bahwa pembelajaran Matematika di sekolah dasar berfungsi untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan bilangan dan simbol-simbol serta ketajaman pemahaman yang dapat membantu memperjelas dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Sementara itu, tujuan mata pelajaran matematika yang tercantum dalam KTSP pada SD/MI adalah agar peserta didik memiliki kemampuan: (a) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah; (b). Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika; (c) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh; (d) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, table, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah; dan (e) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat.

Salah satu tujuan pembelajaran Matematika (Depdiknas, 2006) adalah peserta didik memiliki sikap menghargai kegunaan Matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari Matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah. Dengan demikian, sudah seharusnya peserta didik mempunyai motivasi belajar yang tinggi terhadap Matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan di dalam kelas.

Pentingnya motivasi dalam pembelajaran dikemukakan oleh Yuwono Putra (<http://yuwonoputra.blogspot.com/2013/07>) yang menyatakan bahwa motivasi berperan penting dalam belajar dan pembelajaran di antaranya: (a) mendorong timbulnya tingkah laku atau perbuatan, tanpa motivasi tidak akan timbul suatu perbuatan misalnya belajar; (b) motivasi berfungsi sebagai pengarah, artinya mengarahkan perbuatan untuk mencapai tujuan yang diinginkan; dan (c) motivasi berfungsi sebagai penggerak, artinya menggerakkan tingkah laku seseorang. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat apabila dalam proses pembelajaran peserta didik tidak memiliki atau kurang memiliki motivasi belajar, maka dikhawatirkan hasil belajar yang akan dicapainya tidak akan sesuai dengan yang diharapkan oleh guru. Sebaliknya, apabila dalam proses pembelajaran peserta didik memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar, maka diharapkan hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik akan lebih optimal.

Namun demikian, harapan-harapan sebagaimana diuraikan di atas terkadang tidak sesuai dengan keadaan yang ada. Hal ini terlihat pada saat peneliti mencoba untuk melakukan observasi awal dalam proses pembelajaran Matematika di Kelas II Sekolah Dasar Negeri 01 Nanga Tebidah Sintang, peneliti

menemukan bahwa persentase rata-rata dari motivasi belajar peserta didik hanya mencapai 32,22%. Persentase sebesar ini jelas masih rendah, dan perlu ditingkatkan.

Persentase motivasi belajar ini kemungkinan disebabkan oleh kurangnya upaya yang dilakukan oleh guru untuk menumbuhkan motivasi belajar pada diri peserta didik. Harus diakui bahwa selama ini, guru kurang memperhatikan hal tersebut. Guru hanya semata-mata mengajar, menyampaikan materi pembelajaran tanpa memperhatikan apakah peserta didik termotivasi atau tidak dengan pembelajaran yang dilaksanakannya di kelas. Guru tidak pernah memberikan rangsangan seperti pemberian pujian, hadiah, ataupun hukuman pada peserta didik sebagai salah satu bentuk motivasi dalam belajar.

Adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan tersebut kemudian memunculkan keinginan peneliti untuk melakukan upaya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui permainan Matematika. Pemilihan metode permainan sebagai salah satu metode untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik berdasarkan asumsi bahwa belajar Matematika melalui permainan dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik. Selain itu, menepis anggapan Matematika itu sulit dan menyeramkan bahkan sebaliknya, belajar Matematika itu mudah dan menyenangkan. Untuk itu, dituntut kreativitas pendidik dalam menyajikan/menyampaikan materi. Tak kalah pentingnya bagi orangtua agar turut berperan membantu anaknya belajar dengan cara yang menyenangkan.

Berdasarkan hal itulah, peneliti tertarik untuk membahas tentang manfaat penggunaan permainan Matematika dalam upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas II Sekolah Dasar Negeri No.01 Nanga Tebidah Kabupaten Sintang, mengingat bahwa motivasi belajar peserta didik tersebut secara umum masih rendah. Hal ini terlihat dari hasil observasi pra-tindakan, motivasi belajar peserta didik hanya mencapai 44% untuk motivasi intrinsik, dan 32,22% untuk motivasi ekstrinsik, dengan rata-rata motivasi hanya mencapai 36,11%.

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan: (1) Peningkatan motivasi intrinsik peserta didik dalam pembelajaran Matematika dengan menggunakan metode permainan Kelas II Sekolah Dasar Negeri No.01 Nanga Tebidah Kabupaten Sintang; (b) Peningkatan motivasi ekstrinsik peserta didik dalam pembelajaran Matematika dengan menggunakan metode permainan Kelas II Sekolah Dasar Negeri No.01 Nanga Tebidah Kabupaten Sintang.

Kata motivasi berasal dari bahasa Latin yaitu *movere*, yang berarti bergerak (*move*). Motivasi menjelaskan apa yang membuat orang melakukan sesuatu, membuat mereka tetap melakukannya, dan membantu mereka dalam menyelesaikan tugas-tugas. Hal ini berarti bahwa konsep motivasi digunakan untuk menjelaskan keinginan berperilaku, arah perilaku (pilihan), intensitas perilaku (usaha, berkelanjutan), dan penyelesaian atau prestasi yang sesungguhnya. Pengertian motivasi menurut IG.A.K. Wardani, dkk. (2009: 5.26), “dapat diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu”. Menurut Nini Subini, dkk (2012: 89), “Secara psikologi motivasi merupakan usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau suatu kelompok

tertentu, tergerak hatinya untuk melakukan sesuatu karena ingin mendapatkan kepuasan dengan apa yang dilakukannya”.

Menurut Haryanto (2012), pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan peserta didik. Dari uraian yang tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak baik dari dalam diri maupun dari luar peserta didik (dengan menciptakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu) yang menjamin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Seorang peserta didik melakukan usaha belajar karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan kata lain, dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan melahirkan prestasi yang baik.

Sebagian besar peserta didik jika mendengar kata “Matematika” tentunya yang terbayang pada pikiran adalah angka, soal cerita, variabel-variabel pada persamaan yang belum ketemu jawabannya, guru yang berpenampilan seram, tugas yang banyak hal-hal atau hal-hal yang tidak ada kaitannya dengan kehidupan kita sehari-hari atau juga pengalaman pada waktu masih menjadi peserta didik. Hal tersebut menyebabkan pada waktu sekolah, pelajaran Matematika kurang diminati serta motivasi dalam mengikuti pembelajaran di sekolah maupun belajar di rumah kurang, lebih jauh lagi mengalami ketakutan-ketakutan yang berlebihan (fobia) terhadap Matematika. Ketakutan-ketakutan terhadap pelajaran Matematika sebenarnya berlebihan, namun dapat dimaklumi dikarenakan pengalaman-pengalaman yang kurang menyenangkan pada waktu sekolah serta kurangnya informasi-informasi atau pengakuan bahwa Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk membangkitkan motivasi peserta didik dalam belajar Matematika, ada berbagai cara yang dapat dilakukan oleh guru, misalnya dengan menciptakan suasana yang menyenangkan, maupun pemilihan metode dan pendekatan yang tepat. Menciptakan suasana yang menyenangkan pada proses pembelajaran Matematika, peran guru sebagai fasilitator sangat penting disamping media dan sumber belajar. Kegiatan pembelajaran harus mempunyai daya kreativitas dalam menciptakan serta mengkombinasikan metode, model dan pendekatan pembelajaran yang dapat melahirkan suasana pembelajaran yang mengasyikkan dan menghapuskan kesan suasana pembelajaran yang menyeramkan. Pemilihan metode-metode dan pendekatan yang tepat tentu harus disertai dengan media pembelajaran yang menarik serta didukung sumber belajar (guru bukan sebagai sumber belajar namun sebagai perantara peserta didik untuk menggunakan sumber belajar). Disamping pemilihan metode, pendekatan, maupun media, yang tidak kalah pentingnya adalah meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di kelas, hal ini dapat kita lakukan dengan berbagai macam cara misalnya dengan mengubah suasana kelas, letak tempat duduk, teman sebangku, memberi kuis, memberi persoalan yang berhubungan dengan

kehidupan sehari-hari, teka-teki atau permainan Matematika yang masih berhubungan dengan materi yang disampaikan.

Model pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran Matematika antara lain memiliki nilai relevansi dengan pencapaian daya Matematika dan memberi peluang untuk bangkitnya kreativitas guru. Kemudian berpotensi mengembangkan suasana belajar mandiri selain dapat menarik perhatian peserta didik dan sejauh mungkin memanfaatkan momentum kemajuan teknologi khususnya dengan mengoptimalkan fungsi teknologi informasi.

Motivasi adalah suatu proses untuk menggiatkan motif-motif menjadi perbuatan atas tingkah laku untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan, atau keadaan, dan kesiapan dalam diri individu yang mendorong tingkah lakunya untuk berbuat sesuatu dalam mencapai tujuan tertentu. Secara umum, motivasi terdiri dua macam, yakni motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Menurut Fahrul Razi (2011: 56), "Motivasi intrinsik adalah motivasi yang timbul sebagai akibat dari dalam diri individu sendiri tanpa ada paksaan atau dorongan dari orang lain, tetapi atas kemauan sendiri". Pendapat lain dikemukakan oleh Ngalm Purwanto (2013: 65), "Disebut motif intrinsik jika yang mendorong untuk bertindak ialah nilai-nilai yang terkandung di dalam obyeknya itu sendiri". Sementara itu, Dalyono (2001: 57) menyatakan motivasi intrinsik sebagai "dorongan yang datang dari hati sanubari, umumnya karena kesadaran akan pentingnya sesuatu". Contoh indikator motivasi intrinsik dalam belajar menurut Suharno dan Sardiman A.M. sebagaimana dikutip dari <http://pinterdw.blogspot.com/2012/02/motivasi-intrinsik-dan-ekstrinsik.html> disebutkan bahwa indikator motivasi intrinsik di antaranya adalah: (1) senang menjalankan tugas belajar; (b) menunjukkan minat mendalami materi yang dipelajari lebih jauh; (c) bersemangat dan bergairah untuk berprestasi; (d) merasakan pentingnya belajar; (e) ulet dan tekun dalam menghadapi masalah belajar; dan (f) mempunyai keinginan untuk meraih cita-cita dengan cara belajar. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dan dihubungkan dengan pembelajaran Matematika maka motivasi intrinsik di dalam penelitian ini ditentukan sebagai berikut: (a) Rasa ingin tahu yang kuat, (b) Keinginan untuk berhasil, (c) Bertanya atas kemauan sendiri, (d) Keberanian untuk mengerjakan soal, (e) Keinginan bekerja sama dalam kelompok.

Sementara itu, pengertian motivasi ekstrinsik menurut Fahrul Razi (2011: 56) adalah "Motivasi yang timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena adanya ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain sehingga dengan kondisi yang demikian akhirnya ia mau melakukan sesuatu atau belajar". Dalyono (1001: 57) menyebut motivasi ekstrinsik sebagai "dorongan yang datang dari luar diri (lingkungan)". Lebih lanjut, Fahrul Razi (2011: 57) memberikan beberapa indikator motivasi ekstrinsik dalam pembelajaran di antaranya adalah: (1) Kompetisi; (2) Tujuan yang jelas; dan (3) Penilaian/tes.

Permainan merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat menarik peserta didik dalam belajar Matematika (ilmu eksak). Peserta didik akan lebih mudah mengingat dan memahami dalam belajar matematika jika dia senang melakukan hal tersebut dan disertai dengan pengalaman konkrit yang ada di kehidupan sehari-hari. Hal ini seperti yang disampaikan oleh Zoltan P. Dienes

yang dikutip oleh E.T.Ruseffendi (1980:135) dalam <http://tintusedu.wordpress.com> mengatakan semua abstraksi yang berdasarkan kepada situasi dan pengalaman konkrit, prinsip penjelmaan banyak (*Multiple embodiment Principal*) adalah suatu prinsip yang bila diterapkan oleh guru untuk setiap konsep yang diajarkan akan menyempurnakan penghayatan peserta didik terhadap konsep itu.

Metode pembelajaran dengan menggunakan permainan akan menarik peserta didik untuk menyenangi pembelajaran matematika yang pada akhirnya dari minat belajar peserta didik yang meningkat tersebut akan memberikan dampak positif terhadap prestasi belajar peserta didik. Selanjutnya, Ernest (Maulana, 2010) menemukan bahwa keberhasilan semua pengajaran matematika tergantung pada keterlibatan aktif peserta didik, dan sehubungan dengan itu, suatu permainan mempromosikan keterlibatan aktif dan membantu menciptakan lingkungan yang positif.

Dalam pembelajaran matematika, Ernest (Maulana, 2010) menjelaskan bahwa (1) permainan mampu menyediakan *reinforcement* dan latihan keterampilan, (2) permainan dapat memotivasi, (3) permainan membantu pemerolehan dan pengembangan konsep matematika, serta (4) melalui permainan peserta didik dapat mengembangkan strategi untuk pemecahan masalah.

Kebanyakan peserta didik sangat *familiar* dan *enjoy* jika terlibat dalam suatu permainan, apapun jenis permainan tersebut. Bahkan bagi mereka, permainan merupakan hal yang sudah mereka kenal sejak masa kanak-kanak. Mereka mengetahui bahwa dalam melakukan suatu permainan ada sejumlah aturan yang harus diikuti, setelah permainan selesai biasanya akan ada pemenang, dan jika mereka mampu memahami atau menyusun suatu strategi untuk permainan tertentu, maka mereka bisa menjadi pemenang terus-menerus.

Ada berbagai jenis permainan yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran Matematika. Menurut Ibrahim M. (dalam <http://makalahmajannaii.blogspot.com>) jenis-jenis permainan tersebut di antaranya adalah permainan mengirim berita dengan kode rahasia, lampu pintar, permainan menyusun angka, dan permainan kartu bilangan. Sebagian dari permainan tersebut dapat merupakan hasil kreasi guru itu sendiri. Salah satu jenis permainan yang dapat dipergunakan untuk mengenalkan konsep urutan bilangan pada peserta didik sekolah dasar adalah permainan dengan menggunakan kartu bilangan.

Alat peraga kartu atau alat bantu mengajar menurut <http://oramaido.blogspot.com/2013/09/> adalah alat-alat atau perlengkapan yang digunakan oleh seorang guru dalam mengajar yang berupa kartu dengan bertuliskan angka sesuai dengan tema yang diajarkan. Alat peraga sering dipakai saat guru bercerita, oleh karena itu usahakan untuk selalu mengadakan dan memperbarui alat-alat peraga kartu. Dengan alat peraga, pelajaran akan disajikan lebih menarik.

Manfaat alat peraga kartu antara lain: Mengarahkan perhatian anak (anak perlu alat bantu untuk berkonsentrasi dalam mendengarkan pengajaran), Membantu pengertian (menjelaskan makna), karena pengertian anak akan sesuatu hal bisa berbeda dengan apa yang guru maksudkan. Sementara tidak semua guru dapat menceritakan dengan baik detail- detail ceritanya. Alat peraga kartu adalah

alat bantu bagi anak untuk mengingat pelajaran. Alat peraga kartu huruf dapat menimbulkan kesan di hati sehingga anak-anak tidak mudah melupakannya.

Permainan Matematika adalah suatu kegiatan yang menggembirakan yang dapat menunjang tercapainya tujuan instruksional pengamatan Matematika. Tujuan ini dapat menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Permainan yang mengandung nilai-nilai Matematika dapat meningkatkan ketrampilan, penanaman konsep, pemahaman, dan pemantapannya, meningkatkan kemampuan menemukan, memecahkan masalah dan sebagainya. Oleh karena itu penerapannya sebaiknya terpadu dengan kegiatan pembelajaran..

Langkah-langkah penerapan metode permainan menurut Desak Wirayanti (dalam Maha Lastasa HB, 2010: 21) sebagai berikut: (a) Guru memberikan instruksi cara melakukan permainan yang sudah dipersiapkan; (b) Peserta didik diorganisasikan dalam kelompok-kelompok kecil dan disesuaikan dengan kondisi kelas; (c) Peserta didik memulai permainan berdasarkan tugas yang diberikan pada setiap kelompok; (d) Peserta didik mempresentasikan hasil tugas yang diberikan berdasarkan permainan yang sudah dilakukan; (d) Peserta didik membahas hasil presentasi dari setiap kelompok dengan memberikan tanggapan atau memberikan komentar; (e) Peserta didik diberikan kesempatan bertanya mengenai permainan yang sudah dilakukan; dan (e) Peserta didik menyimpulkan hasil permainan yang dilakukan secara keseluruhan.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Hal ini sejalan dengan pendapat Nawawi (1985: 63) yang menyatakan, "Metode deskriptif adalah prosedur pemecahan masalah yang sedang diselidiki dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan subjek atau objek penelitian pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana mestinya". Lebih lanjut, Sugiyono (2009:3) menyatakan "Metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu". Jadi metode dalam penelitian pada dasarnya berarti cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai. Bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei (*survey studies*) dengan jenis survei kelembagaan (*institutional survey*). Penelitian ini bersifat kualitatif artinya penelitian dengan pengumpulan data kualitas bukan nominal. Menurut Sugiyono (2009: 10) bahwa, "Penelitian kualitatif memandang obyek sebagai sesuatu yang dinamis, hasil konstruksi pemikiran dan interpretasi terhadap gejala yang diamati, secara utuh (*holistic*) karena setiap aspek dari obyek itu mempunyai satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan". Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian tindakan kelas. Menurut Hamzah B. Uno, dkk (2012: 41) menyatakan, "Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan hasil belajar peserta didik meningkat".

Setting yang digunakan pada penelitian ini adalah setting di dalam kelas, tepatnya di kelas II Sekolah Dasar Negeri No.01 Nanga Tebidah Sintang karena

berkaitan dengan proses pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas. Subyek penelitian ini adalah terbagi dalam 2 kelompok, yakni: Guru yang menjadi subyek dalam penelitian ini adalah Arning Mintarsih, seorang guru yang mengajar di Sekolah Dasar Negeri No.01 Nanga Tebidah Sintang, dan peserta didik Kelas II Sekolah Dasar Negeri No.01 Nanga Tebidah Sintang dengan rincian sebanyak 12 orang peserta didik perempuan dan 18 orang peserta didik laki-laki.

Adapun langkah-langkah tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Guru memberikan instruksi cara melakukan permainan yang sudah dipersiapkan; (2) Peserta didik diorganisasikan dalam kelompok-kelompok kecil dan disesuaikan dengan kondisi kelas; (3) Peserta didik memulai permainan berdasarkan tugas yang diberikan pada setiap kelompok; (4) Peserta didik mempresentasikan hasil tugas yang diberikan berdasarkan permainan yang sudah dilakukan; (5) Peserta didik membahas hasil presentasi dari setiap kelompok dengan memberikan tanggapan atau memberikan komentar; (6) Peserta didik diberikan kesempatan bertanya mengenai permainan yang sudah dilakukan; dan (7) Peserta didik menyimpulkan hasil permainan yang dilakukan secara keseluruhan.

Penelitian ini menggunakan teknik komunikasi langsung, teknik observasi langsung, dan teknik dokumenter. Alat pengumpul data yang digunakan pada penelitian ini sesuai dengan teknik yang telah dipilih yaitu observasi dan komunikasi, maka alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah pedoman wawancara dan pedoman observasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Penelitian ini dilakukan di kelas II SD Negeri 01 Nanga Tebidah Sintang pada mata pelajaran Matematika dengan teman sejawat, yakni Arning Sutarsih. Penelitian ini dilaksanakan berangkat dari permasalahan-permasalahan yang ada di kelas tersebut. Permasalahan umumnya adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Matematika. Sebelum melakukan siklus I, peneliti terlebih dahulu berkoordinasi dengan teman sejawat untuk menentukan waktu pengamatan awal.

Setelah memperoleh kesepakatan mengenai waktu pelaksanaan penelitian awal, maka peneliti melakukan penelitian awal guna memperoleh gambaran mengenai motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Matematika. Berdasarkan hasil observasi pada penelitian awal, diperoleh data motivasi sebelum dilaksanakan tindakan dengan menggunakan metode permainan, diperoleh rerata persentase sebesar 36,11%. Persentase sebesar ini termasuk dalam kriteria rendah.

Tahap perencanaan Siklus I dimulai dengan menentukan tanggal pelaksanaan, yakni pada hari Rabu, 4 September 2013. Setelah itu, dilakukan pembuatan RPP. Pembuatan RPP dimulai dengan menentukan Standar Kompetensi (SK) pada Siklus I, yakni materi Matematika untuk kelas II pada semester I, yaitu mengenai menyebutkan banyak benda. Standar Kompetensi yang diambil adalah Standar Kompetensi 1, yakni “Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 500”. Kompetensi Dasar (KD) yang diambil adalah Kompetensi Dasar 1.1, yakni “Membandingkan bilangan sampai 500”.

Setelah itu, persiapan dilanjutkan dengan menyiapkan media pembelajaran berupa biji karet, kertas manila. Persiapan terakhir adalah mempersiapkan Instrumen Penilaian Kinerja Guru (IPKG I). Adapun hasil penilaian yang dilakukan oleh rekan kolaborator mengenai kemampuan guru di dalam menyusun RPP pada siklus I terlihat bahwa secara rata-rata kemampuan guru di dalam merencanakan pembelajaran dapat dikategorikan baik.

Pelaksanaan tindakan dilakukan pada hari Rabu, 4 September 2013. Peneliti bertindak sebagai guru mata pelajaran Matematika, sedangkan guru kolaborator sebagai pengamat dan penilai. Guru mata pelajaran atau peneliti akan melaksanakan tindakan sebagaimana yang telah direncanakan dalam RPP. Guru kolaborator yang bertugas sebagai pengamat dan penilai akan melakukan penilaian secara langsung saat tindakan dilaksanakan. Penilaian dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.

Pengamatan yang dilakukan terbagi dalam dua jenis, yaitu pengamatan terhadap aktivitas peserta didik, dan pengamatan terhadap guru mata pelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap peserta didik yang dilakukan oleh rekan kolaborator selama proses tindakan dilakukan, diperoleh data sebagai berikut: (a) Motivasi peserta didik yang tampak dalam kegiatan pada siklus I ini terdiri dari rasa ingin tahu yang kuat sebesar 73,33% , terjadi peningkatan sebesar 23,33% dari baseline sebesar 50,00%; keinginan untuk berhasil sebesar 70,00%, terjadi peningkatan sebesar 23,33% dari baseline sebesar 46,67%; keinginan untuk bertanya sebesar 63,33%, terjadi peningkatan sebesar 16,67% dari baseline sebesar 46,67%; keberanian untuk mengerjakan soal sebesar 76,67%, terjadi peningkatan sebesar 36,67% dari baseline sebesar 40,00%; dan keinginan bekerja sama dalam kelompok sebesar 66,67%, terjadi peningkatan sebesar 30,00% dari baseline sebesar 36,67%. Rata-rata motivasi intrinsik terjadi peningkatan sebesar 26,00% dari baseline sebesar 44,00% menjadi 70,00% pada siklus I, dengan kategori tinggi. (b) Motivasi ekstrinsik peserta didik yang tampak dalam kegiatan pada siklus I ini terdiri dari motivasi akibat kompetisi sebesar 66,67%, terjadi peningkatan sebesar 33,34% dari baseline sebesar 33,33%; motivasi karena adanya tujuan yang jelas sebesar 60,00%, terjadi peningkatan sebesar 30,00% dari baseline sebesar 30,00%; dan motivasi yang disebabkan adanya penilaian/tes sebesar 56,67%, terjadi peningkatan sebesar 23,34% dari baseline sebesar 33,33%. Rata-rata motivasi eksternal terjadi peningkatan sebesar 28,89% dari baseline sebesar 32,22% menjadi 61,11% pada siklus I, dengan kategori tinggi.

Sedangkan hasil penilaian terhadap guru mata pelajaran Matematika atau peneliti yang dilakukan oleh guru kolaborator diperoleh nilai rata-rata dari IPKG

2 ini adalah sebesar 3,06. Angka sebesar ini dapat dikategorikan Baik, artinya kemampuan guru di dalam melaksanakan proses pembelajaran dapat dikatakan Baik

Selanjutnya dilakukan diskusi antara peneliti dan kolaborator yang dilibatkan dalam penelitian tindakan ini mengenai kelebihan dan kekurangan yang terjadi selama tindakan dilaksanakan. Beberapa kelebihan yang terlihat dalam siklus I ini di antaranya adalah: (a) Peserta didik merasa tertarik mengikuti pembelajaran karena selama ini jarang sekali mereka mengalami pembelajaran yang dilakukan seperti pada siklus I; (b) Peserta didik terlihat bersemangat mengikuti pembelajaran. Hal ini disebabkan media yang digunakan guru, menarik perhatian mereka; (c) Antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran terlihat meningkat. Hal ini dapat terlihat dari data motivasi peserta didik secara keseluruhan, baik internal maupun eksternal meningkat dari 36,11% pada baseline menjadi 65,55% pada siklus I ini. Sementara itu, beberapa kekurangan yang rampak masih terlihat dalam siklus I ini di antaranya adalah: (1) Kemampuan peserta didik dalam membuat kesimpulan tanpa dipandu oleh guru masih sangat kurang; (2) Peserta didik kurang terbiasa melakukan kegiatan langsung tanpa dituntun oleh guru; (3) Dalam mengajukan pendapat masih banyak peserta didik yang terkesan malu-malu.

Tahap perencanaan Siklus II dimulai dengan menentukan tanggal pelaksanaan, yakni pada 14 September 2013. Setelah itu, dilakukan pembuatan RPP. Pembuatan RPP dimulai dengan menentukan Standar Kompetensi (SK) pada Siklus II, yakni materi Matematika untuk kelas II pada semester I, yaitu mengenai penentuan nilai tempat. Standar Kompetensi yang diambil adalah Standar Kompetensi 1, yakni “Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 500”. Kompetensi Dasar (KD) yang diambil adalah Kompetensi Dasar 1.2, yakni “Menentukan nilai tempat ratusan, puluhan, dan satuan”. Sementara itu, indikator dari SK dan KD tersebut adalah menentukan nilai tempat bilangan. Setelah itu, persiapan dilanjutkan dengan menyiapkan media pembelajaran berupa kartu bilangan, kotak rapusa, kipet. Persiapan terakhir adalah mempersiapkan Instrumen Penilaian Kinerja Guru (IPKG I). Adapun hasil penilaian yang dilakukan oleh rekan kolaborator mengenai kemampuan guru di dalam menyusun RPP pada siklus II terlihat bahwa secara rata-rata kemampuan guru di dalam merencanakan pembelajaran dapat dikategorikan baik.

Pelaksanaan tindakan dilakukan pada hari Rabu, 4 September 2013. Peneliti bertindak sebagai guru mata pelajaran Matematika, sedangkan guru kolaborator sebagai pengamat dan penilai. Guru mata pelajaran atau peneliti akan melaksanakan tindakan sebagaimana yang telah direncanakan dalam RPP. Guru kolaborator yang bertugas sebagai pengamat dan penilai akan melakukan penilaian secara langsung saat tindakan dilaksanakan. Penilaian dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Pengamatan yang dilakukan terbagi dalam dua jenis, yaitu pengamatan terhadap aktivitas peserta didik, dan pengamatan terhadap guru mata pelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap peserta didik yang dilakukan oleh rekan kolaborator selama proses tindakan dilakukan, diperoleh data sebagai berikut.

Motivasi intrinsik peserta didik yang tampak dalam kegiatan pada siklus II ini terdiri dari rasa ingin tahu yang kuat sebesar 90,00% , terjadi peningkatan sebesar 16,67% dari siklus I sebesar 73,33%; keinginan untuk berhasil sebesar 83,33%, terjadi peningkatan sebesar 13,33% dari siklus I sebesar 70,00%; keinginan untuk bertanya sebesar 80,00%, terjadi peningkatan sebesar 16,67% dari siklus I sebesar 63,33%; keberanian untuk mengerjakan soal sebesar 83,33%, terjadi peningkatan sebesar 6,67% dari siklus I sebesar 76,67%; dan keinginan bekerja sama dalam kelompok sebesar 76,77%, terjadi peningkatan sebesar 10,00% dari siklus I sebesar 66,67%. Rata-rata motivasi intrinsik terjadi peningkatan sebesar 12,68% dari siklus I sebesar 70,00% menjadi 82,68% pada siklus II, dengan kategori sangat tinggi. Motivasi ekstrinsik peserta didik yang tampak dalam kegiatan pada siklus I ini terdiri dari motivasi akibat kompetisi sebesar 80,00%, terjadi peningkatan sebesar 13,33% dari siklus I sebesar 66,67%; motivasi karena adanya tujuan yang jelas sebesar 70,00%, terjadi peningkatan sebesar 10,00% dari siklus I sebesar 60,00%; dan motivasi yang disebabkan adanya penilaian/tes sebesar 70,00%, terjadi peningkatan sebesar 13,33% dari siklus I sebesar 56,67%. Rata-rata motivasi ekstrinsik terjadi peningkatan sebesar 12,22% dari siklus I sebesar 61,11% menjadi 73,33% pada siklus II, dengan kategori tinggi.

Sedangkan hasil penilaian terhadap guru mata pelajaran Matematika atau peneliti yang dilakukan oleh guru kolaborator diperoleh nilai rata-rata dari IPKG 2 ini adalah sebesar 3,38. Angka sebesar ini dapat dikategorikan Baik, artinya kemampuan guru di dalam melaksanakan proses pembelajaran dapat dikatakan Baik

Selanjutnya dilakukan diskusi antara peneliti dan kolaborator yang dilibatkan dalam penelitian tindakan ini mengenai kelebihan dan kekurangan yang terjadi selama tindakan dilaksanakan. Beberapa kelebihan yang terlihat dalam siklus II ini di antaranya adalah: (a) Motivasi belajar peserta didik kembali menunjukkan peningkatan dalam mengikuti pembelajaran karena penggunaan metode permainan sebagaimana yang dilakukan seperti pada siklus II; (b) Peserta didik terlihat bersemangat mengikuti pembelajaran. Hal ini disebabkan media yang digunakan guru, menarik perhatian mereka; (c) Antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran terlihat meningkat. Hal ini dapat terlihat dari data motivasi peserta didik secara keseluruhan, baik internal maupun eksternal meningkat dari 65,55% pada siklus I menjadi 78,00% pada siklus II ini. Sementara itu, beberapa kekurangan yang rampak masih terlihat dalam siklus II ini di antaranya adalah: (a) Peserta didik masih terkesan kurang terbiasa melakukan kegiatan langsung tanpa dituntun oleh guru; (b) Dalam mengajukan pendapat masih banyak peserta didik yang masih terkesan belum berani.

Tahap perencanaan Siklus III dimulai dengan menentukan tanggal pelaksanaan, yakni pada hari Sabtu, 21 September 2013. Setelah itu, dilakukan pembuatan RPP. Pembuatan RPP dimulai dengan menentukan Standar Kompetensi (SK) pada Siklus III, yakni materi Matematika untuk kelas II pada semester I, yaitu mengenai perbandingan dua kumpulan benda. Standar Kompetensi yang diambil adalah Standar Kompetensi 1, yakni “Melakukan

penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 500". Kompetensi Dasar (KD) yang diambil adalah Kompetensi Dasar 1.3, yakni "Mengurutkan bilangan sampai 500". Setelah itu, persiapan dilanjutkan dengan menyiapkan media pembelajaran berupa biji karet, kelereng, dan kartu bilangan. Persiapan terakhir adalah mempersiapkan Instrumen Penilaian Kinerja Guru (IPKG I). Instrumen Penilaian Kinerja Guru (IPKG I) adalah format penilaian mengenai kemampuan guru dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Adapun hasil penilaian yang dilakukan oleh rekan kolaborator mengenai kemampuan guru di dalam menyusun RPP pada siklus III terlihat bahwa secara rata-rata kemampuan guru di dalam merencanakan pembelajaran dapat dikategorikan baik sekali.

Pelaksanaan tindakan dilakukan pada hari Sabtu 21 September 2013. Peneliti bertindak sebagai guru mata pelajaran Matematika, sedangkan guru kolaborator sebagai pengamat dan penilai. Guru mata pelajaran atau peneliti akan melaksanakan tindakan sebagaimana yang telah direncanakan dalam RPP. Guru kolaborator yang bertugas sebagai pengamat dan penilai akan melakukan penilaian secara langsung saat tindakan dilaksanakan. Penilaian dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap peserta didik yang dilakukan oleh rekan kolaborator selama proses tindakan dilakukan, diperoleh data sebagai berikut.

Motivasi peserta didik yang tampak dalam kegiatan pada siklus III ini terdiri dari rasa ingin tahu yang kuat sebesar 100% , terjadi peningkatan sebesar 10,00% dari siklus II sebesar 90,00%; keinginan untuk berhasil sebesar 90,00%, terjadi peningkatan sebesar 6,67% dari siklus II sebesar 83,33%; keinginan untuk bertanya sebesar 86,67%, terjadi peningkatan sebesar 6,67% dari siklus II sebesar 80,00%; keberanian untuk mengerjakan soal sebesar 100%, terjadi peningkatan sebesar 16,67% dari siklus II sebesar 83,33%; dan keinginan bekerja sama dalam kelompok sebesar 83,33%, terjadi peningkatan sebesar 6,67% dari siklus II sebesar 76,77%. Rata-rata motivasi intrinsik terjadi peningkatan sebesar 9,32% dari siklus II sebesar 82,68% menjadi 92,00% pada siklus III, dengan kategori sangat tinggi.

Motivasi ekstrinsik peserta didik yang tampak dalam kegiatan pada siklus III ini terdiri dari motivasi akibat kompetisi sebesar 86,67%, terjadi peningkatan sebesar 6,67% dari siklus II sebesar 80,00%; motivasi karena adanya tujuan yang jelas sebesar 80,00%, terjadi peningkatan sebesar 10,00% dari siklus II sebesar 70,00%; dan motivasi yang disebabkan adanya penilaian/tes sebesar 83,33%, terjadi peningkatan sebesar 13,33% dari siklus I sebesar 70,00%. Rata-rata motivasi ekstrinsik terjadi peningkatan sebesar 10,00% dari siklus II sebesar 73,33% menjadi 83,33% pada siklus III, dengan kategori sangat tinggi.

Sedangkan hasil penilaian terhadap guru mata pelajaran Matematika atau peneliti yang dilakukan oleh guru kolaborator diperoleh nilai rata-rata dari IPKG 2 ini adalah sebesar 3,60. Angka sebesar ini dapat dikategorikan Baik sekali, artinya kemampuan guru di dalam melaksanakan proses pembelajaran dapat dikatakan Baik. Selanjutnya dilakukan diskusi antara peneliti dan kolaborator yang dilibatkan dalam penelitian tindakan ini mengenai kelebihan dan kekurangan yang terjadi selama tindakan dilaksanakan. Secara umum beberapa kekurangan

yang masih terlihat pada siklus I dan II, pada siklus ke III ini dapat dikatakan hampir teratasi semuanya. Hal ini dapat terlihat dari data motivasi peserta didik secara keseluruhan, baik internal maupun eksternal meningkat dari 78,00% pada siklus II menjadi 87,66% pada siklus III ini.

### **Pembahasan**

Data yang dikumpulkan dalam pembahasan ini terdiri dari hasil observasi awal, siklus I, siklus II, dan siklus III terhadap perencanaan pembelajaran (IPKG 1), pelaksanaan pembelajaran (IPKG 2), dan aktivitas belajar peserta didik. Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh dapat dipaparkan sebagai berikut.

Skor IPKG I pada siklus I adalah 3,08, meningkat menjadi 3,36 pada siklus 2, dan menjadi 3,65 pada siklus III. Hal ini bermakna bahwa kemampuan guru yang sudah baik dalam hal perencanaan pembelajaran menjadi lebih baik lagi.

Pada kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran juga terlihat adanya peningkatan, dari skor rata-rata 3,06 pada siklus I menjadi 3,34 pada siklus II, dan menjadi 3,60 pada siklus III. Hal ini menunjukkan bahwa guru semakin baik dalam melaksanakan dan mengorganisir kegiatan pembelajaran.

Sementara itu, perkembangan motivasi peserta didik selama pelaksanaan tindakan ini dapat dipaparkan berikut ini.

Motivasi intrinsik dijabarkan menjadi lima indikator, yaitu rasa ingin tahu yang kuat, keinginan untuk berhasil, kemauan untuk bertanya, keberanian untuk mengerjakan soal, dan keinginan untuk bekerja sama dalam kelompok. Berdasarkan perhitungan yang dilakukan, terjadi peningkatan sebagai berikut: Peningkatan dari *baseline* yakni 44,00% ke siklus I sebesar 70,00%, meningkat 26,00% dengan kategori rendah. Peningkatan dari *baseline* yakni 44,00% ke siklus II sebesar 82,68%, meningkat 38,68% dengan kategori rendah. Peningkatan dari *baseline* yakni 44,00% ke siklus III sebesar 92,00%, meningkat 48,00% dengan kategori sedang.

Motivasi ekstrinsik dijabarkan menjadi tiga indikator, yaitu kompetisi, tujuan yang jelas, dan penilaian/tes. Berdasarkan perhitungan yang dilakukan, terjadi peningkatan sebagai berikut: Peningkatan dari *baseline* yakni 32,22% ke siklus I sebesar 61,11%, meningkat 28,89% dengan kategori rendah. Peningkatan dari *baseline* yakni 32,22% ke siklus II sebesar 73,33%, meningkat 41,11% dengan kategori sedang. Peningkatan dari *baseline* yakni 32,22% ke siklus III sebesar 83,33%, meningkat 50,11% dengan kategori sedang.

Sedangkan secara rata-rata, berdasarkan perhitungan yang dilakukan, terjadi peningkatan sebagai berikut: Peningkatan dari *baseline* yakni 36,11% ke siklus I sebesar 65,55%, meningkat 29,44% dengan kategori rendah. Peningkatan dari *baseline* yakni 36,11% ke siklus II sebesar 78,00%, meningkat 41,89% dengan kategori sedang. Peningkatan dari *baseline* yakni 36,11% ke siklus III sebesar 87,66%, meningkat 51,11% dengan kategori sedang.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, hasil diskusi dengan guru kolaborator, peneliti dapat menarik suatu simpulan umum bahwa dengan menggunakan metode permainan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran Matematika di Kelas II Sekolah Dasar Negeri 02 Nanga Tebidah Sintang. Untuk lebih rincinya, peneliti membagi simpulan umum tersebut menjadi beberapa simpulan khusus sebagai berikut: (1) Motivasi intrinsik peserta didik dalam pembelajaran Matematika dengan menggunakan metode permainan Kelas II Sekolah Dasar Negeri No.01 Nanga Tebidah Kabupaten Sintang meningkat secara konsisten, dari *baseline* sebesar 44,00% ke siklus III sebesar 92,00%, meningkat 48,00% dengan kategori sedang; (2) Motivasi ekstrinsik peserta didik dalam pembelajaran Matematika dengan menggunakan metode permainan Kelas II Sekolah Dasar Negeri No.01 Nanga Tebidah Kabupaten Sintang juga mengalami peningkatan dari 32,22% pada *baseline* ke siklus III sebesar 83,33%, meningkat 50,11% dengan kategori sedang.

### **Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dapat disarankan: (a) Mengingat peserta didik kelas II masih berada dalam masa bermain, maka sangat disarankan pada guru agar menggunakan metode permainan dalam pembelajaran Matematika guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik; (b) Alat yang dipergunakan dalam metode permainan dapat disesuaikan dengan kondisi setempat; (c) Sebaiknya guru menggunakan peristilahan Matematika yang dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik; dan (d) Persiapan yang baik mutlak diperlukan dalam penggunaan metode permainan dalam pembelajaran Matematika.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan untuk Sekolah Dasar*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen.
- Fahrul Razi. (2011). Pontianak: STAIN Press.
- Gatot Muhsetyo. (2009). *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Hadari Nawawi (1985) *Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: UGM Press.
- Hamzah B. Uno, dkk. (2012). *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Maha Lastasa HB. (2010). (Skripsi tidak diterbitkan). Pontianak: FKIP Untan.
- Maulana. (2012). *Pembelajaran Matematika sebagai Aktivitas yang Banyak Permainan dan Penuh Kesenangan*. Bandung: Jurnal Pendidikan Dasar UPI, 14-10-2010.
- Nini Subini. (2012). *Psikologi Pembelajaran*. Yogyakarta: Mentari Pustaka.

Sugiyono (2008). *Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.  
Wardani, IG. A.K. (2009). *Perspektif Pendidikan di SD*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.

Online:

[http://pinterdw.blogspot.com/2012/02/motivasi\\_intrinsik\\_dan\\_ekstrinsik\\_html](http://pinterdw.blogspot.com/2012/02/motivasi_intrinsik_dan_ekstrinsik_html)

<http://yuwonoputra.blogspot.com/2013/07>

[tintusedu.wordpress.com](http://tintusedu.wordpress.com). "Permainan Domino Pecahan".

<http://ormaido.blogspot.com/2013/09/>

Haryanto (2012). "Pengertian dan Tujuan Pembelajaran. (Tersedia: [belajarpsikologi.com/pengertian\\_dan\\_tujuan\\_pembelajaran](http://belajarpsikologi.com/pengertian_dan_tujuan_pembelajaran))

<http://makalahmajannaii.blogspot.com>)