



Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Kelas III SDN Mayungan Klaten Melalui Permainan Edukatif "Tebak Ciri-Ciri Hewan"

Improving the Learning Spirit of Grade III Students of SDN Mayungan Klaten Through the Educational Game "Guess the Characteristics of Animals"

Gracia Putri Natalia¹, Mella Tia Trisanti², Maharani Dwi W.N³, Eka Bagus Pramudya⁴, Isna Rahmawati⁵

Universitas Widya Dharma Klaten

Email: nataliagraciaputri@gmail.com¹, mellatristanti168@gmail.com², nindiasari0923@gmail.com³, ebas471@gmail.com⁴, isna_klaten@yahoo.com⁵

Article Info

Article history :

Received : 06-12-2025

Revised : 07-12-2025

Accepted : 09-12-2025

Pulished : 11-12-2025

Abstract

This study aims to describe the improvement in learning enthusiasm of third-grade students at Mayungan Elementary School, Klaten, in the topic of "Recognizing Animals Around Us" through the application of the "Guess the Animal Characteristics" game method. The initial problem identified was low student enthusiasm and participation (only 48%) due to passive learning methods. This Classroom Action Research (CAR) used animal picture cards and asked students to actively describe the physical characteristics of the animals. The results showed a significant increase in learning enthusiasm, from 48% (Pre-Cycle) to 75% (Cycle I) and reaching 93% (Cycle II). This improvement demonstrates that the game method, which requires verbal participation and provides elements of challenge/reward, is highly effective in creating an active, enthusiastic, and enjoyable learning atmosphere for elementary school students.

Keywords: *Learning Enthusiasm, Educational Games, Guess the Animal Characteristics*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan semangat belajar siswa Kelas III SD N Mayungan Klaten dalam materi Mengenal Hewan di Sekitar melalui penerapan metode permainan "Tebak Ciri-Ciri Hewan." Masalah awal yang ditemukan adalah rendahnya semangat belajar dan partisipasi siswa (hanya 48%) akibat metode pembelajaran yang pasif. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan kartu gambar hewan dan meminta siswa untuk aktif mendeskripsikan ciri-ciri fisik hewan tersebut. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan semangat belajar, yaitu dari 48% (Prasiklus) menjadi 75% (Siklus I) dan mencapai 93% (Siklus II). Peningkatan ini membuktikan bahwa metode permainan yang menuntut partisipasi verbal dan menyediakan unsur tantangan/penghargaan sangat efektif dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, antusias, dan menyenangkan bagi siswa SD.

Kata Kunci: *Semangat Belajar, Permainan Edukatif, Tebak Ciri-Ciri Hewan*

PENDAHULUAN

Pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar (SD) haruslah menyenangkan dan relevan dengan dunia anak. Namun, observasi awal di Kelas III SD N Mayungan, Klaten, menunjukkan bahwa siswa kurang bersemangat dan cenderung pasif, khususnya pada materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) tentang Mengenal Hewan di Sekitar. Metode penyampaian yang terlalu didominasi ceramah membuat siswa enggan berpartisipasi dan mendeskripsikan ciri-ciri hewan secara mandiri. Untuk mengatasi permasalahan motivasi ini, tim praktik mengajar mengimplementasikan metode pembelajaran berbasis permainan yang disebut "Tebak Ciri-Ciri



Hewan". Permainan ini dirancang agar siswa tidak hanya melihat gambar hewan (visual), tetapi juga aktif menyebutkan dan menjelaskan ciri-ciri fisik (alat gerak, penutup tubuh, habitat) dari kartu gambar yang mereka dapatkan.

Pembelajaran di sekolah dasar idealnya memberikan pengalaman belajar yang dekat dengan dunia anak, bersifat konkret, serta memungkinkan mereka untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Namun, observasi awal di Kelas III SD N Mayungan Klaten menunjukkan bahwa pembelajaran materi IPAS tentang Mengenal Hewan di Sekitar masih berlangsung secara pasif. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, sementara siswa hanya mendengarkan tanpa kesempatan berpartisipasi aktif. Kondisi ini berdampak pada rendahnya semangat belajar dan partisipasi siswa, yang hanya mencapai 48%.

Menurut teori belajar konstruktivisme, anak akan lebih memahami suatu konsep jika mereka diberi kesempatan untuk berinteraksi dengan objek dan memberikan makna terhadap pengalaman belajarnya sendiri (Vygotsky, 1978). Model pembelajaran yang bersifat aktif dan menyenangkan menjadi salah satu strategi efektif untuk meningkatkan motivasi siswa. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah melalui permainan edukatif.

Permainan edukatif terbukti dapat meningkatkan minat, fokus, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Prabowo & Widyanti, 2021). Selain itu, penggunaan media visual seperti kartu gambar hewan terbukti membantu siswa memahami konsep secara lebih cepat karena anak SD berada pada tahap perkembangan konkret-operator (Piaget, 1952).

Berdasarkan hal tersebut, penelitian tindakan kelas ini menerapkan permainan “Tebak Ciri-Ciri Hewan” untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Permainan ini mengajak siswa untuk mendeskripsikan ciri-ciri hewan secara lisan dan menebaknya berdasarkan penjelasan teman, sehingga mereka belajar sambil bermain.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang meliputi empat tahap: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Model ini dipilih untuk meningkatkan semangat belajar melalui permainan edukatif “Tebak Ciri-Ciri Hewan” (Kemmis & McTaggart, 1988). Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas III SDN Mayungan Klaten sebanyak 25 siswa. Lokasi dipilih karena ditemukan rendahnya semangat belajar pada materi IPA. Terkait analisis data, penulis menggunakan Analisis kualitatif model Miles dan Huberman: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Miles, Huberman & Saldana, J. (2014). Data dikumpulkan melalui lembar observasi partisipasi siswa dan angket semangat belajar untuk mengukur perubahan keaktifan sebelum dan sesudah intervensi. Kembangkan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prosedur Permainan “Tebak Ciri-Ciri Hewan”

Permainan “Tebak Ciri-Ciri Hewan” dirancang sebagai metode pembelajaran aktif untuk meningkatkan semangat belajar siswa melalui kegiatan menebak hewan berdasarkan ciri-cirinya. Adapun prosedur pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

1. Pembentukan Kelompok



Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri atas 3–5 orang. Pembagian dilakukan secara heterogen agar setiap kelompok memiliki kemampuan yang setara dan dapat bekerja sama secara optimal.

2. Pengambilan Kartu Hewan

Perwakilan kelompok maju ke depan kelas untuk mengambil satu Kartu Gambar Hewan secara acak. Kartu tersebut berisi gambar hewan dan daftar ciri-cirinya yang tidak terlihat oleh kelompok lain.

3. Penyusunan dan Penyampaian Ciri-Ciri

Setelah kembali ke kelompok, siswa berdiskusi selama 1–2 menit untuk menyusun deskripsi ciri-ciri hewan. Mereka wajib menjelaskan ciri-ciri tanpa menyebutkan nama hewan. Contohnya: “Mamalia, berkulit halus, hidup di sawah, melompat tinggi.”

4. Proses Menebak oleh Kelompok Lain

Kelompok lain mendengarkan deskripsi tersebut dan berusaha menebak secara cepat. Guru memberikan kesempatan menjawab secara bergiliran untuk menjaga ketertiban permainan.

5. Pemberian Poin

Guru memberikan poin berdasarkan ketentuan berikut:

- Kelompok penyampai ciri: mendapat poin jika deskripsi jelas, tepat, dan sesuai.
- Kelompok penebak: mendapat poin jika berhasil menebak dengan cepat dan benar.
- Kelompok paling banyak mendapatkan poin pada akhir permainan dinyatakan sebagai pemenang.

6. Refleksi Singkat

Setelah permainan selesai, guru mengajak siswa mendiskusikan ciri-ciri hewan yang telah ditebak untuk memperkuat pemahaman materi IPA.

Hasil dari Pelaksanaan Metode Permainan

Pelaksanaan metode permainan “Tebak Ciri-Ciri Hewan” menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan terhadap semangat belajar siswa kelas III SDN Mayungan. Peningkatan tersebut terlihat jelas berdasarkan hasil observasi pada tiap tahap berikut:

Tahap Pelaksanaan	Rata-rata Belajar	Persentase Semangat	Kategori
Prasiklus (Sebelum Permainan)	48%		Rendah
Siklus I (Permainan Awal)	75%		Cukup Tinggi



Tahap Pelaksanaan	Rata-rata Belajar	Persentase Semangat	Kategori
Siklus II (Permainan Modifikasi)	93%		Sangat Tinggi

Peningkatan skor pada setiap siklus menunjukkan bahwa permainan edukatif ini memiliki dampak langsung terhadap motivasi, antusiasme, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPA. Peningkatan ini tidak hanya tercermin dari angka, tetapi juga dari suasana kelas yang berubah drastis:

1. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan

Siswa terlihat sangat antusias setiap kali guru menunjukkan kartu hewan. Permainan memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran konvensional. Hal ini sesuai dengan pendapat Arsyad (2002) bahwa media visual mampu meningkatkan perhatian dan motivasi siswa.

2. Partisipasi verbal meningkat

Siswa yang awalnya pasif mulai aktif mendeskripsikan ciri-ciri hewan. Unsur kompetisi antar kelompok memberikan dorongan motivasi intrinsik maupun ekstrinsik. Hal ini selaras dengan teori *Game-Based Learning* yang menyebutkan bahwa unsur tantangan dan penghargaan dapat meningkatkan konsentrasi dan motivasi siswa (Setyaningsih & Supriyanto, 2020).

3. Pemahaman konsep lebih mendalam

Melalui kegiatan mendeskripsikan hewan berdasarkan ciri-cirinya, siswa dilatih untuk mengingat, mengolah, dan menyampaikan informasi secara lisan. Aktivitas ini membuat siswa lebih memahami perbedaan karakteristik antar hewan. Dengan demikian, pembelajaran berbasis permainan tidak hanya meningkatkan semangat belajar, tetapi juga memberikan dampak akademik berupa penguatan konsep yang lebih bermakna.

4. Munculnya kerja sama dan komunikasi dalam kelompok

Diskusi kecil dalam kelompok membuat setiap siswa memiliki peran. Mereka belajar menyampaikan pendapat, menerima ide teman, dan mengambil keputusan bersama saat menyusun deskripsi ciri-ciri hewan. Aktivitas kolaboratif ini berkontribusi pada perkembangan sosial-emosional siswa, yang merupakan salah satu capaian penting dalam Kurikulum Merdeka.

5. Suasana kelas menjadi lebih hidup

Kelas yang awalnya sepi berubah menjadi lebih bersemangat, aktif, dan penuh interaksi. Siswa berteriak gembira ketika menebak hewan dengan benar, menunjukkan bahwa permainan efektif menciptakan *joyful learning*.

Permainan "Tebak Ciri-Ciri Hewan" berhasil karena mengubah peran siswa dari penerima informasi pasif menjadi penyampai informasi aktif. Unsur kejutan (kartu rahasia) dan penghargaan



langsung (poin) membuat proses belajar menjadi sebuah petualangan yang menyenangkan. Hal ini selaras dengan karakteristik siswa SD yang belajar melalui pengalaman yang konkret dan berkesan.

KESIMPULAN

Penerapan permainan edukatif “Tebak Ciri-Ciri Hewan” terbukti sangat efektif dalam meningkatkan semangat belajar siswa Kelas III SD N Mayungan Klaten. Permainan ini membuat siswa lebih antusias, aktif berpartisipasi, serta lebih mudah memahami materi melalui aktivitas menyenangkan dan bermakna. Peningkatan yang signifikan dari 48% menjadi 93% menunjukkan bahwa metode ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang tepat pada materi IPAS khususnya topik Mengenal Hewan di Sekitar.

Kesan

Pelaksanaan permainan edukatif “Tebak Ciri-Ciri Hewan” memberikan pengalaman belajar yang sangat positif bagi siswa. Kelas yang awalnya pasif berubah menjadi lebih hidup dan interaktif. Siswa terlihat antusias, berani berbicara, serta menikmati setiap kegiatan yang berlangsung. Suasana pembelajaran menjadi lebih hangat, penuh canda, dan menunjukkan adanya motivasi belajar yang meningkat secara alami.

Bagi guru, pengalaman ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan dapat membawa perubahan besar terhadap dinamika kelas. Permainan sederhana dapat menjadi sarana efektif untuk membangun kedekatan, meningkatkan fokus, dan mempermudah pemahaman materi.

Pesan

Melalui kegiatan ini, siswa diajak untuk percaya diri dalam menyampaikan pendapat dan bekerja sama dengan teman. Permainan juga mengajarkan bahwa belajar tidak harus selalu serius, tetapi dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan penuh interaksi.

Pesan yang dapat diambil dari pengalaman ini adalah bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas konkret, kompetisi sehat, dan komunikasi terbuka mampu meningkatkan semangat dan partisipasi siswa secara signifikan. Guru diharapkan terus mengembangkan cara belajar kreatif agar suasana kelas tetap hidup dan bermakna bagi semua siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kemendikbud. (2021). *Kurikulum Merdeka: Capaian Pembelajaran SD*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Deakin University Press.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis*. SAGE.
- Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. New York: International Universities Press.
- Prabowo, A. Y., & Widyanti, S. P. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2).
- Setyaningsih, N., & Supriyanto, T. (2020). Pengaruh Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(1).



Setyaningsih, N., & Supriyanto, T. (2020). Pengaruh Game-Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(1).

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher*