

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAMES SPINNER*  
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR  
MATEMATIKA**  
(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas 2 SD Negeri Lengkong Kulon II  
Tahun Ajaran 2021/2022)

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



Oleh :

**SALMA WANDIRA**  
1804624

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH  
DASAR  
KAMPUS UPI DI SERANG  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2022**

HALAMAN JUDUL  
**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAMES SPINNER* UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA**  
(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas 2 SD Negeri Lengkong Kulon II  
Tahun Ajaran 2021/2022)

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



Oleh :

**SALMA WANDIRA**  
1804624

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH  
DASAR  
KAMPUS UPI DI SERANG  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA 2022**

i



**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAMES SPINNER* UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA**

(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas 2 SD Negeri Lengkong Kulon II Tahun  
Ajaran 2021/2022)

Oleh

Salma Wandira

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Salma Wandira

Universitas Pendidikan Indonesia Agustus

2022

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak  
ulang, fotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :  
Nama : Salma Wandira  
NIM : 1806786  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Penerapan Media Pembelajaran *Games Spinner*  
Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika  
(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas 2 SD Negeri  
Lengkong Kulon II Tahun Ajaran 2021/2022)

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.

### DEWAN PENGUJI

Penguji I : Dr. Andika Arisetyawan, S. Si, M. Si

tanda tangan

Penguji II : Dra. Hj. Susilawati, M.Pd

tanda tangan

Penguji III : Dra. Ita Rustianti Ridwan, M.Pd

tanda tangan

Ditetapkan di : Serang

Tanggal : Agustus 2022

## Abstrak

Permasalahan pendidikan matematika di Indonesia merupakan salah satu alasan untuk mereformasi pendidikan matematika di sekolah. Dalam pembelajaran matematika, peneliti mengamati siswa kelas 2 SD Negeri Lengkong Kulon II kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, keberanian siswa untuk bertanya kepada guru sangat rendah, bahkan kurang memahami dengan baik pelajaran yang disampaikan oleh guru mereka. Tujuan penelitian ini ditujukan untuk meningkatkan motivasi belajar Matematika dengan menerapkan media pembelajaran *Games Spinner* siswa kelas 2 SD Negeri Lengkong Kulon II. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Lengkong Kulon II dengan subjek penelitian siswa kelas II yang berjumlah 35 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Penerapan media Games Spinner dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa di kelas II SD Negeri Lengkong Kulon II terlihat dari perolehan data motivasi belajar siswa yang terus meningkat pada setiap siklusnya. Motivasi belajar matematika siswa kelas II SD Negeri Lengkong Kulon II meningkat dilihat dari hasil pencapaian indikator motivasi belajar sebagai berikut : Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran 80%. Keaktifan siswa dalam tanya jawab 85,71%. Keaktifan siswa dalam berpendapat 88,57%. Kemandirian siswa dalam mengerjakan kuis Games Spinner 85,71%. Ketepatan siswa dalam menjawab kuis Games Spinner 85,71%. Dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar matematika pada siswa dalam proses pembelajaran dari pelaksanaan prasiklus, siklus 1 samapi siklus 2 mengalami peningkatan pada semua indikator yang diamati. Peningkatan tersebut telah mencapai ketuntasan yang diharapkan yaitu 75% dari jumlah siswa.

**Kata kunci:** Matematika, Media Games Spinner, Motivasi Belajar.

## Abstract

The problem of mathematics education in Indonesia is one of the reasons for reforming mathematics education in schools. In learning mathematics, the researcher observed that the second grade students of SD Negeri Lengkong Kulon II were less active in participating in learning, the courage of students to ask questions to the teacher was very low, and even they did not understand well the lessons delivered by their teachers. The purpose of this study was to increase motivation to learn Mathematics by applying the learning media of *Games Spinner* for grade 2 students of SD Negeri Lengkong Kulon II. The type of research used is Classroom Action Research (CAR). The research was carried out at SD Negeri Lengkong Kulon II with the research subjects being second grade students, totaling 35 students. Data collection techniques were carried out through interviews, observation and documentation. The application of the Games Spinner can increase students' motivation to learn mathematics in grade II SD Negeri Lengkong Kulon II as seen from the acquisition of data on student learning motivation which continues to increase in each cycle. The motivation to learn mathematics in class II of SD Negeri Lengkong Kulon II increased as seen from the results of the achievement of learning motivation indicators as follows: Students' readiness in participating in learning is 80%. The activeness of students in question and answer is 85.71%. The activeness of students in opinion is 88.57%. Students' independence in doing the Games Spinner 85.71% quiz is Games Spinner 85.71%. It can be concluded that the motivation to learn mathematics in students in the learning process from the implementation of the pre-cycle, cycle 1 to cycle 2 has increased in all indicators observed. This increase has reached the expected completeness, which is 75% of the number of students.

**Keywords:** Mathematics, Media Games Spinner, Learning Motivation%

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR HAK CIPTA.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
KATA PENGANTAR .....	vi
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	vii
SURAT PERNYATAAN .....	ix
HALAMAN PERNYATAAN ANTI PLAGIAT .....	ix
ABSTRAK.....	x
ABSTRACT .....	xi
DAFTAR ISI .....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
<b>BAB I .....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Rumusan Masalah .....	5
D. Tujuan Penelitian .....	6
E. Manfaat Penelitian .....	6
F. Definisi Istilah .....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>8</b>
A. Pengertian Pembelajaran .....	8
B. Pembelajaran Matematika .....	8
C. Proses Belajar Mengajar .....	10
D. Media Pembelajaran .....	11
E. Media Pembelajaran Interaktif .....	18
F. Microsoft Power Point .....	18
G. <i>Games Spinner</i> .....	19
H. Motivasi Belajar .....	23
I. Penelitian yang Relevan .....	29
<b>BAB III METODELOGI PENELITIAN .....</b>	<b>33</b>
A. Desain Penelitian Tindakan .....	33
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	34
C. Subjek Penelitian .....	34
D. Skenario Tindakan .....	34
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	38
F. Kriteria Keberhasilan .....	42
G. Keabsahan Data.....	42
H. Teknik Analisis Data .....	43



<b>BAB IV .....</b>	<b>45</b>
A. Hasil Penelitian .....	46
B. Pembahasan .....	66
C. Keterbatasan Penelitian .....	68
 <b>BAB V .....</b>	 <b>70</b>
A. Kesimpulan.....	70
B. Saran .....	71
 <b>DAFTAR REFERENSI .....</b>	 <b>72</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>75</b>
<b>DAFTAR TABEL</b>	
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen pada Aspek Media Pembelajaran .....	38
Tabel 3.2 Indikator Pencapaian Motivasi .....	41
Tabel 3.3 Penilaian motivasi belajar siswa .....	41
Tabel 4. 1 Skor Penilaian Media <i>Games Spinner</i> Pada Tampilan oleh Validator Media Pembelajaran .....	45
Saran Perbaikan dari Validator Media Pembelajaran .....	45
Tabel 4.3 Motivasi Belajar Siswa Prasiklus .....	46
Tabel 4.4 Presentase Motivasi Belajar Siswa Prasiklus .....	48
Tabel 4.5 Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus 1 Pertemuan 1 .....	53
Tabel 4.6 Presentase Motivasi Belajar Siswa Siklus 1 Pertemuan 1 .....	54
Tabel 4.7 Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus 1 Pertemuan 2 .....	55
Tabel 4.8 Presentase Motivasi Belajar Siswa Siklus 1 Pertemuan 2 .....	56
Tabel 4.9 Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus 2 Pertemuan 1 .....	61
Tabel 4.10 Presentase Motivasi Belajar Siswa Siklus 2 Pertemuan 1 .....	63
Tabel 4.11 Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus 2 Pertemuan 2 .....	63
Tabel 4.12 Presentase Motivasi Belajar Siswa Siklus 2 Pertemuan 2 .....	65
Tabel 4.13 Perbandingan Presentase Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas II SD Negeri Lengkong Kulon II .....	66
Tabel 4.14 Perbandingan Presentase Pencapaian Indikator Motivasi Belajar Siswa Kelas II SD Negeri Lengkong Kulon II .....	67

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Prosedur Penelitian Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran 4D .....	16
Gambar 2.2 Tampilan Awal <i>Games Spinner</i> .....	20
Gambar 2.3 Soal Kuis <i>Games Spinner</i> Level 1 .....	21
Gambar 2.4 Soal Kuis <i>Games Spinner</i> Level 2 .....	21
Gambar 2.5 Soal Kuis <i>Games Spinner</i> Level 3 .....	22
Gambar 2.6 Soal Kuis <i>Games Spinner</i> Level 4 .....	22
Gambar 3.1 Bagan Siklus PTK .....	32
Gambar 4.1 Perbandingan Presentase Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas Ii Sd Negeri Lengkong Kulon II .....	66
Gambar 4.2 Perbandingan Presentase Pencapaian Indikator Motivasi Belajar Siswa Kelas Ii Sd Negeri Lengkong Kulon II .....	68

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2 Surat Keterangan Pembimbing Skripsi
- Lampiran 3 Lembar Observasi Prasiklus
- Lampiran 4 Lembar Wawancara Prasiklus
- Lampiran 5 Lembar Pengamatan Prasiklus
- Lampiran 6 Lembar Observasi Siklus 1
- Lampiran 7 Lembar Wawancara Siklus 1
- Lampiran 8 Lembar Pengamatan Siklus 1
- Lampiran 9 Lembar Observasi Siklus 2
- Lampiran 10 Lembar Wawancara Siklus 2
- Lampiran 11 Lembar Pengamatan Siklus 2
- Lampiran 12 RPP
- Lampiran 13 Dokumentasi Kegiatan Penelitian
- Lampiran 14 Lembar Validasi Media *Game Spinner*

