
PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR IPA SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI MODEL PEMBELAJARAN DRAGON BALL: PENELITIAN TINDAKAN KELAS

Nursakinah Nasution¹; Nurhayati Siregar²; Irma Sari Daulay³

^{1,2,3} Institut Agama Islam Padang Lawas, Sumatera Utara, Indonesia

¹nursakinah685computer@gmail.com, ²nurhayati@iaipadanglawas.ac.id, ³irmasaridaulay5@gmail.com

Corresponding Author: Nursakinah Nasution- nursakinah685computer@gmail.com

Abstract

Learning motivation is a crucial factor in the success of science learning at the elementary school level, which requires active engagement, curiosity, and persistence from students. However, science learning in elementary schools often faces the problem of low student motivation due to conventional, teacher-centered instructional approaches with limited interaction. This study aimed to improve the learning motivation of fourth-grade students at SD Negeri 0607 Pagaran Batu through the implementation of the Dragon Ball learning model. This study employed a Classroom Action Research (CAR) design conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The research subjects were all fourth-grade students. Data on students' learning motivation were collected through observation and questionnaires based on motivation indicators. The findings indicate a substantial improvement in students' learning motivation across cycles. In the pre-cycle stage, students' motivation was predominantly categorized as low, with an average score of 48%. Following the implementation of the Dragon Ball model, motivation increased to 72% in Cycle I and further improved to 82% in Cycle II, exceeding the minimum success criterion of 75%. The results suggest that the Dragon Ball learning model effectively promotes active engagement, cooperative interaction, and intrinsic motivation in elementary science learning. This study contributes to cooperative learning literature by demonstrating the pedagogical value of game-based collaborative strategies in fostering student motivation at the primary education level.

Keywords

Learning Motivation; Dragon Ball Model; Elementary School

Abstrak

Motivasi belajar siswa sekolah dasar merupakan faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran IPA yang menuntut keterlibatan aktif, rasa ingin tahu, dan ketekunan siswa. Namun, pembelajaran IPA di sekolah dasar masih sering menghadapi permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa akibat pendekatan pembelajaran yang bersifat konvensional dan minim interaksi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 0607 Pagaran Batu melalui penerapan model pembelajaran Dragon Ball. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar yang signifikan. Pada tahap pra-siklus, motivasi belajar siswa berada pada kategori rendah dengan rata-rata persentase 48%. Setelah penerapan model Dragon Ball, motivasi belajar meningkat menjadi 72% pada siklus I dan mencapai 82% pada siklus II, melampaui kriteria keberhasilan $\geq 75\%$. Temuan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Dragon Ball efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pembelajaran kooperatif yang bersifat interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan pembelajaran kooperatif berbasis aktivitas permainan di sekolah dasar.

Kata kunci

Motivasi Belajar; Model Dragon Ball; Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor kunci yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran, khususnya pada jenjang sekolah dasar yang menjadi fondasi pembentukan sikap dan kebiasaan belajar siswa. Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), motivasi belajar memiliki peran strategis karena mata pelajaran ini menuntut keterlibatan aktif siswa, rasa ingin tahu, serta keberanian untuk mengeksplorasi fenomena alam secara ilmiah sejak dini (Schunk et al., 2014; Hidi & Renninger, 2006). Namun demikian, berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran IPA di sekolah dasar masih menghadapi permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang didominasi oleh penjelasan guru dan penugasan tertulis cenderung membuat siswa pasif dan kurang terlibat secara kognitif maupun emosional (Prince, 2004; Freeman et al., 2014). Kondisi ini berdampak pada rendahnya ketekunan siswa dalam belajar, minimnya keberanian bertanya, serta lemahnya partisipasi dalam aktivitas pembelajaran.

Permasalahan tersebut juga ditemukan secara nyata pada siswa kelas IV SD Negeri 0607 Pagaran Batu. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran IPA, mudah kehilangan fokus, serta hanya terlibat aktif ketika diminta secara langsung oleh guru. Situasi ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang berlangsung belum mampu membangkitkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar secara aktif dan berkelanjutan. Rendahnya motivasi belajar tersebut tidak dapat dilepaskan dari karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar. Pada usia kelas IV, siswa berada pada tahap operasional konkret yang membutuhkan pengalaman belajar langsung, aktivitas fisik, serta interaksi sosial agar pembelajaran menjadi bermakna (Piaget, 1972). Ketika pembelajaran IPA disajikan secara abstrak dan minim aktivitas, siswa cenderung mengalami kesulitan memahami konsep dan kehilangan minat untuk terlibat lebih jauh dalam proses belajar (Hmelo-Silver et al., 2007; Benabentos et al., 2014).

Berdasarkan konteks tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu menjembatani kebutuhan perkembangan siswa dengan tuntutan pembelajaran IPA. Pembelajaran aktif dan partisipatif dipandang sebagai pendekatan yang relevan karena memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses belajar, berdiskusi, dan membangun pemahaman melalui interaksi sosial (Prince, 2004; Freeman et al., 2014). Salah satu pendekatan yang berkembang dalam pembelajaran aktif adalah pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Pendekatan ini mengintegrasikan unsur belajar dan bermain, sehingga mampu meningkatkan minat, keterlibatan, dan motivasi belajar siswa (Plass et al., 2015; Hamari et al., 2016). Dalam konteks sekolah dasar, pembelajaran berbasis permainan dinilai sesuai dengan karakteristik siswa yang menyukai aktivitas menantang, kompetitif, dan menyenangkan.

Model pembelajaran Dragon Ball merupakan salah satu bentuk pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif melalui aktivitas melempar dan menjawab pertanyaan, diskusi kelompok, serta pemecahan masalah secara kolaboratif. Melalui model ini, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi terlibat langsung dalam membangun pemahaman konsep IPA melalui interaksi dan pengalaman belajar yang menyenangkan. Secara konseptual, model pembelajaran Dragon Ball memiliki karakteristik pembelajaran kooperatif karena menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang saling berinteraksi dan bekerja sama. Prinsip-prinsip pembelajaran kooperatif, seperti interaksi promotif, tanggung jawab individu, dan ketergantungan positif, terintegrasi dalam aktivitas Dragon Ball sebagai mekanisme pembelajaran (Johnson & Johnson, 2009; Slavin, 2014). Dengan demikian, pembelajaran kooperatif berfungsi sebagai landasan teoretik yang menjelaskan bagaimana model ini bekerja dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Meskipun pembelajaran berbasis permainan dan kooperatif telah banyak dikaji, penerapan model pembelajaran Dragon Ball secara empiris dalam pembelajaran IPA di sekolah

dasar masih relatif terbatas, khususnya dalam konteks penelitian tindakan kelas. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan untuk mengkaji peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 0607 Pagaran Batu melalui penerapan model pembelajaran Dragon Ball sebagai upaya perbaikan praktik pembelajaran IPA di kelas. Dengan berfokus pada permasalahan nyata di kelas dan menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan strategi pembelajaran IPA yang lebih partisipatif dan memotivasi siswa sekolah dasar, sekaligus memperkaya kajian tentang integrasi pembelajaran berbasis permainan dalam konteks pendidikan dasar.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPA melalui penerapan model pembelajaran Dragon Ball. PTK dipilih karena penelitian ini berangkat dari permasalahan nyata yang dihadapi guru di kelas dan berorientasi pada perbaikan praktik pembelajaran secara berkelanjutan melalui tindakan reflektif (Kemmis & McTaggart, 1988; McNiff, 2013). Pendekatan ini relevan untuk konteks pendidikan dasar karena memungkinkan guru dan peneliti bekerja secara kolaboratif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas (Burns, 2010).

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 0607 Pagaran Batu pada semester genap tahun ajaran berjalan. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV yang mengikuti pembelajaran IPA di kelas tersebut. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya motivasi belajar siswa, yang tercermin dari kurangnya keaktifan, antusiasme, dan ketekunan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Fokus PTK ini adalah kelas yang diteliti, bukan generalisasi hasil ke populasi yang lebih luas, sebagaimana karakteristik utama penelitian tindakan kelas (Cohen et al., 2018). Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui dua siklus tindakan, dengan setiap siklus meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tahapan ini mengikuti model spiral PTK yang menekankan proses perbaikan berkelanjutan berdasarkan hasil refleksi setiap tindakan pembelajaran (Kemmis & McTaggart, 1988). Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru kelas menyusun perencanaan pembelajaran IPA dengan menerapkan model pembelajaran Dragon Ball serta menyiapkan instrumen penelitian yang relevan dengan tujuan tindakan.

Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran Dragon Ball dalam proses pembelajaran IPA. Siswa dilibatkan secara aktif dalam kegiatan pembelajaran berbasis permainan dan kerja kelompok, sehingga memungkinkan terjadinya interaksi antar siswa selama proses belajar. Selama pembelajaran berlangsung, dilakukan observasi untuk merekam aktivitas dan keterlibatan siswa sebagai bagian dari proses pengumpulan data tindakan (McNiff & Whitehead, 2011). Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran empiris mengenai perubahan aktivitas dan motivasi belajar siswa selama pembelajaran berlangsung. Data observasi difokuskan pada keaktifan siswa, partisipasi dalam kegiatan kelompok, serta respons siswa terhadap penerapan model pembelajaran Dragon Ball. Selain observasi, data motivasi belajar siswa dikumpulkan melalui angket yang diberikan pada akhir setiap siklus. Penggunaan angket dalam PTK bertujuan untuk memberikan gambaran kuantitatif sederhana mengenai perubahan kondisi siswa sebagai dampak dari tindakan pembelajaran (Fraenkel et al., 2012).

Tahap refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil observasi dan angket motivasi belajar siswa pada setiap siklus. Refleksi bertujuan untuk menilai efektivitas tindakan yang telah dilakukan serta merumuskan perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya. Proses refleksi ini merupakan inti dari PTK karena menjadi dasar pengambilan keputusan dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran (Burns, 2010; Cohen et al., 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian disajikan secara sistematis berdasarkan tahapan penelitian, yaitu hasil pra-siklus, hasil siklus I, dan hasil siklus II. Data hasil penelitian diperoleh melalui observasi motivasi belajar siswa, baik secara individual maupun berdasarkan indikator motivasi belajar yang telah ditetapkan.

Hasil Pra-Siklus

Hasil observasi pra-siklus menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 0607 Pagaran Batu masih berada pada kategori rendah. Observasi awal dilakukan untuk memperoleh gambaran kondisi faktual motivasi belajar siswa sebelum diterapkan model pembelajaran Dragon Ball. Berdasarkan hasil observasi pra-siklus, distribusi motivasi belajar siswa menunjukkan variasi kategori yang didominasi oleh kategori cukup, kurang, dan sangat kurang. Dari seluruh siswa yang diamati, hanya sebagian kecil yang berada pada kategori baik dan sangat baik. Kondisi ini menunjukkan bahwa secara umum siswa belum memiliki dorongan belajar yang kuat dalam mengikuti pembelajaran IPA.

Tabel 1. Motivasi Belajar Siswa Pra Siklus

No	Nama	Siklus I		Kategori
		Skor	%	
1	Masriani	50	50%	Kurang
2	Ahmad	50	50%	Kurang
3	Intan Sari	80	80%	Baik
4	Abdul Azis	40	40%	Sangat Kurang
5	Anisa S	60	60%	Cukup
6	Basit Albahri	50	50%	Kurang
7	Hotimah	30	30%	Sangat Kurang
8	Ibnu Surur	60	60%	Cukup
9	Indriyani	80	80%	Baik
10	Muhamad	80	80%	Baik
11	Andri	60	60%	Cukup
12	Patma Sari	80	80%	Baik

Berdasarkan tabel 1, dapat disimpulkan bahwa tingkat motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 0607 Pagaran Batu masih tergolong rendah. Terdapat satu siswa yang memiliki motivasi belajar "sangat baik", lima siswa dengan motivasi belajar "baik", sepuluh siswa dengan motivasi belajar "cukup", enam siswa dengan motivasi belajar "kurang", dan tiga siswa dengan motivasi belajar "sangat kurang". Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk peningkatan motivasi belajar di kalangan siswa. Selanjutnya, berikut adalah hasil persentase motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V.

Tabel 2. Persentase Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Pra Siklus

No	Indikator	Persentase	Kategori
1.	Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil	50%	Sangat Kurang
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	55%	Sangat Kurang
3.	Tekun dalam mengerjakan tugas	50%	Sangat Kurang
4.	Ulet dalam menghadapi kesulitan	45%	Sangat Kurang
5.	Mandiri dalam bertindak	45%	Sangat Kurang
6.	Mampu dalam membagi waktu	45%	Sangat Kurang

No	Indikator	Persentase	Kategori
7.	Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal yang diberikan	45%	Sangat Kurang
8.	Keberanian dalam menghadapi kegagalan	45%	Sangat Kurang
Jumlah		380	
Rata-rata		48%	Sangat Kurang

Hasil observasi motivasi belajar siswa berdasarkan indikator menunjukkan bahwa seluruh indikator motivasi berada pada kategori sangat kurang hingga kurang. Indikator adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil berada pada persentase 50%, dorongan dan kebutuhan dalam belajar sebesar 55%, serta ketekunan dalam mengerjakan tugas sebesar 50%. Indikator ulet dalam menghadapi kesulitan, mandiri dalam bertindak, mampu membagi waktu, senang mencari dan memecahkan masalah, serta keberanian menghadapi kegagalan masing-masing berada pada persentase 45%. Rata-rata motivasi belajar siswa pada pra-siklus sebesar 48% dengan kategori sangat kurang.

Hasil Siklus I

Pelaksanaan siklus I dilakukan dalam dua pertemuan dengan menerapkan model pembelajaran Dragon Ball. Hasil siklus I diperoleh melalui observasi aktivitas dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan kondisi pra-siklus. Sebagian besar siswa mengalami peningkatan skor motivasi belajar, dengan kategori dominan berada pada tingkat cukup dan baik. Terdapat satu siswa yang mencapai kategori sangat baik, sementara tidak ditemukan lagi siswa yang berada pada kategori kurang dan sangat kurang. Rata-rata motivasi belajar siswa pada siklus I mencapai 72% dengan kategori cukup.

Tabel 3. Hasil Motivasi Belajar Siswa Siklus I

No	Nama	Siklus I		Kategori
		Skor	%	
1	Masriani	60	60%	Cukup
2	Ahmad Fuadi	60	60%	Cukup
3	Intan Sari	80	80%	Baik
4	Abdul Azis	70	70%	Cukup
5	Anisa Siregar	70	70%	Cukup
6	Basit Albahri	60	60%	Cukup
7	Hotimah	70	70%	Cukup
8	Ibnu Surur	60	60%	Cukup
9	Indriyani	80	80%	Baik
10	Muhamad	80	80%	Baik
11	Andri	70	70%	Cukup
12	Patma Sari	80	80%	Baik
13	Rajip Pulungan	90	90%	Sangat Baik
14	Siti Mursilah	60	60%	Cukup
15	Syariana	70	70%	Cukup
16	Doharni	60	60%	Cukup
17	Ainun Nst	60	60%	Cukup
18	Khadijah	80	80%	Baik
19	Intan Sari	80	80%	Baik
20	Siti Anita	60	60%	Cukup
21	Bagas Saputra	70	70%	Cukup
22	Jaenal	60	60%	Cukup
23	Rahmayani	70	70%	Cukup

No	Nama	Siklus I		Kategori
		Skor	%	
24	Indah Sari	60	60%	Cukup
25	Sartika	80	80%	Baik
Jumlah		1790		
Rata-rata		72	72%	Cukup

Berdasarkan tabel 3, dapat disimpulkan bahwa tingkat motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 0607 Pagaran Batu menunjukkan peningkatan yang signifikan. Terdapat 1 siswa dengan motivasi belajar yang tergolong “sangat baik”, 6 siswa dengan motivasi belajar “baik”, 17 siswa dengan motivasi belajar “cukup”, serta tidak ada siswa yang tergolong dalam kategori “kurang” atau “sangat kurang”. Pada pertemuan terakhir siklus I, siswa diberikan soal pilihan ganda untuk mengukur tingkat motivasi belajar mereka setelah diterapkan model pembelajaran Dragon Ball. Hasilnya, motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA mengalami peningkatan di setiap indikator yang diukur. Berikut ini adalah tabel yang menunjukkan persentase pencapaian motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV setelah dilakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran Dragon Ball.

Tabel 4. Persentase Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus I

No	Indikator	Persentase	Kategori
1.	Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil	65%	Cukup
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	70%	Cukup
3.	Tekun dalam mengerjakan tugas	75%	Baik
4.	Ulet dalam menghadapi kesulitan	80%	Baik
5.	Mandiri dalam bertindak	75%	Baik
6.	Mampu dalam membagi waktu	70%	Cukup
7.	Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal yang diberikan	65%	Cukup
8.	Keberanian dalam menghadapi kegagalan	75%	Baik
Jumlah		575	
Rata-rata		72%	Cukup

Berdasarkan hasil observasi indikator motivasi belajar pada siklus I, seluruh indikator menunjukkan peningkatan dibandingkan pra-siklus. Indikator hasrat dan keinginan untuk berhasil meningkat menjadi 65% (kategori cukup), dorongan dan kebutuhan dalam belajar mencapai 70% (kategori cukup), serta ketekunan dalam mengerjakan tugas meningkat menjadi 75% (kategori baik). Indikator ulet dalam menghadapi kesulitan mencapai 80% (kategori baik), mandiri dalam bertindak sebesar 75% (kategori baik), serta kemampuan membagi waktu sebesar 70% (kategori cukup). Indikator senang mencari dan memecahkan masalah berada pada persentase 65% (kategori cukup), sedangkan keberanian menghadapi kegagalan mencapai 75% (kategori baik). Rata-rata keseluruhan indikator motivasi belajar pada siklus I sebesar 72% dengan kategori cukup.

Selama pelaksanaan siklus I, hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian siswa masih mengalami kebingungan dalam mengikuti langkah-langkah model pembelajaran Dragon Ball. Kerja sama antar siswa dalam kelompok belum berjalan optimal, sehingga suasana kelas cenderung gaduh dan pengumpulan lembar kerja kelompok mengalami keterlambatan. Selain itu, pemberian apresiasi terhadap jawaban siswa masih terbatas, dan guru belum secara konsisten melibatkan siswa dalam penyusunan kesimpulan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi pada siklus I, diperoleh beberapa temuan reflektif. Motivasi belajar siswa menunjukkan peningkatan dibandingkan pra-siklus, namun belum mencapai kriteria keberhasilan yang

ditetapkan, yaitu kategori baik ($\geq 75\%$). Rata-rata motivasi belajar siswa masih berada pada kategori cukup.

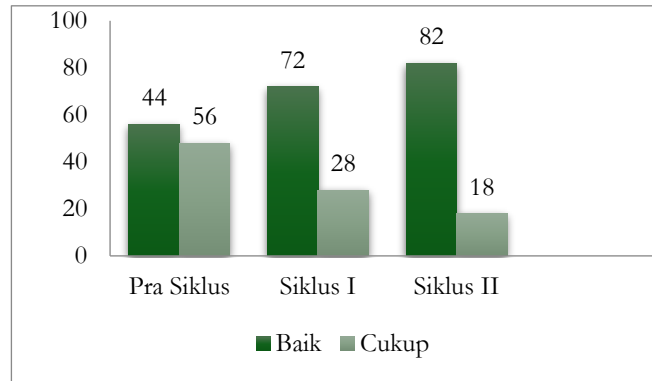
Pada tahap refleksi ini, guru dan peneliti bersama-sama mengevaluasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil observasi dan lembar refleksi siswa pada siklus I, ditemukan bahwa masih ada beberapa siswa yang belum menunjukkan perilaku sesuai dengan indikator yang diamati. Selain itu, motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPA pada kelas IV SD Negeri 0607 Pagaran Batu, yang tercermin dari rata-rata nilai hasil belajar, menunjukkan angka 60%, yang termasuk dalam kategori cukup. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan tindakan dalam siklus I belum memenuhi standar keberhasilan yang diharapkan, di mana motivasi belajar siswa harus mencapai kategori baik. Dengan demikian, perlu adanya perbaikan dan penyempurnaan pada siklus berikutnya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik. Berikut ini adalah tabel refleksi hasil dari siklus I. Temuan refleksi juga menunjukkan perlunya peningkatan kerja sama kelompok, pemberian apresiasi yang lebih konsisten, serta penguatan peran guru dalam membimbing siswa yang mengalami kesulitan.

Tabel 5. Refleksi Siklus I

No	Hasil Evaluasi	Perencanaan Perbaikan Siklus II
1	Kurangnya kerjasama siswa dalam kelompok membuat kelas menjadi gaduh dan lembar kerja kelompok menjadi terlambat untuk dikumpulkan	Guru harus membantu dan mengarahkan siswa untuk dapat berdiskusi serta bekerja sama dengan kelompoknya pada saat mengerjakan lembar kerja.
2	Guru kurang memberikan apresiasi dan menghargai jawaban yang diberikan oleh siswa.	Guru harus memberikan apresiasi dan menghargai setiap jawaban dan pertanyaan yang diberikan oleh siswa.
3	Guru tidak membuat kesimpulan pembelajaran bersama dengan siswa.	Guru harus membuat sebuah kesimpulan bersama-sama dengan siswa pada kegiatan akhir pembelajaran.
4	Masih banyak siswa yang belum dapat memecahkan Permasalahan dengan cepat	Guru harus membantu siswa atau mengarahkan siswa ketika ada siswa yang kesulitan pada saat menjawab

Hasil Siklus II

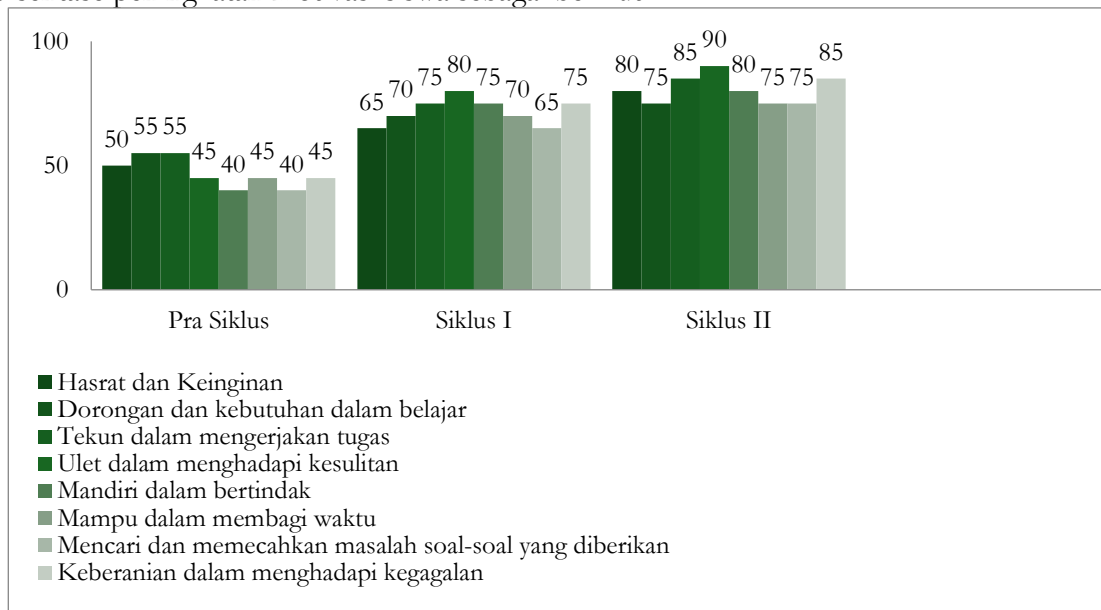
Pelaksanaan siklus II dilakukan sebagai tindak lanjut dari hasil refleksi siklus I dengan memperbaiki kelemahan-kelemahan yang ditemukan sebelumnya. Siklus II menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa yang lebih signifikan. Hasil observasi pada siklus II menunjukkan bahwa seluruh indikator motivasi belajar mengalami peningkatan dan sebagian besar telah mencapai kategori baik dan sangat baik. Indikator hasrat dan keinginan untuk berhasil meningkat menjadi 80% (kategori baik), dorongan dan kebutuhan dalam belajar mencapai 75% (kategori baik), serta ketekunan dalam mengerjakan tugas meningkat menjadi 85% (kategori sangat baik). Indikator ulet dalam menghadapi kesulitan mencapai 90% (kategori sangat baik), mandiri dalam bertindak sebesar 80% (kategori baik), dan kemampuan membagi waktu sebesar 75% (kategori baik). Indikator senang mencari dan memecahkan masalah mencapai 75% (kategori baik), sementara keberanian menghadapi kegagalan meningkat menjadi 85% (kategori sangat baik).



Gambar 1. Grafik Perbandingan Persentase Peningkatan Aktivitas Siswa

Perbandingan hasil motivasi belajar siswa dari pra-siklus, siklus I, hingga siklus II menunjukkan tren peningkatan yang konsisten. Pada pra-siklus, rata-rata motivasi belajar siswa berada pada kategori sangat kurang. Pada siklus I, rata-rata meningkat menjadi kategori cukup, dan pada siklus II meningkat kembali hingga mencapai kategori baik dengan persentase di atas kriteria keberhasilan yang ditetapkan ($\geq 75\%$).

Berdasarkan grafik perbandingan aktivitas siswa yang memiliki kategori kurang pada pra siklus adalah 56% dan yang memiliki kategori baik sebesar 44%. Motivasi belajar peserta didik dikatakan cukup karena masih dibawah target keberhasilan yaitu ≥ 75 , dan peserta didik dikatakan baik apabila mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu ≥ 75 . Kemudian peneliti melakukan tindak siklus I adalah 72% dan yang memiliki kategori baik sebesar 28%. Hasil aktivitas siswa dikatakan cukup karena masih dibawah target keberhasilan yaitu ≥ 75 , dan siswa dikatakan baik apabila mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu ≥ 75 . Kemudian peneliti melakukan tindakan siklus II, aktivitas siswa yang memiliki kategori baik pada siklus II adalah 82% dan yang memiliki kategori cukup sebesar 18%. Maka target aktivitas siswa yang ingin dicapai dengan persentase ≥ 75 sudah tercapai. Untuk melihat perbandingan persentase peningkatan motivasi siswa sebagai berikut:



Gambar 2. Grafik Perbandingan Persentase Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Grafik 2 menjelaskan bahwa hasil observasi motivasi belajar siswa pra siklus berdasarkan adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil 50% dalam kategori sangat kurang, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar 55% dalam kategori kurang, tekun dalam

mengerjakan tugas 55% dalam kategori kurang, ulet dalam menghadapi kesulitan 45% dalam kategori sangat kurang, mandiri dalam bertindak 45% dalam kategori sangat kurang, mampu dalam membagi waktu 45% dalam kategori sangat kurang, senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal yang diberikan 45% dalam kategori sangat kurang, dan keberanian dalam menghadapi kegagalan 45% dalam kategori sangat kurang.

Pada siklus I indikator adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil 65% dalam kategori cukup, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar 70% dalam kategori cukup, tekun dalam mengerjakan tugas 75% dalam kategori baik, ulet dalam menghadapi kesulitan 80% dalam kategori baik, mandiri dalam bertindak 75% dalam kategori baik, mampu dalam membagi waktu 70% dalam kategori baik, senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal yang diberikan 65% dalam kategori cukup, dan keberanian dalam menghadapi kegagalan 75% dalam kategori baik. Sedangkan pada siklus II indikator adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil 80% dalam kategori baik, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar 75% dalam kategori baik, tekun dalam mengerjakan tugas 85% dalam kategori sangat baik, ulet dalam menghadapi kesulitan 90% dalam kategori sangat baik, mandiri dalam bertindak 80% dalam kategori baik, mampu dalam membagi waktu 75% dalam kategori baik, senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal yang diberikan 75% dalam kategori baik, dan keberanian dalam menghadapi kegagalan 85% dalam kategori sangat baik.

Pembahasan

Hasil pra-siklus menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 0607 Pagaran Batu berada pada kategori sangat rendah pada hampir seluruh indikator motivasi belajar. Kondisi ini mencerminkan permasalahan klasik pembelajaran IPA di sekolah dasar, yaitu rendahnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Secara teoretis, motivasi belajar rendah sering kali berkorelasi dengan pembelajaran yang bersifat teacher-centered, minim interaksi, dan tidak memberi ruang pada otonomi serta partisipasi siswa (Ryan & Deci, 2000; Schunk et al., 2014). Temuan ini sejalan dengan penelitian Hidi dan Renninger (2006) serta Wentzel dan Wigfield (2009) yang menegaskan bahwa motivasi belajar siswa sekolah dasar sangat dipengaruhi oleh desain pembelajaran yang mampu membangkitkan minat situasional dan keterlibatan emosional siswa. Dalam konteks IPA, pembelajaran yang disajikan secara abstrak dan satu arah cenderung menurunkan rasa ingin tahu siswa, sehingga berdampak pada rendahnya ketekunan dan keberanian dalam belajar (Hmelo-Silver et al., 2007; Benabentos et al., 2014).

Penerapan model pembelajaran Dragon Ball pada siklus I menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa pada hampir seluruh indikator, meskipun sebagian besar masih berada pada kategori cukup. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa aktivitas pembelajaran berbasis permainan dan kerja kelompok mulai mampu menarik perhatian dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPA. Secara empiris, pembelajaran aktif yang melibatkan interaksi sosial terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar melalui mekanisme keterhubungan sosial dan tanggung jawab bersama (Johnson & Johnson, 2009; Slavin, 2014). Selain itu, keterlibatan siswa dalam aktivitas berbasis tantangan dan permainan dapat meningkatkan minat belajar dan ketekunan siswa, meskipun pada tahap awal implementasi masih memerlukan adaptasi (Plass et al., 2015; Hamari et al., 2016). Namun demikian, hasil siklus I juga menunjukkan bahwa efektivitas model pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh desain model, tetapi juga oleh kualitas implementasinya di kelas.

Ketidakterbiasaan siswa dengan langkah-langkah pembelajaran serta belum optimalnya fasilitasi guru menjadi faktor yang membatasi capaian motivasi belajar pada siklus ini, sebagaimana juga ditemukan dalam penelitian Freeman et al. (2014) dan Prince (2004) terkait implementasi awal pembelajaran aktif. Refleksi pada siklus I menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar siswa belum sepenuhnya memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan.

Temuan reflektif ini menegaskan karakteristik utama penelitian tindakan kelas sebagai proses perbaikan berkelanjutan melalui refleksi sistematis terhadap praktik pembelajaran (Kemmis & McTaggart, 1988; McNiff & Whitehead, 2011). Dalam konteks ini, refleksi berfungsi sebagai alat diagnostik untuk mengidentifikasi kelemahan implementasi, seperti kurang optimalnya kerja sama kelompok dan pemberian apresiasi. Sejalan dengan pandangan Burns (2010) dan Cohen et al. (2018), kualitas refleksi dalam PTK sangat menentukan keberhasilan tindakan pada siklus berikutnya, terutama dalam pembelajaran yang menuntut keterlibatan aktif dan pengelolaan kelas yang efektif.

Hasil siklus II menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa yang signifikan dan merata pada seluruh indikator, dengan sebagian besar indikator mencapai kategori baik hingga sangat baik. Peningkatan ini menunjukkan bahwa perbaikan strategi pembelajaran berdasarkan refleksi siklus I berdampak langsung terhadap motivasi intrinsik siswa. Secara teoretis, pengalaman belajar yang memberikan rasa kompetensi, otonomi, dan keterhubungan sosial akan memperkuat motivasi intrinsik siswa (Ryan & Deci, 2000; Niemiec & Ryan, 2009). Aktivitas dalam model Dragon Ball, seperti diskusi kelompok, menjawab pertanyaan secara aktif, dan pemberian apresiasi, menciptakan lingkungan belajar yang mendukung ketiga kebutuhan psikologis tersebut. Temuan ini juga sejalan dengan hasil penelitian Darling-Hammond et al. (2020) yang menekankan pentingnya desain pembelajaran yang responsif terhadap kebutuhan belajar siswa.

Peningkatan motivasi belajar yang konsisten dari pra-siklus hingga siklus II menunjukkan bahwa model pembelajaran Dragon Ball berfungsi sebagai bentuk integrasi pembelajaran aktif, kooperatif, dan berbasis permainan. Karakteristik ini selaras dengan temuan Dichev dan Dicheva (2017) yang menyatakan bahwa unsur permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan, ketekunan, dan minat belajar siswa apabila dirancang secara pedagogis. Lebih lanjut, pembelajaran kooperatif dalam model Dragon Ball berperan sebagai mekanisme pembelajaran, bukan tujuan akhir, sehingga interaksi antar siswa berfungsi untuk membangun pemahaman dan motivasi belajar (Johnson & Johnson, 2009; Slavin, 2015). Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat bukti empiris bahwa inovasi pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dan kerja kelompok dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan motivasi belajar IPA siswa sekolah dasar (Hamari et al., 2016; Plass et al., 2015).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Dragon Ball terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 0607 Pagaran Batu secara bertahap dan signifikan. Kondisi awal motivasi belajar siswa pada tahap pra-siklus berada pada kategori sangat rendah pada hampir seluruh indikator motivasi belajar, yang menunjukkan adanya permasalahan mendasar dalam proses pembelajaran IPA.

Penerapan model pembelajaran Dragon Ball pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa, meskipun sebagian indikator masih berada pada kategori cukup. Temuan ini mengindikasikan bahwa siswa memerlukan waktu adaptasi terhadap model pembelajaran yang menuntut keterlibatan aktif, kerja sama kelompok, serta keberanian dalam mengemukakan dan menjawab pertanyaan.

Peningkatan motivasi belajar siswa mencapai hasil yang lebih optimal pada siklus II setelah dilakukan perbaikan berdasarkan refleksi siklus I. Seluruh indikator motivasi belajar mengalami peningkatan dan sebagian besar mencapai kategori baik hingga sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Dragon Ball, apabila diterapkan secara konsisten dan didukung oleh pengelolaan kelas yang efektif, dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan memotivasi siswa secara intrinsik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Dragon Ball efektif digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran IPA

di sekolah dasar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, baik dari aspek ketekunan, keuletan, kemandirian, maupun keberanian dalam menghadapi tantangan pembelajaran

Hasil penelitian ini memberikan kontribusi teoretis terhadap kajian motivasi belajar dengan memperkuat pandangan bahwa pembelajaran aktif berbasis interaksi sosial dan unsur permainan dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa sekolah dasar. Temuan ini mendukung teori motivasi yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif, pengalaman belajar yang menyenangkan, serta interaksi sosial dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa. Secara praktis, model pembelajaran Dragon Ball dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran bagi guru sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran IPA, untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru perlu merancang pembelajaran yang memberikan ruang partisipasi aktif, kerja sama kelompok, serta pemberian apresiasi yang konsisten terhadap usaha siswa. Selain itu, guru perlu melakukan refleksi berkelanjutan agar pelaksanaan model pembelajaran dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa dan kondisi kelas.

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak sekolah dan pemangku kebijakan pendidikan dalam mendorong penerapan model pembelajaran inovatif yang berorientasi pada peningkatan motivasi belajar siswa. Pelatihan guru terkait pembelajaran aktif dan reflektif perlu ditingkatkan agar implementasi model pembelajaran inovatif dapat berjalan secara optimal dan berkelanjutan.

REFERENSI

- Benabentos, R., Ray, P., & Judson, E. (2014). Classroom diversity and engagement in inquiry-based learning. *Journal of Science Education and Technology*, 23(4), 486–498. <https://doi.org/10.1007/s10956-014-9500-7>
- Burns, A. (2010). *Doing action research in English language teaching*. Routledge.
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2018). *Research methods in education* (8th ed.). Routledge.
- Darling-Hammond, L., Flook, L., Cook-Harvey, C., Barron, B., & Osher, D. (2020). Implications for educational practice. *Applied Developmental Science*, 24(2), 97–140. <https://doi.org/10.1080/10888691.2018.1537791>
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education. *Educational Technology & Society*, 20(3), 75–88.
- Freeman, S., et al. (2014). Active learning increases student performance. *PNAS*, 111(23), 8410–8415. <https://doi.org/10.1073/pnas.1319030111>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2016). Does gamification work? *Computers in Human Behavior*, 54, 170–179. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.047>
- Hattie, J. (2009). *Visible learning*. Routledge.
- Hidi, S., & Renninger, K. A. (2006). The four-phase model of interest. *Educational Psychologist*, 41(2), 111–127. https://doi.org/10.1207/s15326985ep4102_4
- Hmelo-Silver, C. E., Duncan, R. G., & Chinn, C. A. (2007). Scaffolding inquiry learning. *Educational Psychologist*, 42(2), 99–107. <https://doi.org/10.1080/00461520701263368>
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). An educational psychology success story. *Educational Researcher*, 38(5), 365–379. <https://doi.org/10.3102/0013189X09339057>
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner*. Deakin University.
- McNiff, J., & Whitehead, J. (2011). *All you need to know about action research*. Sage.
- Niemiec, C. P., & Ryan, R. M. (2009). Autonomy, competence, and relatedness. *Theory and Research in Education*, 7(2), 133–144. <https://doi.org/10.1177/1477878509104318>
- Plass, J. L., et al. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Prince, M. (2004). Does active learning work? *Journal of Engineering Education*, 93(3), 223–231. <https://doi.org/10.1002/j.2168-9830.2004.tb00809.x>

- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54–67. <https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020>
- Schunk, D. H., Meece, J. L., & Pintrich, P. R. (2014). *Motivation in education*. Pearson.
- Slavin, R. E. (2014). Cooperative learning. *Review of Educational Research*, 84(1), 1–29. <https://doi.org/10.3102/0034654313496870>
- Wentzel, K. R., & Wigfield, A. (2009). *Handbook of motivation at school*. Routledge.