PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA MELALUI PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF DENGAN METODE BERMAIN TANYA JAWAB PADA SISWA KELAS II SDN 61 PEKANBARU

SKRIPSI

Diajukan untuk melengkapi salah satu syarat guna untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Islam Al-Kifayah Riau

Oleh

NINDA NUR HILMAH
NIM. 1238.20.0933

PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
1448 H / 2026 M

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Ninda Nur Hilmah
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.20.0933
Tempat/Tanggal Lahir	: Jakarta, 10 Agustus 1999
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Proposal yang saya tulis berjudul: "**Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Dengan Metode Bermain Tanya Jawab Pada Siswa Kelas II SDN 61 Pekanbaru"** sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) pada universitas Islam Al-Kifayah Riau ini seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri maupun bagian-bagian tertentu dalam penulisan proposal yang saya kutip dari karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Pekanbaru, 10 Juli 2025

Yang membuat pernyataan,



Ninda Nur Hilmah

NIM 1238.20.0933

Dr. Parlindungan Simbolon, M.Us
DOSEN UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU

NOTA DINAS I
Perihal: *Skripsi Ninda Nur Hilmah*
Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Di
Pekanbaru

Assalamualaikum Wr.Wb

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi, dan mengadakan bimbingan perbaikan isi skripsi saudara :

Nama	: Ninda Nur Hilmah
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.20.0933
Taggal Lahir	: Jakarta, 10 Agustus 1999
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul	: **Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Dengan Metode Bermain Tanya Jawab Pada Siswa Kelas II SDN 61 Pekanbaru**

Maka dengan ini dapat disetujuai untuk diujiankan pada ujian Munaqosah Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Wassalamu"alaikum Wr. Wb

Pekanbaru, 10 Juli 2025
Pembimbing I

Dr. Parlindungan Simbolon, M.Us
NIDN: 2125058608

Ayu Purnamasari S, M.Pd
DOSEN UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU

NOTA DINAS I
Perihal: *Skripsi Ninda Nur Hilmah*
Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Di
Pekanbaru

Assalamualaikum Wr.Wb

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi, dan mengadakan bimbingan perbaikan isi skripsi saudara :

Nama	: Ninda Nur Hilmah
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.20.0933
Taggal Lahir	: Jakarta, 10 Agustus 1999
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul	: **Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Dengan Metode Bermain Tanya Jawab Pada Siswa Kelas II SDN 61 Pekanbaru**

Maka dengan ini dapat disetujuai untuk diujiankan pada ujian Munaqosah Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Wassalamu"alaikum Wr. Wb

Pekanbaru, 10 Juli 2025
Pembimbing II

Ayu Purnamasari S, M.Pd
NIDN: 2125128604

PERSETUJUAN

Kami yang bertanda tangan dibawah ini selaku pembimbing I dan pembimbing II skripsi, dengan ini menyetujui bahwa skripsi berjudul: **"Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Dengan Metode Bermain Tanya Jawab Pada Siswa Kelas II SDN 61 Pekanbaru"** yang ditulis oleh:

Nama	: Ninda Nur Hilmah
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.20.0933
Tempat/Tanggal Lahir	: Jakarta, 10 Agustus 1999
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Untuk diajukan dalam ujian munaqosah Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Pekanbaru, 10 Juli 2025

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Parlindungan Simbolon, M.Us	**Ayu Purnamasari S, M.Pd**
NIDN. 2125058608	**NIDN. 2125128604**

Mengetahui
Ketua Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Violeta Inayah Pama, M.Pd
NIDN. 2103068805

YAYASAN KIFAYATUL AKHYAR PEKANBARU
UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
IZIN SK KEMENAG RI NO. 112 TAHUN 2026
Kampus I : Jl. Uka Perum. Mutiara Garuda Sakti Blok H. 15 Kel. Airputih Kec.Tuah Madani - Pekanbaru
Kampus II : Uka–Iskandar Muda. Kelurahan Airputih Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru
www.alkifayahriau.ac.id Email: admin@alkifayahriau.ac.id CP: 082285501981 / 085271373346

PENGESAHAN SKRIPSI

Nomor: 0282/SP/A/FTK-PGMI/VIII/2026

Skripsi atau Tugas Akhir dengan Judul : **Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Dengan Metode Bermain Tanya Jawab Pada Siswa Kelas 2 SD Negeri 61 Pekanbaru**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama	: **Ninda Nur Hilmah**
NIM	: 1238.20.0933
Telah dimunaqasahkan pada	: Hari Kamis, 10 Juli 2025

dan dinyatakan telah diterima dan disahkan oleh Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Tim Penguji Sidang Munaqasah,

Penguji I

(Assoc Prof. Dr. Zalisman, S.Pd., M.Pd.I.)
NIDN. 2113108701

Penguji II

(Maspuri, S.Pd., M.Pd.)
NIDN. 2102128704

Ketua Sidang,
Universitas Islam Al-Kifayah Riau

(Syahri Ramdhan, S.Psi., M.S.I.)
NIDN. 2112048902

Sekretaris,
Ketua Program Studi PGMI

(Violeta Inayah Pama, M.Pd.)
NIDN. 2103068805

Pekanbaru, 20 Agustus 2026

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau

(Ayu Purnamasari S, M.Pd.)
NIDN. 2125128604

MOTTO

"*Sesungguhnya orang yang paling mulia di sisi Allah ialah orang yang paling bertakwa"*

(Surah Al-Hujurat: 13)

"*Belajar karena Allah, beramal dengan ilmu, berakhlak sepanjang waktu"*

"Tuntutlah ilmu dengan ikhlas, amalkannya dengan jujur, dan hiasi diri dengan akhlak setiap masa"

PERSEMBAHAN

~Yang Utama dari Segalanya~

Sembah sujud sukur kepada Allah Subhanahu Wa Ta"ala. Naungan rahmat dan Hidayah-Mu telah meliputiku, sehingga dengan bekal ilmu pengetahuan yang telah Engkau anugrahkan kepadaku dan atas izin-Mu akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam tidak lupa semoga selalu terlipah kepada utusan-Mu Nabi Muhammad Shalallahu „Alaihi Wasallam

~ Ibu dan Ayah ~

Taburan cinta dan kasih sayangmu telah memberikan kekuatan. Terimaksiah telah memberikan moril maupun materi serta do"a yang tiada henti untuk kesuksesanku, karena tiada kata seindah lantunan do"a dan tiada do"a yang paling khusuk selain do"a yang terucap dari orang tua, ucapan terimakasih tidak akan pernah cukup membalas kebaikanmu. Sebagai tanda bakti, hormat dan tanda terimakasih yang tiada hentinya aku persembahkan karya kecil ini kepada ibu dan ayah yang telah melimpahkan kasih sayangnya. Segala dukukungan dan perhatian yang terus mengalir yang tiada mungkin dapat aku balas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan ini. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat ibu dan yah bahagia, karena aku sadar selama ini ananda belum bisa berbuat yang lebih. Untuk Ibu dan Ayah yang tidak pernah berhenti mendo"akan, aku ucapkan terimakasih Ibu… terimakasih Ayah…

~Terimakasih saudara/i ku tersayang~

yang telah memberikan bantuan moril maupun materi serta do"a yang tiada henti untuk kesuksesan penulis dalam menyelesaikan pendidikan ini. Penulis sadar ucapan terimakasih tidak akan pernah cukup membalas kebaikan kalian. Mohon maaf selama penulis melanjutkan pendidikan sedikitnya waktu kita untuk bisa bersama-sama dalam canda dan tawa. Semoga Allah Subhanahu Wa Ta"ala menjaga semua saudara dan saudariku.

~ Dosen Pembimbing ~

Ibu Ayu Purnamasari S, M.Pd dan ibu Nikmah, M.PD.I pembimbing skripsi. Ananda mengucapkan terimaksih banyak atas sudinya meluangkan waktu untuk membaca dan mencoret skripsi demi terwujudnya skripsi yang baik. Inilah skripsi yang sederhana ini sebagai perwujudan rasa terimakasih ananda kepada Ibu dosen

~ Seluruh Dosen dan Pegawai Universitas Islam Al-Kifayah Riau~

Hanya skripsi yang sederhana ini yang dapat ananda

persembahkan
sebagai wujud rasa terimaksih kepada Bapak dan Ibu Dosen atas segala ilmu yang telah disalurkan dan kepada seluruh pengawai UI Al-Kifayah Riau yang telah banyak membantu demi kelancaran dan berlangsungnya perkuliahan.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum warohmatullahi wabarohkatuh

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subahanahu wa ta"alaa segala limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, shingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "**Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Dengan Metode Bermain Tanya Jawab Pada Siswa Kelas II SDN 61 Pekanbaru".** Selawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad Shallallahu „Alaihi Wasallam, beserta keluarga, sahabat, dan para pengikutnya hingga akhir zaman.

Skripsi ini disususn salah satu syarat untuk memperoleh gelar Serjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Universitas Islam (UI) Al-Kifayah Riau.

Penulis menyadari bahwa terlaksananya skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis megucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Yundri Akhyar, MA Selaku Ketua Yayasan Kifayatul Akhyar
2. Bapak Dr. Zalisman, S.Pd., M.Pd.I selaku Rektor Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu dikampus tercinta ini.
3. Bapak Syahri Ramadhan, S.Psi., M.Si selaku Rektor Ketua I, Lita Arfah, S.P., M.Si selaku Wakil Rektor II,dan Sahrin, S.H., M.H selaku Wakil Rektor III yang telah memberikan arahan dan bimbingan serta kemudahan selama berlangsungnya proses perkuliahan.
4. Ibu Ayu Purnamasari S, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam menimba ilmu dan pendidikan.

5. Violeta Inayah Pama, M.Pd selaku Ketua Program Studi S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan arahan dan bantuan serta kemudahan selama berlangsungnya proses perkuliahan.
6. Bapak Dr. Perlindungan Simbolon, M.Us selaku pembimbing pertama yang telah memberi arahan selama bimbingan. Dan Ibu Ayu Purnamasari S, M.Pd selaku pembimbing ke dua yang telah memberi arahan selama bimbingan.
7. Ibu dan ayah atas segenap kasih sayangnya yang telah memberikan jasa terbesar dan terhebat kepada penulis mulai dari membesarkan, mendidik dan memberikan perhatian, kasih sayang, motivasi, do‟a dan pengorbanan baik moral maupun material yang telah mereka berikan.
8. Seluruh Bapak/Ibu Dosen dan Staf Pegawai Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang sudah mentransfer ilmunya selama perkuliahan dan membantu penulis dalam hal administrasi.
9. Kepada seluruh anggota keluarga yang sudah banyak memberikan motivasi kepada penulis dalam penyusunan proposal ini.
10. Seluruh teman-teman angkatan atas canda, tawa, suka, dan duka yang setiap harinya kita lewati bersama.

Semoga Allah SWT memberikan balasan kepada semua yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Semoga kita semua dimasukkan kedalam surga-Nya kelak. Akhirnya kehadirat Allah SWT penulis memohon ampun dari segala kekhilafan, penulis menyadari sepenuhnya bahwa pada skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Dengan harapan kepada segenap pembaca hendaknya dapat memberikan masukan demi kesempurnaan dalam penulisan skripsi ini, semoga Allah merahmati kita semua.

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Pekanbaru, 10 Juli 2025
Penulis

Ninda Nur Hilmah
NIM 1238.20.0933

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN ..... **i**

NOTA DINAS PEMBIMBING I ..... **ii**

NOTA DINAS PEMBIMBING II ..... **iii**

PERSETUJUANPEMBIMBING ..... **iv**

PENGESAHAN PENGUJI ..... **v**

MOTTO ..... **vi**

PERSEMBAHAN ..... **vii**

KATA PENGANTAR ..... **ix**

DAFTAR ISI ..... **xi**

DAFTAR TABEL ..... **xiii**

DAFTAR GAMBAR ..... **xiv**

PEDOMAN TRANSLITERASI ..... **xv**

ABSTRAK INDONESIA ..... **xvii**

ABSTRAK INGGRIS ..... **xviii**

ABSTRAK ARAB ..... **xix**

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang 1

B. Penegasan Istilah 9

C. Permasalahan 10

D. Tujuan Penelitian 12

E. Manfaat Penelitian 12

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teori 13

B. Penelitian Relevan 27

C. Kerangka Berfikir 30

D. Hipotesis Tindakan 31

E. Indikator Keberhasilan 31

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian 34

B. Lokasi dan Waktu Penelitian 35

C. Subjek dan Objek Penelitian 35

D. Prosedur Penelitian 35
1. Perencanaan 36
2. Tindakan Penelitian 37
3. Observasi Tindakan 39
4. Refleksi 40
E. Teknik Pengumpulan Data 41
F. Teknik Analisis Data 43
BAB IV HASIL PENELITIAN
A. Deskripsi Data Awal 45
1. Riwayat Sekolah 45
2. Visi dan Misi 47
3. Setting Ruang Kelas 48
4. Deskripsi Keadaan Guru dan Siswa 49
5. Profil Awal Pembelajaran… 52
B. Deskripsi Persiklus
1. Siklus I 54
2. Siklus II 67
C. Pembahasan dari Setiap Siklus 79
1. Siklus I 79
2. Siklus II 80
BAB V PENUTUP
A. Kesimpulan 82
B. Saran 83
DAFTAR PUSTAKA 84
LAMPIRAN 83
RIWAYAT HIDUP PENULIS 110

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Identitas Sekolah.....46

Tabel 4.2 Sarana dan Prasarana Sekolah 47

Tabel 4.3 Keadaan Guru dan Personil Kependidikan.....49

Tabel 4.4 Keadaan Siswa.....51

Tabel 4.5 Metode Bermain Sebelum Tindakan 53

Tabel 4.6 Pengamatan Aktivitas Guru Siklus1 57

Tabel 4.7 Hasil Observasi… 58

Tabel 4.8 Hasil Observasi Siklus1 Pertemuan1.....62

Tabel 4.9 Observasi Kemampuan Siklus1.....63

Tabel 4.10 Hasil Observasi Siklus2 Pertemuan1.....71

Tabel 4.11 Hasil Observasi Siklus2 Pertemuan2.....73

Tabel 4.12 Data Siklus2 Observasi Guru..... 74

Tabel 4.13 Rekapitulasi Hasil Kemampuan Siklus1 dan Siklus2..... 76

Tabel 4.14 Observasi Kemampuan Siklus1.....77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir.....30

Gambar 3.1 Model Suharsimi Arikuto 36

Gambar 4.1 Grafik Peningkatan Siklus 1 Pertemuan1.....59

Grafik 4.2 Grafik Peningkatan Siklus1 Pertemuan2 60

Grafik 4.3 Grafik Peningkatan Siklus2 Pertemuan1 72

Grafik 4.4 Grafik Peningkatan Siklus2 Pertemuan2 73

Grafik 4,5 Grafik Peningkatan Siklus1 dan siklus2 77

PEDOMAN TRANSLITERASI

1. Konsonan Tunggal

ا = a	ر = r	ف = f
ب = b	ز = z	ق = q
ت = t	س = s	ك = k
ث = ts	ش = sy	ل = l
ج = j	ص = sh	م = m
ح = h	ض = dh	ى = n
خ = kh	ط= th	و = w
د = d	ظ = zh	ه = h
ذ = dz	ع = `	ء = ,
غ= gh	ي= y	

2. Konsonan Rangkap

Konsonan rangkap ditulis rangkap, misalnya: *Zannu.*

3. Vokal Pendek

Fathah (◌ً -) ditulis a, misalnya ظ َر= *nazhara*. *Kasrah* (◌ٍ -)

ditulis I, misalnya الع لم = *al-`Ilm* dan *Dhammah* (◌ٌ ´ ditulis u, misalnya ط قر = *Thuruq.*

3. Vokal Panjang

a panjang tetap ditulis ă misalnya ا اسلبي = *asălíb*, I panjang tetap ditulis i misalnya الط ي ق ر= *at-Thariq* dan u panjang tetap ditulis ŭ misalnya الا لوص و = *al-Ushŭl.*

6. ***Ta' Marbutah*** **(ة)** *Ta,, Marbuthah* yang dimatikan ditulis h, misalnya قسردمditulis madrasah. Tetapi Ta,, Marbuthah yang dihubungkan kepada kalimat sesudahnya ditulis t.

7. Kata Sandang *Alif Lam*

Alif Lam yang diikuti huruf *qamariyah*, ditulis al, misalnya الاسلام ditulis al-Islam. *AlifLam* yang diikuti huruf *syamsiyah* dituliskan huruf syamsiyahnya, misalnya السياسي ditulis As-Siyasi.

8. Huruf Besar

Penulisan huruf besar disesuaikan dengan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI)

9. Singkatan

Singkatan akan ditemukan dalam tesis ini walaupun jumlahnya sangat sedikit seperti dll = dan lain-lain, hlm. = halaman, tt. = tanpa tahun

ABSTRAK

Ninda Nur Hilmah (2025) : Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Dengan Metode Bermain Tanya Jawab Pada Siswa Kelas II SDN 61 Pekanbaru

Penelitian ini dilatar belakangi oleh siswa mengalami kesulitan dalam tanya jawab dalam pembelajaran matematika. Tujuan penerapan strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain tanya jawabnuntuk motivasi siswa kelas 2 SDN 61 Pekanbaru lebih semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran matematika melalui interaksi aktif dalam bentuk tanya jawab, meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa, membantu pemahaman konsep matematika, mengembangkan keterampilan berfikir kritis dan logis, menumbuhkan kepercayaan diri siswa, dan menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa melalui penerapan strategi pembelajaran aktif dengan metode tanya jawab. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 2A SDN 61 Pekanbaru semester 2 (genap) tahun pelajaran 2024/2025, dengan jumlah siswa sebanyak 27 siswa

Hasil dari penelitian tersebut bahwasanya ada peningkatan dari kemampuan awal rata-rata 30,86% untuk siklus I pertemuan I 36,59% meningkat menjadi 5,73%. Untuk siklus I pertemuan II dari 36,59% menjadi 54,82% meningkat 18,23%. Untuk siklus II pertemuan I dari 54,82% menjadi 61,80 meningkat 6,98%. Untuk siklus II pertemuan II dari 61,80% menjadi 82,30% meningkat 20,5%. Kemampuan matematika siswa dapat dikembangkan dengan berbagai cara, salah satunya yaitu dengan mengenali dan menyebutkan nama-nama bangun ruang sederhana seperti kubus. Peningkatan motivasi belajar matematika metode bermain tanyajawab siswa setelah dilakukan penelitian tindakan kelas, jika persentase rata-rata mengalami peningkatan.

Kata kunci : Peningkatan, motivasi belajar, pembelajaran matematika

ABSTRACT

Ninda Nur Ililmah (2026): Enhancing Motivation for Mathematics Learning By employing an Active Learning Strategy Employing the Question-and-Answer Game Technique for Second Grade Pupils at SDN 61 Pekanbaru

This study was inspired by the challenges students encountered in question-and-answer exchanges during mathematics classes. The aim of employing this active learning approach through a question-and-answer game technique was to enhance excitement and participation among Grade 2 pupils at SDN 61 Pekanbaru during mathematics instruction via active interaction. The initiative sought to enhance student engagement and involvement, facilitate comprehension of mathematical principles, cultivate critical and logical reasoning abilities, elevate student self-esteem, and foster an interactive and pleasurable educational atmosphere. This research utilised Classroom Action Research (CAR) to improve students' motivation in mathematics learning by implementing an active learning strategy centred on the question-and-answer game technique. The participants in the research comprised 27 pupils from Class 2A at SDN 61 Pekanbaru during the second (even) semester of the 2024/2025 academic year. The findings demonstrated an enhancement in performance: the mean elevated from an initial figure of 30.86% to 36.59% in Cycle I, Meeting 1 (a rise of 5.73%). In Cycle I, Meeting 2, the percentage increased from 36.59% to 54.82%, reflecting an augmentation of 18.23%. In Cycle II, Meeting 1, it rose from 54.82% to 61% (a growth of 6.98%). In Cycle II, Meeting 2, it escalated from 61% to 81.5% (a rise of 20.5%). Students' mathematical skills can be enhanced by several methods, including the identification and nomenclature of basic three-dimensional figures like cubes. The research indicates that desire for studying mathematics enhanced after the classroom action research intervention, as seen by the rise in the average percentage.

Keywords: ***Enhancement, educational drive, mathematical education.***

ملخّص

نيندا نور حلمة، (٢٠٢٦):ترقية دافع **تعلم تلاميذ الصف الثاني فى تعلم درس الرياضيات من خلال تطبيق إستراتيجي التعليم الناشط بطريقة اللبعة "السؤال والجواب" فى المدرسة الابتدائية الحكومية برقم واحد وستين**

إن خلفية هذا البحث لأن بعض التلاميذ شعروا بالصعوبة عند تعلم درس الرياضيات. وهدف استخدام إستراتيجي التعليم الناشط "السؤال والجواب" لترقية دافع التلاميذ فى التعلم، وزيادة حماساتهم ومشاركاتهم على تعلم الرياضيات من خلال التعامل الناشط بتقديم السؤال والجواب، وترقية المشاركة والمساهمة، ومساعدة التلاميذ على فهم مفهوم الرياضيات، وتطور القدرة على التفكير النقدي والمعقولي، وإغراس ثقة النفس، واختراع بيئة التعلم الفاعلي والمريح. منهجية البحث المستخدمة بحث إجراءة الفصل. وأفراد البحث سبعة وعشرون تلميذا. مكان البحث فى المدرسة الابتدائية الحكومية برقم واحد وستين للصف الثاني للعام الدراسي بألفين وأربعة وعشرين حتى ألفين وخمسة وعشرين. دلت نتيجة البحث على أن القدرة الأول ثلاثون بشولة ستة وثمانين، مئوية النجاح فى الدور الأول للقاء الأول ستة وثلاثون بشولة تسعة وثمانون، ثم يترقى فى الدور الثاني للقاء الثاني ومئوية النجاح أربعة وخمسون بشولة إثنين وأربعون، ومدى الترقية ثمانية عشر بشولة ثلاثة وعشرين. وفى الدور الثاني للقاء الأول أربعة وخمسون بشولة إثنين وثمانين، ثم تترقى إلى واحد وستين بشولة ثمانين، ومدى الترقية ستة بشولة ثمانين وتسعين. وفى الدور الثاني للقاء الثاني واحد وستون بشولة وثمانين فى المائة ثم يترقى إلى إثنين وثلاثة وثمانون، ومدى الترقية عشرون بشولة خمسة فى المائة. إن قدرة التلاميذ على تعلم الرياضيات يتمكن تطوريها من خلال الطرق مثل ذكر أسماء الأشكال الهندسية البسيطة مثل المكعب. ودافع التلاميذ مترقي فى تعلم الرياضيات من خلال طريقة اللعبة "السؤال والجواب"

الكلمات الرئيسية: ***الترقية، دافع التعلم، تعلم درس الرياضيات***

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.[1] Karena dengan pendidikanlah seseorang dibekali dengan berbagai pengetahuan, keterampilan, keahlian, dan tidak kalah pentingnya macam-macam tatanan hidup baik yang berupa norma- norma, aturan-aturan positif dan sebagainya. Seperti yang terdapat dalam Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 (1) yang dikutipkan oleh Muhibbin Syah: "*Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif megembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, keperibadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.* [2]

Dari pengertian pendidikan di atas diketahui bahwa, salah satu kemampuan dalam kegiatan pendidikan yaitu proses dalam pembelajaran. Dalam proses pembelajaran terdapat mata pelajaran yang akan diajarkan oleh guru sesuai dengan keakhilan masing-masing.

---

[1] Halimatul Fijriah 2024, Konsep Dasar Studi Perbandingan Pendidikan, Jurnal kajian Pendidikan Islam 234-246

[2] Syah, *Psikolohi Pendidikan dengan Pendekatan Baru,* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hlm 1

Salah satunya mata pelajaran yang diajarkan sekolah adalah matematika. Tujuan umum pendidikan matematika pada jenjang sekolah menengah yakni memberi tekanan pada penataan nalar, dasar dan pembentukan sikap siswa serta memberi tekanan pada keterampilan dalam penerapan matematika siswa.

Bertapa pentingnya pendidikan bagi keidupan manusia,h Rasullah sampai mengatakan bawa setiap manusia diwajibkan untuk menuntut ilmu "Rasulallah SWA bersabda:

عَنْ حُسَيْنِ بْنِ عَلِّي قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْ هِ وَسَلَّمَ طَلَبُ الْعِلْمِ

Artinya: *"Menuntut ilmu wajib bagi setiap umat muslim laki-laki maupun perempuan* (HR. Al- Baihaqi, Ath- Thabrani, Abu ya'la Al- Qudho'i dan Abu Nu'aim Al-Ashbahani)".[3]

Selain dengan tujuan diatas, dalam pembelajaran matematika seseorang guru dituntut untuk menggunakan strategi dan metode yang tepat sesuai dengan tingkat perkembangan mental siswa. Dikerenakan, strategi atau metode adalah salah satu alat untuk mencapai tujuan. Dengan memfaatkan strategi atau metode secara akurat maka guru akan mampu memcapai tujuan pembelajaran, karena secara umum strategi berfungsi sebagai suatu garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan

Strategi pembelajaran merupakan usaha untuk memperoleh keberhasilan dalam mencapai tujuan, strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai pendekatan, dengan mengurutkan perencanaan sebelum dilaksanakan proses belajar mengajar seperti menyusun RPP terlebih dahulu, selanjutnya cara mengorganisasikan yaitu pilih materi pembelajaran, peralatan dan bahan serta waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.[4]

---

[3] Bukhari Umar, Hadits perbaharui terbabi (*pendidikan dalam perspektif Islam*), (Jakarta: Anizah, 2012), h 7

[4] Pupu Saiful Rahmat, *Strategi Belajar Mengajar*, (Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2019), H. 15

Jadi seorang guru harus memiliki strategi belajar agar siswa dapat belajar secara efektif dan efesien, sesuai pada tujuan yang ditetapkan. Tidak ada satupun proses pembelajaran yang tidak menggunakan strategi pembelajaran. Ini berarti guru memahami benar kedudukan strategi alat motivasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, strategi berfungsi sebagai alat perangsang dari luar yang dapat membangkitkan atau memotivasi semangat belajar siswa**.**

Cara yang dapat digunakan dalam melaksanakan strategi adalah metode. Dalam penerapan metode, seorang guru hendaknya melihat kesesuaian antara metode yang akan diterapkan dengan materi yang akan diajarkan. Dikerenakan penggunaan metode yang tepat juga dapat dijadikan sebagai alat motivasi yabg berasal dari luar siswa di dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Berdasarkan pengertian motivasi di atas, maka dapat dipahami bahwa motivasi merupakan dorongan dari dalam diri seseorang untuk melakukan suatu kegiatan dalam rangka mencapai suatu tujuan tertentu, yang dimaksud dengan tujuan adalah sesuatu yang berada diluar diri manusia sehingga kegiatan manusia lebih terarah karena seseorang akan berusaha lebih bersemangat dan giat dalam berbuat sesuatu.

Motivasi adalah keadaan dimana seorang siswa memiliki kemauan dan semangat yang tinggi terhadap pembelajaran.[5] berdasarkan pengertian motivasi diatas, maka dapat dipahami bahwa motivasi merupakan dorongan dalam diri seseorang untuk melakukan suatu kegiatan dalam rangka mencapai suatu tujuan tersebut.

[5]Fadiyatul Iffah 2024, *Analisis Motivasi Peserta Didik Terhadap Keterampilan Menyimak pada Mata PelajaranIPAS di Kelas IV*, Jurnal Pendidikan Dasar 108-11

Dalam proses pembelajaran, motivasi merupakan suatu hal yang sangat penting. Motivasi adalah suatu kondisi dasar dari suatu pembelajaran.[6] Tinggi atau rendahnya motivasi yang ada dalam diri siswa, akan berpengaruh terhadap hasil dan prestasi belajar siswa. Apabila seorang siswa memiliki motivasi tinggi dalam belajar, maka dari diri siswa tersebut akan lahir suatu aktifitas belajar guna mencapai tujuan yang di inginkannya, yakni berupa pencapaian dalam prestasi dalam belajar. Aktifitas belajar merupakan realisasi dan motivasi yang ada dalam diri seorang siswa dan akan terwujud apabila siswa aktif di dalam proses pembelajaran. Dikerenakan motivasi berfungsi untuk mendorong, menggerakkan dan mengarahkan kegiatan belajar. Jadi motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa.

Berdasarkan pengamatan awal penulis laksanakan ke SDN 61 Pekanbaru pada tanggal 01 Oktober 2024 berupa wawancara dan observasi terlihat bahwa dalam proses belajar mengajar, pembelajaran lebih terpusat kepada guru, siswa lebih banyak diam dan menerima materi pembelajaran apa adanya.

Dari hasil wawancara dengan guru bidang studi matematika yang mengajar di kelas IIA. Ibu Nurhasanah, S.Pd diperoleh informasi bahwa guru telah berupaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, diantaranya mengulangi materi yang belum di mengerti, dan memberikan tambahan

[6]Robertus Angkowo dan A. Kosasuh, *Optimalisasi Media Pembelajaran,* (Jakarta: Grasindo, 2007), hlm.35

latihan soal. Usaha tersebut belum mampu mencapai tujuan yang diinginkan yaitu dapat motivasi belajar matematika siswa.[7]

Dari hasil observasi pada siswa SDN 61 Pekanbaru khususnya kelas IIA bahwa sebagian besar siswa tidak memperhatikan penyelasan guru ketika belajar matematika, sebagian besar siswa ketika diberikan soal maka siswa hanya menunggu jawaban dari teman-temannya saja, kurangnya persaingan antar siswa antar siswa dalam pembelajaran, hanya sebagian kecil siswa yang ikut "terlibat" dalam proses pembelajaran, sebagian besar ketika proses pembelajaran ada yang melakukan kegiatan yang tidak berhubungan dengan pembelajaran, apabila diminta untuk megerjakan soal dan ternyata siswa mengalami kebutuhan maka sebagian besar siswa berputus asa, sebagian siswa kurang disiplin dalam proses pembelajaran, sebagian besar catatan sisiwa tentang pelajaran matematika tidak lengkap.

Berdasarkan gejala-gejala diatas, permasalahan yang muncul adalah bagaimana upaya guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan strategi dan mode yang tepat. Salah satu strategi yang dapat meningkatkan motivasi siswa adalah strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban. Sesuai dengan amanat Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, bahwasanya dalam proses pembelajaran saat sekarang sangat dituntut keaktifan siswa sebagai objek didik, sehingga di sini guru hanya berperan sebagai fasilitator dan mediator saja. Dan strategi pembelajaran aktiflah yang menawarkan hal tersebut. Strategi pembelajaran aktif (*active learning)*

[7]Nurhasanah, *Guru kelas 2A bidang study matematika SDN 61 Pekanbaru*, wawancara 2 oktober 2024

merupakan strategi pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif dan ketika siswa belajar dengan aktif, berarti mereka yang mendominasi aktifitas pembelajaran.[8]

Proses pembelajaran aktif akan terjadi melalui suatu proses pencarian dari diri siswa. Pada siswa lebih dikondisikan berada dalam suatu bentuk pencarian dari pada sebuah bentuk reaktif. Semua ini dapat terjadi ketika siswa diatur sedemikian rupa sehingga tugas dan kegiatan yang dilaksanakan sangat mendorong mereka untuk berfikir dan bekerja. Salah satu metode yang dapat diterapkan dalam strategi pembelajaran aktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat siswa lebih berfikir dan bekerja adalah metode bermain jawaban. Metode bermain jawaban adalah salah satu metode berbentuk permainan yang dapat melibatkan semua siswa dari awal sampai akhir, dalam permainan ini mereka ditantang untuk mencari jawaban yang benar dari tiga buah kotak yang telah disediakan.[9]

Game adalah salah satu cara menggungah siswa untuk melek matematika".[10] Terlihat bahwa *game* (permainan) sangat dibutuhkan untuk melaksanakan dalam proses pembelajaran dikerenakan *game* (permainan) dapat menggugah siswa sehingga termotivasi untuk belajar matematika. Oleh karena metode bermain jawaban merupakan salah satu metode berbentuk permainan (*game)*, berdasarkan pendapat para ahli di atas maka metode bermain jawaban dapat meningkatkan motivasi siswa.

---

[8]Hisyam Zaini dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yongyakarta: CTSD, 2007), hlm. 86
[9]*Ibid*, hlm.87
[10]*Ibid*, hlm.83

Berdasarkan teori diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "**Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Dengan Metode Bermain Tanya Jawab Pada Siswa Kelas II SDN 61 Pekanbaru".**

Alasan peneliti memilih judul peningkatan motivasi belajar matematika melalui strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban adalah:

1) Berdasarkan paparan teori di atas, strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.
2) Berdasarkan observasi peneliti ke sekolah terlihat bahwa pemahaman siswa akan matematika masih tergolong rendah, terlihat ketika guru bertanya, hanya sedikit siswa yang mampu menjawabnya. Peneliti berupaya untuk mencari suatu strategis dan metode yang dapat membawa siswa ke dalam proses pembelajaran yang menyenangkan, namun tetap di titik beratkan kepada pemahaman siswa akan matematika. Sesuai dengan psikologi perkembangan manusia, metode ini sesuai untuk diterapkan pada siswa Sekolah Dasar Negeri khususnya pada kelas IIA dan metode ini dapat ditetapkan untuk semua materi. Salah satu materi di kelas IIA materi bangun datar segi empat. Oleh karena itu, peneliti ingin mencoba menerapkan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar matematika melalui strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban pada siswa SDN 61 Pekanbaru kelas IIA pada pokok bahasannya bangun datar segi empat.

B. Penegasan Istilah

Untuk lebih memahami dan menghindari salah pengertian terhadap judul penelitian ini maka terdapat beberapa istilah yang perlu ditegaskan. Penegasan istilah yang terdapat dalam judul ini adalah:

1. Motivasi Belajar adalah bahwa adalah daya penggerak yang timbul dari dalam dan luar diri seseorang yang memberikan dorongan untuk belajar agar terjadi perubahan tingkah laku yang lebih baik.[11]
2. Matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antara bilangan dan prosedur operasionalnya yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan.[12]
3. Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.[13]
4. Strategi pembelajaran aktif (*active learning)* merupakan srategi pembelajaran yang menuntut ketertiban dan keaktifan serta partisipasi siswa sebagai objek didik serta obtimal peserta didik mampu merubah dirinya secara lebih efektif dan efesien.[14]
5. Metode bermain jawaban adalah salah satu metode berbentuk permainan yang dapat melibatkan semua siswa dari awal sampai akhir, dalam

---

[11]Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya,* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 54

[12]Ruseffendi, E.T, *Pengantar kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika untuk Sekolah Dasar dan Menegah,* (Bandung: Tarsito, 1988), hlm. 3

[13]Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran,* (Jakarta: Kencana, 2008), hlm. 126

[14]Hisyam Zaini, *Op.Cit,*hlm.17

permainan ini mereka ditantang untuk mencari jabawan yang benar dari tiga buah kotak yang disediakan.[15]

Merujuk pada penegasan istilah yang dikemukakan di atas, maksud dari judul ini yaitu usaha yang dilakukan guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat menningkatkan motivasi belajar siswa, melalui pemberian tantangan berupa soal yang jawabannya harus ditebak oleh siswa agar siswa lebih aktif dalam mengikuti pelajaran di kelas. Jika motivasi belajar siswa meningkat dikatakan bahwa aktifitas belajar siswa berjalan dengan baik.

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang dan gejala-gejala yang dikemukakan di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini didefenisi sebagai berikut:

a. Hanya sebagian kecil siswa yang ikut "terlibat" dalam proses pembelajaran.
b. Siswa kurang tertarik atau kurang termotivasi dalam belajar matematika.
c. Siswa kurangnya interaksi dalam pembelajaran matematika yang berkesan mononton atau hanya didominasi oleh ceramah guru dapat mengurangi keterlibatan aktif siswa Beberapa metode pembelajaran mungkin kurang efektif dalam menarik perhatian siswa

[15] *Ibid*, hlm.87

d. Setiap siswa memiliki kecepatan belajar yang berbeda. Metode yang ditetapkan harus mampu menyesuaikan dengan kebutuhan individu siswa agar mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar
e. Keterbatasan pengalaman guru dalam mengimplementasikan strategi aktif, seperti tanya-jawab secara efektif dalam konteks matematika.

2. Batasan Masalah

Megingat luasnya ruang lingkup permasalahn di atas. Maka penulis perlu dibatasi masalah yang akan diteliti sehingga penelitian difokuskan pada peningkatan motivasi belajar matematika melalui penerapan strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban dapat meningkatan motivasi belajar matematika siswa pada materi Bagunan Datar Segi Empat kelas IIA Pekanbaru.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas maka rumusan masalah yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah "Bagaimana strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain Tanya jawab dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa pada materi bangun datar segi empat kelas II SDN 61 Pekanbaru.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada peningkata motivasi belajar matematika siswa dengan penerapan strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain tanya jawaban pada pokok bahasan bangunan dasar segi empat kelas II SDN 16 Pekanbaru.

E. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

1) Bagi Guru. Sebagai bahan evaluasi, dapat mengembangkan pembelajaran dalam penggunaan alat peraga, memiliki pengetahuan dalam memecahkan masalah
2) Bagi Siswa. Meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan kerjasama antar siswa
3) Bagi Sekolah. Memperluas penggunaan media pembelajaran, kemampuan para guru untuk melakukan perbaikan-perbaikan akan meningkatkan perkembangan atau kemajuan sekolah.

b. Manfaat Praktis

Ada beberapa manfaat yang dapat diambil dari hasil penelitian, yaitu:

1) Bagi Guru, dengan adanya penelitian melalui penerapan strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban diharapkan dapat menambah informasi sejauh mana motivasi belajar matematika siswa SDN 16 Pekanbaru
2) Bagi Kepala Sekolah, sebagai bahan pertimbangan dalam rangka perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan.
3) Bagi Penelitian, hasil penerapan ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi penelitian selanjutnya.
4) Bagi siswa, strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban dengan meningkatkan motivasi belajar matematika

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Motivasi

a. Pengertian Motivasi

Motivasi berasal dari bahasa Inggris yaitu motivation. Istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Menurut Islamuddin Motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya efektif dan reaksi untuk mencapai tujuan. Sedangkan menurut Mc. Doland, Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang ditandai dengan munculnya feeling dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Berdasarkan pengertian pengertian motivasi di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah suatu dorongan yang muncul dari diri orang itu sendiri maupun dari luar yang berkaitan erat dengan tujuan dan cita-cita hal ini akan menimbulkan reaksi dan tindakan dari diri orang tersebut terutama ada siswa yang sedang belajar.

Motivasi adalah dorongan internal dan eksternal dalam diri seseorang untuk mengadakan perubahan tingkah laku, yang mempunyai indikator sebagai berikut: (1) adanya hasrat dan keinginan untuk melakukan kegiatan, (2) adanya dorongan dan kebutuhan melakukan kegiatan, (3)

adanya hrapan dan cita-cita, (4) penghargaan dan penghormatan atas diri, (5) adanya lingkungan yang baik, dan (6) adanya kegiatan yang menarik. Dalam kegiatan belajar motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya peggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar seperti perubahan tingkah laku dapat tercapai.

Motivasi belajar adalah salah satu faktor yang mementukan pembelajaran yang efektif. Siswa akan belajar dengan baik jika ada faktor pendorong yaitu motivasi belajar. Siswa akan belajar dengan giat jika memiliki motivasi yang tinggi. Motivasi belajar merupakan sesuatu yang dapat memucu kegiatan belajar guna menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan mengarahkan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan dari mata pelajaran.[25] Terdapat banyak faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar dan dapat dibagi menjadi dua faktor. Menurut Syamsu Yusuf , motivasi belajar dapat didorong oleh faktor internal dan faktor eksternal.

1) Faktor fisik meliputi gizi, kesehatan, dan fungsi fisik (terutama panca indra)
2) Faktor psikologis, yaitu megacu pada aspek yang mendorong atau menghambat aktifitas belajar siswa.

[24]Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya,* (Jakarta: PT Bumi Angkasa, 2008), hlm.23

[25]Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengejar*, (Bandung: Rajawali Pers, 2007), hlm.46

Faktor ekstrinsik (lingkungan) yang mempengaruhi motivasi belajar antara lain:

1) Faktor meliputi kondisi udara (cuaca panas atau dingin), waktu(terang, siang, atau malam), lokasi(tenang, atau bising),
2) Faktor sosial adalah faktor manusia (guru, konselor, orang tua).[26]

Berkaitan dengan faktor tersebut, guru memegang peranan yang sangat penting dalam menciptakan motivasi belajar. Dari hasil pengamatan pada SDN 16 Pekanbaru, saat kegiatan pembelajaran berlangsung, ada sekitar lima siswa tidak memperhatikan dan membuat keributan di dalam kelas. Oleh sebab itu, guru perlu membangkitkan minat belajar agar siswa memiliki motivasi yang kuat untuk belajar. Agar siswa bermotifasi dan puas untuk terlibat dalam pembelajaran, mereka harus memiliki keterampilan pedagogis guru seiring kemajuan waktu danteknologi. Keterampilan yang membutuhkan guru meliputi keterampilan bertanya dasar, keterampilan bertanya tingkat lanjut, keterampilan penguatan, keterampilan transformatif, keterampilan menjelaskan, keterampilan awal dan akhir kursus, dan keterampilan manajemen kelas, keterampilan memimpin diskusi kelompok kecil.[27] Penggunaan alat bantu pembelajaran dan pengetahuan tentang metode pengajaran yang menarik digabungkan ke dalam keterampilan melakukan variasi untuk menciptakan sikap positif dan memotivasi siswa untuk belajar.

[26]Syamsu Yusuf, *Program Bi mbingan dan Konseling di Sekolah*, (Bandung: Rizqi Press, 2009), hlm.38

fungsi motivasi Motivasi merupakan peranan penting dalam membantu guru untuk memaami dan menjelaskan perilaku siswa dalam kegiatan belajar. Motivasi tidak hanya memberikan arah kegiatan belajar secara benar, tetapi lebih dari itu motivasi dalam diri siswa akan mendapat dorongan semangat yang berupa hal yang positif dalam kegiatannya

termasuk kegiatan belajar.

Ada empat fungsi motivasi yaitu:

a. Motivasi bertindak sebagai motor penggerak yang mendorong individu untuk melakukan sesuatu. Tanpa motivasi, tidak aka nada aktivitas belajar.[28]
b. Motivasi berfungsi untuk mengarahkan aktivitas yang dilakukan ke arah tujuan yang ingin dicapai.[29]
c. Motivasi membantu memilih kegiatan-kegiatan yang bermanfaat dan relevan dengan bertujuan, serta meninggalkan yang tidak bermanfaat.[30]
d. Motivasi akan meningkatkan semangat belajar siswa, sehingga hasil belajar dan pencapaian akademik meningkat.

---

[27]Syaeful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Anak Didik,* (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), hlm.40

[28]Sardiman, A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar,* (Jakarta: Raja Grafindo Pesada, (2011), hlm. 75

[29]Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya,* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm. 3.

.

2. Metode Tanya Jawab Dalam Pembelajaran

Untuk mencapai tujuan perlu cara, sehingga dengan demikian tujuan yang di harapkan dapat tercapai secara efektif dan efesien. Cara untuk mencapai sesuatu itu dikenal dengan nama metode. Penggunaan metode dalam bidang pendidikan dan pengajaran bukanlah merupakan hal baru, karena setiap proses pengajaran yang dilaksanakan oleh para guru mempunyai tujuan masing-masing.

Dari uraian diatas dapat ditegaskan bahwa setiap guru dalam proses belajar mengajar akan menggunakan metode untuk mempermudah penyampaian materi pelajaran, sehingga mempermudah pencapaian tujuan sebagaimana yang diharapkan. Oleh karena itu guru dapat mengadakan pendekatan-pendekatan kepada siswa dengan menggunakan metode yang sesuai dengan materi yang diajarkan.

Langkah-langkah metode bermain tanya jawab matematika antara lain yaitu:[31]

a. Menentukan tujuan pembelajaran dengan cara guru merumuskan tujuan berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) dan indikator pembelajaran.
b. Menyiapkan materi dan pertanyaan yaitu materi disesuaikan dengan tema dan kemampuan siswa, pertanyaan disusun secara bertingkat, dari mudah ke menengah.

[31]Suparman, M, *Penggunaan Metode Bermain dalam Pembelajaran Matematika di SD,* (Jakarta: jurnal Pendidikan Dasar, 2021), hlm. 105-113

c. Menentukan benruk permainan dengan cara memilih bentuk permainan yang sesuai denga usia, seperti kuis angkat tangan, permainan roda angka (putar dan jawab), lempar bola soal, dan tebak angka.
d. Membagi siswa dalam kelompok misalnya siswa dibagi menjadi kelompok kecil (3-5 anak perkelompok) secara acak atau berdasarkan kemampuan belajar.
e. Menyampaikan aturan main dengan cara guru menjelaskan aturan permainan dengan bahasa sederhana seperti satu soal dijawab dalam waktu 30 detik, jawaban yang benar mendapat 1 poin, tim dengan poin terbanyak akan menang,
f. Melaksanakan permainan dengan cara soal dibacakan atau ditunjukkan dalam kartu atau gambar, siswa menjawab secara bergiliran atau cepat-cepatan, dan guru mencatat skor tiap kelompok
g. Memberikan umpan balik dengan cara guru membahas jawaban yang salah denga memberi penjelasan tambahan secara lisan dan visual.
h. Evaluasi dan penguatan yaitu dengan cara guru memberikan evaluasi tertulis atau latihan ringan untuk menilai pemahaman individu. Memberikan apresiasi sederhana kepada kelompok atau siswa yang aktif.

3. Strategi Pembelajaran Aktif

Strategi pembelajaran aktif (*active learning)* merupakan strategi pembelajaran yang menuntut keterlibatan dan keaktifan serta partisipasi peserta didik sebagai objek didik secara optimal sehingga peserta didik mampu merubah dirinya secara lebih efektif dan efisien.[32] Belajar aktif merupakan bentuk kegiatan belajar alamiah, yang dapat menimbulkan kegembiraan, dapat membentuk suasana belajar tanpa stress dan memungkinkan tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah ditetapkan.[33] Selain dari pada itu ketika siswa belajar aktif, berarti mereka yang mendominasi aktifitas pembelajaran. Dengan ini mereka secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi belajar, memecahkan persoalan, atau mengaplikasikan apa yang mereka pelajari ke dalam suatu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata. Jadi dalam belajar aktif ini siswa hanya melibatkan mental dalam proses pembelajaran, tapi juga melibatkan fisiknya. Dengan cara ini biasanya siswa akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan.

Belajar aktif tidak bermaksud melupakan peranan guru dalam menciptakan sistem lingkungan belajar mengajar. Wawasan belajar aktif secara eksplisit menyoroti peranan siswa di dalam peristiwa belajar mengajar. Dilihat dari subjek didik maka belajar aktif

---

[32]Hisyam Zaini, *Strategi Pembelajaran Aktif,* (Yongyakarta:CTSD, 2007), hlm. xvii
[33]Haris Mudjiman, *Belajar Mandiri,* (Surakarta: UNS Press, 2007), hlm.12

merupakan proses kegiatan yang dilakukan siswa dalam rangka belajar. Dilihat dari segi guru maka belajar aktif merupakan strategi mengajar yang menuntut keaktifan optimal siswa.

Belajar mengajar dapat dikatakan bermakna belajar aktif bila terdapat ciri-ciri sebagai berikut:

1) Situasi kelas menantang siswa melakukan kegiatan belajar secara bebas tapi terkendali
2) Guru tidak mendomisi pembicaraan tetapi lebih banyak memberikan rangsangan berfikir kepada siswa untuk memecahkan masalah.
3) Guru menyediakan dan mengusahakan sumber belajar bagi siswa
4) Kegiatan belajar siswa bervariasi, ada kegiatan yang sifatnya bersama-sama dilakukan oleh semua siswa, ada kegiatan belajar yang dilakukan secara berkelimpok dalam bentuk diskusi da nada pula kegiatan belajar yang harus dilakukan oleh masing-masing siswa secara mandiri.
5) Hubungan guru dengan siswa sifatnya harus mencerminkan hubungan manusia bagaikan hubungan ibu dengan anak. Guru menempatkan diri sebagai pembimbing semua siswa yang memerlukan bantuan manakala mereka menghadapi persoalan belajar.
6) Situasi dan kondisi kelas tidak kaku terikat dengan susunan yang mati, tapi sewaktu-waktu diubah sesuai dengan kebutuhan siswa

7) Belajar tidak dilihat dari diukur dari segi hasil yang dicapai siswa tapi juga dilihat dan diukur dari segi proses belajar yang dilakukan siswa
8) Adanya keberanian siswa mengajuan pendapatannya melalui pertanyaan atau pernyataan gagasan, baik yang diajukan kepada guru maupun kepada siswa lainnya dalam pemecahan masalah belajar.
9) Guru senantiasa menghargai pendapat siswa terlepas dari benar atau salah. Guru harus mendorong siswa agar selalu mengajukan pendapatan secara bebas.[34]

Jadi, proses belajar mengajar yang terjadi akan bermakna dan menjadi belajar aktif jika ciri-ciri seperti di atas tergambar atau tampak dalam proses belajar mengajar.

4. Hubungan Strategi Pembelajaran Aktif Dengan Metode Bermain Jawaban Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Stategi pembelajaran aktif merupakan strategi pembelajaran yang menuntut keterlibatan siswa secara aktif baik itu secara fisik, emosional, mental, dan intelektual guna mencapai tujuan pembelajaran. Dan belajar aktif itu sendiri merupakan kegiatan belajar yang dapat menimbulkan kegembiraan dan dapat membentuk suasana belajar tanpa stress dan memungkinkan tercapainya tujuan-tujuan belajar yang ditetapkan.

[34]Dalyono, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), hlm.202

Keberhasilan implementasi suatu strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran, karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat dimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran. Dan metode bermain jawaban merupakan salah satu bentuk metode yang terdapat dalam strategi pembelajaran aktif.

Metode bermain tanya jawab merupakan sebuah metode berbentuk permainan yang menuntut keaktifan siswa karena metode ini menuntut keterlibatan semua siswa dari awal sampai akhir pelajaran. Dikerenakan metode ini berbentuk sebuah permainan (game), permainan dapat memotivasi banyak siswa di dalam *game* perhitungan rutin sering diulang berkali-kali.[35] Selain itu permainan (*game*) juga lebih menekankan kepada pentingnya belajar nalar matematika dan mendorong siswa untuk menjadi lebih percaya diri dalam kemampuan matematika.

Dalam metode bermain jawaban, masing-masing kelompok ditantang untuk mencari jawaban yang benar dari pertanyaan yang diberikan kepada mereka. Tantangan yang diberikan oleh guru akan melahirkan persaingan antara masing-masing kelompok. Dengan adanya persaingan antar kelompok ini akan mengakibatkan masing-masing kelompok belajar dengan tekun dan menjawab pertanyaan

[35]Turmudi, *Matematika dan Permainan:Suatu Pendekatan Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*, (Bandung: UPI Press, 2008), hlm. 45

yang diberikan kepada mereka dengan baik sehingga akan timbul motivasi atau dorongan pada diri siswa.

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya pendorong yang terdapat pada diri siswa yang sangat berperan dalam belajar, sehingga tujuan yang diinginkan tercapai. Menurut Syaiful Bahri Djamarah, persaingan dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong anak didik agar mereka semangat belajar.[36] Oleh karenanya, metode bermain jawab mengandung unsur tantangan dan persaingan, maka metode ini dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.

Selain dari pada itu, menurut Oemar Hamalik, "Motivasi belajar penting artinya dalam proses belajar siswa, ini berfungsi mendorong, menggerakkan dan mengarahkan kegiatan belajar."[37] Begitu juga halnya dengan strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain tanya jawab ini yang mampu melibatkan siswa secara optimal untuk bias mengerjakan dan yang mampu melibatkan siswa secara optimal untuk bias mengerjakan dan memecahkan soal-soal yang diberikan, oleh karenanya strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain meningkatkan motivasi belajar siswa.

[36]Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar,* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 127
[37]Oemas Hamalik, *Loc. Cit*, hal.150

B. Penelitian Relevan

Penelitian yang diajukan pada dasarnya berpatokan beberapa penelitian sebelumnya yang menghasilkan sejumlah temuan yang mengatakan bahwa peningkatan motivasi belajar matematika penerapan strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain tanya jawab. Beberapa penelitian itu adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Fitri Andriani. Fakultas Tarbiayah dan keguruan universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Pekanbaru. Dengan judul "Peningkatan motivasi belajar matematika melalui penerapan strategi pembelajaran aktif dengan metode bermain jawaban pada siswa SMP Negeri 8 Duri Kabupaten Bangkalis". Berdasarkan observasi awal penulis dilakukan di SMP Negeri 8 Duri, kelas VII-7 ternyata motivasi belajar matematika siswa masih rendah. Untuk itu penulis tertarik untuk mencarikan solusi sehingga diharapkan motivasi belajar matematika siswa meningkat. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Analisis deskritifnya dapat dilihat dari persentasi ketercapaian siswa dan ketercapaian indikator. Sebelum tindakan, ada 2 orang siswa yang memiliki motivasi yang sedang dan 28 orang siswa lainnya memiliki motivasi yang rendah. Pada siklus I, ada 16 orang siswa yang masih memiliki motivasi motivasi rendah, 13 orang siswa yang memotivasinya sedang dan hanya ada 1 orang yang memotivasi tinggi. Pada siklus II, siswa yang motivasinya tinggi ada 7 orang dan siswa yang memiliki motivasi

sedang ada 22 orang dan siswa yang memiliki motivasi yang rendah ada 1orang. Pada siklus III, siswa yang motivasinya tinggi ada 16 orang dan siswa yang memiliki motivasi sedang ada 14 orang. Pada siklus IV, siswa yang memiliki motivasi tinggi ada 30 orang. Dan tercapainya 90% dari indikator yang telah ditetapkan.[38]

2. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Pudji Lestari. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammaddiyah Surakarta. Dengan judul "Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Melalui Strategi Make A Match Pada Siswa Kelas IV SDN Gajahmati Tahun Ajaran 2013/2014. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas IV SD Negeri Gajahmati yang berjumlah 19 siswa. Bentuk penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Proses penelitian ini ada empat tahap, yaitu: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan melalui wawancara, observasi, dokumentasi, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa. Siklus I 42,10% dan siklus II 94,73%, keinginan membantu teman, kelompok belajar pada siklus I 63,15% dan siklus II 94,73%, kemauan bertanya terhadap materi yang belum dikuasai pada siklus I 31,57% dan siklus II 78,94%.[39]

---

[38]Fitri Andriani, *Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran* aktif dengan metode bermain jawaban pada siswa SMP Negeri 8 Duri Kabupaten Bangkalis, (Pekanbaru: universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2009), hlm.109

[39]Sri Pudji Lestari, *Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Melalui Strategi Make A Match Pada Siswa Kelas IV SDN Gajahmati Tahun Ajaran 2013/201,* (Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammaddiyah, 2013), hlm.110

3. Penelitian yang dilakukan oleh Marlindawati. Guru SD Negeri 30 Banda Aceh. Judul“ Upaya Meningkatkan Motivasi Siswa Melalui Metode Tanya Jawab dan Metode Pemberian Tugas Terstruktur dalam Pembelajaran Matematika Dengan Materi Di Kelas II SD Negeri 30 Banda Aceh Tahun Pelajaran 2019/2020. Hipotensis dalam penelitian ini adalah prestasi siswa yang diajarkan dengan menerapkan metode tanya jawab dan metode pemberian tugas terstruktur dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi siswa dengan dengan materi kubus di SDN 30 Banda Aceh subjek penelitian ini adalah kelas II sebanyak 28 orang. Penerapan metode tanya jawab dan metode pemberian tugas terstruktur dalam pembelajaran matematika di kelas II SD Negeri 30 Banda Aceh telah dapat meningkatkan motivasi siswa dari 65% pada siklus I menjadi 83% pada siklus II. Peningkatan ini telah mencapai indicator keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebesar 75% dan terdapat peningkatan prestasi belajar yang diajarkan dengan menggunakan metode tanya jawab dan latihan dalam pembelajaran matematika di SD Negeri 30 Banda Aceh . Peningkatan ini dapat dilihat pada nilai keberhasilan belajar siswa pada siklus I rata-rata 6,89% menjadi 7,55% dan pada siklus ke II dari 6,7% menjadi 7,9% sanggat memuaskan.[40]

[40]Marlindawati, *Upaya Meningkatkan Motivasi Siswa Melalui Metode Tanya Jawab dan Metode Pemberian Tugas Terstruktur dalam Pembelajaran Matematika Dengan Materi Di Kelas II SD Negeri 30 Banda Aceh Tahun Pelajaran 2019/2020*, (Banda Aceh: Guru SD Negeri 30, 2020), hlm.95

C. Kerangka Berfikir

Pada kondisi awal khususnya di kelas I1A SD Negeri 61 Pekanbaru basih banyak siswa yang belum bisa matematika tergolong masih rendah. Dengan demikian untuk mengatasi masalah tersebut tindakan guru adalah memberi pembelajaran matematika dengan menggunakan metode bermain tanya jawab. Dengan tindakan guru tersebut, diharapkan khususnya siswa kelas II A SD Negeri 61 Pekanbaru kemampuan matematika dapat meningkat. Berdasarkan kajian teoritik yang telah diuraikan sebelumnya dapat diperoleh model teoritik yang dapat disajikan kerangka berfikir dalam penelitian ini yang dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir



Sumber: Kreativitas penulis 2025

Pembelajaran dilaksanakan 2 siklus dan setiap siklus dilaksanakan dua kali pertemuan. Sesuai dengan kompetensi dasar yang ada di dalam silabus. Setiap silabus akan terlihat hasil kemampuan tanya jawab. Siklus akan dihentikan jika skor pencapaiannya ketuntasan hasil belajar Matematika siswa pada aspek tanya jawab secara klasikal mencapai 90%.

D. Indikator Keberhasilan

1. Indikator Guru

a. Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok. Besar kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa. Usahakan masing-masing kelompok tidak lebih dari 6 orang.
b. Beri masing-masing kelompok beberapa pertanyaan. Jumlah pertanyaan harus sama untuk semua kelompok.
c. Minta masing-masing kelompok untuk mendiskusikan jawaban mencari kira-kira di kotak yang mana jawaban tersebut berada.
d. Mulai permainan dengan meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan, kemudian salah satu anggota kelompok menjawab sesuai dengan kartu jawaban yang diambil dari kotak.
e. Langkah diulang untuk kelompok yang lain sampai pertanyaan habis, atau waktu tidak memungkinkan
f. Guru memberi klarifikasi jawaban

2. Indikator Siswa

a. Siswa mengikuti pelajaran dengan baik hingga akhir proses pembelajaran.

b. Siswa aktif bertanya kepada guru mengenai materi yang belum dipahami
c. Siswa mau membantu teman yang mengalami kesulitan terhadap pemahaman matematika.
d. Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru sampai selesai
e. Siswa mampu menyelsaikan soal-soal matematika yang sulit.
f. Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan baik selam proses pebelajaran berlangsung.

3. Indikator Aktivitas Siswa

a. Siswa melihat papan tulis yang berisikan tulisan yang baru saja guru tulis. Tulisan yang dipandang menimbulkan kesan dan tersimpan di dalam otak (visual activities).
b. Siswa mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh seorang guru
c. Siswa melakukan diskusi, persentasi serta tanya jawab pada saat pelajaran berlangsung.(Oral activities)
d. Siswa mencatat materi pelajaran sehingga dapat menunjang pencapaian tujuan belajar (Writing activities).
e. Siswa melakukan kegiatan menggambar yang dapat menjadi sarana ekspresi diri, eksplorasi ide, dan pengembangan keterampilan (Drawing activities).
f. Siswa melakukan kegiatan fisik yang melibatkan gerakan tubuh seperti berjalan, melompat dan lain-lain.
g. Siswa melakukan kegiatan kognitif yang terjadi selama proses pembelajaran termasuk kegiatan seperti menanggapi, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, melihat hubungan, dan mengambil keputusan.

h. Siswa mampu melibatkan perasaan dan emosi mereka dalam proses pembelajaran. Aktivitas ini bisa berupa interaksi siswa dengan lingkungan belajar yang memicu berbagai emosi, baik positif maupun negatif, dan bagaimana mereka mengelolanya

4. Indikator Diskusi Belajar

a. Siswa secara efektif mengikuti kegiatan tanya jawab, menjawab pertanyaan, serta terlibat dalam permainan edukatif terkait materi matematika.
b. Terdapat peningkatan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang diajarkan melalui inisiatif bertanya dan berdiskusi.
c. Metode pembelajaran aktif dapat meningkatkan kedisiplinan siswa, tercermin dari peningkatan kehadiran dan ketetapan waktu dalam mengikuti pembelajaran.
d. Siswa menunjukkan peningkatan konsentrasi dan tidak mudah terdistraksi karena pendekatan belajar yang menyenangkan.
e. Terjadi peningkatan nilai ulangan harian setelah menggunakan metode bermain tanya jawab, menunjukkan aktifitas strategi ini.
f. Aktifitas kelompok dalam metode bermain mendorong siswa untuk berkerja sama dan berinteraksi positif dengan teman sebayanya.