



**ANALISIS PENERAPAN METODE PERMAINAN TERHADAP  
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN  
MATEMATIKA DI SD NEGERI PENGGARUTAN 01**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh**

**IRA AZMI**

**40221022**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
BUMIAYU**

**2025**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

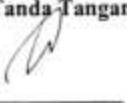
### PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul "ANALISIS PENERAPAN METODE PERMAINAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SD NEGERI PENGGARUTAN 01", yang ditulis oleh:

Nama : Ira Azmi  
NIM : 40221022

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk dan dapat diajukan ujian skripsi.

### Pembimbing Skripsi

| Nama Pembimbing                                   | Tanda-Tangan                                                                        | Tanggal         |
|---------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|
| Muh. Luqman Arifin., Lc., MA.<br>NIDN. 0619037801 |  | 28 Agustus 2025 |

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
FKIP Universitas Poradaban



Anwar Ardani, M.Pd.  
NIDN. 0619128

## PENGESAHAN

### PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **ANALISIS PENERAPAN METODE PERMAINAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SD NEGERI PENGGARUTAN 01**

Nama : Ira Azmi

NIM : 40221022

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Telah dipertahankan dihadapan dewan penguji skripsi pada tanggal 16 September 2025

#### Dewan penguji

**Nama Penguji**  
**Ketua Sidang**  
Anwar Ardani, M.Pd.  
NIDN. 0619128901

**Tanda Tangan**

**Tanggal**

7-10-2025

**Penguji I**  
Dr. Ujang Khiyarusoleh, M.Pd.  
NIDN. 060606862



25-09-2025

**Penguji II**  
Adnan Yusufi, S.Pd. I, M.Pd.I.  
NIDN. 0620048601



06-10-2025

**Penguji III/Pembimbing**  
Muh. Luqman Arifin, Lc., MA.  
NIDN. 0619037801



07-10-2025

Diterima dan disahkan

Pada tanggal 7 Oktober 2025

Dekan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Eka Farida Fasha, S.Si., M.Pd.  
NIDN. 0606098602

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Anwar Ardani, M.Pd.  
NIDN. 0619128901

## PERNYATAAN

### PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Ira Azmi  
NIM : 40221022  
Jenjang : Strata 1  
Program Studi : Pendidikan guru sekolah dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul : ANALISIS PENERAPAN METODE PERMAINAN  
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA  
PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SD NEGERI  
PENGGARUTAN 01

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi, baik skripsi beserta gelar sarjana saya dibatalkan serta diproses dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Bumiayu, 17 Agustus 2025

Yang menyatakan.



Ira Azmi

40221022

## **MOTTO**

*“ Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.”*

(QS. Al Insyirah:5-6).

*“ Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”*

(QS. Al Baqarah ayat 286)

## **PERSEMBAHAN**

*Bismillahirrahmanirrohim* skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Cinta pertama di dunia yakni kedua orang tua saya terutama ibu saya Masnunah sumber kekuatan, semangat, dan kasih sayang terbesar dalam hidupku. Terimakasih atas doa yang tak pernah putus, kerja keras yang tak kenal lelah, dan pengorbanan tanpa batas demi pendidikan dan masa depanku. Setiap tetes keringat dan do'a kalian adalah alasan mengapa aku mampu bertahan hingga titik ini. Semoga karya kecil ini menjadi bukti cinta dan rasa hormatku yang tak sebanding dengan segala pengorbanan kalian.
2. Keluarga besar bani Seon yang kusayangi, terima kasih atas do'a, dukungan, serta semangat yang selalu mengiringi langkahku. Kehangatan dan kebersamaan keluarga adalah tempatku kembali, tempat aku belajar arti kesabaran, kebersamaan, serta kekuatan untuk terus melangkah. Semoga kebanggaan kecil ini menjadi hadiah sederhana yang dapat membahagiakan kalian semua, dan untuk sepupu saya Nafisah dan Fakhithah terimakasih telah menjadi penghibur dan memberi keceriaan kepada penulis.
3. Sahabat dan teman seperjuangan mba ela, siti, dila, putri, kalian yang selalu hadir dalam suka maupun duka, yang memberikan tawa di saat lelah, serta semangat di saat aku hampir menyerah. Terima kasih atas persahabatan yang tulus, atas setiap cerita, perjuangan dan kebersamaan yang membuat perjalanan ini terasa lebih indah. Kalian adalah bagian berharga dari perjalanan panjang menuju titik ini.

4. Pemilik NIM 051798064 terima kasih atas perhatian, kesabaran, semangat dan dukungan, serta do'a yang tak pernah henti diberikan. Kehadiranmu memberi warna dan kekuatan baru dalam perjalananku.
5. Diriku sendiri Ira Azmi terima kasih telah bertahan dalam setiap ujian yang tidak menyerah meski sering merasa lelah, yang tetap berdiri meski berkali-kali hampir runtuh. Terima kasih sudah berjuang sejauh ini, sudah mau bangkit di saat terjatuh, dan sudah mempercayai bahwa semua usaha ini tidak akan sia-sia. Skripsi ini adalah bukti nyata bahwa kerja keras, do'a dan keteguhan hati akan selalu membuahkan hasil.
6. Teman-teman PGSD angkatan 2021

## ABSTRAK

Azmi, Ira. 2025. Analisis Penerapan Metode Permainan Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika di SD Negeri Penggarutan 01. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Peradaban. Muh. Luqman Arifin, Lc.MA.

**Kata Kunci:** Metode Permainan, Motivasi, Pembelajaran Matematika

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penerapan metode permainan terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran Matematika di kelas V dan mengetahui faktor pendukung dan penghambat dari penerapan metode permainan di kelas V SD Negeri penggarutan 01. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan fenomenologi. Teknik pengumpulan berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun hasil dari penelitian ini bahwa dengan menggunakan metode permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Matematika. Proses penerapan metode permainan melalui tiga tahap antara lain: perencanaan yaitu dengan menyusun modul ajar, pelaksanaan meliputi tiga tahapan yaitu, kegiatan pembuka/awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup dan evaluasi berupa pemberian penilaian non tes dan tes berupa soal-soal latihan. Hasil dari penerapan metode permainan dapat diketahui adanya perubahan sikap dan tingkah laku siswa ketika pembelajaran Matematika dibuktikan berdasarkan wawancara guru dan wawancara siswa. Adapun faktor pendukung dari penerapan metode permainan yaitu ketekunan dan kreativitas guru adapun faktor penghambatnya yaitu keterbatasan waktu.

## **ABSTRACT**

*Azmi, Ira. 2025. Analysis of the Application of the Game Method on Student Learning Motivation in Mathematics Learning at SD Negeri Penggarutan 01. Study Program Primary School Teacher Education, University of Civilization. Muh. Luqman Arifin, Lc.MA.*

**Keywords:** *Game Method, Motivation, Mathematics Learning*

*This research is motivated by the problems that occur in the learning process in class V, namely students lack enthusiasm in participating in the learning process and tend to be passive in receiving learning from teachers, especially in learning Mathematics, children are still low in learning motivation. This study aims to motivate students in learning Mathematics by applying the game method. This research uses qualitative methods. Collection techniques are observation, interview and documentation. The results of this study that using the game method can increase student learning motivation in learning Mathematics. The process of applying the game method goes through three stages, namely planning, implementation and evaluation. The results of the application of the game method can be seen a change in the attitude and behavior of students when learning Mathematics as evidenced by teacher interviews and student interviews. The supporting factors for the application of game methods are the perseverance and creativity of the teacher while the inhibiting factor is time constraints.*

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Analisis Penerapan Metode Permainan terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di SD Negeri Penggarutan 01”. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, kepada keluarga, sahabat, dan para pengikutnya hingga hari perhitungan kelak, semoga Allah SWT mengagungkan perjuangan mereka.

Proses penyusunan skripsi ini terwujud berkat bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Assoc. Prof. Dr. Muh. Kadarisman, SH., M.Si. selaku Rektor Universitas Peradaban.
2. Eka Farida Fasha, S.Si., M.Pd., selaku Dekan fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas peradaban.
3. Anwar Ardani, M.Pd., selaku Ketua prodi pendidikan guru sekolah dasar universitas peradaban.
4. Muh. Luqman Arifin, Lc., MA., selaku dosen pembimbing yang sabar dan teliti memberikan bimbingan, arahan dan saran kepada peneliti.
5. Ali Imron, S.Pd., SD., selaku kepala SD Negeri Penggarutan 01 yang telah memberikan izin dan bantuan selama proses penelitian.
6. Milkhatun Ni'mah, selaku guru kelas V SD Negeri Penggarutan 01 yang telah memberikan izin dan bantuan selama proses penelitian.

7. Guru dan staff karyawan SD Negeri Penggarutn 01 yang telah memberikan izin dan bantuan selama proses penelitian
8. Siswa siswi SD Negeri Penggarutan 01 yang selalu antusias dan membberikan keceriaan kepada peneliti
9. Kepada Seluruh pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT membalas dan merahmati setiap langkah mereka dengan kebaikan. Peneliti mengharapkan berbagai kritik dan saran membangun dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk semua pembaca.

Bumiayu, 3 Mei 2025

Peneliti



**Ira Azmi**

**NIM. 40221022**

## DAFTAR ISI

|                             |      |
|-----------------------------|------|
| HALAMAN JUDUL.....          | i    |
| PERSETUJUAN PEMBIMBING..... | ii   |
| PENGESAHAN .....            | iii  |
| PERNYATAAN.....             | iv   |
| MOTTO .....                 | v    |
| PERSEMBAHAN .....           | vi   |
| ABSTRAK .....               | viii |
| <i>ABSTRACT</i> .....       | ix   |
| KATA PENGANTAR .....        | x    |
| DAFTAR ISI.....             | xii  |
| DAFTAR TABEL.....           | xv   |
| DAFTAR GAMBAR .....         | xvi  |
| DAFTAR LAMPIRAN .....       | xvii |
| BAB I.....                  | 1    |
| PENDAHULUAN .....           | 1    |
| A. Latar Belakang .....     | 1    |
| B. Fokus Masalah.....       | 6    |
| C. Rumusan Masalah .....    | 6    |

|                                           |    |
|-------------------------------------------|----|
| D. Tujuan Penelitian.....                 | 7  |
| E. Manfaat Penelitian.....                | 7  |
| F. Sistematika Penulisan.....             | 7  |
| BAB II.....                               | 9  |
| LANDASAN TEORI.....                       | 9  |
| A. Kajian Pustaka.....                    | 9  |
| 1. Metode Pembelajaran .....              | 9  |
| 2. Metode Permainan.....                  | 12 |
| 3. Proses Penerapan Metode Permainan..... | 19 |
| 4. Motivasi Belajar .....                 | 23 |
| 5. Pembelajaran Matematika .....          | 28 |
| B. Kajian Penelitian Relevan .....        | 33 |
| C. Kerangka Berpikir .....                | 36 |
| BAB III .....                             | 39 |
| METODE PENELITIAN.....                    | 39 |
| A. Desain Penelitian.....                 | 39 |
| B. Latar Penelitian.....                  | 39 |
| C. Subjek Penelitian.....                 | 40 |
| D. Data dan Sumber Data.....              | 40 |
| E. Teknik Pengumpulan Data .....          | 40 |
| F. Keabsahan Data .....                   | 42 |
| G. Teknik Analisis Data .....             | 43 |

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| BAB IV .....              | 45  |
| HASIL DAN PEMBAHASAN..... | 45  |
| A. Hasil Penelitian.....  | 45  |
| B. Pembahasan .....       | 59  |
| BAB V.....                | 67  |
| SIMPULAN DAN SARAN .....  | 67  |
| A. Simpulan.....          | 67  |
| B. Saran .....            | 68  |
| DAFTAR PUSTAKA .....      | 69  |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN.....    | 75  |
| BIODATA PENELITI .....    | 122 |

## **DAFTAR TABEL**

- Tabel. 1. Profil Sekolah, 73
- Tabel. 2. Data Tenaga Pendidik, 73
- Tabel. 3. Pedoman Wawancara Guru, 78
- Tabel. 4. Pedoman Wawancara Siswa, 80
- Tabel. 5. Pedoman Observasi, 82
- Tabel. 6. Pedoman Dokumentasi, 83
- Tabel. 7. Hasil Wawancara Guru Kelas V, 89
- Tabel. 8. Hasil Wawancara Siswa kelas V, 104
- Tabel. 9. Hasil Observasi, 108
- Tabel. 10. Hasil Wawancara Guru Kelas IV, 121

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar. 1. Kerangka Berpikir, 38

Gambar. 2. Surat Izin Penelitian LPPM, 75

Gambar. 3. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian, 76

Gambar. 4. Wawancara Pra Penelitian, 113

Gambar. 5. Obsevasi Penelitian, 114

Gambar. 6. Penerapan Metode Permainan, 115

Gambar. 7. Wawancara Guru, 116

Gambar. 8. Wawancara Siswa, 116

## **DAFTAR LAMPIRAN**

|                                                          |                |
|----------------------------------------------------------|----------------|
| Lampiran. 1. Surat Izin Penelitian LPPM                  | <i>Hal 75</i>  |
| Lampiran. 2. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian | <i>Hal 76</i>  |
| Lampiran. 3. Pedoman Wawancara Guru                      | <i>Hal 77</i>  |
| Lampiran. 4. Pedoman Wawancara Siswa                     | <i>Hal 79</i>  |
| Lampiran. 5. Pedoman Observasi                           | <i>Hal 81</i>  |
| Lampiran. 6. Pedoman Dokumentasi                         | <i>Hal 83</i>  |
| Lampiran. 7. Hasil Wawancara Guru                        | <i>Hal 84</i>  |
| Lampiran. 8. Hasil Wawancara Siswa                       | <i>Hal 90</i>  |
| Lampiran. 9. Hasil Observasi                             | <i>Hal 105</i> |
| Lampiran. 10. Modul Ajar                                 | <i>Hal 109</i> |
| Lampiran. 11. Dokumentasi Penelitian                     | <i>Hal 113</i> |
| Lampiran. 12. Hasil Wawancara Guru Kelas IV              | <i>Hal 119</i> |