



## **Meningkatkan Motivasi dan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa melalui Media Kreatif Smartpoli pada Materi IPA di Sekolah Dasar**

**Hijrawatil Aswat<sup>1✉</sup>, Masri<sup>2</sup>, Bella<sup>3</sup>**

Universitas Muhammadiyah Buton, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

e-mail : [hijrawatil171208@gmail.com](mailto:hijrawatil171208@gmail.com)<sup>1</sup>, [masrimasse38@gmail.com](mailto:masrimasse38@gmail.com)<sup>2</sup>, [bella@gmail.com](mailto:bella@gmail.com)<sup>3</sup>

### **Abstrak**

Motivasi merupakan faktor kunci dalam keberhasilan pembelajaran yang ditandai dengan partisipasi siswa, usaha keras, perhatian, dan minat yang tinggi dalam mempelajari materi pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa yang berdampak pada ketuntasan hasil belajarnya melalui media kreasi *smartpoli* yang dapat memacu rasa ingin tahu siswa serta melatih siswa dalam mengemukakan pendapat, mengolah kata, serta bertukar pikiran antar sesama siswa. Metode penelitian menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang terlaksana selama 2 siklus. Instrument penelitian menggunakan lembar observasi, tes, dan angket motivasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan penerapan media *smartpoli* berhasil memancing respon siswa dalam kegiatan pembelajaran, terlibat penuh dalam kegiatan *smartpoli*, memiliki keberanian dalam berpendapat, saling berbagi informasi, peka terhadap respon antar sesama siswa misalnya seperti melanjutkan atau membenahi jawaban temannya apabila terbata-bata dalam memberikan atau menyusun jawabannya, berlomba dalam menyelesaikan tugas, menunjukkan hasil terbaik dari penugasannya, antusias dalam menemukan jawaban atas latihan soal yang diperolehnya, hingga keceriaan muncul didalam kelas saat pengumuman point atau nilai hasil diskusi kelompok. Hal demikian berdampak pula pada ketuntasan klasikal hasil belajar siswa yang mencapai 91%. Sehingga media *smartpoli* berhasil dalam meningkatkan motivasi dan ketuntasan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** Motivasi, ketuntasan hasil belajar, smartpoli.

### **Abstract**

*Motivation is a key factor in learning success characterized by student participation, hard effort, attention, and high interest in learning learning material. The purpose of this study is to foster student learning motivation that has an impact on the completeness of learning outcomes through smartpoli creation media that can spur student curiosity and train students in expressing opinions, processing words, and exchanging ideas between fellow students. The research method uses a type of classroom action research (PTK) which is carried out for 2 cycles. The research instrument uses observation sheets, tests, and student motivation questionnaires. The results showed that the application of smartpoli media succeeded in provoking student responses in learning activities, being fully involved in smartpoli activities, having courage in opinions, sharing information, being sensitive to responses between fellow students such as continuing or fixing their friends' answers if they stammered in giving or compiling the answers, competing in completing tasks, showing the best results from their assignments, enthusiastic in finding answers For the practice questions he obtained, until joy appeared in class when announcing points or scores from group discussions. This also has an impact on the classical completeness of student learning outcomes which reached 91%. So that smartpoli media is successful in increasing motivation and completeness of student learning outcomes.*

**Keywords:** Motivation, completeness of learning outcomes, smartpoli.

Copyright (c) 2023 Hijrawatil Aswat, Masri, Bella

✉ Corresponding author :

Email : [hijrawatil171208@gmail.com](mailto:hijrawatil171208@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.4871>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor penting dalam membentuk perkembangan dan kemajuan suatu bangsa. Dalam konteks pendidikan, motivasi dan ketuntasan hasil belajar siswa memainkan peran yang sangat penting. Motivasi siswa yang tinggi dapat meningkatkan minat mereka dalam belajar, sedangkan ketuntasan hasil belajar mengindikasikan pencapaian kompetensi yang diharapkan. Oleh karena itu, penting untuk mengidentifikasi strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan ketuntasan hasil belajar siswa. Menurut (Hutami, 2021) menjelaskan bahwa keterbatasan kompetensi guru menjadi salah satu penyebab ketidakberhasilan pembelajaran. demikian pula menurut (Prawanti and Sumarni, 2020) bahwa keterbatasan tersebut berdampak pada pelaksanaan pembelajaran yang membuat siswa merasa jenuh dan bosan. Kondisi inilah yang membuat motivasi belajar siswa menurun akibat tidak adanya dukungan kualitas dan sarana prasarana pelaksanaan pembelajarannya. (Sutrisno, 2021) menjelaskan bahwa menurunnya motivasi belajar siswa ditandai dengan kurangnya perhatian siswa terhadap tugas yang diberikan oleh guru, lebih banyak menggantungkan diri pada bantuan jawaban internet dan orang tua. Guru benar-benar berupaya semaksimal mungkin agar siswa dapat memahami materi yang disampaikan secara tatap muka terbatas, sebab guru adalah orang pertama dan utama sebagai pendidikan negara mengingat pendidikan adalah wadah pencetak generasi bangsa. (Nafisah, Makki and Jiwandono, 2022) menjelaskan bahwa yang perlu diperhatikan ialah menjaga iklim kelas, membuat model pembelajaran yang bervariasi, menanamkan dan mencontohkan sikap disiplin pada siswa, pengaturan belajar dengan memberikan arahan dan contoh kepada siswa, dan menciptakan media pembelajaran yang tepat di dalam kelas. Sejalan dengan pendapat (Yan Ekawati, 2020) bahwa kreativitas guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa diantaranya pemberian perhatian lebih pada siswa, kreatifitas pemilihan metode pembelajaran, kreativitas pengembangan sumber belajar, kreativitas pelibatan media pembelajaran, dan kreativitas dalam mengelola kelas. Oleh karena itu peran guru yang sangat penting yaitu: pertama, guru mampu merancang dan mendesain pembelajaran yang efektif dengan memanfaatkan media yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Kedua, guru harus bekerja sama dengan orang tua untuk memberikan pendidikan protokol kesehatan kepada anak. Ketiga, guru harus menemukan cara mengajar baru yang dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa atau yang dapat mengaktifkan belajar siswa. Dimulainya kembali pembelajaran tatap muka terbatas, diharapkan pihak guru lebih siap untuk melaksanakan pembelajaran secara efektif. Salah satunya guru harus melibatkan media pembelajara, dimana dapat membuat siswa memahami isi materi dengan mengkongkritkan pesan yang akan disampaikan.

Salah satu faktor yang dapat berperan dalam meningkatkan motivasi dan ketuntasan hasil belajar siswa adalah penggunaan media kreatif dalam proses pembelajaran. Media yang tepat untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa yang dapat berdampak pada ketuntasan hasil belajarnya khususnya pada materi IPA yang erat dengan konsep sehingga membutuhkan pendalaman dan media kongkrit yang dapat memberikan pemahaman secara mendalam kepada siswa. (Sarwandi *et al.*, 2022) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Begitu berpengaruhnya media pembelajaran sehingga menjadi penghubung antar siswa dan guru dalam menyampaikan pesan materi, agar memudahkan siswa memahami, mendalami, serta mengembangkan pengetahuannya. (Wahyu, Edu and Nardi, 2020) menurutnya tujuan media IPA adalah membantu siswa dalam mengungkapkan fenomena alam dan menanamkan konsep dengan perlakuan (treatment). Media IPA yang digunakan dapat berupa benda yang sesungguhnya dan dapat pula berbentuk benda tiruan, sehingga hal-hal abstrak dapat dialihkan menjadi sesuatu yang kongkrit berdasarkan bantuan media tiruan yang menyerupai objek pengamatan. Menurut (Azizah and Julianto, 2019) pemilihan dan penggunaan media pembelajaran juga menunjang keberhasilan pembelajaran IPA, karena media pembelajaran dapat digunakan untuk mempermudah transfer pengetahuan dan agar pembelajaran lebih menyenangkan. Jadi selain memperlihatkan media kongkrit, maka mediapun

yang tersedia sebaiknya menarik perhatian siswa serta menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap permainan media yang tersedia.

Media kreatif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan memotivasi siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Salah satu media yang menjanjikan adalah Smartpoli. Untuk menarik perhatian siswa agar Kembali semangat belajarnya untuk menggali pengetahuan IPA secara mendalam ialah media *smartpoli* yang merupakan kreasi media pembelajaran yang dirancang dalam bentuk permainan monopoli. (Desyawati *et al.*, 2021) menurutnya media *smartpoli* merupakan sebuah kreasi media pembelajaran yang dibuat oleh penulis yang beradaptasi dari permainan anak yaitu permainan monopoli dimana membuat siswa aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang di mana siswa semakin ingin mencari tahu. Media *smartpoli* ini sangat menarik dan tidak kaku penggunaannya karena sembari diselingi dengan permainan namun berbasis edukasi. Setiap siswa secara bergiliran melempar dadu. Angka yang dihasilkan dari dadu akan menentukan arah langkah bagi setiap pemain dan siswa diminta mengambil kartu yang berisi pertanyaan kemudian diberi waktu untuk mengerjakan soal tersebut. Siswa yang berhasil memecahkan masalah dan bisa menjawab pertanyaan yang ada di kartu itu akan mendapatkan bintang dari guru. Di akhir permainan siswa yang bisa menjawab akan menjadi pemenang dan paling aman.

Penelitian terdahulu oleh (Kahfi, Nurparida and Srirahayu, 2021) dalam hasil penelitiannya terkait dengan penerapan multimedia interaktif menunjukkan dapat meningkatkan motivasi belajar berdasarkan hasil uji sebesar 0,72 dengan interpretasi tinggi. Selanjutnya peningkatan hasil belajar siswa sebesar 0,33 dengan kategori sedang. Selanjutnya lebih spesifik penelitian oleh (Indarini and Abidin, 2021) menunjukkan bahwa penggunaan media *smartpoli* menjadikan siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan termotivasi untuk selalu belajar baik ketika bersama guru maupun orang tua. Kebaharuan dari penelitian ini mengadopsi pendekatan *holistic* dengan mempertimbangkan kedua aspek penting yaitu motivasi dan ketuntasan hasil belajar, sebagai tujuan yang ingin ditingkatkan. Dalam penelitian sebelumnya, sering kali focus hanya pada salah satu aspek tersebut. Namun penelitian ini menyajikan pendekatan yang lebih komprehensif dengan menghubungkan motivasi siswa dengan pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran.

Tujuan dari penelitian ini ialah untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa yang berdampak pada ketuntasan hasil belajarnya melalui media kreasi *smartpoli* yang dapat memacu rasa ingin tahu siswa serta melatih siswa dalam mengemukakan pendapat, mengolah kata, serta bertukar pikiran antar sesama siswa. Media ini dianggap tepat karena tidak hanya menunjukkan sisi kongkrit dari suatu materi akan tetapi menggali pengalaman dan pengetahuan awal siswa, serta membangun jiwa kompetisi siswa dalam memecahkan suatu masalah belajar yang sedang didiskusikan. Penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi Pendidikan khususnya di lingkungan sekolah dasar dalam membangkitkan motivasi belajar siswa serta ketuntasan hasil belajarnya melalui pelibatan media pembelajaran kreatif yang dibentuk dan didesain pelaksanaannya oleh guru, dengan tujuan siswa dapat terlibat secara aktif didalam aktivitas belajarnya dan kritis dalam ruang diskusi.

## METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD Negeri 3 Katobengke Kota Baubau. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 3 Katobengke Tahun Ajaran 2022/2023 yang berjumlah 22 siswa yang terdiri dari 12 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki. Desain penelitian yang dipergunakan berbentuk siklus yang mengacu pada model Kemmis dan Mc. Taggart yakni menggunakan jenis penelitian Tindakan kelas (PTK). PTK sangat relevan digunakan untuk mengetahui keberhasilan suatu inovasi pembelajaran dengan system kerangka kerja yang teratur. Siklus ini tidak hanya berlangsung satu kali, tetapi beberapa kali hingga tercapai tujuan yang diharapkan. Tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai, seperti apa yang telah didesain dalam faktor yang diselidiki. Adapun tahapan

yang akan dilakukan dalam PTK ini menggunakan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart seperti disebutkan (Syahrur, 2008) bahwa tahapan-tahapan tersebut atau biasa disebut siklus (putaran dari empat komponen yang meliputi : (a) perencanaan (*planning*), (b) aksi/tindakan (*acting*), (c) observasi (*observing*), (d) refleksi (*reflecting*). Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Lembar observasi aktivitas guru dan siswa, lembar tes dan angket. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Observasi, tes, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data penelitian ini secara deskriptif yang artinya hanya memaparkan data yang diperoleh melalui observasi aktivitas guru untuk melihat keterlaksanaan pembelajaran dengan melibatkan media *smartpoli*, lembar observasi siswa untuk melihat aktivitas atau respon siswa terhadap pembelajarannya, angket untuk mengetahui keberhasilan peningkatan motivasi siswa dalam mengikuti aktivitas belajarnya dan tes hasil belajar untuk melihat ketuntasan belajar siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi dan ketuntasan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi bagian tubuh tumbuhan pada tema 1 kelas IV di SD Negeri 3 Katobengke. Penggunaan media *smartpoli* ini membuat para siswa menjadi lebih aktif dalam memainkan media dan memahami materi yang diajarkan. Kreasi media didesain semenarik mungkin dalam bentuk kumpulan kotak pertanyaan. Tujuan diterapkannya media *smartpoli* ini ialah melatih pemahaman siswa terhadap pelajarannya dengan menyediakan pertanyaan sebagai Latihan soal, sekaligus menantang siswa untuk mengetahui secara mendalam materinya. Dalam kegiatan ini siswa dibagi kedalam kelompok belajar yang beranggotakan 3 sampai 4 siswa, sehingga dalam kelas ini terdiri dari 6 kelompok belajar. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus dengan masing-masing dua kali pertemuan pada tiap siklusnya. kegiatan penelitian ini terbagi menjadi tiga kegiatan yaitu, pra siklus, tindakan siklus 1 dan tindakan siklus II. Pra siklus dilakukan tes awal terkait pengetahuan awal siswa terhadap pelajarannya dengan melihat tingkat ketuntasan hasil belajarnya, selanjutnya dilakukan penerapan pembelajaran dengan menerapkan *smartpoli*, apabila siklus I dianggap belum memenuhi standar kriteria ketuntasan minimal dan ketuntasan klasikal maka selanjutnya dilanjutkan pada siklus II, begitupun selanjutnya.

Keterlaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media *smartpoli* terlaksana dengan baik yang ditandai dengan respon siswa yang antusias setiap langkah kegiatan pembelajaran, begitupun pada saat menjawab kotak latihan soal karena diselingi dalam bentuk permainan dadu. Berdasarkan pemerolehan hasil angket motivasi belajar siswa dengan indikator perhatian terhadap pelajarannya, memenuhi kebutuhan pribadi sesuai tujuan pembelajaran, keyakinan atau rasa percaya diri terhadap keberhasilan pembelajaran, dan kepuasan atau memperkuat prestasi. Berikut data hasil motivasi belajar siswa:

**Tabel 1. Perbandingan Hasil Motivasi Belajar Siswa Siklus I, dan Siklus II**

Kriteria	Siklus I		Siklus II	
	Jumlah	%	Jumlah	%
Sangat Termotivasi	2	9%	20	90%
Termotivasi	17	77%	2	9%
Kurang Termotivasi	2	9%	0	0%
Tidak Termotivasi	1	4%	0	0%

Motivasi belajar siswa mengalami peningkatan drastis dari siklus I ke siklus II. Perubahan drastis ini sejalan dengan peningkatan perbaikan aktivitas peneliti selaku guru dalam kegiatan pembelajaran. Hambatan yang dialami guru pada siklus I yakni siswa masih kurang terbiasa dengan aktivitas diskusi berkelompok yang diselingi dengan permainan, sehingga beberapa siswa masih terlihat kaku dalam menjalankan perannya

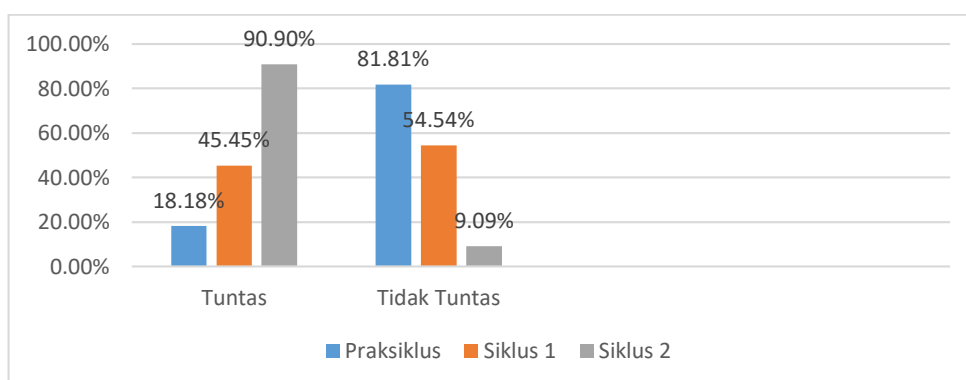
masing-masing. Namun pada siklus ke-II, terlihat sudah mahir dalam melaksanakan langkah kegiatan, siswa membekali diri dengan pengetahuan awal sebelum pelajaran dimulai, serta pemilihan kelompok secara heterogen yang berdampak pada aktifnya seluruh siswa dan menunjukkan jiwa kompetisinya saat diskusi berlangsung. Selama kegiatan pembelajaran siswa terlibat penuh dalam kegiatan *smartpoli*, memiliki keberanian dalam berpendapat, saling berbagi informasi, peka terhadap respon antar sesama siswa misalnya seperti melanjutkan atau membenahi jawaban temannya apabila terbata-bata dalam memberikan atau menyusun jawabannya, berlomba dalam menyelesaikan tugas, menunjukkan hasil terbaik dari penugasannya, antusias dalam menemukan jawaban atas Latihan soal yang diperolehnya, hingga keceriaan muncul didalam kelas saat pengumuman point atau nilai hasil diskusi kelompok.

Melihat antusias siswa dalam kelas serta keberhasilan dalam menuntaskan permainan Latihan soal tentu diharapkan dapat berdampak pada ketuntasan hasil belajarnya. Untuk memperoleh data ketuntasan hasil belajar siswa, maka dilakukan tes setiap selesai dilaksanakan siklus pembelajaran. Berikut data hasil ketuntasan belajar siswa:

**Tabel 2 Frekuensi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II**

Ketuntasan	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Frekuensi	%	Frekuensi	%	Frekuensi	%
Tuntas	4	18,18	10	45,45	22	90,90
Tidak Tuntas	18	81,81	12	54,54	2	9,09
Jumlah		100%		100%		100%

Ketuntasan hasil belajar siswa sebelum dan setelah diterapkannya media *smartpoli* berhasil yang ditandai dengan ketuntasan klasikal mencapai 91%. Adapun 2 siswa yang tidak tuntas dikarenakan ketidakaktifan atau tidak hadir saat proses pembelajaran berlangsung. Ketuntasan belajar ini tentu karena penguasaan siswa terhadap materi yang telah dipelajarinya, daya ingat siswa yang baik dalam merekam seluruh informasi materi pelajarannya.



Grafik 1. Perbandingan kenaikan skor hasil belajar IPA pada prasiklus, siklus 1 dan siklus 2.

Berdasarkan rata-rata nilai yang diperoleh siswa pada setiap akhir pelajaran dari siklus I dan siklus II menunjukkan peningkatan yang baik. Dengan demikian, dapat diinterpretasikan bahwa setiap siswa mengalami peningkatan hasil belajar dengan menerapkan media *smartpoli* pada pelajaran IPA materi bagian tubuh tumbuhan di SD Negeri 3 Katobengke. Antara motivasi belajar siswa yang dimunculkan selama kegiatan pembelajaran, sejalan dengan ketuntasan hasil belajar yang diperoleh siswa dengan ketuntasan klasikal mencapai 91%, sehingga media *smartpoli* dianggap berhasil memotivasi dan menuntaskan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kreatif Smartpoli dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar memiliki dampak positif terhadap motivasi dan ketuntasan hasil belajar siswa. Penelitian ini melibatkan sejumlah siswa dari sekolah dasar yang diintervensi dengan menggunakan media kreatif Smartpoli dalam pembelajaran IPA selama beberapa minggu.

Pertama, ditemukan bahwa motivasi siswa dalam mempelajari materi IPA meningkat secara signifikan setelah penerapan media kreatif Smartpoli. Para siswa menunjukkan minat yang lebih tinggi, partisipasi yang lebih aktif, dan antusiasme yang lebih besar dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan hasil penelitian (Febrita and Ulfah, 2019) menemukan bahwa melalui media pembelajaran, banyak berinteraksi secara aktif dengan memanfaatkan segala potensi yang dimiliki siswa dan sebagai media sebagai komunikasi yang digunakan dalam proses dan untuk mencapai tujuan pendidikan.

Penggunaan elemen-elemen dalam media kreatif Smartpoli memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Sejalan dengan pendapat (Putri and Suniasih, 2022) bahwa menariknya aktivitas pembelajaran tergantung elemen media yang digunakan dan kemampuan guru dalam mengkondisikan kelas. Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media kreatif Smartpoli berdampak positif terhadap ketuntasan hasil belajar siswa dalam materi IPA. Setelah terlibat dalam pembelajaran menggunakan media ini, siswa mampu mencapai tingkat pencapaian yang lebih tinggi dalam kompetensi dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Mereka menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap konsep-konsep IPA, mampu menghubungkan pengetahuan mereka dengan aplikasi dalam kehidupan sehari-hari, dan mampu menjelaskan dengan lebih jelas. Sejalan dengan pendapat (Wahyuni, Febriandari and Setiawan, 2021) bahwa pembelajaran IPA yang efektif adalah IPA yang menghubungkan dengan kegiatan sehari-hari, peserta didik diberikan peluang dalam mengasah skill yang dimiliki, serta membangun pemahaman kepada peserta didik. Karena media pembelajaran yang baik menurut (Rihani, Maksu and Nurhasanah, 2022) ialah media yang mampu memberikan stimulasi kepada peserta didik, mengaktifkan belajar, dan juga mendorong hasil belajar yang baik juga.

Penelitian ini juga menemukan bahwa media kreatif Smartpoli memberikan keuntungan tambahan dalam pembelajaran kolaboratif dan keterlibatan siswa secara aktif. Pembelajaran kolaboratif ini melatih siswa dalam interaksi di kelas dan keterlibatan secara penuh dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok (Utami, Margunayasa and Kusmaryatni, 2019). Dengan fitur-fitur interaktif dan alat komunikasi yang disediakan oleh media smartpoli ini, siswa dapat bekerja sama dalam kelompok, berbagi ide, dan bertukar informasi. Hal ini tidak hanya meningkatkan interaksi sosial antar siswa, tetapi juga mendorong pembelajaran yang lebih mendalam dan pemahaman yang lebih baik melalui diskusi dan kolaborasi. Menurut (Dewi, N., K., N., Astawan, I. and Margunayasa, I., 2020) bahwa pembelajaran kolaboratif menekankan pada setiap individu atau siswa saling berkomunikasi dalam kelompok guna membangun dan mengasah pengetahuannya. Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan dalam implementasi media kreatif Smartpoli. Beberapa siswa mungkin membutuhkan waktu tambahan untuk terbiasa dan menguasai penggunaan media ini. Selain itu, aksesibilitas teknologi dan dukungan yang memadai dari guru dan sekolah juga perlu diperhatikan untuk memastikan penggunaan media kreatif Smartpoli dapat dilakukan secara efektif dan merata di semua sekolah dasar. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan bukti bahwa penggunaan media kreatif Smartpoli dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi dan ketuntasan hasil belajar siswa.

## **SIMPULAN**

Pemilihan media pembelajaran menjadi unsur utama dalam mentransfer pengetahuan kepada siswa, sebab media yang efektif ialah media yang mampu menarik perhatian siswa, mampu menumbuhkan rasa penasaran siswa, dan dapat memancing siswa untuk menggali secara mendalam materi pelajarannya. Unsur ini

dapat ditemukan dalam penerapan media *smartpoli*, tujuannya untuk melatih pemahaman siswa terhadap pelajarannya dengan menyediakan pertanyaan sebagai latihan soal, sekaligus menantang siswa untuk mengetahui secara mendalam materinya. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa yang berdampak pada ketuntasan hasil belajarnya melalui media kreasi *smartpoli* yang dapat memacu rasa ingin tahu siswa serta melatih siswa dalam mengemukakan pendapat, mengolah kata, serta bertukar pikiran antar sesama siswa. Media ini dianggap tepat karena tidak hanya menunjukkan sisi kongkrit dari suatu materi akan tetapi ada unsur permainannya dalam menggali pengalaman dan pengetahuan awal siswa, serta membangun jiwa kompetisi siswa dalam memecahkan suatu masalah belajar yang sedang didiskusikan. Keterlaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media *smartpoli* terlaksana dengan baik yang ditandai dengan respon siswa yang antusias setiap langkah kegiatan pembelajaran, begitupun pada saat menjawab kotak latihan soal karena diselengi dalam bentuk permainan dadu. Berdasarkan pemerolehan hasil angket motivasi belajar siswa terus Nampak dari siklus I ke siklus II, dimana terlihat siswa sudah mahir dalam melaksanakan langkah kegiatan, siswa membekali diri dengan pengetahuan awal sebelum pelajaran dimulai, serta pemilihan kelompok secara heterogen yang berdampak pada aktifnya seluruh siswa dan menunjukkan jiwa kompetisinya saat diskusi berlangsung. Selama kegiatan pembelajaran siswa terlibat penuh dalam kegiatan *smartpoli*, memiliki keberanian dalam berpendapat, saling berbagi informasi, peka terhadap respon antar sesama siswa misalnya seperti melanjutkan atau membenahi jawaban temannya apabila terbata-bata dalam memberikan atau menyusun jawabannya, berlomba dalam menyelesaikan tugas, menunjukkan hasil terbaik dari penugasannya, antusias dalam menemukan jawaban atas Latihan soal yang diperolehnya, hingga keceriaan muncul didalam kelas saat pengumuman point atau nilai hasil diskusi kelompok. Hal demikian berdampak pula pada ketuntasan klasikal hasil belajar siswa yang mencapai 91%. Sehingga media *smartpoli* berhasil dalam meningkatkan motivasi dan ketuntasan hasil belajar siswa.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan ini dapat terselesaikan dengan lancar dan sesuai target, tentu tak lepas dari dukungan berbagai pihak, terutama kekompakan tim dalam menjalankan tugas masing-masing dan dukungan dari pihak SD Negeri 3 Katobengke, serta dukungan dari Universitas Muhammadiyah Buton yang telah memberikan izin dan mensupport Kegiatan tersebut. Ucapan terimakasih kepada mahasiswa yang telah ikut serta berpartisipasi dalam kelancaran pelaksanaan kegiatan sekaligus menambah wawasan dan pengalaman di lapangan. Ucapan terimakasih pula pada tim jurnal Basicedu yang telah bersedia menerima dan mereview artikel yang tim ajukan yang selanjutnya dipublikasikan pada jurnal tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, N. And Julianto (2019) 'Peneapan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar', *Pgsd*, 1(2), P. 1.
- Desyawati, K. *Et Al.* (2021) 'Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar', *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), Pp. 168–174. Available At: <https://Ejournal.Undiksha.Ac.Id/Index.Php/Jjl/Index>.
- Dewi, N., K., N., S., Astawan, I., G. And Margunayasa, I., G. (2020) 'Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Kolaboratif Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Mimbar Pgsd Undiksha*, 8(2), Pp. 294–302. Available At: <https://Ejournal.Undiksha.Ac.Id/Index.Php/Jjpgsd/Article/View/25458>.
- Febrita, Y. And Ulfah, M. (2019) 'Peranan Medfebrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Prosiding Dpnpm Unindra 2019, 0812(2019), 181–188. Ia Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa', *Prosiding Dpnpm Unindra 2019*, 0812(2019), Pp. 181–188.
- Hutami, E. R. (2021) 'Kendala Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Bagi Siswa Sd, Guru, Dan

- 1107 *Meningkatkan Motivasi dan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Kreatif Smartpoli pada Materi IPA di Sekolah Dasar - Hijrawati Aswat, Masri, Bella*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.4871>
- Orangtua', *Jurnal Ilmiah Wuny*, 3(1), Pp. 51–61. Doi: 10.21831/Jwuny.V3i1.40706.
- Indarini, A. D. And Abidin, Z. (2021) 'Implementasi Media Smartpoli Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Di Era Pandemi', *Jurnal Basicedu*, 6(1), Pp. 242–252. Doi: 10.31004/Basicedu.V6i1.1863.
- Kahfi, M., Nurparida, N. And Srirahayu, E. (2021) 'Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa', *Jurnal Petik*, 7(1), Pp. 63–70. Doi: 10.31980/Jpetik.V7i1.986.
- Nafisah, N., Makki, M. And Jiwandono, I. S. (2022) 'Manajemen Kelas Pada Pembelajaran Pasca Masa Pandemi Covid-19 Di Sdn Inpres Tenga Kecamatan Woha Kabupaten Bima Tahun Pelajaran 2021/2022', *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), Pp. 1340–1345. Doi: 10.29303/Jipp.V7i3.755.
- Prawanti, L. T. And Sumarni, W. (2020) 'Kendala Pembelajaran Daring Selama Pandemic Covid-19', *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Unnes*, Pp. 286–291.
- Putri, N. M. A. K. And Suniasih, N. W. (2022) 'Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Powerpoint Interaktif Berbasis Kontekstual Pada Muatan Ipa Kelas Iv Sd', *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), Pp. 233–243. Doi: 10.23887/Jeu.V10i2.45854.
- Rihani, A. L., Maksum, A. And Nurhasanah, N. (2022) 'Studi Literatur : Media Interaktif Ispring Suite Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar', *Jkpd) Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7, Pp. 123–131.
- Sarwandi, S. Et Al. (2022) 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Di Era New Normal Pada Sekolah Mis Al-Hidayah Ck', *Ulead : Jurnal E-Pengabdian*, 2, Pp. 9–13. Doi: 10.54367/Ulead.V2i1.1992.
- Suttrisno (2021) 'Analisis Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah', *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (Jurmia)*, 1(1), Pp. 1–10. Doi: 10.32665/Jurmia.V1i1.190.
- Syahrur, R. A. T. R. (2008) *Penelitian Tindakan Kelas, Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia Vol. Vi No. 1 – Tahun 2008 Hal. 87 - 93 Penelitian.*
- Utami, N. M. Y., Margunayasa, I. G. And Kusmariyatni, N. N. (2019) 'Pengaruh Model Pembelajaran Kolaboratif Berbantuan Peta Pikiran Terhadap Hasil Belajar Ipa Ditinjau Dari Motivasi Berprestasi', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 2(2), Pp. 139–151. Doi: 10.23887/Jippg.V2i2.19178.
- Wahyu, Y., Edu, A. L. And Nardi, M. (2020) 'Problematisa Pemanfaatan Media Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar', *Jurnal Penelitian Pendidikan Ipa*, 6(1), P. 107. Doi: 10.29303/Jppipa.V6i1.344.
- Wahyuni, R., Febriandari, E. I. And Setiawan, A. (2021) 'Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Information And Communication Technologies Pada Pembelajaran Tematik', *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(20), Pp. 75–82.
- Yan Ekawati, N. A. W. (2020) 'Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Musim Pandemi Covid-19 Di Mi Ma'arif Nu Karangasem Purbalingga', *Jurnal Kependidikan*, 8(2), Pp. 395–407.