



EFEKTIVITAS METODE BERMAIN CERITA, DAN MENYANYI (BCM) DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

Ega Salsabila^{1*}, Bukman Lian², Syska Purnama Sari³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang

*Email: egasalsabila07@gmail.com, drbukmanlian@univpgri-palembang.ac.id, syskapurnamasari@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i3.5049>

Abstrak

Penelitian dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas II sekolah dasar, sehingga diperlukan metode pembelajaran seperti metode bermain cerita menyanyi (BCM). Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode Bermain Cerita Menyanyi (BCM) terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas II. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi experimental dan rancangan *Nonequivalent posttest only control design*. Populasi berjumlah 58 siswa, dengan sampel kelas II A sebagai kelas eksperimen dan kelas II B sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data menggunakan angket motivasi belajar, sedangkan analisis data menggunakan uji t (independent sample t test) berbantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,017 < 0,025$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai mean difference sebesar 8,241 menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti metode BCM berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas II SD Negeri 109 Palembang.

Kata Kunci: Metode Bermain Cerita Menyanyi (BCM), Motivasi Belajar, Pembelajaran Matematika.

1. PENDAHULUAN

Matematika merupakan bidang ilmu yang memiliki banyak konsep dan sangat penting karena merupakan dasar dan komponen utama dari berbagai ilmu lainnya dan selalu digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Karena itu, matematika adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Matematika memengaruhi cara orang berpikir, terutama dalam kehidupan sehari-hari. Namun, banyak siswa tidak menyukai pelajaran matematika di semua tingkatan. Ini disebabkan oleh keyakinan bahwa matematika adalah bidang yang kompleks yang melibatkan berhitung dan angka. Selain itu, rumus-rumus yang harus digunakan untuk menyelesaikan suatu permasalahan adalah tantangan lain yang dihadapi siswa. Akibatnya, siswa seringkali mengalami kesulitan dalam belajar dan menyelesaikan masalah, yang mengakibatkan hasil belajar yang buruk (Zahara, Rahman dan Amiruddin 2025).

Pada UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 37 ayat menyatakan bahwa “Kurikulum Pendidikan dasar dan menengah wajib memuat pendidikan matematika” (Lembaran Negara Republik Indonesia: 2003). Pembelajaran matematika di sekolah dasar dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan penalaran, kecerdasan, dan sikap siswa karena membantu mereka memecahkan masalah belajar. Ini adalah tempat di mana siswa mempelajari konsep, struktur, pola, angka, dan hubungan secara logis (Kalsum, Sari dan Sofiyah 2024).

Matematika merupakan pelajaran yang dianggap sulit oleh kebanyakan orang, sehingga motivasi dan penggunaan metode yang tepat sangat mempengaruhi semangat belajar serta hasil belajar siswa. Untuk membantu anak belajar matematika dengan baik, gunakan Metode pembelajaran yang nyaman dan menarik perhatian mereka. Materi yang diajarkan dengan cara yang menyenangkan akan lebih mudah diingat dibandingkan dengan materi yang diajarkan dengan cara yang tidak mereka



sukai. Dengan metode BCM (Bermain, Cerita, Menyanyi) ini akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan semangat belajar dan motivasi siswa (Firdausia dan Hidayat 2021).

Purwanto (Titik 2020) menyatakan bahwa motivasi adalah segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk bertindak melakukan sesuatu. Seperti di katakan oleh sartain dalam bukunya *Psychology Understanding of Human Behavior*, yang diterjemahkan oleh Purwanto (Titik 2020) dinyatakan bahwa motivasi adalah suatu pernyataan yang kompleks di dalam suatu organisme yang mengarah tingkah laku atau perbuatan ke suatu tujuan atau perangsang. Apa saja yang di perbuat manusia, yang penting maupun yang kurang penting, yang berbahaya maupun yang tidak mengandung resiko, selalu ada motivasinya. Juga dalam hal belajar, motivasi itu sangat penting. Motivasi adalah syarat mutlak untuk belajar di sekolah sering sekali terdapat anak yang malas, tidak menyenangkan, suka membolos dan sebagainya. Dalam hal ini berarti bahwa guru perlu memberi motivasi yang tepat untuk mendorong siswa belajar dengan segenap tenaga dan pikirannya.

Motivasi belajar sangat penting untuk menumbuhkan semangat belajar pada peserta didik agar kegiatan belajar berjalan lancar dan mencapai hasil yang optimal. Motivasi belajar adalah dorongan atau dorongan yang mendorong peserta didik untuk belajar di kelas sehingga mereka memiliki keinginan, keinginan, dan semangat untuk mencapai tujuan belajar. Motivasi belajar dapat diamati baik secara sadar maupun tidak sadar, dan manfaat motivasi belajar adalah untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Motivasi belajar juga dapat bersifat indisputable, yaitu meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar tanpa dipaksa oleh orang lain. Oleh karena itu, meskipun dorongan dapat berasal dari sumber luar, sumber motivasi sebenarnya berasal dari dalam diri seseorang. Motivasi dalam kegiatan belajar adalah suatu daya penggerak yang menyeluruh dalam diri peserta didik untuk menghasilkan kegiatan belajar yang terus berlanjut dan mengarahkan kegiatan belajar sedemikian rupa sehingga tujuan mata pelajaran yang diinginkan dapat tercapai (Ningsi, Nurhayati dan Adiko 2025).

Seorang siswa akan memiliki motivasi belajar, yang mendorongnya untuk belajar. Peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh jika mereka memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar. Motivasi belajar didefinisikan sebagai daya pendorong dalam aspek psikis yang bertujuan untuk menciptakan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Jika motivasi belajar rendah, peserta didik akan kehilangan kemampuan untuk menguasai materi pelajaran, yang pada gilirannya akan mempengaruhi minat mereka dalam belajar. Oleh karena itu, penting bagi peserta didik untuk mendapatkan motivasi untuk meningkatkan efektivitas belajar mereka (Bayhaqi, et al. 2024)

Menurut sejumlah penelitian, motivasi belajar siswa masih di anggap rendah adapun penelitian yang berjudul Analisis Faktor yang Mempengaruhi Rendahnya Motivasi Belajar siswa pada mata Pelajaran Matematika menjelaskan bahwa Peneliti melihat bahwa siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran, kebanyakan siswa kurang memperhatikan saat guru menjelaskan materi, siswa sibuk sendiri, sering mengantuk dan termenung. Nilai pelajaran matematika merupakan nilai pelajaran yang paling rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya motivasi belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri 3 Makong pada mata pelajaran Matematika. Hasil analisis faktor ditemukan 6 faktor yang mempengaruhi rendahnya motivasi belajar siswa yang diberi nama faktor sarana belajar, faktor minat, faktor perhatian, faktor kemampuan diri, faktor teman sebaya, dan faktor kesehatan dengan persentase varians 66,985%. Faktor paling dominan yang mempengaruhi rendahnya motivasi belajar siswa yaitu faktor sarana belajar dengan persentase varians 20,914% (Rismawati dan Khairiati 2020).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SDN 109 Palembang, peneliti menemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran Matematika. Peneliti memperhatikan saat proses pembelajaran berlangsung, kurangnya penerapan metode pembelajaran yang tepat dan efektif oleh guru sehingga membuat kegiatan belajar mengajar jadi membosankan. Disebabkan kurangnya penggunaan metode secara efektif. Hal ini tentu akan berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran Matematika. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang menganggap pembelajaran Matematika membosankan, guru harus lebih kreatif lagi dalam proses belajar mengajar,



misalnya dengan menggunakan metode yang menarik dan menyenangkan, sehingga siswa akan senang berada di dalam kelas dan mengikuti proses pembelajaran dengan aktif. Dengan demikian untuk mengatasi motivasi belajar yang kurang efisien, maka penulis mengantisipasi masalah tersebut yang berkelanjutan perlu disesuaikan dengan menggunakan metode BCM (Bermain, Cerita, Menyanyi) pada saat mata pelajaran Matematika, sebagaimana metode BCM di terapkan dengan menarik dan menyenangkan. Sehingga penggunaan metode BCM dapat memotivasi belajar siswa.

Peningkatan pembelajaran Matematika dapat distimulasi dengan berbagai metode pembelajaran, metode tersebut antara lain metode bermain cerita menyanyi (BCM). Metode Bermain, Cerita, Menyanyi (BCM) adalah pendekatan pembelajaran yang menyenangkan yang dilakukan dengan cara Bermain dan dipadukan dengan cerita dan menyanyi sebagai alat pembelajaran. Selain itu, metode ini digunakan oleh guru untuk mengatur kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan anak dan menyenangkan (Nur dan Irvi 2023).

Untuk memastikan bahwa motivasi belajar tetap stabil, upaya harus dilakukan untuk meningkatkannya. "Upaya-upaya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa diantaranya menggairahkan siswa untuk belajar; memberikan harapan yang realistis; memberikan insentif; dan memberikan pengarahan." Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa adalah motivasi. Jika seseorang memiliki keinginan untuk belajar, mereka akan mendapat hasil belajar yang diinginkan. Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong untuk mencapai hasil yang baik. Dengan kata lain, seseorang akan melakukan suatu kegiatan karena mereka memiliki motivasi yang tinggi untuk mencapai hasil yang diinginkan (Rahman 2021).

Adapun hasil penelitian terdahulu yang dilakukan (Panjaitan, et al. 2025) yang berjudul "Metode Bernyanyi terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Menghafal Perkalian siswa kelas III Sekolah Dasar". Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada motivasi belajar dan hasil tes menghafal perkalian setelah penerapan metode bernyanyi. Hal ini menunjukkan bahwa metode bernyanyi efektif dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa, khususnya dalam materi perkalian. Dengan demikian, metode bernyanyi dapat dijadikan salah satu alternatif strategi pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan untuk meningkatkan hasil belajar matematika di sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka peneliti akan mencoba melakukan penelitian menggunakan metode Bermain Cerita Menyanyi (BCM) pada pembelajaran Matematika kelas II agar motivasi siswa dalam belajar meningkat. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul **Pengaruh Metode Bermain Cerita Menyanyi (BCM) Terhadap Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas II.**

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain *Quasi experimental Design*. Menurut (Sugiyono 2025, p. 118) *Quasi Experimental Design* merupakan pengembangan dari *True Experimental Design* yang digunakan ketika peneliti tidak dapat melakukan pengendalian secara penuh terhadap variabel-variabel luar yang memengaruhi jalannya eksperimen. Desain ini tetap menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, namun penentuan kelompok tidak dilakukan secara acak (*random assignment*). Oleh karena itu, desain ini sesuai digunakan dalam penelitian pendidikan yang melibatkan kelas-kelas yang sudah terbentuk sebelumnya.

Jadi, subjek dalam penelitian populasi ini adalah siswa kelas II SDN 109 Palembang. Populasi dari penelitian ini siswa kelas II.A sebanyak 29 orang siswa, dan kelas II.B sebanyak 29 orang siswa terdiri dari dua kelas. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *Purposive Sampling* yang diambil pada penelitian ini adalah siswa SD kelas II.A sebanyak 29 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas II.B sebanyak 29 orang sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono 2025, p. 296). Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu kuesioner (angket), dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam



penelitian ini adalah uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Deskripsi Data Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas Eksperimen

Berdasarkan nilai posttest pada kelas eksperimen yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah sebesar 75,00. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum hasil belajar siswa pada kelas eksperimen berada pada kategori cukup baik setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan metode yang telah diterapkan. Selain itu, nilai rata-rata tersebut juga mencerminkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, sehingga dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa.

Deskripsi Data Motivasi Belajar siswa Kelas Kontrol

Berdasarkan data nilai posttest pada kelas kontrol yang didapatkan, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa masih tergolong cukup rendah. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata yang diperoleh siswa yaitu sebesar 66,76. Nilai tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai hasil yang optimal dalam pembelajaran yang telah dilaksanakan. Selain itu, masih terdapat beberapa siswa yang memperoleh nilai di bawah rata-rata, sehingga mempengaruhi keseluruhan hasil belajar pada kelas kontrol. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang dilakukan tanpa perlakuan khusus belum mampu meningkatkan pemahaman siswa secara maksimal.

Berdasarkan data posttest dari kedua di atas ditemukan bahwa rata-rata angket motivasi belajar kelompok eksperimen yang di berikan perlakuan menggunakan metode bermain cerita menyanyi (BCM) sebesar 75,00 sedangkan rata-rata angket motivasi belajar kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan menggunakan metode bermain cerita menyanyi (BCM) sebesar 66,76. Dengan demikian rata-rata motivasi belajar yang diberikan perlakuan menggunakan metode bermain cerita menyanyi (BCM) lebih tinggi dibandingkan yang tidak diberikan perlakuan.

Uji Normalitas

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Data
Tests of Normality

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Motivasi belajar Eksperimen	,162	29	,050	,921	29	,033
kontrol	,098	29	,200*	,971	29	,594

Berdasarkan perhitungan kolom *kolmogorov-smirnov*, menunjukkan bahwa data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang disajikan berdistribusi normal. Dengan ini nilai signifikan *posttest* di kelas eksperimen berjumlah $0,050 \geq 0,05$ (berdistribusi normal) dan nilai signifikan *posttest* di kelas kontrol berjumlah $0,200 \geq 0,05$ (berdistribusi normal).

Uji Homogenitas

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi belajar	Based on Mean	3,463	1	56	,068
	Based on Median	2,874	1	56	,096
	Based on Median and with adjusted df	2,874	1	55,446	,096
	Based on trimmed mean	3,448	1	56	,069

Berdasarkan tabel di atas, bahwa nilai signifikan uji homogenitas nilai dilihat dari statistik Test of Homogeneity of Variance nilai kelas kontrol dan nilai kelas eksperimen adalah sebesar $0,068 \geq 0,05$ yang berarti data pada penelitian ini dinyatakan homogen. Selanjutnya atas dasar hasil uji normalitas dan homogenitas di lakukan Uji Hipotesis.



Uji Hipotesis

**Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis
Independent Samples Test**

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				95% Confidence Interval of the	
	F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Difference Lower Upper
Motivasi belajar Equal variances assumed	3,463	,068	2,468	56	,017	8,241	3,340	1,551 14,932
Equal variances not assumed			2,468	52,830	,017	8,241	3,340	1,542 14,941

Berdasarkan tabel di atas, hasil perhitungan uji hipotesis pada kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai signifikan (2-tailed) adalah sebesar 0,017. Karena nilai tersebut lebih kecil dari 0,025 ($0,017 < 0,025$), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil rata-rata belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen. Selain itu, nilai Mean Difference sebesar 8,241 menunjukkan adanya selisih rata-rata motivasi belajar antara kedua kelas tersebut. Selisih ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan metode pembelajaran Bermain Cerita Menyanyi (BCM) terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas II SD Negeri 109 Palembang.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode Bermain Cerita Menyanyi (BCM) terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas II dengan menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh data bahwa rata-rata nilai posttest pada kelas kontrol sebesar 66,76 sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 75,00. Perbedaan rata-rata tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan menggunakan metode BCM.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada kelas eksperimen sebesar 0,050 dan pada kelas kontrol sebesar 0,200. Karena kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,068 yang berarti lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa varians kedua kelas adalah homogen atau sama, sehingga data memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji t, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,017. Karena nilai tersebut lebih kecil dari 0,025 ($0,017 < 0,025$), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan demikian, H_a diterima dan H_0 ditolak, yang berarti metode Bermain Cerita Menyanyi (BCM) berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas II.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan dari metode bermain cerita menyanyi (BCM) terhadap motivasi belajar pada pembelajaran matematika siswa kelas II. Penerapan metode BCM mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dikarenakan metode BCM menggabungkan kegiatan bermain, bercerita, dan menyanyi yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas II sekolah dasar yang cenderung aktif dan menyukai pembelajaran yang menyenangkan. Dengan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak monoton, siswa menjadi lebih antusias, aktif



berpartisipasi, dan lebih mudah memahami materi yang diberikan.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Hamzah B. Uno yang menyatakan bahwa motivasi belajar memiliki beberapa indikator, antara lain adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita, adanya penghargaan dalam belajar, kegiatan belajar yang menarik, serta lingkungan belajar yang kondusif. Dalam penelitian ini, metode BCM mampu memenuhi indikator-indikator tersebut, terutama pada aspek kegiatan belajar yang menarik dan lingkungan belajar yang menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Selama pelaksanaan penelitian yang dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan, diperoleh beberapa temuan penting yang mendukung hasil penelitian ini. Pertama, siswa pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan antusiasme dan minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini terlihat dari keaktifan siswa saat mengikuti kegiatan bermain, mendengarkan cerita, dan menyanyi. Kondisi ini menunjukkan bahwa metode BCM mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, sesuai dengan indikator motivasi belajar menurut Uno. Kedua, siswa menjadi lebih aktif dalam berpartisipasi selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran, seperti menjawab pertanyaan, bertanya, dan mengikuti aktivitas yang diberikan. Hal ini menunjukkan adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, yang merupakan salah satu indikator motivasi belajar. Pembelajaran yang interaktif melalui metode BCM mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dan tidak pasif seperti pada pembelajaran konvensional.

Ketiga, siswa lebih mudah memahami materi matematika yang diberikan. Penyampaian materi melalui cerita dan lagu membuat siswa lebih mudah mengingat konsep yang diajarkan. Hal ini juga meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam belajar, karena mereka merasa mampu mengikuti pembelajaran dengan baik. Temuan ini berkaitan dengan indikator adanya harapan dan keinginan untuk berhasil dalam belajar, sehingga motivasi belajar siswa meningkat.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini tidak hanya menunjukkan adanya pengaruh secara statistik, tetapi juga diperkuat oleh temuan-temuan di lapangan yang menunjukkan bahwa metode BCM mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan keaktifan siswa, serta membantu pemahaman materi. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, khususnya kelas II, sangat penting dalam meningkatkan motivasi belajar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode Bermain Cerita Menyanyi (BCM) efektif dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas II dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang diterapkan pada kelas kontrol. Oleh karena itu, metode ini dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar.

Sejalan dengan adanya penelitian (Panjaitan, et al. 2025) yang berjudul “Metode Bernyanyi terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Menghafal Perkalian siswa kelas III Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada motivasi belajar dan hasil tes menghafal perkalian setelah penerapan metode bernyanyi.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di SD Negeri 109 Palembang yang telah dilakukan analisis data, dapat disimpulkan bahwa metode Bermain Cerita Menyanyi (BCM) berpengaruh terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas II. Hal ini dibuktikan dari perbedaan rata-rata hasil posttest, dimana kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 75,00 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya sebesar 66,76. Selain itu, hasil uji prasyarat menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen, sehingga layak untuk dilakukan uji hipotesis. Berdasarkan uji hipotesis diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,017 yang lebih kecil dari 0,025 ($0,017 < 0,025$), sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan metode Bermain Cerita Menyanyi (BCM) terhadap motivasi belajar



matematika siswa kelas II. Metode ini terbukti lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Bayhaqi, Abdullah Muttaqin, Abyan Fahlevi, Aditya Ihsan Hafid, Aisyah Afni Ramadhan, Dewi Syafira, Dian Perdana Putri Rahmadani, Eilen Endah Nugrahsari, and Dwi Rukma Santi. 2024. "Peningkatan Kualitas Siswa Melalui Pelatihan Motivasi Belajar, Bahasa Inggris dan Matematika di Yayasan Mitra Arofah." *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia* 102.
- Firdausia, Afni, dan Nurul Hidayat. 2021. "Upaya Meningkatkan Semangat Belajar Siswa dengan Metode BCM (Bermain, Cerita, Menyanyi) pada mata Pelajaran Matematika." *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtadiyah*.
- Kalsum, Ummi Harahap, Pahma Sari, dan Khotna Sofiyah. 2024. "Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Penjumlahan dan Pengurangan Siswa SD." *Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah* 1-9.
- Ningsi, Sungmi Setia, Lia Nurhayati, dan Hendra Adiko. 2025. "Implementasi Motivasi Belajar Peserta Didik Sd Laboratorium Ung Kota Gorontalo." *Lentera Edukasi*.
- Nur, Isty Altsar, dan Ade Nurul Husna Irvi. 2023. "Menerapkan Metode BCM (Bermain, Cerita Dan Menyanyi) Terhadap Keaktifan Santri Dalam Proses Belajar Mengajar di TPQ Nurussa' diyah." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 33.
- Nur, Isty Altsar, dan Ade Nurul Husna Irvi. 2023. "Menerapkan Metode BCM (Bermain, Cerita dan Menyanyi) Terhadap Keaktifan Santri dalam Proses Belajar Mengajar di TPQ Nurussa'diyah." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 32-38.
- Panjaitan, Pinta Uli, Vivi Sahwitri Agutin, Vita Amalia, Risdalina, and Destrinelli. 2025. "Metode Bernyanyi Terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Menghafal Perkalian Siswa Kelas III Sekolah Dasar." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Rahman, Sunarti. 2021. "Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar." *Prosiding Seminar Nasioanal Pendidikan Dasar* 296.
- Rismawati, Melinda, dan Eta Khairiati. 2020. "Analisis Faktor yang Mempengaruhi Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika." *J-PiMat*.
- Sugiyono. 2025. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA, cv.
- Titik, Endang Lestari. 2020. *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Zahara, Zelvia, Andi Rahman, dan Amiruddin. 2025. "Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas I SD Negeri 008 Palembang." *Journal Of Social Science Research*.