

**PENERAPAN MODEL GAME BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR IPS DI KELAS VIIIB MTS LOMBOK KULON
BONDOWOSO TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial



Oleh :
Farid Hatul Hasanah
(T20199001)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Pembimbing :
Dr. H. SUKARNO, M.Si
NIP.195912181987031004

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2023

**PENERAPAN MODEL GAME BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR IPS DI KELAS VIIIB MTS LOMBOK KULON
BONDOWOSO TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Oleh :

Farid Hatul Hasanah
T20199001



Di Setujui pembimbing

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Dr. H. SUKARNO, M.Si
NIP.195912181987031004

**PENERAPAN MODEL GAME BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR IPS DI KELAS VIIIB MTS LOMBOK KULON
BONDOWOSO TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Hari : Rabu
Tanggal : 06 Desember 2023

Tim Penguji

Ketua

Figru Mafar, M.IP
NIP. 198407292019031004

Sekretaris

Muhammad Eka Rahman, M.SEI
NIDN. 2006118701

Anggota :

1. Dr. H. Sukarno, M.Si

2. Dr. Moh. Sutomo, M.Pd.

Menyetujui
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Mu'is, S.Ag., M.Si
(NIP. 1960031005 .)

MOTTO

مَنْ أَرَادَا لِدُنْيَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ، وَمَنْ أَرَادَا لآخِرَةٍ فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ، وَمَنْ أَرَادَهُمَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ

Barangsiapa yang hendak menginginkan dunia, maka hendaklah ia menguasai ilmu. Barangsiapa menginginkan akhirat hendaklah ia menguasai ilmu, dan barangsiapa yang menginginkan keduanya (dunia dan akhirat) hendaklah ia menguasai ilmu,” (HR Ahmad).



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

¹Az-Zarnuji, I. (2019). Ta'limul Muta'allim: Pentingnya adab sebelum ilmu.

PERSEMBAHAN

Teriring doa dan rasa syukur kepada Allah SWT serta rasa sayang dan perlindungannya yang selalu mengiringi disetiap hela nafas dan langkah kaki ini untuk mengakhiri masa studiku di Universitas Islam Negeri Kiai Haji. Achmad Siddiq Jember.

Kupersembahkan “karya” sederhana ini untuk orang-orang yang telah mengajarku tentang makna hidup serta kedewasaan dalam meniti lika-liku kehidupan yang penuh misteri, maka dengan ketulusan hati dan penuh kasih sayang kepada:

1. Untuk bapakku tercinta (Bapak Muni) yang senantiasa selalu mendoakan, mendukung, dan selalu memberi semangat, pengorbanan dalam semangat mencari nafkah sehingga saya bisa melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi dari beliau
2. Ibuku tersayang, (Ibu Ma’a) yang selalu memberikan semangat dan motivasi terbesar dalam menyelesaikan skripsi ini, selalu mendoakan, mendukung, serta mengasahi dengan penuh kasih sayang.
3. Untuk kakak kandungku (kurniadi dan Handayani) yang selalu menyemangati dan mendoakanku
4. keluarga besarku yang selalu memberikan motivasi kepadaku.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan Kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan hidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi ini tepat pada waktunya. Tujuannya penulis mengadakan penelitian dan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Strata 1.

Shalawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang yaitu agama Islam

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini bukanlah tujuan akhir dari belajar, karena belajar adalah sesuatu yang tidak terbatas. terselesaikannya skripsi ini tentunya tak lepas dari dorongan dan uluran tangan berbagai pihak. Oleh karena itu, tak salah kiranya saya mengungkapkan rasa

Ucapan terima kasih penulis sampaikan Kepada yang terhormat

1. Prof. Dr. H, Hepni, S.Ag. M.M selaku Rektor UIN KH. Achmad Siddiq Jember, yang telah memberikan dukungan serta fasilitas kepada penulis dalam menyelesaikan studi di UIN KH Achmad Siddiq Jember dengan baik.
2. Prof. Dr. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KH. Achmad Siddiq Jember yang telah meluangkan waktunya untuk menyetujui hasil skripsi yang telah terselesaikan.
3. Dr. Hartono, M.Pd selaku ketua jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial UIN KH. Achmad Siddiq Jember, yang telah memberikan fasilitas kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

4. Bapak Fiqru Mafar, M. IP Selaku Koordinator Prodi Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah membantu dalam segala hal yang diperlukan sebagai syarat skripsi.
5. Bapak Dr. H. Sukarno, M.Si Selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan pengarahan, motivasi, dan meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi dengan baik.
6. Segenap Bapak dan Ibu Dosen UIN KH. Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan ilmu kepada penulis dengan penuh kesabaran dan keikhlasan.
7. Bapak Yulianto, S.Pd selaku guru pamong IPS di MTS Lombok kulon Bondowoso yang sudah membantu dan mengarahkan dalam melakukan penelitian

Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis tercatat sebagai amal shalih yang diterima oleh Allah SWT. Penulis mengakui skripsi ini masih banyak kekurangan dan kekeliruan, Oleh sebab itu penulis mengharapkan saran dan kritikan untuk kesempatan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi diri penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Amin yaa Robbal Alamin.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Bondowoso, 14 April 2023

Penulis

Farid Hatul Hasanah

ABSTRAK

Farid Hatul Hasanah 2023 : “ Penerapan model game based learning dalam meningkatkan motivasi belajar IPS di Kelas VIII B MTS Lombok kulon Bondowoso tahun pelajaran 2022/2023 “

Kata kunci : Metode Game Based Learning, IPS ,Motivasi Belajar

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTS/SMPLB, bahkan sampai pada jenjang SMK.IPS mengkaji seperapat peristiwa,fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SMP/MTS ,mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis,dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Adapun fokus penelitian ini adalah bagaimana penerapan model pembelajaran game based learning dalam meningkatkan motivasi belajar IPS pada siswa kelas VIIIB Mts Lombok kulon Bondowoso tahun pelajaran 2022/2023.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran game based learning pada siswa kelas VIII B Mts Lombok kulon Bondowoso. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Mc. Taggart yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, serta tahap refleksi, dengan subyek penelitian siswa kelas VIIIB yang berjumlah 15 siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran game based learning dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS Pada siswa kelas VIIIB Mts Lombok kulon Bondowoso. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan motivasi belajar siswa antara siklus I dan Siklus II. Dimana pada , siklus I rata-rata yang diperoleh siswa adalah 70% , sedangkan pada siklus II nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 85%. Hasil pada siklus II ini sudah mencapai indikator kinerja yang ditetapkan dan sudah mencapai target Peneliti.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Permasalahan.....	10
C. Cara Pemecahan Masalah	10
D. Tujuan Penelitian	11
E. Manfaat Penelitian	11
F. Hipotesis Tindakan.....	12
G. Sistematika Penulisan.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Penelitian Terdahulu	15
B. Kajian Teori	20
BAB III METODE PENELITIAN	57
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	57
B. Lokasi, Waktu dan Subyek Penelitian	57

C. Prosedur Penelitian.....	58
D. Pelaksanaan Siklus Penelitian	59
E. Teknik Pengumpulan Data	64
F. Teknik Analisis Data.....	75
G. Keabsahan Data.....	76
H. Indikator Kinerja	77
I. Tim Peneliti	77
J. Jadwal Penelitian.....	78
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	79
A. Gambaran Obyek Penelitian	79
B. Hasil Penelitian	82
C. Pembahasan.....	110
BAB V PENUTUP.....	116
A. Simpulan	116
B. Saran-saran.....	116
DAFTAR PUSTAKA	120
LAMPIRAN-LAMPIRAN	122

DAFTAR TABEL

No Uraian

1.1	Tabel penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang	18
2.1	Tabel lembar observasi guru	66
2.2	Tabel lembar observasi siswa.....	67
2.3	Tabel lembar pertanyaan guru.....	68
2.4	Tabel lembar pertanyaan siswa.....	69
2.5	Tabel lampiran angket motivasi belajar	71
2.6	Tabel kriteria motivasi belajar siswa.....	75
2.7	Tabel jadwal penelitian	78
3.1	Tabel jumlah siswa.....	81
3.2	Tabel jadwal kegiatan siklus I.....	85
3.3	Tabel hasil belajar post tes I.....	91
3.4	Tabel keberhasilan siswa secara klasikal pada post tes I.....	92
3.5	Tabel angket motivasi belajar siklus I.....	93
3.6	Tabel jadwal kegiatan siklus II	98
3.7	Tabel hasil belajar post tes II.....	106
3.8	Tabel keberhasilan siswa secara klasikal pada post tes II.....	106
3.9	Tabel angket motivasi belajar siswa siklus II	107

DAFTAR GAMBAR

3.1 Gambar Model Penelitian Tindakan Kelas	59
4.1 Gambar Hasil Tes Siklus I	95
4.2 Gambar Hasil Tes Siklus II	109
4.3 Gambar Peningkatan Rata-rata Motivasi Belajar Per Siklus	112



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia. Pendidikan selalu mengalami perubahan, perkembangan dan perbaikan sesuai dengan perkembangan di segala bidang kehidupan. Perubahan dan perbaikan dalam bidang pendidikan meliputi berbagai komponen yang terlibat di dalamnya baik itu pelaksana pendidikan di lapangan (kompetensi guru dan kualitas tenaga pendidik), mutu pendidikan, perangkat kurikulum, sarana dan prasarana pendidikan dan mutu manajemen pendidikan termasuk perubahan dalam metode dan strategi pembelajaran yang lebih inovatif. Upaya perubahan dan perbaikan tersebut bertujuan membawa kualitas pendidikan Indonesia lebih baik. Dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, maka peningkatan mutu pendidikan suatu hal yang sangat penting bagi pembangunan berkelanjutan di segala aspek kehidupan manusia. Sistem pendidikan nasional senantiasa harus dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan yang terjadi baik di tingkat lokal, nasional, maupun global (Mulyasa, 2006: 4).

Pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang akan memungkinkan untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat²

² Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hal. 79

Mengenai pentingnya pendidikan ini, Islam sebagai agama Rahmatan lil'alam, mewajibkan untuk mencari ilmu pengetahuan melalui pendidikan di dalam maupun di luar pendidikan formal. Bahkan Allah mengawali turunnya Al-Qur'an sebagai pedoman hidup manusia dengan ayat yang memerintahkan Rasul-Nya, Muhammad SAW untuk membaca dan membaca. Membaca merupakan salah satu perwujudan dari aktifitas belajar dalam pendidikan. Dan dalam arti yang sangat luas, dengan belajar pula manusia dapat mengembangkan pengetahuannya dan sekaligus memperbaiki kehidupannya.³ Betapa pentingnya belajar, karena itu dalam Al-Qur'an Allah berjanji dalam Q.S Al-Mujadalah ayat 11 yang artinya

“ Artinya: ...”Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.”... (Q.S Al-Mujadalah: 11).⁴

Al-Qur'an dijadikan sebagai acuan pokok dalam melaksanakan pendidikan Islam adalah karena Al-Qur'an merupakan sumber nilai utama dan ideal dari segala sumber nilai yang ada dalam kehidupan manusia. Hadits dijadikan sebagai sumber yang bisa dicontoh sebagai penjelas Al-Qur'an. Oleh karena itu nilai-nilai yang ditanamkan melalui proses pendidikan haruslah diambil dan bersumber dari nilai-nilai yang terkandung dalam Al-Qur'an dan Hadits nabi.⁵

³ Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, Teori Belajar dan Pembelajaran, (Jogjakarta: Ar-ruz Media, 2007), hal. 29

⁴ Departemen Agama Republik Indonesia, Al-Qur'an dan Terjemahnya, (Bandung: Syaamil Cipta Media, 2005), hal. 543

⁵ ibid, hlm. 42

Tujuan utama pendidikan Islam ialah membentuk akhlak dan budi pekerti yang sanggup menghasilkan orang-orang yang bermoral, jiwa bersih, kemauan keras, cita-cita yang besar serta akhlak yang tinggi, tahu arti kewajiban dan pelaksanaannya, menghormati hak-hak manusia, tahu membedakan baik dan buruk, menghindari perbuatan tercela, dan senantiasa mengingat Allah Swt. dalam setiap pekerjaan yang mereka lakukan . Untuk mewujudkan tujuan tersebut, maka kita harus berusaha semaksimal mungkin untuk mewujudkannya dan juga kita harus berpandangan luas mengenai bagaimana kita sebagai orang dewasa untuk mendidik dalam bersikap dan bertingkah laku kepada anak, karena bahwasanya anak-anak adalah kuncup-kuncup yang akan berkembang dalam kehidupan kita, janji gemilang bagi masa depan, dan penghibur hati kita.

Pembelajaran dapat dikatakan sebagai interaksi antara siswa dengan guru, yang didalamnya didukung dengan adanya unsur-unsur pembelajaran seperti, sarana-prasarana, materi pembelajaran, metode mengajar guru, model yang diterapkan, kondisi lingkungan sekolah dan evaluasi yang diberikan oleh guru. Keseluruhan dari unsur-unsur tersebut sangat dibutuhkan dalam menunjang proses pembelajaran terutama pada penggunaan media, model dan metode pembelajaran. Apabila digunakan secara tepat maka akan mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Akan tetapi pada kenyataan saat ini masih banyak guru yang menerapkan metode konvensional selama proses pembelajaran dan kurang adanya inovasi untuk menerapkan model, metode dan media yang lebih modern.

Menurut Hanafiah (2010) pembelajaran dapat dikatakan unggul, maka dalam proses pembelajaran tersebut dibutuhkan seorang pendidik yang profesional dalam mengajar. Selain guru, siswa harus terlibat dalam proses pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan sebagaimana mestinya, guru memberikan materi kepada siswa sehingga terjadi interaksi antara guru dan siswa. Belajar dapat disimpulkan yaitu merubah apa yang dimiliki dalam diri seseorang diperoleh dari pengalaman hidup dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Seseorang yang belajar akan ditandai dengan perubahan perilaku dalam dirinya. Perubahannya dapat berupa perubahan pengetahuan seseorang (kognitif), keterampilan yang dimiliki (psikomotorik), maupun perilaku individu (efektif). Sebagai seorang guru harus mampu memberikan dorongan dan rangsangan kepada peserta didik agar peserta didik memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap yang lebih baik. Hal ini dapat dilakukan dengan merubah media yang telah digunakan selama mengajar dengan pemilihan media yang lebih menarik sehingga siswa lebih berminat dalam proses pembelajaran

Beberapa permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di dalam kelas VIII B ialah peserta didik tidak mempunyai semangat dalam mengikuti proses pembelajaran serta cenderung pasif dalam menerima pembelajaran dari guru, sebab guru hanya menggunakan metode ceramah. Metode ceramah termasuk ke dalam metode pembelajaran tradisional, sebab metode ceramah telah digunakan menjadi alat komunikasi lisan antara guru dan siswa, di samping itu metode ceramah lebih dominan pada keaktifan guru

dibandingkan dengan siswa.⁶ Kenyataan lain menunjukkan bahwa guru saat berlangsungnya belajar mengajar hanya menyampaikan materi pelajaran saja sehingga menjadikan guru jarang memberi motivasi kepada siswa. Hal tersebut dikarenakan banyaknya pokok bahasan yang wajib disampaikan. Sebab akibatnya pada guru pada umumnya hanya akan menyampaikan materi tanpa berusaha menimbulkan minat serta motivasi belajar bagi siswa. Motivasi itu sendiri merupakan dukungan mendasar yang dapat menggerakkan seorang individu untuk bertindak. Motivasi belajar dapat menjadi salah satu alasan yang dapat mempengaruhi prestasi belajar terlepas dari lingkungan sekolah dan disiplin belajar⁷

Meningkatkan motivasi belajar siswa di perlukan metode-metode pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih aktif dan termotivasi. Salah satu metode pembelajaran yang dapat membantu dalam meningkatkan pemahaman belajar sejarah dengan menggunakan metode game based learning berbasis game yang diharapkan sangat membantu guru memberikan pengajaran yang maksimal, efektif serta efisien sehingga siswa lebih mudah dalam menerima suatu materi dan lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

Pemilihan metode game based learning diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang inovatif, kreatif dan efektif. Game based learning

⁶ Syaiful Bahri Djamarah and Aswan Zain, Strategi Belajar Menajar (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 97.

⁷ Ika Asti Astuti, M. Suyanto, and Sukoco, "Penerapan Metode User Centered Design Pada Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa," Jurnal Informasi Interaktif, Vol.2, No.1 (Mei 2017): 10.

merupakan penggunaan permainan untuk tujuan serius (pendidikan) sebagai alat yang secara signifikan mendukung proses pembelajaran (Pratiwi, 2014: 123). Menurut (R Tham 2012:2) dalam penelitian yang pernah dilakukannya menunjukkan bahwa 19 dari 20 siswa menyukai metode pembelajaran berbasis game karena dianggap lebih efektif sebagai media pembelajaran. Ketika siswa berpartisipasi dalam permainan, mereka dapat menemukan jawaban dan informasi pembelajaran. Selain itu, game based learning dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran ini karena permainan memiliki potensi untuk meningkatkan pengalaman belajar, partisipasi siswa dalam proyek, pemrosesan informasi, pengambilan keputusan, pemecahan masalah, dan keterampilan kolaborasi kelompok.

Melihat uraian di atas, guru sebagai pelaku pendidikan tidak hanyacukup menguasai materi saja tetapi harus didukung oleh keterampilan mengajar berupa keterampilan penggunaan model, media maupun metode yang digunakan dalam proses pembelajaran. Guru sebagai desainer pembelajaran juga harus bisa memilih dan menggunakan model pembelajaran dengan tepat, sehingga siswa lebih mudah dalam memahami suatu konsep, prinsip, sikap dan keterampilan tertentu agar dapat membuat meningkatkan motivasi dan semangat siswa untuk dapat mengikuti proses pembelajaran dan menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan.

Hasil refleksi observasi di MTs Lombok kulon Bondowoso, khususnya pada pembelajaran IPS masih terhambat oleh beberapa masalah yang berkaitan dengan rendahnya motivasi dan hasil belajar pada siswa kelas VIIIB Mts Lombok kulon Bondowoso. Hal ini ditunjukkan dengan masih banyaknya siswa yang kurang memerhatikan penjelasan guru dan lebih suka bermain sendiri dalam pembelajaran. Semangat belajarnya masih rendah yang ditandai dengan kurang kompetisinya mereka dalam menyambut pertanyaan-pertanyaan dari guru. Siswa kurang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat dilihat masih banyak siswa yang mengobrol dengan siswa yang lain saat guru menjelaskan materi pembelajaran. Siswa kurang antusias dalam mengemukakan pendapatnya di kelas. Dalam hal ini, siswa pun kurang diberi pujian saat aktif bertanya ataupun menjawab pertanyaan, sehingga mereka cenderung pasif dan tidak termotivasi mengikuti pembelajaran⁸. Suwarna dalam Susanto (2014:4) menyatakan bahwa guru dalam pembelajaran IPS belum secara optimal memberikan kemudahan bagi siswa dan bertindak sebagai motivator dalam belajar.

Sebagai penunjang dalam pembelajaran seorang guru dituntut untuk bisa menggunakan model pembelajaran yang tidak harus menyenangkan saja, melainkan dalam penggunaan model dapat menarik minat siswa sehingga tertaman didiri siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran yang disampaikan oleh guru. Sehingga selama proses pembelajaran tidak terfokus pada guru saja melainkan siswa juga harus dituntut aktif. Kenyataan tentang

⁸ Observasi di Mts Lombok kulon Bondowoso, 25 Maret 2023

apa yang menjadi harapan diatas belum sepenuhnya terpenuhi, namun usaha untuk mewujudkannya senantiasa dilakukan untuk proses perbaikan. Dengan demikian penggunaan model maupun metode ketika menjelaskan pelajaran kepada siswa, jika model tersebut sesuai maka dapat menjadikan siswa tertarik untuk mengikuti pelajaran dan hasil belajar pun mengalami peningkatan. Ketepatan penggunaan model pembelajaran ini dapat mempermudah pemahaman materi, sehingga mempengaruhi hasil belajar yang semakin meningkat. Permasalahan selanjutnya dalam pembelajaran ips hasil belajar yaitu sudah mencapai nilai (KKM),

Rendahnya motivasi belajar siswa juga ditunjukkan dengan perilaku siswa ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Hampir sebagian siswa atau lebih dari 9 siswa bergurau dengan teman yang lain ketika guru menyampaikan materi pembelajaran, selain itu ada yang sibuk bermain sendiri, tidur-tiduran, saling mengganggu antar siswa dan tidak memperhatikan. Beberapa siswa belum tekun dan ulet ketika diberikan tugas oleh guru, dan ketika diberi pertanyaan mereka masih merasa kebingungan dan bertanya kepada teman yang lain. Saat temannya tidak mau memberikan jawaban, mereka langsung menjawab tidak tahu tanpa berusaha menjawab sesuai dengan kemampuannya sendiri.

Motivasi memiliki peranan dalam kegiatan pembelajaran karena tanpa motivasi siswa tidak akan ada semangat dalam belajar. Perlu beberapa hal untuk meningkatkan motivasi belajar diantaranya menggunakan metode, model dan media pembelajaran yang bervariasi. Selain itu untuk

meningkatkan motivasi juga bisa dengan memberikan perlakuan yang menarik perhatian siswa, memberikan hal baru dalam pembelajaran, sehingga membuat siswa ingin tau dan penasaran. Dengan rasa ingin tau tersebut siswa biasa termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang diperkenalkan dan diajarkan dari jenjang pendidikan dasar sampai dengan pendidikan tinggi. Secara umum tujuan dibelajarkannya IPS yaitu untuk membekali siswa kemampuan dalam memecahkan masalah dan menyesuaikan diri dalam kehidupan bermasyarakat maupun bernegara. Hal ini sejalan dengan pendapat Sapriya (2014: 201) bahwa tujuan IPS adalah dapat mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, memiliki pengetahuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, dapat memecahkan masalah, dan memiliki keterampilan dalam kehidupan sosial, memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional dan global. Dari pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa, kemampuan pemecahan masalah menjadi salah satu kemampuan wajib yang dimiliki oleh para siswa.

Kemampuan memecahkan masalah dapat dikembangkan melalui Kurikulum 2013 yang sekarang ini merupakan kurikulum terbaru yang digunakan dalam pendidikan di Indonesia. Kurikulum 2013 dirancang untuk memperkuat kompetensi peserta didik dari sisi pengetahuan, keterampilan dan

sikap. Kurikulum 2013 menuntut pembelajaran IPS secara terpadu dan pembelajaran IPS akan lebih bermakna bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga dalam pembelajaran IPS perpaduan kurikulum yang baik dan kemampuan guru yang memadai sangat diharapkan untuk dapat mengantarkan dan mengembangkan kompetensi siswa kearah kehidupan masyarakat secara fungsional, mempunyai kepekaan sosial, dan mempunyai partisipasi dalam menyelesaikan masalah masalah sosial yang terjadi disekitar peserta didik. Sehingga saya tertarik mengambil judul skripsi tentang “ **Penerapan model game based learning dalam meningkatkan motivasi belajar IPS di Kelas VIIIIB MTS Lombok kulon Bondowoso tahun pelajaran 2022/2023** “

B. Permasalahan

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah “ apakah Penerapan model game based learning dapat meningkatkan motivasi belajar IPS di Kelas VIIIIB MTS Lombok kulon Bondowoso tahun pelajaran 2022/2023 ?

C. Cara pemecahan Masalah

Cara pemecahan masalah yang di gunakan di dalam ptk ini adalah implementasi pendekatan kualitatif . Pendekatan ini di harapkan dapat meningkatkan motivasi belajar ilmu pengetahuan sosial pada siswa Kelas VIIIIB MTS Lombok kulon Bondowoso tahun pelajaran 2022 / 2023. Indikator keberhasilan yang di ukur dalam penelitian ini adalah meningkatkan motivasi belajar siswa yang di ukur dengan menggunakan model pembelajaran berbasis game based learning.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah Penerapan model game based learning dapat meningkatkan motivasi belajar IPS di Kelas VIIIIB MTS Lombok kulon Bondowoso tahun pelajaran 2022/2023

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi landasan dalam peningkatan hasil belajar siswa melalui model game based learning. Selain itu juga menjadi sebuah nilai tambah pengetahuan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya pendidikan agama islam.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

a. Bagi siswa

Dapat meningkatkan prestasi belajar siswa serta aktivitas dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS , demi terwujudnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah baik dalam pembelajaran IPS maupun dalam kehidupan sehari-hari.

b. Bagi guru

Mendapatkan pengalaman dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan model game based learning pada kelas VIIIIB di MTs lombok kulon Bondowoso

c. Bagi sekolah

Dapat menjadi acuan bagi sekolah dalam menentukan arah kebijakan untuk kemajuan sekolah dan memperoleh hasil pengembangan ilmu.

d. Bagi peneliti

Mendapatkan pengalaman dan dapat mengetahui hasil dari pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model game based learning, serta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu (S1) dalam ilmu pendidikan agama islam.

F. Hipotesis Tindakan

Model pembelajaran game based learning dapat meningkatkan motivasi belajar IPS kelas VIIIIB Mts Lombok kulon Bondowoso tahun pelajaran 2022/2023

G. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini secara garis besar dibagi menjadi tiga bagian yaitu bagian awal skripsi, bagian isi skripsi dan bagian akhir skripsi. Bagian awal skripsi terdiri dari halaman judul, persetujuan pembimbing, pengesahan kelulusan, pernyataan, motto dan persembahan, kata pengantar, sari, daftar isi,

daftar tabel, dan daftar lampiran. Sedangkan pada bagian isi skripsi terdiri dari hal-hal berikut ini.

BAB 1 PENDAHULUAN berisi tentang latar belakang masalah, permasalahan, cara pemecahan masalah, tujuan penelitian, manfaat Penelitian, hipotesis tindakan, sistematika penulisan

BAB II KAJIAN PUSTAKA berisi tentang pembahasan tinjauan pustaka dan kerangka teori. Dalam bab ini peneliti membahas terkait kajian pustaka, yang mulai dari penelitian terdahulu dan kajian teori yang berisi tentang model pembelajaran game based learning dalam meningkatkan motivasi belajar IPS

BAB III METODE PENELITIAN berisi tentang tentang metode penelitian. Dalam bab ini nantinya peneliti membahas metode penelitian yang akan digunakan pada saat

penelitian, yang meliputi jenis pendekatan penelitian, subjek penelitian, lokasi penelitian, prosedur Penelitian, pelaksanaan siklus Penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, keabsahan data, indikator Kinerja, tim peneliti serta tahap tahap penelitian

BAB IV ini membahas tentang penyajian dan analisis data. Dan dalam bab ini peneliti memaparkan tentang gambaran penyajian data, objek penelitian analisis dan temuan temuan lainnya.

BAB V ini berisi Penutup. Bab terakhir ini nantinya berisi kesimpulan, rekomendasi atau saran - saran. Kesimpulan menyajikan secara keseluruhan penemuan penelitian yang hubungannya dengan masalah penelitian.

Kesimpulan didapatkan berdasarkan hasil interpretasi dan analisis data yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

1. Skripsi yang diambil oleh NUR ASIAH SAFITRI (2022) dengan judul “Penerapan Model Game Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Muaro Jambi”. Dari hasil observasi Kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model GBL ini telah menunjukkan hasil yang cukup efektif dalam pelaksanaan proses pembelajaran Akidah Akhlak di kelas VII MTs Negeri 2 Muaro Jambi. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan hasil test belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran GBL. Seperti terlihat bahwa hasil belajar siswa meningkat dari pra siklus ke siklus I, siklus I ke siklus II, dan siklus II ke siklus III, hasil test belajar siswa pada siklus I mencapai 75%, pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 80%, dan mengalami peningkatan pada siklus III menjadi 90%.

Persamaan dari penelitian di atas adalah sama-sama memakai model pembelajaran game-based learning , sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian nur Asiah Safitri Dalam prosedur pelaksanaannya, penelitian tindakan kelas menggunakan model Kurt Lewin, sedangkan model pembelajaran penulis menggunakan model Kemmis dan Mc TTaggar

2. Penelitian yang di ambil oleh “Firosa Nur ,, Aini “ dengan judul “ pengaruh game based learning terhadap minat dan Hasil belajar pada mata

pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS “ Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat dari peningkatan minat belajar siswa yang mengalami kenaikan pada kelas eksperimen sebesar 63.2% dan kelas kontrol sebesar 60%. Dari hasil nilai rata-rata minat belajar siswa yang didapat melalui pengisian angket kelas kontrol mengalami kenaikan begitupun pada kelas eksperimen yang diberikan treatment mengalami kenaikan yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Dilihat dari terjadinya kenaikan tersebut dapat disimpulkan bahwa game based learning berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

Persamaan dari penelitian di atas adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran game-based learning sedangkan perbedaannya terletak pada penelitiannya , Penelitian Firosa Nur ,, Aini menggunakan Penelitian kuantitatif sedangkan Penelitian punya penulis menggunakan Penelitian tindakan kelas

3. Skripsi yang di ambil oleh “NUR FATHIN MUHTADILLAH “ dengan judul “ penerapan model game based learning dalam meningkatkan hasil belajar PAI pada siswa kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo tahun ajaran 2021/2022.Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dari pra siklus sampai dengan berakhir disiklus II menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan, dengan begitu tindak lanjut dari penelitian ini adalah, sebagai berikut:

1. Model pembelajaran Game Based Learning dapat diterapkan di SMKN 2 Ponorogo

2. Model pembelajaran Game Based Learning, termasuk kedalam model pembelajaran yang efektif sebab dapat membuat siswa aktif dan bersemangat di dalam kelas

3. Model pembelajaran Game Based Learning membuat siswa jauh lebih konsentrasi sehingga hasil belajar siswa meningkat

Dapat disimpulkan persamaan dan perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh nur Fathin fadilah dengan Penelitian yang di lakukan oleh penulis , *persamaan* Penelitian nur Fathin fadilah dengan Penelitian penulis terletak pada variabel bebasnya yakni *game based learning* sedangkan *perbedaannya* terletak pada variabel terikat nya variabel terikat nur Fathin fadilah yakni meningkatkan hasil belajar sedangkan variabel terikat penulis yakni meningkatkan motivasi belajar.

4. Penelitian yang di ambil oleh Trisna Jayantika dengan judul “Penerapan Game Based Learning dalam Pembelajaran Biologi untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Kuta Utara . Berdasarkan hasil penelitian dari dua siklus yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa metode pembelajaram Game Based Learning dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan model pembelajaran Game Based Learning membuat siswa merasa senang dan tidak bosan sehingga menimbulkan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran serta konsentrasi siswa dalam mengikuti pembelajaran juga meningkat

5. Skripsi yang di ambil oleh David Agung Prayonggo dengan judul Penerapan game based learning pada siswa kelas V SD NEGERI SURU II kecamatan Geyer kabupaten Grobogan pada bahasan daur air dan peristiwa alam untuk meningkatkan aspek kognitif . Berdasarkan hasil penelitian Penerapan Game Based Learning pada kelas V SD Negeri Suru II, Kecamatan Geyer, Kabupaten Grobogan, mata pelajaran IPA Bab Daur Air dan Peristiwa Alam dapat meningkatkan aspek kognitif siswa. Hal ini terbukti dari hasil tes yang dilakukan pada setiap siklus. Dari hasil observasi awal, didapat nilai rata-rata kelas V adalah 65,5. Setelah penerapan Game Based Learning pada siklus I didapat nilai rata-rata 66,4 dan pada siklus II diperoleh nilai rata-rata kelas 77,9 dan ketuntasan klasikalnya sebesar 97,6%. Keberhasilan Pembelajaran ini dikarenakan sistem alat permainan cakram pertanyaan yang membuat siswa belajar karena pertanyaannya lebih acak

Tabel 1.1
Penelitian Terdahulu Dengan Penelitian Yang Dilakukan

No	Skripsi	Persamaan	Perbedaan
1.	Skripsi NUR ASIAH SAFITRI (2022) dengan judul Penerapan Model Game Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Muaro Jambi	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan jenis penelitian tindakan kelas • Menggunakan model pembelajaran game based learning 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan model kurt levin
2.	Skripsi Firosa Nur Aini dengan judul pengaruh game based learning terhadap minat dan Hasil belajar pada mata	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan model pembelajaran game based learning 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan Penelitian kuantitatif

No	Skripsi	Persamaan	Perbedaan
	pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS		
3.	Skripsi NUR FATHIN MUHTADILLAH “ dengan judul penerapan model game based learning dalam meningkatkan hasil belajar PAI pada siswa kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo tahun ajaran 2021/2022	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan jenis penelitian tindakan kelas • Menggunakan model pembelajaran game based learning 	<ul style="list-style-type: none"> • Variabel terikatnya
4.	Skripsi Trisna Jayantika dengan judul Penerapan Game Based Learning dalam Pembelajaran Biologi untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Kuta Utara	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan jenis penelitian tindakan kelas • Menggunakan model pembelajaran game based learning 	<ul style="list-style-type: none"> • Variabel terikatnya
5.	Skripsi David Agung prayonggo dengan judul Penerapan game based learning pada siswa kelas V SD NEGERI SURU II kecamatan Geyer kabupaten Grobogan pada bahasan daur air dan peristiwa alam untuk meningkatkan aspek kognitif	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan jenis penelitian tindakan kelas • Menggunakan model pembelajaran game based learning 	<ul style="list-style-type: none"> • Variabel terikatnya

Dari penelitian terdahulu dapat di ambil kesimpulan bahwa sama-sama mengkaji tentang model pembelajaran game based learning akan tetapi yang membedakan terletak pada jenis penelitian, variabelnya dan model Penelitian Tindakan kelas nya Sedangkan pada penelitian yang hendak di teliti oleh peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas model kemmis dan Mc. Taggart di Mts Lombok kulon Bondowoso dengan menggunakan model pembelajaran game based learning dalam meningkatkan motivasi belajar IPS

B. Kajian Teori

1. Game Based Learning

a. Pengertian Game Based Learning

Dunia saat ini memasuki era digital yang di tandai dengan perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat. Hal ini juga terjadi pada dunia pendidikan. Maka dari itu, guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan model pembelajaran yang ada.

Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan era digital adalah model pembelajaran game based learning. Menurut Azan & Wong (2008) model pembelajaran game based learning adalah model pembelajaran berbasis permainan yang memikat dan melibatkan pengguna, dengan tujuan akhir tertentu seperti mengembangkan pengetahuan dan keterampilan. Model pembelajaran berbasis permainan adalah unit mandiri dengan awal yang pasti, permainan, dan berakhir. Siswa tahu bahwa mereka terlibat dalam aktivitas permainan, dan pada akhirnya ada “keadaan menang”. Permainan dapat memberikan berbagai jenis konten pembelajaran dalam pengaturan yang berbeda. Pembelajaran berbasis permainan sering digunakan sebagai acara pengajaran satu kali untuk memberikan pembelajaran formal baik secara online atau di dalam kelas. Game based learning adalah inovasi dalam dunia pendidikan yang menggabungkan proses pembelajaran dengan bermain. Torrente menyatakan bahwa game based learning adalah penggunaan game dengan tujuan yang serius

sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran secara signifikan.⁹ Coffey juga mengartikan game based learning sebagai model pembelajaran yang menggabungkan materi pembelajaran ke dalam pendidikan agar peserta didik saling terlibat satu sama lain melalui kegiatan permainan yang disediakan.¹⁰

Penerapan game based learning merupakan salah satu turunan dari teori perkembangan kognitif Piaget. Hal ini didasari pada pemikiran Piaget yang menyatakan bahwa kecerdasan anak bukanlah suatu bawaan sejak lahir atau sesuatu yang didapatkan dari pengalaman semata, melainkan dari adanya tindakan yang dilakukan oleh sang anak¹¹. Piaget juga berpikiran bahwa bermain merupakan salah satu tindakan yang tak terpisahkan dari tahap-tahap perkembangan kognitif anak dan ikut berkontribusi di dalamnya. Aktivitas bermain akan membuat anak mengaktifkan skema pemikiran mereka melalui cara yang memungkinkan untuk mereka lampau secara nyata di kehidupan mereka, yaitu dengan menyelesaikan serangkaian kegiatan dalam permainan tersebut.¹²

⁹ Komang Redy Winatha, dan I Made Dedy Setiawan, "Pengaruh Game based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar", *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, vol. 10. no. 3, 2020, hlm. 200

¹⁰ Firosa Nur,,Aini, "Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS", *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, vol. 6, no. 3, 2018, hlm. 251

¹¹ Qi Zhong. "Design of Game based Collaborative Learning Model", *Open Journal of Social Sciences*, vol. 7, no. 7, 2019, hlm. 489

¹² Jan L. Plass, Bruce D. Homer, dan Charles K. Kinzer, "Foundations of Game based Learning", dalam Jan L. Pass, dkk., *Handbook of Game Based Learning*, (London: The MIT Press, 2019), hlm. 5

Menurut Torrente, game-based learning adalah penggunaan game dengan tujuan yang serius (yaitu tujuan pendidikan), sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran secara signifikan (Pratiwi & Musfiroh, 2014). Game Based Learning merupakan metode pembelajaran jika diartikan ke dalam bahasa Indonesia berarti suatu metode pembelajaran berbasis permainan. Jadi, suatu pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar serta dibantu oleh teknologi serta menampilkan beberapa pencapaian ketika telah menyelesaikan kuis tersebut. Game Based Learning adalah metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan yang dirancang khusus membantu proses pembelajaran¹³ (M.Maulidina, S dkk, 2018:10). Dalam pembelajaran ini siswa dituntut belajar, tetapi dengan pendekatan bermain. Game merupakan salah satu media yang digunakan untuk mengasah keterampilan otak dalam mengatasi konflik atau permasalahan yang ada dalam permainan. Permasalahan atau konflik yang dibuat dalam sebuah game diambil dari kehidupan nyata dan digabungkan dengan sisi khayalan. Hal ini dimaksudkan untuk membuat alur konflik atau permasalahan menjadi lebih menarik untuk dipecahkan¹⁴

¹³ M. Maulidina, S. Susilaningsih, and Z. Abidin, "Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar," JINOTEP (Jurnal Inov. dan Teknol. Pembelajaran) Kaji. dan Ris. dalam Teknol. Pembelajaran, vol. 4, no. 2, pp. 113–118, 2018, doi: 10.17977/um031v4i22018p113

¹⁴ K. Teguh Martono, "Perancangan Game Edukasi Fish Identity Dengan Menggunakan Java," J. Sist. Komput., vol. 01, no. 01, pp. 49–54, 2011.

Games Based learning adalah jenis serius game yang dirancang untuk tujuan tertentu dalam pembelajaran. Menurut Prasetya,dkk(2013). Games Based learning merupakan bentuk pembelajaran berpusat pada pelajar yang menggunakan game elektronik atau digital untuk tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran berbasis game memanfaatkan permainan digital sebagai media untuk menyampaikan pembelajaran, meningkatkan kemampuan pemahaman dan pengetahuan, penilaian atau evaluasi mengenai materi suatu disiplin ilmu pengetahuan.

Dalam menentukan ketepatan media yang akan dipersiapkan dan digunakan melalui proses pengambilan keputusan adalah berhubungan dengan kemampuan yang dimiliki oleh media termasuk kelebihan dari karakteristik media yang bersangkutan dihubungkan dengan berbagai komponen pembelajara (Zainul : 2016). Pengembangan game based learning bisa mendatangkan lingkungan yang memotivasi, menyenangkan, dan meningkatkan kreativitas. Pendekatan game pembelajaran Mampu menstimulus emosional, intelektual, dan psikomotorik anak (Prensky, 2010).Oleh karena itu game based learning bisa menjadi solusi yang menarik untuk pebelajar. Pengembangan aplikasi pembelajaran sudah banyak diterapkan. Namun sebagian besar penelitian menghasilkan media pembelajaran untuk membaca, menulis dan berhitung yang sifatnya fomal dan

terkesan memanfaatkan media pembelajaran yang sudah umum digunakan.

Dalam beberapa tahun terakhir, banyak penelitian yang mengungkapkan bahwa game-based learning sangat efektif apabila benar-benar diterapkan dalam pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan memiliki peranan penting dalam mempengaruhi motivasi peserta didik, dan mampu membuat peserta didik merasa senang, lebih bersemangat, tertantang, dan menjalin kerjasama antar teman (Anjani et al., 2016). Penelitian lain juga menyebutkan, pembelajaran berbasis permainan khususnya permainan kartu dapat meningkatkan atensi, motivasi, dan rasa ingin tahu (Azizah Mashami, Andayani, & Sofia, 2014).

Metode permainan adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran melalui berbagai bentuk permainan. Segala potensi yang dimiliki Game sebagai media sangat memungkinkan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang motivatif bagi siswa. Kemampuannya mempengaruhi aspek kognitif dan emosional pengguna secara bersamaan dapat menjadi sebuah kekuatan sebagai media pembelajaran (U.A.Syahri, dkk 2014).

Selain itu, Game memiliki sejumlah kemampuan yang kurang dimiliki oleh metode pembelajaran lain, di antaranya aspek interaktivitas, penyediaan feedback secara langsung, representasi maya atas realitas atau virtual representation, dan pengulang-ulangan setting

dan event dalam sebuah pembelajaran¹⁵ (R.Hidayat,2018). Metode Game Based Learning memiliki nilai pembelajaran yang tinggi dimana mengasah keterampilan seperti berpikir kritis, komunikasi kelompok, dan pengambilan keputusan secara tepat.

Dengan di terapkannya model pembelajaran game based learning tujuannya adalah untuk Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran dan Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain. Dengan demikian tujuan media pembelajaran sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran, agar kegiatan belajar-mengajar berjalan secara efektif dan efisien serta tujuan belajar dapat tercapai sesuai dengan yang telah ditentukan sebelumnya.

b. Karakteristik Game Based Learning

1) Menarik dan mengasyikkan

GBL mampu membuat siswa memahami materi serta mencapai tujuan pembelajarannya dengan cara yang lebih menarik dan juga menyenangkan. Dengan GBL siswa juga bisa mengetahui bentuk aplikatif suatu konsep dan materi.

¹⁵ R. Hidayat, "Game-Based Learning: Academic Games sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan," *Bul. Psikol.*, vol. 26, no. 2, p. 71, 2018, doi: 10.2214

2) Berdasarkan pada Pengalaman

Peserta didik tidak harus diarahkan dan dilatih dalam memainkan game dan memahami isi dari game. Melalui GBL peserta didik akan memahami dengan sendirinya melalui proses trial and error, sehingga ketika mengalami kegagalan mereka akan mencoba lagi dengan strategi dan cara yang berbeda dalam mencapai tujuan/misi.

3) Ada Tantangan yang Bisa Dिसesuaikan

Karakteristik GBL umumnya memiliki tingkatan tantangan yang berbeda-beda, mulai dari yang mudah sampai sulit. Umumnya game menggunakan level bisa ditemui pada jenis video game. Siswa dapat menyesuaikan level dan tingkat kesulitan sesuai dengan pemahaman dan kemampuannya. Mulailah dari yang mudah dan kemudian tingkatkan tantangan pada level lebih tinggi jika telah berhasil.

4) Interaktif dan Umpan Balik

GBL memungkinkan terjadinya proses interaksi antara sesama murid dan antara murid dengan game secara interaktif. Misalnya dengan strategi, keputusan, dan tindakan yang dipilih dalam game akan menentukan proses dan hasil game itu sendiri. Sementara berkaitan dengan umpan balik (feedback) metode GBL siswa bisa melakukan refleksi dan menarik kesimpulan dari hasil tindakan yang dibuat dalam game. Dengan

adanya umpsn balik membuat peserta didik bisa mengetahui dampak dari tindakan yang dilakukan serta bisa belajar dari kekeliruan/kegagalan.

5) Sosial dan Kerjasama

GBL diharapkan bisa membangun komunikasi dan kerjasama diantara para siswa. Dengan adanya kolaborasi secara intens diharapkan akan melatih kemampuan sosial peserta didik (M. Maulidina dkk, 2018).

c. Manfaat Game Based Learning Dalam Pembelajaran

Pendekatan game based learning memiliki manfaat dalam pembelajaran, di antaranya yaitu:¹⁶

1) Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Penggunaan gambar, warna dan interaksi pada permaian yang dijadikan sebagai media pembelajaran sangat mampu menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk memahami materi.

„Aini juga menyatakan bahwa siswa yang termotivasi dan tertarik mengikuti pelajaran tentu memiliki semangat belajar yang tinggi, sehingga semakin aktif terlibat dalam pembelajaran, dan pemahaman terhadap materi lebih mudah diterima.¹⁷

¹⁶ Komang Redy Winatha dan I Made Dedy Setiawan, Loc.cit.

¹²Surattana Adipat, dkk., “Engaging Students in the Learning Process with Game based Learning: The Fundamental Concepts”, International Journal of Technology in Education (IJTE), vol. 4, no. 3, 2021, hlm. 548-549

¹⁷ Firosa Nur „Aini, Loc.cit.

2) Meningkatkan kemampuan siswa dalam bekerja sama.

Dalam permainan berkelompok, para siswa dituntut untuk bekerjasama dengan kawan satu timnya. Hal ini dilakukan agar tim tersebut dapat menyelesaikan misi permainannya dengan mudah

3) Memberikan feedback dan perkembangan siswa yang cepat.

Adanya skor atau point dalam permainan, menandakan bahwa feedback dari kemampuan siswa dapat langsung diketahui dan perkembangannya dapat dipantau. Terutama jika menggunakan permainan yang berlevel, semakin tinggi level yang dapat dilampaui oleh siswa maka setinggi level itulah perkembangan yang dicapai siswa

4) Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, kemampuan dan kreativitas siswa.

Strategi siswa dalam memecahkan suatu teka-teki dalam game membutuhkan kemampuan berfikir kreatifnya. Hasil dari pemikirannya itulah yang membuatnya berhasil menyelesaikan misi permainannya. Hal itu sejalan dengan pemikiran Deloache, yang menyatakan bahwa melalui sebuah permainan, anak akan mampu mempresentasikan suatu simbol dengan berbagai pandangan serta memecahkan suatu permasalahan, sehingga kemampuan berpikir seorang anak akan semakin berkembang. Konten dalam permainan edukasi pun biasanya dilengkapi dengan

tulisan dan angka-angka, yang mampu menumbuhkan kemampuan literasi dan numerasi anak.¹⁸

5) Melatih siswa berani mengambil resiko dan bereksperiman.

Struktur permainan yang menantang siswa, membuat pendekatan game based learning ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk berani mengambil resiko dan bereksperimen terhadapnya. Siswa yang salah mengambil langkah dalam permainan, dapat belajar dari kesalahannya untuk memperbaiki langkah nya hingga tujuan permainan dapat dicapai

d. Pentingnya Pembelajaran Berbasis Permainan

Pembelajaran memang tidak selalu membutuhkan permainan dan permainan pun tidak selalu dalam rangka mempercepat proses pembelajaran, tetapi perlu digaris bawahi bahwa permainan yang dimanfaatkan dengan bijaksana dapat menambah variasi, semangat dan minat pada keberlangsungan proses belajar mengajar. Penerapan permainan merupakan salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar.

Menurut Maiga (2009: 198), bermain merupakan aturan penting dalam lingkungan belajar karena itu meningkatkan pengalaman belajar yang mudah diingat, mempertinggi suasana hati siswa dalam melaksanakan pembelajaran dengan efektif dan juga meminta perhatian siswa dan

¹⁸ Jan L. Plass, Bruce D. Homer, dan Charles K. Kinzer, Loc.cit

menganjurkan pengulangan materi sebagai hasil kejadian yang menyenangkan.

Dalam hal belajar, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan guru termasuk daya ingat siswa. Beberapa riset, kebanyakan siswa hanya mengingat 5-10% apa yang mereka baca. Kemudian hanya mengingat 20% apa yang mereka dengar. Dan meningkat menjadi 30% apa yang mereka lihat secara visual. Menjadi 50% jika mereka melihat seseorang mempraktiknya secara langsung sembari menerangkan. Secara drastic bisa mencapai 80% jika mereka melakukannya sendiri, walaupun hanya sekedar simulasi.

Permainan (games) merupakan sesuatu yang menarik dan menyenangkan. Dengan pembelajaran yang dikemas dalam permainan maka siswa akan merasa nyaman, tertarik dan menyenangkan sehingga daya ingat siswa terhadap materi yang disampaikan juga cukup tinggi.

e. Kelebihan dan Kekurangan Game Based Learning

Setiap model pembelajaran pasti akan memiliki karakteristik yang berbeda-beda antara model pembelajaran satu dengan model pembelajaran yang lain, dengan begitu tentunya akan berdampak pada kelebihan dan kekurangan setiap model pembelajaran masing-masing. Berikut ini merupakan kelebihan dan kekurangan model pembelajaran Game Based Learning (GBL)¹⁹

¹⁹ Arikunto, Suharsimi.2012. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta

1) kelebihan

- a) siswa menjadi aktif dan kritis
- b) Adanya interaksi dan peran langsung dalam pembelajaran
- c) Guru dapat mengevaluasi secara langsung pada saat permainan
- d) Pemahaman lebih berkesan dan bertahan lama dalam ingatan siswa
- e) Menumbuhkan rasa nyaman, menyenangkan, dan semangat dalam diri siswa.
- f) Dapat menumbuhkan rasa solidaritas serta kekompakan antar peserta didik.
- g) Dapat memudahkan guru dalam membantu peserta didik untuk meningkatkan semangat belajar

2) Kekurangan

- a) Membutuhkan alat dan media tambahan
- b) Suasana kelas sering menjadi tidak kondusif
- c) Membutuhkan waktu pembelajaran yang relative banyak karena tidak semua peserta didik dapat dengan cepat memahami cara menjalankan game
- d) Setting pembelajaran perlu dipersiapkan dengan matang.

f. Tahapan-tahapan (sintak) game based learning dalam proses pembelajaran.

memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dalam kegiatan pembelajaran. Hal itu dikarenakan, metode game based learning dapat mempengaruhi motivasi dan membuat peserta didik merasa senang, lebih bersemangat, tertantang, dan menjalin kerjasama antar teman. Sehingga akan lebih memudahkan peserta didik dalam menyerap materi yang disampaikan (Winatha, 2011:200). Penerapan Game Based Learning dalam proses pembelajaran terdapat enam langkah, berikut tahapan-tahapan (sintak) game based learning dalam proses pembelajaran. (Samudera, 2020:34-35):

- 1) Memilih game sesuai topik. Pada langkah ini guru memilih game yang akan digunakan dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan topic materi yang akan diajarkan. Karena semakin sesuai game yang dipilih maka akan semakin baik pula hasil belajar yang akan didapatkan. Contohnya guru akan mengajar mengenai materi Dinamika Kependudukan Indonesia, maka diperlukan game berupa media Kahoot untuk memudahkan menyampaikan materi pembelajaran.
- 2) Penjelasan konsep. Pada langkah ini guru akan menyampaikan materi sebagai pengantar kepada peserta didik agar peserta didik dapat lebih paham mengenai inti materi yang akan dijadikan

sebagai bahan game. Selain itu pada langkah ini guru memberikan penjelasan mengenai game yang akan dimainkan.

- 3) Aturan. Pada langkah ini guru akan menjelaskan aturan-aturan yang harus ditaati oleh peserta didik selama game berlangsung dan teknis dalam memainkan game tersebut.
- 4) Memainkan game. Pada langkah ini peserta didik akan memainkan game dengan menggunakan media yang lebih disediakan oleh guru sebelumnya.
- 5) Merangkum pengetahuan. Setelah permainan selesai, peserta didik akan merangkum pengetahuan atau menulis beberapa poin penting yang lebih dijelaskan oleh guru selama permainan berlangsung.
- 6) Melakukan Refleksi. Peserta didik akan melakukan refleksi dari hasil pembelajaran yang sudah disampaikan.

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata “motif”, diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak dari dalam dan didalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. bahkan motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi intren (kesiapsiagaan). Berawal dari kata “motif” itu, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif

menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan atau mendesak²⁰

Menurut Hamzah Uno (2018) motivasi belajar adalah kekuatan dalam diri seseorang untuk melakukan tujuan tertentu yang ingin dicapainya. Dengan kata lain motivasi belajar dapat diartikan sebagai suatu dorongan yang ada pada diri seseorang sehingga seseorang mau melakukan aktivitas atau kegiatan belajar guna mendapatkan beberapa keterampilan dan pengalaman²¹

Motivasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah dorongan yg timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Belajar menurut Aritonang, K., T. (2008), merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru sebagai pengalaman individu itu sendiri. Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberi arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Banyak teori tentang motivasi manusia telah dikembangkan oleh ahli psikologi yang bekerja dalam satu dari tiga kerangka teori besar, yaitu: behaviorisme, psikologi kognitif, dan humanisme.

²⁰Sobry Sutikno, (2013), Belajar dan Pembelajaran, Lombok. Holistica, hal, 69

²¹ 10Mohamad Syarif Sumatri (2016), *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: PT RajaGarfindo Persada, hal, 378

Menurut Sudirman, “Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “feeling” dan diawali dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian yang dikemukakan Mc. Donald ini mengandung tiga elemen penting.

- 1) Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia. Motivasi sebagai dorongan yang kuat untuk melakukan kegiatan dalam perubahan energi dalam mengembangkan sikap untuk keberhasilan.
- 2) Motivasi ditandai munculnya, rasa atau “feeling”, efeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi ditandai dengan adanya rasa yang sudah ada dalam diri sendiri, untuk menggerakkan siswa untuk belajar.
- 3) Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Dengan adanya rangsangan maka dorongan motivasi untuk mencapai visi dan misi dalam meningkatkan pembelajaran akan memiliki potensi yang tinggi²²

Dari Koeswara mengatakan bahwa dalam disiplin ilmu psikologi, motivasi merupakan konsep yang digunakan untuk menerangkan kekuatan-kekuatan yang ada dan bekerja pada diri organisme atau individu tersebut. Para teoritikus motivasi dalam menyusun konsepsi teori mengenai motivasi bisa fi kategorikan dalam tiga pendekatan yang utama yakni : (1) pendekatan biologis, (2) pendekatan behavioristik (3) pendekatan kognitif

²² Sadirman, (2009), *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada , hal, 74-76

Teeven dan Smith dalam Martaniah menyatakan bahwa motivasi adalah konstruk dan pengaktifan perilaku, sedangkan komponen yang lebih spesifik dari motivasi yang berhubungan dengan tipe-perilaku tertentu disebut motif. Motif merupakan faktor penggerak yang menyebabkan timbulnya perilaku tertentu, sedangkan motivasi struktur dari berbagai motif yang timbul pada diri seseorang

Kemudian Smith dan Sarason memberikan pengertian motivasi berasal dari kata latin move yang berarti dorongan atau menggerakkan, dengan demikian motivasi diartikan sebagai daya bergerak dari dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas demi mencapai suatu tujuan.

Senada dengan di atas Terry dan Franklin menjelaskan bahwa di dalam diri individu yang menggerakkan individu untuk melakukan tindakan untuk mencapai tujuan tertentu.

McDonald dalam Soemanto menyatakan bahwa motivasi adalah suatu perubahan tenaga di dalam diri/pribadi seseorang yang ditandai oleh dorongan efektif dan reaksi-reaksi dalam usaha untuk mencapai tujuan. Di dalam rumusan ini terlihat ada tiga unsur penting, yaitu: (1) bahwa motivasi mengawali terjadinya perubahan energi pada setiap diri manusia. Perkembangan motivasi itu akan memcawa beberapa perubahan sistem neurofisiologis yang ada dalam organisme manusia, dan penempakannya akan menyangkut kegiatan fisik manusia, (2) motivasi ditandai dengan munculnya rasa/feeleng, efeksi seseorang.

Dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, efeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah laku manusia, (3) motivasi ditandai dengan reaksi-reaksi tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respon dari suatu aksi, yakni tujuan. Motivasi memang muncul dari dalam diri manusia, tetapi kemunculannya akan terangsang atau terdorong oleh adanya unsur yang lain dalam hal ini adalah tujuan.

Dari Davies memberikan pengertian tentang motivasi adalah dorongan untuk berkelakuan dan bertindak dengan cara yang khas yang ditimbulkan oleh kekuatan yang tersembunyi di dalam diri seseorang.

Berkaitan dengan hal di atas, Maslow mengemukakan bahwa kekuatan tersebut menyangkut pemenuhan seperangkat kebutuhan yang klasifikasikan menurut kekuatan gaya pendorong atas lima kelompok yaitu: (1) kebutuhan fisiologis yaitu kebutuhan untuk mempertahankan hidup atau kebutuhan pokok manusia seperti sandang, pangan dan papan. (2) kebutuhan keamanan, (3) kebutuhan kerabat (sosial) yang meliputi kebutuhan akan perasaan diterima atau diakui, (4) kebutuhan akan penghargaan, dan (5) kebutuhan akan aktualisasi (pengembangan) diri.

Dari beberapa pendapat di atas dapat di simpulkan, belajar dapat diartikan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku

baik yang dapat diamati maupun yang tidak dapat diamati secara langsung dan terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.

Motivasi belajar adalah sesuatu yang mendorong, menggerakkan dan mengarahkan siswa dalam belajar (Endang Sri Astuti, 2010 : 67). Motivasi belajar sangat erat sekali hubungannya dengan perilaku siswa disekolah. Motivasi belajar dapat membangkitkan dan mengarahkan peserta didik untuk mempelajari sesuatu yang baru. Bila pendidik membangkitkan motivasi belajar anak didik, maka mereka akan memperkuat respon yang telah dipelajari (TIM Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI, 2007 : 141). Motivasi belajar yang tinggi tercermin dari ketekunan yang tidak mudah patah untuk mencapai sukses meskipun dihadang oleh berbagai kesulitan.

b. Macam-Macam Motivasi

Dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah merupakan hal yang penting setidaknya para siswa memiliki motivasi untuk belajar karena kegiatan akan berhasil baik apabila anak yang bersangkutan mempunyai motivasi yang kuat.

Menurut Winkel (dalam khodijah, 2014:152) “dilihat dari sumbernya, motivasi belajar ada dua jenis, yaitu: (1) motivasi intrinsik, dan (2) motivasi ekstrinsik”

Menurut Uno (2009:4) “Dari sudut sumber yang menimbulkannya, motif dibedakan dua macam, yaitu motif intrinsik dan motif ekstrinsik. Motif intrinsik, timbulnya tidak memerlukan

rangsangan dari luar karena memang telah ada dalam diri individu sendiri, yaitu sesuai atau sejalan dengan kebutuhannya. Sedangkan motif ekstrinsik timbul karena adanya rangsangan dari luar individu, misalnya dalam bidang pendidikan terhadap minat yang positif terhadap kegiatan pendidikan timbul karena melihat manfaatnya. Motif intrinsik lebih kuat dari pada motif ekstrinsik²³.

Menurut Hanafiah & Suhana (2009:26) jenis motivasi terbagi menjadi dua, yaitu:

- 1) Motivasi intrinsik, yaitu motivasi yang datangnya secara alamiah atau murni dari diri siswa itu sendiri sebagai wujud adanya kesadaran diri (self awareness) dari lubuk hati yang paling dalam.
- 2) Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang datangnya disebabkan faktor-faktor di luar siswa, seperti adanya pemberian nasihat dari gurunya, hadiah (reward) , kompetisi sehat antarsiswa, hukuman (punishment) dan sebagainya

Pada dasarnya menurut Hamalik motivasi ada dua jenis, yaitu:

- 1) Motivasi intrinsik, adalah motivasi yang tercakup didalam situasi belajar dan menemui kebutuhan dan tujuan siswa. Motivasi ini juga sering disebut motivasi murni , yang sebenarnya timbul dari dalam diri siswa sendiri, misalnya keinginan untuk mendapatkan keterampilan tertentu, memperoleh informasi dan pengertian mengembangkan sikap untuk berhasil,menyenangi kehidupan,

²³ Uno, B. Hamzah. 2009. Teori Motivasi dan pengukurannya. Jakarta: Bumi aksara.

menyadari sumbangannya terhadap usaha kelompok, keinginan diterima oleh orang lain, dan lain-lain

- 2) Motivasi ekstrinsik, adalah motivasi yang disebabkan oleh faktor-faktor dari luar seperti situasi belajar, seperti angka kredit, ijazah, tingkatan hadiah, medali pertentangan dan persaingan yang bersifat negatif.

Maka dapat disimpulkan bahwa motivasi terbagi menjadi dua yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang ada pada dalam diri seseorang atau murni diri secara alami sedangkan motivasi ekstrinsik ialah berasal dari rangsangan luar sedangkan motivasi ekstrinsik merupakan motivasi yang muncul dikarenakan adanya faktor-faktor rangsangan dari luar

c. Bentuk-bentuk Motivasi dalam Belajar

Ada beberapa bentuk motivasi yang dapat diterapkan dalam mengarahkan belajar anak didik, yaitu :

- 1) Memberi Angka

Angka yang dimaksud adalah sebagai simbol atau nilai dari hasil aktivitas belajar peserta didik. Angka merupakan alat motivasi yang cukup memberikan rangsangan kepada anak didik untuk mempertahankan atau lebih meningkatkan prestasi. Namun, guru harus menyadari bahwa angka/nilai bukan merupakan hasil

belajar sejati atau bermakna karena lebih menyentuh pada aspek kognitif.

2) Hadiah

Hadiah adalah memberikan sesuatu kepada orang lain sebagai penghargaan atau cenderamata. Hadiah yang diberikan bisa berupa apa saja, tergantung keinginan dari pemberi. Hadiah dapat dijadikan alat untuk memotivasi anak didik sebagai penghargaan atas prestasi mereka dalam belajar.

3) Kompetisi

Kompetisi adalah persaingan, dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong anak didik agar mereka bergairah belajar. Persaingan, baik dalam bentuk individu maupun kelompok diperlukan dalam pendidikan. Kondisi ini bisa dimanfaatkan untuk menjadikan proses interaksi belajar yang kondusif.

4) Ego-Involvement

Menumbuhkan kesadaran kepada anak didik agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai suatu tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting.

5) Memberi Ulangan

Ulangan bisa dijadikan sebagai alat motivasi. Anak didik biasanya mempersiapkan diri dengan belajar jauh-jauh hari untuk menghadapi ulangan. Berbagai usaha dan teknik bagaimana agar

dapat menguasai semua bahan pelajaran dilakukan mereka agar dapat menjawab setiap item soal.

6) Pujian

Pujian yang diucapkan pada waktu yang tepat dapat dijadikan sebagai alat motivasi. Pujian adalah bentuk reinforcement yang positif sekaligus merupakan motivasi yang baik

d. Fungsi Dan Peran Motivasi dalam Belajar

Menurut Ibid (dalam Latif, 2010:10) Motivasi memiliki fungsi diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa motivasi maka tidak akan timbul sesuatu perbuatan seperti belajar .
- 2) motivasi berfungsi sebagai pengarah. Artinya mengarahkan perbuatan pencapaian tujuan yang diinginkan.
- 3) Motivasi berfungsi sebagai penggerak. Ia berfungsi sebagai mesin bagi mobil. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya pekerjaan.

Guna bertanggung jawab melaksanakan sistem pembelajaran agar berhasil dengan baik. Keberhasilan ini tergantung pada upaya guna membangkitkan motivasi belajar siswanya. Secara garis besar Oemar Hamalik menjelaskan, ada tiga fungsi motivasi, yaitu:

- 1) Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa motivasi maka tidak akan timbul sesuatu perbuatan seperti belajar.

- 2) Motivasi berfungsi sebagai pengarah. Mengarahkan perbuatan pencapaian tujuan yang diinginkan.
- 3) Motivasi berfungsi sebagai penggerak. Besar kecilnya motivasi yang diberikan maka akan berdampak dalam pencapaian tujuan²⁴

Sardiman AM (2003 : 85), mengemukakan bahwa motivasi mempunyai fungsi sebagai berikut:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat. Jadi motivasi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak yang akan digerakkan.
- 2) Menentukan arah perbuatan yakni kearah tujuan yang akan dicapai. Jadi motivasi dapat memberi arah kegiatan yang harus dikerjakan agar sesuai dengan tujuannya.
- 3) Menyeleksi perbuatan yakni menentukan perbuatan yang harus dikerjakan yang sesuai untuk mencapai tujuan dengan menyisihkan perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Ngalim purwanto (2006 : 70-71) berpendapat bahwa setiap motif itu bertalian erat dengan suatu tujuan dan cita-cita. Makin berharga tujuan itu bagi yang bersangkutan, makin kuat pula motifnya sehingga motif itu sangat berguna bagi tindakan atau perbuatan seseorang. Guna atau fungsi dari motif-motif itu adalah:

- 1) Motif itu mendorong manusia untuk berbuat atau bertindak. Motif itu berfungsi sebagai penggerak atau sebagai motor yang

²⁴ 12Marintinis Yamin, (2010), Kiat Membelajarkan Siswa, Jakarta: Gaung Persada Press, hal, 224.

memberikan energi (kekuatan) kepada seseorang untuk melakukan suatu tugas.

- 2) Motif itu menentukan arah perbuatan, yakni ke arah perwujudan suatu tujuan atau cita-cita. Motivasi mencegah penyelewengan dari jalan yang harus ditempuh untuk mencapai tujuan itu. Makin jelas tujuan itu, makin jelas pula terbentang jalan yang harus ditempuh.
- 3) Motif menyeleksi perbuatan kita. Artinya menentukan perbuatan-perbuatan mana yang harus dilakukan, yang serasi, guna mencapai tujuan itu dengan menyampingkan perbuatan yang tak bermanfaat bagi tujuan itu.

Motivasi pada dasarnya dapat membantu dalam memahami dan menjelaskan perilaku individu, termasuk perilaku yang sedang belajar. Menurut Hamzah B. Uno ada beberapa peran dalam motivasi dalam belajar dan pembelajaran, antara lain:

- 1) Menentukan hal-hal yang dapat menjadikan penguat belajar.

Motivasi dapat berperan dalam penguatan pembelajaran apabila seorang anak dihadapkan dengan masalah yang memerlukan pemecahan berkat bantuan hal-hal yang pernah dilalui. Misalnya, seseorang anak akan memecahkan masalah materi sains tentang tumbuhan hijau, maka dengan bantuan alam sekitar.

- 2) Memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai. Peran motivasi dalam memperjelas tujuan pembelajaran agar siswa mengetahui

makna. Anak akan tertarik apabila mengetahui tujuan dalam pembelajaran karena dapat mendorong motivasinya untuk belajar.

- 3) Menentukan ketekunan belajar seseorang anak yang telah termotivasi dalam belajar maka segala sesuatu yang dipelajari dia akan berusaha mempelajarinya dengan baik dan tekun dengan harapan mendapatkan hasil yang baik²⁵

e. Keterampilan Memberikan Motivasi

Bagi guru, memotivasi diri apalagi memotivasi anak didik bukanlah pekerjaan mudah. Dalam hal ini guru memerlukan dua hal yang penting, yaitu kemauan untuk memotivasi dan kemampuan untuk memotivasi. Kemampuan dapat diatasi dengan memberikan motivasi terhadap diri sendiri, sementara kemampuan bisa didapat dari berbagai training atau pelatihan, diklat, dan sebagainya. Menurut Newstrom dan Davis, setiap orang cenderung mengembangkan pola motivasi tertentu sebagai hasil dari lingkungan budaya manusia setempat. Empat pola motivasi yang sangat penting menurut Newstrom dan Davis, diantaranya adalah prestasi, afiliasi, kompetensi, dan kekuasaan. Sementara menurut Muqowin, terdapat beberapa prinsip yang mesti dikuasai guru dalam memotivasi anak didik, yaitu:

- 1) kebermaknaan artinya, anak didik akan tertarik untuk belajar apabila materi yang dipelajarinya itu memiliki kegunaan atau penting bagi dirinya.

²⁵ Hamzah B Uno, (2014), Teori motivasi dan Pengukuran, Jakarta Bumi Aksara , hal,27

- 2) Pengetahuan dan keterampilan persyarat, anak didik akan lebih terdorong untuk belajar jika materi pelajaran yang akan diterimanya, terkait dengan sejumlah pengetahuan yang sudah mereka miliki.
- 3) Strategi, anak didik akan lebih menguasai pengetahuan atau keterampilan baru, jika diberi contoh untuk dilihat dan ditiru, itu karena anak didik akan lebih mencapai bukti dari pada ucapan atau perkataan. Oleh karena itu, guru dituntut mampu menyajikan banyak ilustrasi atau contoh riil tentang materi yang disampaikan.
- 4) Komunikasi, yang bersifat terbuka dan berlangsung secara dua arah, akan tetapi mendukung pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu, guru harus mampu melibatkan anak didik, baik dalam hal pengetahuan maupun pengalaman yang dimiliki.
- 5) Keaslian dan tugas menantang, berdasarkan pengalaman, anak didik itu akan terdorong untuk belajar jika mereka diberi materi baru dan berbeda. Selain itu, anak didik juga perlu diberi tugas yang menantang untuk dipecahkan. Namun, para guru perlu memikirkan mengenai kualitas tugas tersebut, jangan sampai terlalu ringan atau mudah, sehingga anak didik malah bosan.
- 6) Latihan yang tepat dan aktif, anak didik akan terdorong untuk kegiatan pembelajaran, menurut Muqoin akan berjalan dengan efektif jika materi yang disampaikan sesuai dengan pengetahuan dan pengalaman anak didik.

- 7) Mengembangkan beragam kemampuan, kegiatan pembelajaran akan berjalan dengan baik, jika dikondisikan sedemikian rupa untuk mengoptimalkan potensi anak didik secara keseluruhan.
- 8) Melibatkan banyak mungkin sebagaimana yang telah diuraikan, anak akan menguasai hasil secara optima, jika dalam belajarnya dimungkinkan menggunakan sebanyak mungkin indera guna berinteraksi dengan isi pembelajaran. Hal ini perlu dipahami oleh guru, sehingga mereka tidak hanya memfokuskan metode pembelajaran yang mengasah aspek pendengar saja.
- 9) Keseimbangan pengaturan dan pengalaman kerja, berdasarkan pengalaman anak didik akan menguasai materi pelajaran, jika pengalaman belajar diatur sedemikian rupa. Ini bertujuan agar anak didik memiliki kesempatan untuk membuat sebuah refleksi penghayatan, mengungkapkan dan mengevaluasi apa yang telah dipelajarinya.²⁶

f. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Dalam buku belajar dan pembelajaran, Eveline siregar mengemukakan enam unsur atau faktor yang mempengaruhi motivasi dalam proses pembelajaran. Keenam faktor tersebut adalah sebagai berikut:

- 1). Cita-cita atau aspirasi pembelajaran
- 2). Kemampuan pembelajaran

²⁶ Agus Wibowo, (2012), Menjadi Guru Berkarakter, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, hal, 22-234.

- 3). Kondisi pembelajaran
- 4). Kondisi lingkungan pembelajaran
- 5). Unsu-runsur dinamis belajar atau pembelajaran

3. Pembelajaran IPS

a. Pengertian Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti : sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan suatu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu pengetahuan sosial (sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya). Ilmu pengetahuan sosial atau studi sosial itu merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu sosial : sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan terjemahan dari social studies. Bahwa social studies merupakan ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan pendidikan meliputi aspek-aspek ilmu sejarah, ilmu okonomi, ilmu politik, sosiologi, antropologi, psikologi, ilmu geografi dan filsafat yang dalam perakteknya dipilih untuk tujuan pembelajaran disekolah dan perguruan tinggi. Bila dianalisis dengan cermat bahwa pengertian social studies mengandung hal-hal sebagai berikut :

- 1) Social studies merupakan turunan dari ilmu-ilmu sosial
- 2) Disiplin ini dikembangkan untuk memenuhi tujuan pendidikan pada tingkat persekolahan maupun tingkat perguruan tinggi.
- 3) Aspek-aspek dari masing-masing disiplin ilmu sosial itu perlu diseleksi sesuai dengan tujuan tersebut.²⁷

Rumusan tentang pengertian IPS telah banyak dikemukakan oleh para ahli IPS atau Social Studies. Berikut pengertian IPS yang dikemukakan oleh beberapa ahli pendidikan dan IPS di Indonesia.

- 1) Moeljono Cokrodikardjo mengemukakan bahwa IPS adalah perwujudan dari suatu pendekatan interdisipliner dari ilmu sosial. IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial yakni sosiologi, antropologi, budaya, psikologi, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik dan ekologi manusia, yang diformulasikan untuk tujuan instruksional dengan materi dan tujuan yang disederhanakan agar mudah dipelajari.

- 2) Nu'man Soemantri menyatakan bahwa IPS merupakan pelajaran ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk pendidikan tingkat SD, SLTP, dan SLTA. Penyederhanaan mengandung arti: a) menurunkan tingkat kesukaran ilmu-ilmu sosial yang biasanya dipelajari di universitas menjadi pelajaran yang sesuai dengan kematangan berfikir siswasekolah dasar dan lanjutan, b) mempertautkan dan memadukan bahan-bahan aneka cabang ilmu-ilmu

²⁷ Toni Nasution & Maulana Arafat Lubis. Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial. (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018), hlm 3.

sosial dan kehidupan masyarakat sehingga menjadi pelajaran yang mudah dicerna.

- 3) S. Nasution mendefinisikan IPS sebagai pelajaran yang merupakan fusi atau paduan sejumlah mata pelajaran sosial. Dinyatakan bahwa IPS merupakan bagian kurikulum sekolah yang berhubungan dengan peran manusia dalam masyarakat yang terdiri atas berbagai subjek sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi, dan psikologi sosial.

Dengan demikian, IPS bukan ilmu sosial dan pembelajaran IPS yang dilaksanakan baik pada pendidikan dasar maupun pada pendidikan tinggi tidak menekankan pada aspek teoritis keilmuannya, tetapi aspek praktis dalam mempelajari, menelaah, mengkaji gejala, dan masalah sosial masyarakat, yang bobot dan keluasannya disesuaikan dengan jenjang pendidikan masing-masing. Kajian tentang masyarakat dalam IPS dapat dilakukan dalam lingkungan yang terbatas, yaitu lingkungan sekitar sekolah atau siswa atau dalam lingkungan yang luas, yaitu lingkungan negara lain, baik yang ada di masa sekarang maupun di masa lampau. Dengan demikian siswa yang mempelajari IPS dapat menghayati masa sekarang dengan dibekali pengetahuan tentang masa lampau umat manusia.

b. Ruang lingkup IPS

Tasrif (2008: 4) membagi ruang lingkup IPS menjadi beberapa aspek berikut:

- 1) Ditinjau dari ruang lingkup hubungan mencakup hubungan sosial, hubungan ekonomi, hubungan psikologi, hubungan budaya, hubungan sejarah, hubungan geografi, dan hubungan politik.
- 2) Ditinjau dari segi kelompoknya adalah dapat berupa keluarga, rukun tetangga, kampung, warga desa, organisasi masyarakat dan bangsa.
- 3) Ditinjau dari tingkatannya meliputi tingkat lokal, regional dan global.
- 4) Ditinjau dari lingkup interaksi dapat berupa kebudayaan, politik dan ekonomi.

Berdasarkan Permendiknas 2006 tentang Standar Isi, menjelaskan bahwa ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi: (1) Manusia, tempat, dan lingkungan; (2) Waktu, keberlanjutan, dan perubahan; (3) Sistem sosial dan budaya; dan (4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Secara mendasar, pembelajaran IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. IPS berkenaan dengan cara manusia memenuhi kebutuhannya, baik kebutuhan untuk memenuhi materi, budaya, dan kejiwaannya; memanfaatkan sumber daya yang ada di permukaan bumi; mengatur kesejahteraan dan pemerintahannya maupun kebutuhan lainnya dalam rangka mempertahankan kehidupan masyarakat manusia. Singkatnya, IPS mempelajari, menelaah, dan

mengkaji sistem kehidupan manusia di permukaan bumi ini dalam konteks sosialnya atau manusia sebagai anggota masyarakat.

Dengan pertimbangan bahwa manusia dalam konteks sosial demikian luas, pengajaran IPS pada jenjang pendidikan harus dibatasi sesuai dengan kemampuan peserta didik tiap jenjang, sehingga ruang lingkup pengajaran IPS pada jenjang pendidikan dasar berbeda dengan jenjang pendidikan menengah dan pendidikan tinggi.

Pada jenjang pendidikan dasar, ruang lingkup pengajaran IPS dibatasi sampai pada gejala dan masalah sosial yang dapat dijangkau pada geografi dan sejarah. Terutama gejala dan masalah sosial kehidupan sehari-hari yang ada di lingkungan sekitar peserta didik SD.

Pada jenjang pendidikan menengah, ruang lingkup kajian diperluas. Begitu juga pada jenjang pendidikan tinggi: bobot dan keluasan materi dan kajian semakin dipertajam dengan berbagai pendekatan. Pendekatan interdisipliner atau multidisipliner dan pendekatan sistem menjadi pilihan yang tepat untuk diterapkan karena IPS pada jenjang pendidikan tinggi menjadi sarana melatih daya pikir dan daya nalar mahasiswa secara berkesinambungan.

Sebagaimana telah dikemukakan di depan, bahwa yang dipelajari IPS adalah manusia sebagai anggota masyarakat dalam konteks sosialnya, ruang lingkup kajian IPS meliputi: (a) substansi materi ilmu-ilmu sosial yang bersentuhan dengan masyarakat dan (b) gejala, masalah, dan peristiwa sosial tentang kehidupan masyarakat.

Kedua lingkup pengajaran IPS ini harus diajarkan secara terpadu karena pengajaran IPS tidak hanya menyajikan materi-materi yang akan memenuhi ingatan peserta didik tetapi juga untuk memenuhi kebutuhan sendiri sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat. Oleh karena itu, pengajaran IPS harus menggali materi-materi yang bersumber pada masyarakat. Dengan kata lain, pengajaran IPS yang melupakan masyarakat atau yang tidak berpijak pada kenyataan di dalam masyarakat tidak akan mencapai tujuannya.

c. Tujuan Pembelajaran IPS

Tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai apabila program-program pelajaran IPS di sekolah diorganisasikan secara baik.

Pendidikan IPS bertujuan untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar agar dapat mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya serta berbagai bekal untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. IPS merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Mata pelajaran IPS

merupakan sebuah nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial.

Dari rumusan tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tersebut dapat dirinci sebagai berikut :

- 1) Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
- 2) Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
- 3) Mampu menggunakan model-model dan proses berfikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.
- 4) Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.
- 5) Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar survive yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.

Pendidikan IPS dimaksudkan mampu memberikan pengertian terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya. Sedangkan konsep IPS itu meliputi: interaksi, saling ketergantungan, kesinambungan dan perubahan, keragaman atau kesamaan atau perbedaan, konflik dan konsensus, pola, tempat, kekuasaan, nilai kepercayaan, keadilan dan pemerataan, kelangkaan, kekhususan, budaya, dan nasionalisme kepada peserta didik (Trianto, 2012, p. 173).

d. Karakteristik Pembelajaran IPS

Mata pelajaran IPS yang mengkaji tentang kehidupan sosial masyarakat memiliki karakteristik dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan. Djahiri (Sapriya, 2006: 8) mengungkapkan bahwa karakteristik pembelajaran IPS yaitu:

- 1) Menautkan teori ilmu dengan fakta atau sebaliknya.
- 2) Penelaahan pembelajaran IPS bersifat komprehensif
- 3) Mengutamakan peran aktif siswa melalui proses belajar inkuiri.
- 4) Program pembelajaran disusun dengan meningkatkan atau menghubungkan bahan-bahan dari berbagai disiplin ilmu sosial dan lainnya dengan kehidupan nyata di masyarakat, pengalaman, permasalahan,kebutuhan, dan memproyeksikannya kepada kehidupan di masa depan.

- 5) IPS dihadapkan secara konsep dan kehidupan sosial yang sangat labil.
- 6) IPS menghayati hal-hal, arti, dan penghayatan hubungan antar manusia yang bersifat manusiawi.
- 7) Pembelajaran tidak mengutamakan pengetahuan semata.
- 8) Berusaha untuk memuaskan siswa yang berbeda melalui program maupun pembelajarannya.
- 9) Pengembangan program pembelajaran senantiasa melaksanakan prinsip-prinsip, karakteristik (sifat dasar), dan pendekatan yang menjadi ciri IPS itu sendiri.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran IPS SD adalah komprehensif, pembelajaran disusun dengan meningkatkan atau menghubungkan bahan-bahan dari berbagai disiplin ilmu sosial dan lainnya dengan kehidupan nyata di masyarakat, pengalaman, permasalahan, kebutuhan dan memproyeksikannya kepada kehidupan di masa depan, kegiatan pembelajaran mengutamakan peran aktif siswa melalui proses pembelajaran inkuiri. Pembelajaran tidak hanya mengutamakan pengetahuan semata, melainkan mampu membentuk karakter dan keterampilan yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan sebab-akibat dari tindakan yang di berikan. Tujuan Penelitian Tindakan kelas yaitu untuk memecahkan permasalahan yang terjadi di dalam kelas yang di alami langsung dalam interaksi antara guru dan siswa yang sedang belajar di mana untuk membantu meningkatkan proses hasil belajar siswa. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa Penelitian Tindakan kelas jenis penelitian yang memaparkan baik proses maupun hasil yang di lakukan di dalam kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya.²⁸

Penelitian ini menggunakan desain model PTK yang di ciptakan oleh Kemmis dan Mc Taggart, karena desain penelitian ini di anggap mudah dalam prosedur tahapannya. Yang menyatakan bahwa 1 siklus terdiri dari 4 Langkah pokok, yaitu: Perencanaan (planning), tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting).²⁹

B. Lokasi, Waktu dan Subyek Penelitian

1. lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTS LOMBOK KULON BONDOWOSO yang beralamat di Jln. Trunujoyo No.25 Dusun Pasar

²⁸ Rochiati Wiriati, *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), 12.

²⁹ Zainal Aqib, *Penelitian Tindakan Kelas*. (Bandung: Yrama Widya, 2007), 14

Lombok Kulon Kecamatan Wonosari Kabupaten/Kota Bondowoso Jawa Timur 68282. Peneliti memilih tempat di MTS Lombok kulon Bondowoso dengan beberapa pertimbangan salah satunya, yaitu lembaga pendidikannya yang memiliki pembiasaan-pembiasaan yang baik dan juga dalam berinteraksi dengan sesama warga sekolah sudah baik. Lokasi yang strategis, aman dan mempunyai fasilitas sekolah yang sudah memadai.

2. Waktu penelitian

Waktu penelitian adalah waktu yang digunakan saat berlangsungnya suatu penelitian, yaitu dalam waktu kurang lebih 2 bulan pada bulan april sampai mei 2023.

3. Subyek Penelitian

Pada penelitian tindakan kelas ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas VIIIB MTS LOMBOK KULON BONDOWOSO untuk dilakukan pembelajaran dengan model pembelajaran Game Based Learning.

C. prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini direncanakan terdiri dari dua siklus, dengan menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart, setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan dengan empat fase, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi tindakan dan refleksi terhadap tindakan yang telah dilakukan pada setiap siklus. Namun demikian keputusan untuk melanjutkan atau mengheentikan penelitian pada akhir siklus tertentu sepenuhnya tergantung pada hasil yang dicapai pada siklus terakhir. Bila hasil

yang dicapai telah memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan, maka penelitian dihentikan dan apabila belum mencapai hasil sesuai dengan yang diharapkan, maka penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan guru kelas tujuannya agar bisa memperbaiki kinerjanya sebagai seorang guru, dan menyelesaikan masalah yang terdapat dalam kelas 2 sehingga pembelajaran tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIIIB MTS Lombok kulon

D. Pelaksanaan Siklus Penelitian

Gambar 3.1

Siklus penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Mc Taggart³⁰



³⁰ Ima maryani, *Karya Ilmiah*, (Serang: UPI, 2008), 38

Model kemmis dan Mc. Taggart ini lebih sederhana dan cocok pada permasalahan yang ada serta lebih mudah dilaksanakan untuk mengatasi permasalahan yang ada dikelas.

1. Perencanaan (Planning).

Perencanaan dilakukan untuk merencanakan tindakan yang akan dilakukan untuk memecahkan masalah yang telah ditetapkan. Permasalahan peneliti difokuskan kepada Motivasi belajar siswa . Untuk memudahkan siswa dalam memahami materi , maka diputuskan untuk menyusun rancangan pembelajaran dengan menggunakan metode game based learning termasuk penyusunan instrumennya.

2. Tindakan (Acting).

Tindakan pada prinsipnya merupakan realisasi dari suatu tindakan yang sudah di rencanakan sebelumnya. Strategi apa yang digunakan, materi apa yang diajarkan atau dibahas dan sebagainya³¹.

3. Observasi/ Pengamatan (Observing)

Observasi merupakan upaya untuk mengamati pelaksanaan tindakan, seluruh kegiatan diobservasi dengan menggunakan instrument yang telah disiapkan. Observasi adalah semua kegiatan yang ditunjukan untuk mengenai, merekam dan mendokumentasi setiap indikator dari proses dan hasil yang dicapai.

³¹ Wijaya kusumah dan Dedi Dwitagama, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT Inudeks, 2012) 39

4. Refleksi

Pada prinsipnya yang dimaksud dengan istilah refleksi ialah perbuatan merenung atau memikirkan sesuatu atau upaya evaluasi yang dilakukan oleh para kolaborator atau partisipan yang terkait Dengan suatu PTK yang dilaksanakan.

Untuk lebih jelasnya dalam proses tindakan yang akan dilakukan pada setiap siklusnya dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Pra Siklus.

Tahap pra siklus adalah tahap yang paling pertama dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan tahap tindakan (Acting) berikut uraian kegiatan yang dilakukan pada tahap pra siklus.

a. Kegiatan observasi.

Pada kegiatan observasi ini, peneliti melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran IPS pada kelas VIII. Kegiatan yang peneliti amati ini adalah bagaimana seorang siswa dapat memahami materi yang disampaikan gurunya secara jelas melalui media pembelajaran.

b. Kegiatan Refleksi.

Pada kegiatan refleksi ini bertujuan untuk merefleksikan kondisi dan permasalahan yang ada selama proses pembelajaran di dalam kelas. Pada kegiatan pra siklus ini masih banyak siswa yang belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Untuk

memperbaiki pembelajaran IPS dikelas VIIIIB MTS Lombok kulon

Bondowoso ini, maka peneliti melaksanakan penelitian pada siklus I.

2. Siklus I

a. Perencanaan Tindakan

- 1) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan model pembelajaran game based learning
- 2) penentuan materi mata pelajaran IPS
- 3) pembuatan angket motivasi belajar siswa
- 4) pembuatan Lembar observasi guru dan siswa
- 5) pembuatan Lembar wawancara guru dan siswa

b. Pelaksanaan Kegiatan Tindakan I.

- 1) Pelaksanaan pembelajaran
- 2) Pembelajaran siklus I terdiri dari 2 kali pertemuan
- 3) Pada saat proses pembelajaran, menggunakan media yang diperlukan dalam proses pembelajaran game based learning yaitu.....

- 4) Pada setiap pertemuan observer melakukan pengamatan dengan mengisi lembar Observasi yang telah disediakan sebelumnya

c. Observasi

- 1) Penyebaran angket pengukur motivasi kepada siswa
- 2) Penyebaran angket kepada siswa dilakukan sebelum dilakukannya tindakan dan pada akhir siklus I

- 3) Tujuan dari angket motivasi kepada siswa adalah untuk mengetahui perubahan yang ada pada siswa dari segi motivasi siswa dalam belajar IPS

d. Refleksi

- 1) Pada tahap refleksi dilakukan analisis kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I
- 2) Analisis didiskusikan dengan observer, kemudian di buat perbaikan-perbaikan berdasarkan kekurangan yang ada
- 3) Hasil analisis tersebut akan menjadi acuan baru dalam menyusun RPP baru pada siklus II.

3. Siklus 2

a. Perencanaan

- 1) Pembuatan RPP siklus II dengan melihat hasil refleksi dari siklus I
- 2) Peneliti berdiskusi dengan observer dalam pembuatan RPP

b. Tindakan.

- 1) Pelaksanaan pembelajaran
- 2) Dalam pelaksanaannya, tindakan kedua ini tidak jauh berbeda dengan tindakan pada siklus I

c. Observasi.

- 1) Penyebaran angket untuk mengetahui motivasi belajar siswa kelas VIII B MTS Lombok kulon Bondowoso pada akhir siklus II
- 2) Hasil angket yang diberikan kepada siswa di analisis dengan menggunakan metode yang sama pada tahap analisis siklus I

- 3) Menganalisis hasil lembar observasi dan membandingkan dengan siklus siklus I

d. Refleksi

- 1) Mengevaluasi perkembangan motivasi siswa setelah dilakukan tindakan kedua ini dengan melihat hasil dari lembar observasi dan angket siswa.
- 2) Berdiskusi dengan observer terhadap hasil yang didapat dalam setiap instrumen penelitian
- 3) Mengidentifikasi penyebab ketidakberhasilan Penelitian pada siklus II
- 4) Membandingkan hasil sebelum tindakan dan sesudah tindakan

E. Teknik Pengumpulan Data

Sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Dalam hal ini, sumber data dalam penelitian ini dibagi menjadi 2 (dua), yaitu data primer dan data sekunder.

1. Sumber data primer,

yaitu sebuah data yang langsung diperoleh oleh peneliti dari sumber data pertamanya. Adapun yang menjadi sumber data yang pertama data primer dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas VIII B MTS Lombok kulon Bondowoso.

2. Sumber data sekunder

yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti sebagai penunjang dari sumber pertama. Data yang tersusun dalam bentuk dokumen-dokumen.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah awal yang paling strategis dalam penelitian karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan³². Adapun teknik yang digunakan sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi (pengamatan) merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang mengharuskan peneliti turun ke lapangan mengamati hal-hal yang berkaitan dengan ruang, tempat, pelaku, kegiatan, benda-benda, waktu, peristiwa, tujuan dan perasaan.

Observasi merupakan cara yang sangat baik untuk mengawasi perilaku subjek penelitian seperti perilaku dalam lingkungan atau ruang, waktu dan keadaan tertentu, tetapi tidak semua perlu diamati oleh peneliti, hanya hal-hal yang terkait atau yang sangat relevan dengan data yang dibutuhkan³³. Observasi dilakukan untuk mengadakan pengamatan dan pencatatan mengenai kegiatan yang dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran IPS di kelas VIIIB MTS Lombok kulon

³² Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: ALFABETA, 2015), 234.

³³ M. Djunaidi Ghony and Fauzan Almanshur, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), 165.

Bondowoso. Dari segi proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi yang digunakan peneliti yaitu participant observation (observasi berperan serta), yaitu peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian³⁴. Dalam Observasi ini, peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau digunakan sebagai sumber data penelitian. Sambil melakukan pengamatan, peneliti ikut melakukan apa yang dikerjakan oleh sumber data dan ikut merasakan suka dukanya. Peneliti melakukan observasi dengan pengamatan terhadap keadaan pembelajaran di kelas serta kegiatan warga sekolah selama 2 minggu pembelajaran aktif dengan 1 minggu 2 kali.

Tabel 2.1
Komponen guru

No	Hal yang di amati	Skor			
		1	2	3	4
	Guru				
1.	Penguasaan materi a. kelancaran menjelaskan materi b. Kemampuan menjawab pertanyaan keragaman memberikan contoh				
2.	Sistematika penyajian a. Ketuntasan uraian materi b. Uraian materi mengarah pada tujuan c. uraian materi sesuai SK KD				
3.	Penerapan metode a. Ketepatan pemilihan metode sesuai materi b. Kesesuaian urutan sintaks dengan metode yang digunakan c. mudah di ikuti siswa				
4.	Penggunaan media a. ketepatan pemilihan media dengan materi b. keterampilan pemilihan media				

³⁴ Siti Fadjarajani et al., *Metodologi Penelitian Pendekatan Multidisipliner* (Gorontalo: Ideas Publishing, 2020), 164.

	c.media memperjelas materi				
5.	Performance a.Kejelasan suara yang di ucapkan b.kekomunikatifan guru dengan siswa				
6.	Pemberian motivasi a.keantusiasan guru dalam mengajar b.kepedulian guru terhadap siswa ketepatan pemberian reward				

Lembar Observasi Guru

Keterangan:

4 : Sangat Baik

3 : Baik

2 : Tidak Baik

1 : Sangat Tidak Baik

Tabel 2.2
Komponen siswa

No	Hal yang di amati	Skor			
		1	2	3	4
	Siswa				
1.	Keaktifan siswa a.siswa aktif mencatat materi pelajaran b.siswa aktif bertanya c.Siswa aktif mengajukan ide				
2.	Perhatian siswa a.Diam,tenang b.terfokus pada materi c.Antusias				
3.	Kedisiplinan a.Kehadiran /Absensi b.datang tepat waktu c.pulang tepat waktu				
4.	Penugasan/Resitasi: a. Mengerjakan semua tugas b. Ketepatan mengumpulkan tugas sesuai waktunya c. Mengerjakan sesuai dengan perintah				

Lembar Observasi Siswa

Keterangan:

- 4 : Sangat Baik
 - 3 : Baik
 - 2 : Tidak Baik
 - 1 : Sangat Tidak Baik
- b. Wawancara

Wawancara adalah pertemuan antara 2 orang agar bisa bertukar ide atau informasi melalui tanya jawab, agar dapat bisa di konstruksikan dalam suatu topik tertentu. Wawancara ini dilakukan sebagai teknik pengumpulan data oleh peneliti. Serta selalu di tunjukkan sikap yang ramah dan terbuka.³⁵ Pada penelitian ini, penulis akan melakukan wawancara terstruktur yaitu pedoman wawancara yang disusun secara terperinci sehingga menyerupai checklist pewawancara. Dalam penelitian ini teknik wawancara dimaksudkan agar bisa memperoleh data dari narasumber seperti, kepala sekolah, guru, dan siswa.

Tabel 2.3
Tabel Pertanyaan Wawancara
Daftar pertanyaan

No	Guru
1.	Apa yang bapak lakukan kepada siswa yang mengalami kesulitan belajar di dalam kelas
2.	Dalam setiap pembelajaran apakah bapak menggunakan media pembelajaran
3.	Menurut bapak, apa yang menyebabkan siswa merasa kesulitan dalam mengikuti pembelajaran IPS

³⁵ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011). 233

4.	Apa sajakah kesulitan yang bapak alami dalam melakukan pembelajaran IPS dan bagaimana cara mengatasinya?
5.	Apakah ibu pernah menggunakan model pembelajaran game based learning untuk pembelajaran IPS ?

2.4 tabel daftar pertanyaan siswa

No.	Siswa
1.	Model apa saja yang sering di gunakan dalam pembelajaran IPS
2.	Media apa saja yang sering di gunakan dalam pembelajaran IPS
3.	Bagaimana pendapat kalian jika guru hanya menggunakan metode ceramah
4.	Apa yang membuat kalian merasa kesulitan dalam memahami pelajaran
5.	Metode apa yang membuat kalian lebih memahami materi

c. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu.

Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (life histories), biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film dan lain-

lain³⁶. Pada dokumentasi data primer peneliti mengumpulkan berupa foto hasil observasi yang ditemukan di lapangan, sedangkan data sekundernya adalah dari dokumen sekolah yang memuat informasi mengenai sejarah sekolah, visi misi sekolah, jumlah guru dan murid, serta sarana dan prasarana yang ada di MTS LOMBOK KULON

BONDOWOSO

³⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D)* (Bandung: ALFABETA, 2015), 329.

d. Angket

Angket dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) disebut dengan daftar pertanyaan tertulis mengenai masalah tertentu dengan ruang untuk jawaban bagi setiap pertanyaan. Angket sama dengan kuesioner, yaitu suatu alat riset/survey yang terdiri atas serangkaian pertanyaan tertulis, bertujuan mendapatkan tanggapan dan jawaban dari kelompok orang yang terpilih melalui daftar pertanyaan³⁷. Angket ini peneliti gunakan untuk menggali data berupa penerapan model pembelajaran game based learning pada mata pelajaran IPS sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar IPS di MTS lombok kulon Bondowoso . Angket tersebut berisi 10 pertanyaan, kemudian peserta didik bisa menjawab dengan SS (sangat setuju), S (setuju), STS (sangat tidak setuju), TS (tidak setuju)

Nama :

Kelas/No. Absen :

Petunjuk Pengisian Angket

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
2. Bacalah setiap pernyataan dengan cermat
3. Pilihlah salah satu jawaban dari pernyataan-pernyataan yang tersedia dengan keadaan kalian yang sesungguhnya dengan memberikan tanda centang (√), dengan ketentuan sebagai berikut:

SS : Sangat Setuju

³⁷ Iskandar, *Metodologi Penelitian Dakwah* (Pasuruan: CV. Penerbit Qiara Media, 2022), 148.

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Tabel 2.5
LAMPIRAN ANGKET MOTIVASI BELAJAR

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1.	Saya selalu datang tepat waktu untuk mengikuti pembelajaran				
2.	Saya selalu antusias mengikuti pembelajaran IPS di kelas				
3.	Melalui model pembelajaran game based learning membuat saya mengalami peningkatan motivasi dan semangat belajar				
4.	Saya selalu mendengarkan penjelasan dari guru dengan baik				
5.	Tugas yang di berikan guru sesuai dengan kemampuan saya sehingga tugas dengan mudah dapat saya selesaikan				
6.	Melalui model pembelajaran game based learning dapat meningkatkan hasil belajar IPS				
7.	Apabila saya menemui soal yang sulit maka saya akan berusaha untuk mengerjakan sampai saya menemukan jawaban				
8.	Saya lebih suka mengerjakan tugas bersama dengan teman				
9.	Jika nilai saya jelek ,saya akan terus rajin belajar agar nilai saya menjadi baik				
10	Jika guru memberikan pujian atas keberhasilan saya dalam menyelesaikan soal IPS,maka saya menjadi tambah bersemangat menyelesaikan soal yang lain				
11.	Saya senang membaca buku yang berkaitan dengan IPS				
12.	Saya jenuh dengan pembelajaran IPS jika hanya dilakukan di dalam kelas				
13.	Pelajaran IPS yang rumit dan lama membuat saya malas				

14.	Pelajaran IPS dengan berdiskusi lebih menyenangkan karena bisa bertukar pikiran dan informasi dengan teman				
15.	Saya mengerjakan tugas dengan maksimal agar memperoleh nilai yang baik				
16.	Saya senang belajar IPS karena saya dapat mengetahui berbagai hal tentang kehidupan sosial				
17.	Saya belajar IPS untuk memenuhi rasa ingin tahu saya mengenai IPS dan kehidupan				
18.	Saya merasa senang jika guru IPS tidak hadir mengajar dan tidak memberikan tugas				
19.	Saya senang belajar IPS di kelas dengan berdiskusi				
20.	Saya berusaha mengikuti pelajaran ips dari awal sampai akhir dengan penuh konsentrasi agar saya dapat membantu teman yang kesulitan memahami materi IPS				
21.	Saya merasa bosan membaca buku materia IPS karena terlalu banyak materi yang di hafalkan				
22.	Saya bosan mengikuti pembelajaran IPS				
23.	Saya malas mengerjakan tugas IPS walaupun tugas yang di berikan guru mudah				
24.	Pelajaran IPS yang lama membuat saya jenuh sehingga saya banyak mengobrol dengan teman yang lain				
25.	Saya tertarik mengikuti kegiatan yang berkaitan dengan pelajaran IPS				
26.	Pujian yang di berikan guru menambah semangat saya untuk belajar IPS dengan giat				
27.	Saya senang mengikuti pelajaran IPS karena saya bisa menemukan hal-hal baru yang belum saya ketahui sebelumnya				
28.	Belajar di kelas membuat saya bosan dan mengantuk karena Kelas yang sempit dan panas				

29.	Saua kurang percaya diri bertanya kepada guru dan teman mengenai materi yang belum saya fahami				
30.	Saya nyaman belajar IPS di kelas ketika suasananya tidak berisik				

e. Tes

Tes adalah suatu alat pengukur yang berupa serangkaian pertanyaan yang harus dijawab secara sengaja dalam suatu situasi yang distandarisasikan dan yang dimaksudkan untuk mengukur kemampuan dan hasil belajar individu atau kelompok. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur peserta didik pada mata pelajaran IPS.³⁸ Soal-soal tersebut diambil dari buku LKS ataupun buku panduan guru yang belum pernah dibahas sebelumnya karena bisa dianggap valid. Sebelum digunakan peneliti telah mendiskusikan terlebih dahulu dengan kolaborator serta memilih soal yang sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik di dalam kelas tersebut.

Pos test siklus I

1. Apa yang dimaksud pelaku ekonomi
2. Apa saja 4 pelaku ekonomi?
3. Apa saja contoh kegiatan pelaku ekonomi?
4. Apa contoh dari distribusi?
5. Apa saja contoh kegiatan produksi distribusi dan konsumsi?
6. Apa contoh dari ekonomi industri?

³⁸ Ruly Harisandy, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Pengendali Daya Tegangan Rendah SMK 1 Sedayu Melalui Model Kooperatif Tipe GI (GROUP INVESTIGATION)" (Yogyakarta, Universitas Negeri Yogyakarta, 2015), 40.

7. Apa contoh kegiatan produsen?
8. Apa yang dimaksud dengan distribusi?
9. Apa yang dimaksud dengan konsumsi
10. Apa saja ciri ciri produsen?

Pos test siklus II

1. Jelaskan pengertian dari perdagangan antar daerah atau perdagangan antar pulau !
2. Apa tujuan dari melakukan perdagangan antar daerah atau perdagangan antar pulau ?
3. Sebutkan faktor pendorong timbulnya perdagangan antar daerah atau perdagangan antar pulau.!
4. Apa manfaat yang didapatkan dari perdagangan antar daerah atau perdagangan antar pulau ?
5. Apa yang dilakukan oleh pemerintah untuk meningkatkan perdagangan antar daerah atau perdagangan antar pulau ?
6. Apa yang akan terjadi apabila perdagangan antar daerah atau perdagangan antar pulau tidak dilakukan ?
7. Apa itu perdagangan antarpulau di Indonesia?
8. Sebutkan contoh bentuk perdagangan antarpulau di Indonesia!
9. Dikarenakan oleh apakah perdagangan antar daerah atau antar pulau dilakukan?
10. Mengapa perdagangan antar daerah dapat memperluas kesempatan kerja bagi masyarakat?

F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan yaitu berupa angket.

Maka teknik analisis data yang digunakan adalah angket sebagai berikut

1. Analisis data hasil observasi

Analisis data instrumen nontes yang digunakan adalah berupa lembar observasi yang digunakan yaitu lembar aktivitas siswa. Hasil observasi di deskripsikan secara jelas dan rinci . Teknik analisis data ini berupa indikator-indikator ataupun aspek yang diminati dalam meneliti perilaku observer dan siswa dalam proses pembelajaran.

2. Analisis data hasil angket

Paparan data dilakukan dengan penyajian data dalam bentuk uraian singkat, dan grafik, sehingga mudah dibaca. Data yang telah diperoleh melalui angket, kemudian dihitung dengan presentase. Presentase tersebut dapat diperoleh dengan rumus berikut:

$$\text{Presentase (P)} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimum}} \times 100 \%$$

Selanjutnya data kuantitatif tersebut ditafsirkan dengan kalimat yang bersifat kualitatif. Setelah diperoleh perhitungan tersebut, kemudian ditafsirkan sebagai berikut:

Tabel 2.6
Kriteria motivasi belajar siswa

No	Presentase	Kualifikasi
1	76 %- 100%	Sangat Baik
2	56 %-75 %	Baik
3	40 % -55 %	Cukup
4	< 40 %	Kurang

G. Keabsahan Data

Dalam PTK keabsahan adalah keajekan proses penelitian seperti yang diisyaratkan dalam penelitian kualitatif. Kriteria keabsahan untuk penelitian kualitatif adalah makna langsung yang dibatasi oleh sudut pandang peneliti itu sendiri terhadap proses penelitian.³⁹

Untuk menjamin keabsahan data, peneliti menggunakan teknik yang dinamakan triangulasi. Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi waktu, triangulasi sumber, dan triangulasi teknik pengumpulan data⁴⁰

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.⁴¹ Sumber yang dimaksud berupa membandingkan beberapa teori relevan dengan masalah penelitian. Dengan demikian, peneliti harus memanfaatkan banyak sumber informasi dengan membaca sumber-sumber literatur sehingga pemahaman teori menjadi lebih utuh.⁴²

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang

³⁹ Wina Sanjaya, *Penelitian.*, hal. 41.

⁴⁰ Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D", (Bandung: Alfabeta, 2008), hal. 273

⁴² *Ibid*,23

berbeda⁴³. Peneliti diharapkan menganalisis data yang telah terkumpul dengan berbagai teknik sehingga memberikan informasi yang utuh.

H. Indikator Kinerja

Indikator yang digunakan untuk mengukur keberhasilan dalam penelitian ini yaitu keberhasilan pada saat proses pembelajaran dan keberhasilan pada akhir pembelajaran. Penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil, apabila tindakan kelas dapat memperbaiki kualitas proses pembelajaran. Keberhasilan pada saat proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil pengamatan selama kegiatan pembelajaran sedangkan keberhasilan pada akhir pembelajaran dapat dilihat dari tes pada siklus yang dinilai sebagai hasil motivasi belajar. Berakhir atau tidaknya suatu siklus berdasarkan pada tercapainya indikator keberhasilan.

I. Tim Peneliti

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian yang sifatnya kolaboratif yang dilakukan oleh peneliti bekerjasama dengan Bapak Yulianto, S.Pd selaku guru IPS kelas VIII B Mts Lombok kulon Bondowoso. Dalam penelitian ini peneliti adalah perencanaan, pelaksanaan, pengumpul data, analisis data. Peneliti langsung menggali data yang ada di lapangan kemudian diambil kesimpulan berdasarkan data yang telah dikumpulkan.

⁴³ Sugiyono, *Metode.*, hal. 274

J. Jadwal Penelitian

2.7 Tabel jadwal penelitian

No	Kegiatan	Waktu
1.	Menyusun proposal	1 Februari 2023
2.	Menyiapkan rancangan, format pengamatan, media	5 April
3.	Melaksanakan pembelajaran siklus I pertemuan pertama	16 juni 2023
4.	Melaksanakan refleksi siklus I	17 juni 2023
5.	Melakukan perbaikan	20 juni 2023
6.	Pelaksanaan pembelajaran siklus II	23 juni 2023
7.	Melaksanakan Refleksi siklus II	24 juni 2023
8.	Membuat laporan	15 juli 2023 / 25 Oktober 2023



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. PROFIL MTsS LOMBOK KULON

MTSS Lombok Kulon adalah sebuah institusi pendidikan MTs swasta yang berlokasi di Dusun Pasar Lombok Kulon, Kab. Bondowoso. MTs swasta ini memulai kegiatan pendidikan belajar mengajarnya pada tahun 1993. Saat sekarang MTSS Lombok Kulon memakai panduan kurikulum belajar pemerintah yaitu . MTSS Lombok Kulon dikelola oleh operator sekolah Sutikno.

1. Data Umum Madrasah

- a. NSM : 121235110076
- b. NPSN : 20581795
- c. Nama Madrasah : MTsS Lombok Kulon
- d. Status Madrasah : Swasta
- e. Waktu Belajar : Pagi
- f. NPWP : 31.249.066.7-656.000

2. Lokasi Madrasah

- a. Jalan/Kampung & RT/RW : Jln. Trunujoyo No.25 Dusun Pasar
RT.001 RW.001
- b. Desa/Kelurahan : Lombok Kulon
- c. Kecamatan : Wonosari
- d. Kabupaten/Kota : Bondowoso
- e. Provinsi : Jawa Timur

f. Kode Pos 68282

3. Dokumen Perijinan & Sertifikat ISO

a. No.SK Pendirian : Wn.06.03/PP 03.23260/1995

b. Tanggal SK Pendirian : 03/03/1993

c. No. SK Ijin Operasional : MTsS/11.0076/2017

d. Tanggal SK Ijin Operasional : 02 Mei 2017

4. Akreditasi Madrasah

a. Status Akreditasi : B

b. No. SK Akreditasi : 300/BAP-SM/SK/XI/2014

5. Visi dan Misi MTsS Lombok Kulon

a. Visi

Unggul dalam Prestasi, Bermutu tinggi, Berpendirian Sejati
Berdasarkan Iman dan Taqwa.

b. Misi

1) Menumbuhkan semangat keunggulan secara intensif dalam prestasi akademik maupun non akademik.

2) Melaksanakan KBM dengan efektif sehingga setiap siswa dapat berkembang secara optimal sesuai dengan potensi yang dimiliki.

3) Menerapkan prinsip dan nilai – nilai Islam didalam dan di luar Madrasah.

4) Mengoptimalkan kompetensi Warga Madrasah dalam memberikan pelayanan kepada siswa dan masyarakat.

6. Jumlah Siswa Tahun Pelajaran 2022/2023

3.1 Tabel jumlah siswa

No	Kelas	Jumlah murid
1.	VII	21
2.	VII A	12
3.	VIII B	15
4.	IX	20

7. Data Tenaga Pendidik

- a. Jumlah Guru Keseluruhan : 19 Orang
- b. Guru Tetap Yayasan : 19 Orang
- c. Guru Tidak Tetap : - Orang
- d. Guru Bantu Pusat : - Orang
- e. Guru PNS dipekerjakan : - Orang

8. Data Tenaga Kependidikan

- a. Jumlah Karyawan Keseluruhan : 4 Orang
- b. Kepala TU : 1 Orang
- c. Staf Tata Usaha : 1 Orang
- d. Penjaga : 1 Orang
- e. Kebun : 1 Orang

9. Data Ruang Kelas

- a. Kelas VII : 1 Ruang
- b. Kelas VIII : 2 Ruang
- c. Kelas IX : 2 Ruang
- d. Kantor : 1 Ruang
- e. Perpustakaan : 1 Ruang

- f. Kamar Mandi Guru : 1 Ruang
- g. Kamar Mandi : 2 Ruang (Putra + Putri)

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Pada bab ini akan di uraikan mengenai Penelitian Tindakan yang menggunakan Penelitian Tindakan kelas, adapun tujuan dalam penelitian Tindakan ini adalah untuk mengetahui peningkatan motivasi siswa dalam mempelajari IPS dengan menggunakan model pembelajaran game based learning pada siswa kelas VIII B MTS Lombok kulon Bondowoso tahun pelajaran 2022/2023. Dan dalam penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus Dalam setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan . Serta pembahasan dari seluruh tindakan yang telah di lakukan selama di Mts Lombok kulon .

1. Kondisi pra siklus

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu memberikan surat permohonan izin Penelitian kepada kepala sekolah Mts Lombok kulon . Penilaian dalam penelitian ini meliputi penilaian observasi terhadap guru dan siswa selama proses pembelajaran dan melakukan wawancara terhadap guru tentang pembelajaran IPS . Sebagai rinci hasil Penelitian akan di uraikan sebagai berikut:

Peneliti melakukan observasi, memastikan bahwa belum adanya perubahan pada mata pelajaran IPS kelas VIII B MTS Lombok kulon Bondowoso, pada tahap ini Peneliti langsung ikut pengamatan dan terjun langsung di kelas dengan memperhatikan guru yang sedang mengajar di kelas dan mengamati segala hal aspek saat pembelajaran berlangsung.

Siswa tidak mempunyai semangat khususnya pada pembelajaran IPS masih terhambat oleh beberapa masalah yang berkaitan dengan rendahnya motivasi dan hasil belajar pada siswa kelas VIII B MTS Lombok kulon Bondowoso. Hal ini di tunjukkan dengan masih banyaknya siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru dan lebih suka bermain sendiri dalam pembelajaran. Semangat belajarnya masih rendah yang di tandai dengan kurang kompetitifnya mereka dalam menyambut pertanyaan-pertanyaan dari guru. Peserta didik kurang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat di lihat masih banyak peserta didik yang mengobrol dengan peserta didik yang lain saat guru menjelaskan materi pembelajaran. Sebab guru masih menggunakan metode tradisional yaitu metode ceramah. Sebab metode ceramah telah di gunakan menjadi alat komunikasi lisan antara guru dengan peserta didik , di samping itu metode ceramah juga lebih dominan pada keaktifan guru di bandingkan dengan peserta didik. Karena hal itu yang menyebabkan siswa tidak termotivasi untuk belajar dan membuat siswa merasa bosan pada saat pembelajaran. Hal ini di karenakan guru cenderung hanya menyampaikan materi tanpa berusaha membangkitkan minat serta Motivasi belajar peserta didik.

1) Tindakan pembelajaran siklus I

a. Perencanaan

Pada siklus I terdapat 2 kali pertemuan, di mana masing-masing pertemuan memiliki waktu 1×60 menit setiap pertemuan. Pada tahap perencanaan ini ,peneliti melakukan perencanaan berupa

pembuatan Rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) ,alat dan media pembelajaran, angket, pedoman wawancara. Tahap perencanaan ini di lakukan dengan terlebih dahulu berkonsultasi dengan guru kelas VIII B MTS Lombok kulon. Dalam perencanaan pelaksanaan tindakan di lakukan hal-hal berikut ini

- ❖ Mengkaji permasalahan yang dihadapi Siswa dengan melakukan observasi dan wawancara kepada guru kelas dan terdapat hasil bahwa masih kurangnya motivasi siswa untuk belajar
- ❖ Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tentang materi yang akan di ajarkan kemudian di konsultasikan kepada dosen pembimbing. RPP ini di gunakan sebagai acuan pembelajaran yang akan di laksanakan . RPP memuat serangkaian kegiatan pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran game based learning .
- ❖ Mempersiapkan Angket yang nantinya akan di sebar kepada siswa untuk mengetahui Motivasi belajar pada setiap akhir siklus
- ❖ Mempersiapkan lembar pedoman wawancara untuk Siswa dan guru yang nantinya akan di tanyakan pada setiap akhir siklus .
- ❖ Mempersiapkan lembar observasi yang akan di isi oleh observer pada tiap pertemuan .

b. Pelaksanaan

Siklus I di lakukan sebanyak 2 kali pertemuan. 1 pertemuan untuk memberi tindakan melalui penerapan model pembelajaran game based learning dan 1 pertemuan untuk melakukan tes pada siklus 1 agar dapat memperoleh peningkatan motivasi belajar IPS pada peserta didik .

Siklus 1 di lakukan dengan jadwal

3.2 Tabel Jadwal Kegiatan Siklus I

No	Siklus	Pertemuan	Tanggal	Kegiatan
1	1	1	16 juni 2023	Mengajar menggunakan model pembelajaran game based learning
2	1	2	17 juni 2023	Tes siklus 1

Saat proses siklus 1 berjalan , peneliti telah mengikuti pedoman yang sudah di rencanakan dalam RPP. Prosedur pelaksanaan siklus 1 di gambarkan dengan aktivitas di bawah ini.

- **Pertemuan pertama**

Pertemuan pertama di laksanakan pada hari Jumat tanggal 16 juni pukul 09.30 – 11.00 dilakukan selama 2 jam pelajaran yang di hadiri oleh 5 laki-laki dan 10 perempuan Proses pembelajaran saat siklus 1 pertemuan pertama di laksanakan sesuai dengan RPP yang sudah Peneliti rancang sebelumnya Materi pelajaran IPS pada pertemuan pertama yaitu tentang pelaku ekonomi ,di antaranya ialah membahas tentang pengertian pelaku ekonomi, macam-macam Pelaku ekonomi

dan peran pelaku ekonomi . Kegiatan pertama yaitu pendahuluan kedua kegiatan inti dan ketiga kegiatan penutup

Pembelajaran di mulai dengan kegiatan pendahuluan yakni guru memberi salam , kemudian memulai pembelajaran dengan doa bersama, setelah itu guru mengecek kehadiran peserta didik setelah itu guru mengkondisikan peserta didik agar pembelajaran menjadi kondusif Kemudian guru mengajak peserta didik supaya proaktif dalam pembelajaran,di lanjutkan dengan guru memberikan penjelasan mengenai materi yang akan di pelajari serta tujuan pembelajaran yang di capai . Setelah itu guru melakukan kesepakatan dengan siswa mengenai kegiatan yang akan di lakukan.

Selanjutnya tahap kegiatan inti ,guru menggali pengetahuan peserta didik tentang Pelaku ekonomi . Kemudian di lanjut dengan guru menjelaskan materi tersebut. kemudian dilanjut peserta mendiskusikan dengan teman sebangku.

Tahap kegiatan penutup,pembelajaran di tutup dengan guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum di pahami , kemudian guru memberi penguatan serta memberi motivasi agar siswa tidak malu untuk bertanya mengenai hal yang belum di pahami oleh siswa kemudian pembelajaran di tutup dengan berdoa kemudian mengucapkan hamdalah dan salam

- **Pertemuan kedua**

Pertemuan kedua di laksanakan pada tanggal 17 juni pukul 07.30-09.30 dilakukan selama 2 jam pelajaran yang di hadiri oleh 5 laki-laki dan 10 perempuan proses pembelajaran siklus 1 pertemuan kedua dilaksanakan sesuai dengan RPP yang sudah di rancang sebelumnya.

Materi pelajaran pada pertemuan kedua yaitu tentang pelaku ekonomi, 4 macam pelaku ekonomi dan peran pelaku ekonomi . Kegiatan pembelajaran di awali dengan guru mengulas materi yang Sudah di bahas pada pertemuan pertama

Kegiatan pembelajaran di awali dengan guru mengulas terkait tentang materi yang sudah dipelajari kemarin kemudian di lanjutkan dengan guru memberikan pertanyaan terkait materi yang sudah pelajari kemarin dengan menggunakan model *game*

kahoot kepada peserta didik terkait dengan IPS tujuannya untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning* . Di lanjut guru memberi kesempatan pada siswa mengenai pertanyaan tentang materi yang belum di pahami, kemudian di akhiri dengan guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah dan salam

c. Pengamatan

• Hasil Observasi Guru

• Komponen guru

No	Hal yang di amati	Skor			
		1	2	3	4
	Guru				
1.	Penguasaan materi a.kelancaran menjelaskan materi b.Kemampuan menjawab pertanyaan c.keragaman memberikan contoh		✓	✓ ✓	
2.	Sistematika penyajian a.Ketuntasan uraian materi b.Uraian materi mengarah pada tujuan c.uraian materi sesuai SK KD			✓ ✓ ✓	
3.	Penerapan metode a.Ketepatan pemilihan metode sesuai materi b.Kesesuaian urutan sintaks dengan metode yang digunakan c.mudah di ikuti siswa			✓ ✓ ✓	
4.	Penggunaan media a.ketepatan pemilihan media dengan materi b.keterampilan pemilihan media c.media memperjelas materi			✓ ✓ ✓	
5.	Performance a.Kejelasan suara yang di ucapkan b.kekomunikatifan guru dengan siswa		✓ ✓		
6.	Pemberian motivasi a.keantusiasan guru dalam mengajar b.kepedulian guru terhadap siswa c.ketepatan pemberian reward		✓	✓ ✓	

Keterangan:

4 : Sangat Baik

3 : Baik

2 : Tidak Baik

1 : Sangat Tidak Baik

Selama proses pembelajaran berlangsung dalam siklus 1 ,ada beberapa catatan yang wajib di perbaiki oleh peneliti untuk pertemuan berikutnya , sehingga tujuan pembelajaran dapat di capai. Catatan yang di berikan dari kolaborator untuk peneliti pada siklus 1 pertemuan ke-1 yakni (1) Peneliti seharusnya bisa memotivasi siswa dalam pelajaran. (2) peneliti menjelaskan materi terlalu cepat. Itulah catatan yang di berikan oleh kolaborator tersebut sebagai informasi penting supaya peneliti dapat memperbaiki pada pertemuan selanjutnya. Catatan dari kolaborator untuk peneliti pada siklus 1 pertemuan ke-2 yakni peneliti tidak begitu cekatan ketika ada kendala dalam proses pembelajaran dengan penerapan model *Game Based Learning*.

- Hasil observasi siswa

- Komponen siswa

No	Hal yang di amati	Skor			
		1	2	3	4
	Siswa				
1.	Keaktifan siswa a.siswa aktif mencatat materi pelajaran b.siswa aktif bertanya c.Siswa aktif mengajukan ide		✓ ✓	✓	
2.	Perhatian siswa a.Diam,tenang b.terfokus pada materi c.Antusias		✓ ✓	✓	
3.	Kedisiplinan a.Kehadiran /Absensi b.datang tepat waktu c.pulang tepat waktu		✓	✓ ✓	
4.	Penugasan/Resitasi:				

a. Mengerjakan semua tugas			✓	
b. Ketepatan mengumpulkan tugas sesuai waktunya			✓	
c. Mengerjakan sesuai dengan perintah			✓	

Keterangan:

4 : Sangat Baik

3 : Baik

2 : Tidak Baik

1 : Sangat Tidak Baik

Selama proses pembelajaran berlangsung dalam siklus 1 ,ada beberapa catatan yang wajib di perbaiki oleh peneliti untuk pertemuan berikutnya , sehingga tujuan pembelajaran dapat di capai. Catatan yang di berikan dari kolaborator untuk peneliti pada siklus 1 pertemuan ke-1 yakni (1) siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran (2) siswa tidak aktif mengajukan ide dan kebanyakan siswa masih banyak yang telat dan tidak tepat waktu (3) kebanyakan siswa masih mengobrol dengan teman sebangkunya ketika jam pelajaran berlangsung.

Tahap penerapan model pembelajaran game based learning peserta didik belum begitu faham dengan model pembelajaran game based learning dan masih bingung dalam mengikuti prosedur pada pembelajaran dengan menggunakan model game based learning. Sebab model pembelajaran ini bagi mereka adalah suatu model pembelajaran yang baru di terapkan

dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Peneliti perlu membutuhkan waktu agar peserta didik dapat lebih terbiasa dengan model pembelajaran game based learning.

Dengan adanya model pembelajaran game based learning ini membuat peserta didik aktif dalam mengikuti pembelajaran IPS di kelas, kini peserta didik menjadi lebih fokus dan konsentrasi pada pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran game based learning.

- **Hasil tes siklus I**

Setelah memberikan tindakan sebanyak 2 pertemuan pada siklus I, peneliti mengevaluasi hasil pembelajaran peserta didik untuk mengetahui perkembangan peserta didik. Diakhir pembelajaran siklus I, siswa diberikan post tes dengan menggunakan model pembelajaran game based learning yang bertujuan untuk melihat hasil dari tindakan yang diberikan.

Adapun data hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.3 Hasil Belajar Post Tes I

No	Nama siswa	Nilai	Keterangan
1.	Aldi Firmansyah	55	Tidak Tuntas
2.	Ayu amelia	65	Tuntas
3.	Devi Valentina	50	Tidak Tuntas
4.	Feby lia Safitri	75	Tuntas
5.	Firda yulisa	60	Tidak Tuntas
6.	Irfina	75	Tuntas
7.	Maimuna	50	Tidak Tuntas
8.	Meilina	60	Tidak Tuntas

9.	Muhammad Hasyim Asy'ari	70	Tuntas
10.	Muhammad Ramadhani	75	Tuntas
11.	Novia	70	Tuntas
12.	Rifatul Hasanah	71	Tuntae
13.	Sitti Alfiyah	62	Tidak Tuntas
14.	Wilda Fararadisa Aflahiyah	75	Tuntas
15.	Wazirotan Nikmah	56	Tidak Tuntas
	Jumlah nilai keseluruhan siswa	969	
	Nilai rata-rata	64,6	

Berdasarkan post tes siklus I yang telah dilakukan, dapat dilihat 8 siswa yang “Tuntas” dan yang tidak tuntas siswa atau . Pada siklus I ini, diperoleh nilai rata-rata siswa sebesar 64,6 secara rinci, hasil belajar siswa secara klasikal pada tes siklus I ini dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel . 3.4 Keberhasilan Siswa Secara Klasikal Pada Post Tes

Skor	Jumlah Siswa	Keterangan
65-100	8	Tuntas
0-64	7	Tidak Tuntas

Dari data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa belum sesuai dngan kriteria ketuntasan belajar klasikal yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, perlu dilakukan kembali perbaikan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada proses belajar mengajar, maka akan dilanjutkan pada siklus berikutnya yaitu siklus ke II.

- **Hasil angket siklus 1**

Selain data yang di dapatkan dari Hasil observasi dan post tes, Peneliti juga mengambil data tingkat motivasi belajar siswa dengan menggunakan penyebaran angket. Angket

tersebut akan di isi oleh setiap siswa . Angket untuk mengukur motivasi belajar siswa ini sudah di validasi oleh dosen dan sudah layak untuk menjadi tolak ukur atau parameter motivasi siswa di kelas VIII B Mts Lombok kulon Bondowoso.

Di akhir siklus I guru melakukan penyebaran angket kepada semua siswa untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran game based learning . Dari hasil penyebaran angket tersebut kemudian peneliti melakukan analisis dan perhitungan dengan menggunakan rumus yang sudah di paparkan di bab sebelumnya. Kemudian peneliti menyajikan hasil tersebut berbentuk tabel dan pastinya akan mudah untuk di baca dan di pahami, Adapun hasil angket siklus 1 dapat di lihat pada tabel berikut

Tabel 3.5 Angket Motivasi Siswa Pada Siklus I

No	Nama siswa	Jumlah	Skor %	Keterangan
1.	Aldi Firmansyah	80	66%	Baik
2.	Ayu amelia	82	68%	Baik
3.	Devi Valentina	76	63%	Baik
4.	Feby lia Safitri	79	65%	Baik
5.	Firda yulisa	69	57%	Baik
6.	Irfina	90	75%	Baik
7.	Maimuna	81	67,5 %	Baik
8.	Meilina	70	58%	Baik
9.	Muhammad Hasyim Asy'ari	82	68%	Baik
10.	Muhammad Ramadhani	84	70%	Baik
11.	Novia	82	68%	Baik
12.	Rifatul Hasanah	71	59%	Baik
13.	Sitti alfiyah	87	72.5 %	Baik
14.	Wilda faradisa aflahiyah	75	62,5 %	Baik

15.	Waziroton nikmah	77	64%	Baik
-----	------------------	----	-----	------

Berdasarkan t

Tabel tersebut dapat di nyatakan bahwa tingkat motivasi siswa di kelas VIII MTS Lombok Kulon Bondowoso mengalami peningkatan persentase pada akhir siklus I sebanyak 70% dan termasuk kualifikasi cukup akan tetapi belum memenuhi target peneliti. Dapat di lihat seperti tabel berikut

Kriteria motivasi belajar siswa

No	Persentase	Kualifikasi
1.	76% - 100%	Sangat baik
2.	56% - 75%	Baik
3.	40% - 55%	Cukup
4.	< 40 %	Kurang

Motivasi belajar siswa untuk mempelajari materi IPS sedikit meningkat karena banyak point Angket siswa yang menyatakan bahwasanya siswa tidak terlalu menyukai pelajaran IPS , siswa merasa jenuh mempelajari IPS karena peserta didik tidak melakukan diskusi yang bisa membuat mereka bisa bertukar pikiran dan informasi dengan teman sebayanya dan ada beberapa siswa yang masih malas untuk belajar IPS, sebagian juga ada siswa yang senang menggunakan waktu luangnya untuk belajar dan membaca buku yang berkaitan dengan IPS. Hal tersebut dapat digambarkan dalam diagram berikut ini.

Gambar 4.1
Hasil tes siklus 1

Rata-Rata Motivasi Belajar Siklus I



d. Tahap refleksi

Pengimplementasian terkait model pembelajaran *game based learning ini* pada siklus 1 terdapat beberapa peningkatan yang dilakukan siswa. Namun demikian ada juga beberapa hal yang harus direncanakan kembali sehingga bisa memberikan perubahan pada siklus selanjutnya.

Adapun beberapa hal yang harus dirancang oleh peneliti supaya memberikan perubahan pada siklus selanjutnya

Sedangkan dalam aspek lain banyak siswa yang belum paham dengan model pembelajaran *game based learning* dalam pembelajaran IPS

Terdapat beberapa hal yang harus dirancang ulang sehingga dapat mencapai perbaikan maksimal dalam siklus selanjutnya.

e. Tahap persiapan, pada tahap ini terdapat beberapa siswa yang datang terlambat masuk ke dalam kelas dengan beralasan karena masih membeli makanan di kanton dan pergi ke kamar mandi,

untuk mengatasi hal tersebut guru harus memberikan sanksi atau hukuman kepada siswa yang terlambat masuk ke dalam kelas lebih dari 5 menit

- f. Tahap pelaksanaan, pada tahap pelaksanaan model pembelajaran *game based learning* terdapat siswa yang merasa binggung dan kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut guru memberikan motivasi kepada siswa agar mereka terbiasa menggunakan model pembelajaran *game based learning*. Peneliti terlebih dahulu mengajarkan kepada siswa tentang model pembelajaran *game based learning* tersebut.
- g. Tahap pengamatan: pada tahap ini sikap siswa perlu di perbaiki. Kebanyakan siswa masih kurang memperhatikan penjelasan dari guru dengan serius kebanyakan peserta didik mengobrol dengan temannya, siswa masih tidak percaya diri ketika menyajikan hasil belajarnya di depan kelas. Supaya dapat mengatasi permasalahan tersebut, guru akan dian sejenak sehingga kelas menjadi hening dan siswa memperhatikan dengan serius kemudian dilanjutkan dengan melakukan ice breaking dan meminta siswa yang mengobrol untuk menjelaskan materi yang sudah di terangkan di depan kelas agar siswa kembali konsentrasi dan siswa yang lain menjadi jera.

Dari akhir siklus I di peroleh hasil persentase yang cukup namun belum memenuhi target peneliti,hal itu dapat di lihat dari hasil

angket motivasi siswa pada akhir siklus I rata-rata sebesar 70%. Dengan banyaknya kekurangan yang ada pada siklus 1, maka pada perencanaan siklus II diperlukan perbaikan-perbaikan yang disusun berdasarkan hasil refleksi pada siklus 1.

2) Tindakan pembelajaran siklus II

a. Perencanaan

Pada siklus II terdapat 2 kali pertemuan, di mana masing-masing pertemuan memiliki waktu 2 jam setiap pertemuan. Pada tahap perencanaan ini, peneliti melakukan perencanaan berupa pembuatan Rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP), alat dan media, pedoman wawancara. Tahap perencanaan ini dilakukan dengan terlebih dahulu berkonsultasi dengan guru kelas VIII B MTS Lombok Kulon. Dalam perencanaan pelaksanaan tindakan dilakukan hal-hal berikut:

- ❖ Menganalisis kekurangan yang terdapat di siklus 1 dan mencari solusi berupa perbaikan dalam pembelajaran
- ❖ Menyusun rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) tentang materi yang akan diajarkan kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing. RPP ini digunakan sebagai acuan pembelajaran yang akan dilaksanakan. RPP memuat serangkaian kegiatan pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning*

- ❖ Mempersiapkan Angket yang nantinya akan di sebar kepada siswa untuk mengetahui Motivasi belajar pada setiap akhir siklus
- ❖ Mempersiapkan lembar pedoman wawancara untuk Siswa dan guru yang nantinya akan di tanyakan pada setiap akhir siklus
- ❖ Mempersiapkan lembar observasi yang akan di isi oleh observer pada tiap pertemuan

b. Pelaksanaan

Siklus II di lakukan sebanyak 2 kali pertemuan. I pertemuan untuk memberi tindakan melalui penerapan model pembelajaran game based learning dan I pertemuan untuk melaksanakan tes pada siklus II agar dapat memperoleh peningkatan motivasi belajar IPS pada peserta didik . Siklus II di lakukan dengan jadwal berikut:

3.6 Tabel Jadwal Kegiatan Siklus II

No	Siklus	Pertemuan	Tanggal	Kegiatan
1.	II	I	23 juni 2023	Mengajar dengan menggunakan model pembelajaran game based learning
2.	II	II	24 Juni 2023	Tes siklus II

Saat proses siklus II berjalan,peneliti telah mengikuti pedoman yang sudah di rencanakan dalam RPP. Prosedur pelaksanaan Siklus II di gambarkan dengan aktivitas di bawah ini:

- **Pertemuan pertama**

Proses pembelajaran saat siklus II pertemuan pertama di laksanakan pada hari Jumat tanggal 23 juni 2023 pukul 09.30-

11.00 dilakukan selama 2 jam pelajaran yang di hadiri oleh 5 laki-laki dan 10 perempuan. Proses pembelajaran saat siklus II pertemuan pertama dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang sudah Peneliti rancang sebelumnya.

Materi pelajaran IPS pada pertemuan pertama tentang kegiatan perdagangan antardaerah, antarpulau dan antarnegara di antaranya ialah menjelaskan tentang perdagangan antar daerah dan antar internasional ,pengaruh interaksi antar ruang pada perdagangan antar daerah dengan perdagangan internasional serta menjelaskan tentang contoh kegiatan perdagangan antar daerah,antarpulau dan antarnegara

Pembelajaran di mulai dengan kegiatan pendahuluan yakni guru memberi salam , kemudian memulai pembelajaran dengan doa bersama, setelah itu guru mengecek kehadiran peserta didik kemudian guru mengkondisikan siswa agar pembelajaran menjadi kondusif . Kemudian guru mengajak siswa supaya proaktif dalam pembelajaran,di lanjutkan dengan guru memberikan penjelasan mengenai materi yang akan di pelajari serta tujuan pembelajaran yang di capai . Setelah itu guru melakukan kesepakatan dengan siswa mengenai kegiatan yang akan di lakukan.

Selanjutnya tahap kegiatan inti ,guru menggali pengetahuan siswa kegiatan perdagangan antardaerah, antarpulau dan antarnegara. Kemudian di lanjut dengan guru menjelaskan materi tersebut. kemudian dilanjut peserta mendiskusikan dengan teman sebangku terkait dengan materi yang sudah di jelaskan

Tahap kegiatan penutup,pembelajaran di tutup dengan guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum di pahami , kemudian guru memberi penguatan serta memberi motivasi agar siswa malu untuk bertanya mengenai hal yang belum di pahami oleh siswa kemudian pembelajaran di tutup dengan berdoa kemudian mengucapkan hamdalah dan salam

- **Pertemuan kedua**

Pertemuan ke-2 di laksanakan pada hari sabtu tanggal 24 juni 2023 pukul 07.30 – 09.30 WIB di lakukan selama 2 jam pelajaran yang di hadiri oleh 5 laki-laki dan 10 perempuan.Proses pembelajaran saat siklus II pertemuan pertama di laksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang sudah Peneliti rancang sebelumnya. Materi pelajaran IPS pada pertemuan kedua yaitu tentang kegiatan perdagangan antardaerah, antarpulau dan antarnegara. Kegiatan pembelajaran di awali dengan guru mengulas terkait tentang

materi yang sudah dipelajari kemarin kemudian dilanjutkan dengan guru memberikan pertanyaan terkait materi yang sudah dipelajari kemarin dengan menggunakan model *game kahoot* tujuannya untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning* kemudian diakhiri dengan guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang belum di pahami , kemudian guru memberi penguatan serta memberi motivasi agar siswa tidak malu untuk bertanya mengenai hal yang belum di pahami dan guru menutup pembelajaran dengan membaca hamdalah dan salam.

c. Pengamatan

• Hasil observasi guru

• Komponen guru

No	Hal yang di amati	Skor			
		1	2	3	4
	Guru				
1.	Penguasaan materi a.kelancaran menjelaskan materi b.Kemampuan menjawab pertanyaan keragaman memberikan contoh			✓	✓
2.	Sistematika penyajian a.Ketuntasan uraian materi b.Uraian materi mengarah pada tujuan c.uraian materi sesuai SK KD			✓ ✓ ✓	
3.	Penerapan metode a.Ketepatan pemilihan metode sesuai materi b.Kesesuaian urutan sintaks dengan metode yang digunakan c.mudah di ikuti siswa			✓	✓ ✓
4.	Penggunaan media a.ketepatan pemilihan media dengan materi			✓	

	b.keterampilan pemilihan media c.media memperjelas materi			✓	✓
5.	Performance a.Kejelasan suara yang di ucapkan b.kekomunikatifan guru dengan siswa			✓ ✓	
6.	Pemberian motivasi a.keantusiasan guru dalam mengajar b.kepedulian guru terhadap siswa ketepatan pemberian reward				✓ ✓ ✓

Keterangan:

4 : Sangat Baik

3 : Baik

2 : Tidak Baik

1 : Sangat Tidak Baik

Ketika dalam proses pembelajaran pada siklus II , tidak ada catatan yang wajib peneliti perbaiki. Pada siklus II pertemuan pertama catatan yang di berikan kolaborator yaitu:

(1) sudah baik dalam mengkondisikan kelas sehingga siswa tidak mengobrol dengant teman sebangkunya(2) dalam menyikapi pertanyaan dan kendala dalam proses pembelajaran sudah lebih baik dari pada siklus I kemarin. Catatan kolaborator untuk peneliti pada siklus II pertemuan kedua yakni agar peneliti jauh lebih meningkatkan saat belajar dengan menggunakan model pembelajaran game based learning. Selain itu, dimana guru sebagai fasilitator sudah sangat baik menempatkan fungsinya sebagaimana mestinya, guru juga

sudah memberikan apresiasi dan menghargai pada setiap pertanyaan dan jawaban yang diberikan oleh siswa serta menyimpulkan materi bersama dengan siswa dengan sangat baik, guru juga dalam menjelaskan dan menguasai materi pembelajaran. Dapat di simpulkan bahwa terdapat peningkatan pada setiap pertemuannya. Sehingga pada siklus II guru sudah mencapai kategori sangat baik.

- Hasil observasi Siswa

Komponen siswa

No	Hal yang di amati	Skor			
		1	2	3	4
	Siswa				
1.	Keaktifan siswa a.siswa aktif mencatat materi pelajaran b.siswa aktif bertanya c.Siswa aktif mengajukan ide			✓ ✓	✓
2.	Perhatian siswa a.Diam,tenang b.terfokus pada materi c.Antusias			✓ ✓ ✓	
3.	Kedisiplinan a.Kehadiran /Absensi b.datang tepat waktu c.pulang tepat waktu			✓ ✓ ✓	
4.	Penugasan/Resitasi: a. Mengerjakan semua tugas b. Ketepatan mengumpulkan tugas sesuai waktunya c. Mengerjakan sesuai dengan perintah				✓ ✓ ✓

Keterangan:

4 : Sangat Baik

3 : Baik

2 : Tidak Baik

1 : Sangat Tidak Baik

Siklus II pertemuan ke-1 dan ke-2 semua siswa datang tepat waktu. Dapat di simpulkan bahwa menurut peneliti siswa tidak mempunyai masalah dalam hal akan kedisiplinan. Di siplin adalah modal dasar bagi siswa sehingga dapat maju dalam sebuah pendidikan. Selanjutnya siswa sudah di siplin membawa alat tulis.dan siswa sudah antusias mengikuti pelajaran .

Tahap penerapan model pembelajaran *game based learning* siswa sudah faham dan siap untuk di lakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning* karena model pembelajaran ini sudah pernah di terapkan pada siklus I.

Konsentrasi siswa juga cukup begitu meningkat dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning*. Konsentrasi tersebut di lihat dari siswa yang sebelum di terapkannya model pembelajaran *game based learning* kini siswa menjadi lebih fokus dan konsentrasi pada pelajaran IPS setelah di terapkannya model pembelajaran *game based learning*.

Terdapat peningkatan yang memuaskan pada pertemuan pertama dan kedua, hal ini berbeda dengan pertemuan siklus I.

Sehingga aktivitas pembelajaran pada siklus II sudah sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran *game based learning* dan sudah mencapai kategori sangat baik

Berdasarkan hasil pada siklus ke II ini, guru telah membangun suasana Belajar yang menarik perhatian peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning* Pada penyajian data ini peneliti melakukan kegiatan apresiasi, menunjukkan Penguasaan materi pembelajaran, menyampaikan materi dengan jelas, sesuai. Dengan materi yang akan disampaikan. Peneliti melakukan pembelajaran sesuai Dengan kompetensi yang akan dicapai dan Kreativitas siswa. Kemudian Melaksanakan pembelajaran secara runtut dan sesuai dengan alokasi waktu. Menggunakan media secara efisien dan menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa dan melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi (tujuan). Memberikan kesempatan peserta didik dalam mengerjakan soal sesuai dengan indikator dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning*, serta membantu peserta didik yang kurang mengerti, dan pendidik juga harus lebih memberikan motivasi dan nilai yang sesuai terhadap peserta didik. Di akhir pelaksanaan siklus II, siswa diberikan pos test II yang bertujuan Untuk melihat hasil dari

tingkatan yang diberikan. Adapun data belajar siswa siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

- Hasil tes siklus II

Tabel 3.7 Hasil Belajar Post Tes II

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1.	Aldi Firmansyah	65	Tidak Tuntas
2.	Ayu amelia	85	Tuntas
3.	Devi valentina	62	Tidak Tuntas
4.	Febby Lia Safitri	98	Tuntas
5.	Firda yulisa	82	Tuntas
6.	Irfina	95	Tuntas
7.	Maimuna	64	Tidak Tuntas
8.	Meilina	88	Tuntas
9.	Muhammad Hasyim Asy'ari	96	Tuntas
10.	Muhammad Ramadhani	93	Tuntas
11.	Novia	95	Tuntas
12.	Rifatul Hasana	99	Tuntas
13.	Sitti alfiya	98	Tuntas
14.	Wilda faradisa aflahiyah	87	Tuntas
15.	Wazirotn Nikmah	90	Tuntas
	Jumlah nilai keseluruhan siswa	1.313	
	Nilai rata-rata	87,53	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Berdasarkan post tes siklus II yang telah dilakukan, dapat dilihat bahwa 12 siswa yang “Tuntas” dan 3 siswa yang “Tidak Tuntas” Pada siklus II ini, diperoleh nilai rata-rata siswa sebesar 87,53 secara rinci, hasil belajar siswa secara klasikal pada tes siklus II ini dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3.8 keberhasilan siswa secara klasikal pada post tes II

Skor	Jumlah Siswa	Keterangan
65-100	12	Tuntas
0-64	3	Tidak Tuntas

Dari data diatas yang telah diperoleh, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa sudah tercapai dengan kriteria ketuntasan belajar.

Data hasil angket

Selain data yang di dapatkan dari hasil observasi dan post tes, peneliti juga mengambil data tingkat motivasi belajar siswa dengan menggunakan penyebaran angket. Angket tersebut akan diisi oleh setiap siswa, angket untuk mengukur motivasi belajar siswa ini sudah di validasi oleh dosen dan sudah layak untuk menjadi tolak ukur atau parameter motivasi siswa di kelas VIIIB MTS Lombok kulon Bondowoso.

Di akhir siklus II guru melakukan penyebaran angket kepada semua siswa untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran game based learning. Dari hasil penyebaran angket tersebut Peneliti melakukan analisis dan perhitungan dengan menggunakan rumus yang sudah dipaparkan di bab sebelumnya, kemudian peneliti menyajikan hasil tersebut berbentuk tabel dan pastinya akan mudah untuk di baca. Adapun hasil angket siklus II dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.9 Angket Motivasi Siswa Pada Siklus II

No	Nama siswa	Jumlah	Skor %	Kategori
1.	Aldi Firmansyah	92	76	Sangat baik
2.	Ayu amelia	94	78%	Sangat baik
3.	Devi valentina	93	77%	Sangat baik

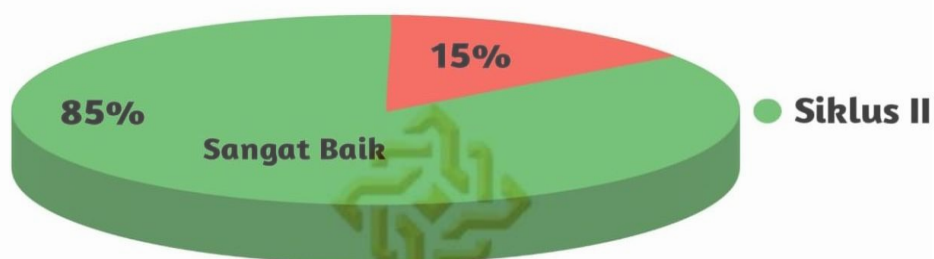
4.	Febby Lia Safitri	98	81%	Sangat baik
5.	Firda yulisa	82	68%	Baik
6.	Irfina	102	85%	Sangat baik
7.	Maimuna	91	75%	Baik
8.	Meilina	80	66%	Baik
9.	Muhammad Hasyim Asy'ari	96	80%	Sangat baik
10.	Muhammad Ramadhani	96	80%	Sangat baik
11.	Novia	93	77%	Sangat baik
12.	Rifatul Hasana	99	82,5%	Sangat baik
13.	Sitti alfiya	98	81%	Sangat baik
14.	Wilda faradisa aflahiyah	87	72%	Baik
15.	Wazirotun Nikmah	100	83%	Sangat baik

Dari tabel yang terdapat diatas dapat diperoleh nilai rata-rata motivasi belajar siswa adalah 84,59 atau sudah sangat termotivasi dalam belajar IPS. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus ke II peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa secara klasikal telah mengalami peningkatan yang lebih baik dari siklus I.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti diatas menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran game Based Learning, pada siklus I dan siklus ke II sudah membaik. Hasil tersebut dapat di gambarkan dalam diagram dibawah ini:

Gambar 4.2
Hasil tes siklus II

Rata-Rata Motivasi Belajar Siklus II



Dari data diagram di atas dapat dilihat bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I. Pada siklus II, semua indikator mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya. Berdasarkan hasil pengamatan yang sudah peneliti lakukan menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran game based learning pada siklus I dan siklus II sudah jauh lebih baik di bandingkan sebelum menggunakan model pembelajaran game based . Dalam setiap siklus tersebut sudah terjadi peningkatan Karena guru sudah menerapkan pembelajaran IPS dengan model pembelajaran game based learning sudah sangat baik dan guru sudah menguasai kelas dengan baik dan mencapai skor motivasi yang telah peneliti, sehingga peneliti sudah puas dengan hasil tersebut dan tidak memerlukan siklus berikutnya

d. Refleksi

Penerapan model pembelajaran *game based learning* ini pada pelajaran IPS pada siklus II ini ada banyak peningkatan yang telah di capai oleh siswa. Peningkatan yang di capai oleh siswa ini pada waktu siklus II yaitu nilai rata-rata siswa ketika siklus II yaitu 85% yang sudah masuk ke dalam kategori sangat baik. Angka tersebut menjadi meningkat dan jauh lebih baik dari siklus sebelumnya . Hasil tes siklus II telah mencapai indikator dan target keberhasilan peneliti. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti diatas menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning* , pada siklus I dan siklus ke II sudah membaik. Dalam setiap siklus tersebut terjadi peningkatan karena guru sudah menerapkan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning* sangat baik. Dan guru sudah menguasai kelas dengan baik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa

C. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil angket motivasi belajar pra tindakan mata pelajaran IPS siswa kelas VIII B Mts Lombok kulon rata-rata motivasi belajar siswa pada masih dalam kategori kurang 50%. Dari hasil observasi aktivitas siswa pada pra tindakan, siswa masih belum aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.yang masih berpusat pada guru membuat mereka tidak bersemangat dan kebanyakan mengobrol dengan teman sebangkunya ketika

jam pelajaran. Guru juga belum tepat dalam memilih model pembelajaran untuk siswa khususnya dalam mata pelajaran IPS. Berdasarkan dengan kondisi di atas, peneliti menerapkan model pembelajaran *game based learning* untuk memperbaiki kondisi tersebut, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar IPS.

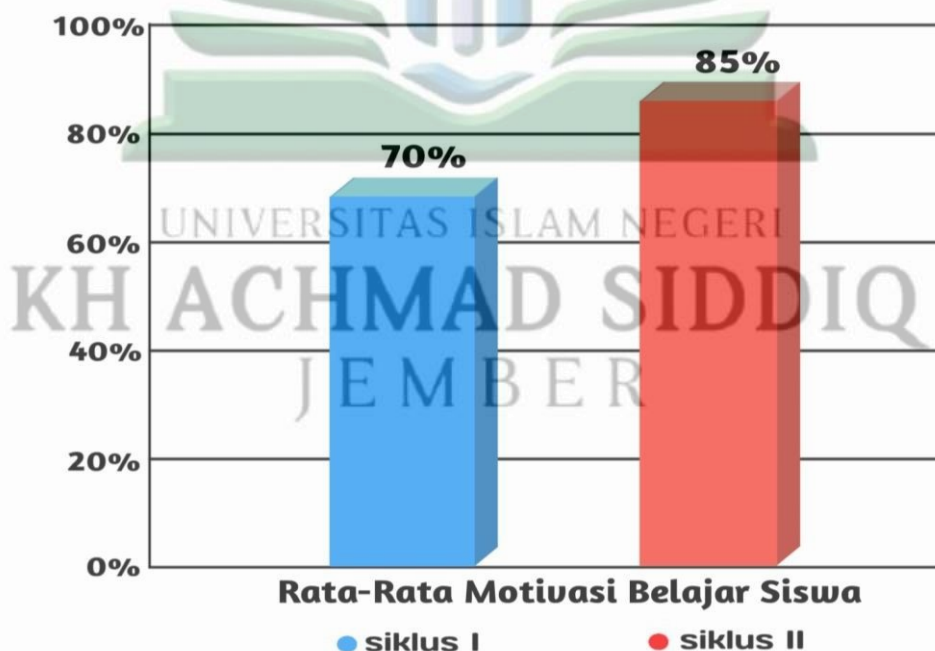
Pembelajaran pada penelitian ini sudah dilaksanakan dengan mengikuti tahapan mode pembelajaran *game based learning*. Tahapan-tahapan pembelajaran pada model *game based learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sesuai dengan hasil penelitian bahwa hasil belajar siswa dapat meningkat setelah di terapkannya model pembelajaran *game based learning*. Model *Game Based learning* merupakan model pembelajaran bermain untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan ekonomi.

Berdasarkan hasil angket motivasi belajar siswa penyebab meningkatnya motivasi setiap indikator tersebut adalah pada model *Game Based Learning* siswa dituntut untuk aktif dalam proses belajar mengajar sehingga mengembangkan fikirannya. Hal tersebut dapat dilihat pada saat pembelajaran berlangsung siswa bersemangat mengikuti pembelajaran, sehingga siswa termotivasi untuk belajar matematika. Sehingga dapat dilihat dari analisis aktivitas siswa sudah sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat.

Dari hasil yang telah diperoleh bahwa ada peningkatan motivasi belajar siswa dari

pra siklus, siklus I dan siklus II yang telah mencapai KKM, sehingga peneliti tidak memerlukan siklus selanjutnya. Dari hasil observasi kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model *game based learning* ini telah menunjukkan hasil yang cukup efektif dalam pelaksanaan proses pembelajaran IPS di kelas VIII B Mts Lombok kulon Bondowoso. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *game based learning*. sejalan dengan peningkatan motivasi belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *game based learning* dan dapat di lihat rata-rata motivasi belajar siswa dapat di gambarkan dalam bentuk diagram di bawah ini

Gambar 4.3
Peningkatan rata-rata motivasi belajar per siklus



Gambar 4.4 .di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa dari siklus I sampai siklus II meningkat secara signifikan..Hal ini terbukti bahwa berdasarkan observasi motivasi belajar siswa pada siklus I diperoleh rata-rata 70% dengan kategori baik dan siklus II diperoleh rata-rata 85% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil observasi motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran pada pra siklus, siklus I, siklus II, motivasi belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap indikatornya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *game based learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Peneliti juga melakukan wawancara kepada siswa pada saat sebelum melakukan siklus. Dalam wawancara tersebut di simpulkan bahwa siswa merasa bosan karena guru hanya bercerita atau menggunakan ceramah sehingga siswa ramai sendiri dan tidak memahami materi yang di sampaikan oleh guru. Saat peneliti melakukan wawancara setelah melakukan siklus, dapat disimpulkan bahwa siswa menjadi lebih suka dengan mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan karena pada proses pembelajarannya, sambil bermain sehingga siswa tidak merasakan kejenuhan, dan lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini membuktikan yang mengemukakan bahwa pembelajaran aktif di maksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh siswa, sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Selain dari kemampuan siswa, terdapat faktor eksternal yang mempengaruhi pencapaian belajar siswa yakni kualitas pembelajaran. Pembelajaran dapat dikatakan berkualitas tergantung

pada bagaimana guru mengelola pembelajaran termasuk dalam menggunakan model pembelajaran.

Peningkatan motivasi belajar IPS pada siklus II menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran game based learning ini pada mata pelajaran IPS sudah di katakan baik. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti lainnya yang menyatakan bahwa yang menyebabkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa adalah penggunaan inovasi dalam pembelajaran yakni menggunakan model game based learning. Aktivitas siswa pada siklus II sudah menunjukkan adanya peningkatan. Aktivitas siswa sudah menunjukkan minat dan senang belajar IPS. Hal ini terlihat melalui observasi yang dilakukan peneliti dan rekannya pada setiap pertemuan siklus. Dari pengamatan tersebut terlihat siswa sudah memerhatikan guru ketika menyampaikan materi, meskipun tetap masih ada beberapa siswa yang mengobrol dengan teman sebangkunya namun sesekali di tegur oleh peneliti sehingga mereka kembali memerhatikan guru yang sedang menjelaskan. Siswa yang semula malas mengikuti proses pembelajaran kini sudah terlihat aktif saat pembelajaran IPS berlangsung, penggunaan model pembelajaran *game based learning* ini dapat **mengoptimalkan** pembelajaran IPS di Mts Lombok kulon Bondowoso.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu Hasil penelitian tindakan kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo dapat dijelaskan dengan hipotesis tindakan yaitu “Melalui penerapan model pembelajaran Game Based Learning maka hasil belajar mata pelajaran PAI siswa kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo Tahun

pelajaran 2021/2022 dapat ditingkatkan.” Hal itu dikarenakan siswa sudah bisa konsentrasi dalam pembelajaran di dalam kelas. Konsentrasi siswa dalam pembelajaran di dalam kelas sangat mempengaruhi hasil belajar siswa di kelas, sebab penerapan model pembelajaran Game Based Learning (GBL) memerlukan konsentrasi sangat tinggi, dimana ketika anak tidak konsentrasi maka anak langsung ketinggalan dalam game tersebut. Berdasarkan penjelasan rinci tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Game Based Learning berhasil meningkatkan hasil belajar PAI kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo Tahun pelajaran 2021/2022.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang terdapat pada study relevan, dapat diketahui bahwa hasil penelitian dengan menggunakan model *game based learning* layak untuk dieksplorasi untuk tujuan pembelajaran seperti yang telah dikemukakan oleh (Freiberg dkk, dan Nor Azan MZ dkk) , dengan begitu tindak lanjut dari penelitian ini adalah, sebagai berikut:

1. Model pembelajaran game based learning dapat diterapkan di Mts Lombok kulon
2. Model pembelajaran game based learning termasuk kedalam model pembelajaran yang efektif sebab dapat membuat siswa menjadi termotivasi dan bersemangat di dalam kelas
3. Model pembelajaran Game Based Learning membuat siswa jauh lebih konsentrasi sehingga hasil belajar siswa meningkat.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian tindakan kelas (PTK) dan pembahasan yang telah dipaparkan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran *game based learning* maka motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di Mts Lombok kulon Bondowoso meningkat secara signifikan, sebagaimana dapat dilihat dari hasil tes prasiklus rata-rata siswa mendapatkan 50% dalam kategori kurang. Kemudian pada tes siklus I rata-rata siswa mendapatkan 70% masuk dalam kategori baik. Selanjutnya pada tes siklus II rata-rata siswa mendapatkan nilai 85% yang masuk dalam kategori sangat baik

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian terbukti bahwa penerapan model pembelajaran *game based learning* ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS, maka peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi sekolah,
 - a. Supaya dapat lebih meningkatkan kualitas belajar siswa dan jauh lebih memperbaiki proses belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan situasi di dalam kelas.

2. Bagi guru

- a. Supaya dapat menerapkan model pembelajaran yang lebih beragam sehingga mampu membangkitkan semangat belajar siswa. siswa menjadi termotivasi dan siswa dapat menjadi aktif dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas
- b. Guru meningkatkan kemampuannya dalam mengembangkan dan menyampaikan materi serta dalam mengelola kelas dengan menerapkan pembelajaran inovatif, sehingga proses dan hasil pembelajaran dapat terus meningkat seiring dengan peningkatan kemampuan yang dimilikinya.
- c. Guru mengembangkan model dan metode pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dan lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran.
- d. Guru yang belum menerapkan model Problem Based Learning dapat menerapkan model tersebut dalam pembelajaran ekonomi dengan variasi pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat, perhatian dan motivasi siswa untuk memahami materi yang disajikan yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.
- e. Guru lebih optimal dalam memanfaatkan sarana dan prasarana yang sudah disediakan oleh pihak sekolah sebagai alat bantu dalam pengembangan media pembelajaran.

- f. Guru sebaiknya bisa menumbuhkan budaya bertanya kepada peserta didik,
sehingga suasana kelas menjadi lebih aktif sehingga pembelajaran
Problem
Based Learning data berjalan dengan baik.

3. Bagi siswa

- a. Bagi siswa, supaya siswa menjadi lebih mampu untuk bersikap kritis, aktif dan lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas.
- b. Siswa meningkatkan kerja sama dalam arti yang positif, baik dengan guru maupun dengan siswa lain dalam proses belajar mengajar.
- c. Siswa meningkatkan ketrampilan berkomunikasi yang baik dimana hal ini pada akhirnya akan sangat bermanfaat bagi siswa terutama dalam meningkatkan rasa percaya diri akan kemampuan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan dimasa yang akan datang.
- d. Siswa harus berperan aktif dalam proses pembelajaran serta harus membuka diri dan tidak menganggap pusat informasi adalah guru, namun bisa berasal dari teman, buku, televisi maupun internet.

4. Bagi para peneliti selanjutnya,

- a. supaya dapat melaksanakan penelitian yang berkaitan tentang model pembelajaran yang bervariasi sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan dan tidak menjadi jenuh untuk siswa.

- b. Untuk mengenalkan dan memanfaatkan model Game Based Learning kepada siswa sebagai alternative penggunaan media yang efektif dan peneliti dapat lebih memahami penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning untuk mrningkatkan keaktifan siswa dengan baik.



DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Firosa Nur. "Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS." *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*. Vol. 6. No. 3. 2012
- Arikunto, Suharsimi,dkk.2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.A.M. Sudirman. 2011 *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Astuti, Ika Asti, M. Suyanto, and Sukoco. "Penerapan Metode User Centered Design Pada Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Informasi Interaktif*, Vol.2, No.1 (Mei 2017).
- Cahyati,Nur.2018. Peningkatan Hasil Belajar Akidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji Dengan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas X Mia Semester Ii Madrasah Aliyah Darul Falah Pringsurat Temanggung Tahun Pelajaran 2017/2018. Program Studi Pendidikan Agama Islam .Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.Institut Agama Islam Negeri Salatiga.
- Hayu Ika Anggraini, Nurhayati,and Shirly Rizki Kusumaningrum,"Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots Dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) Di Sekolah Dasar,"*jurnal pendidikan Indonesia (japendi)*,vol.2 No 11 (November 2021):1892
- Ima maryani, Karya Ilmiah, (Serang: UPI, 2008), 38
- Maskurin, Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Materi Sumber Daya Alam Kegiatan Ekonomi Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving Berbantu Media Gambar Pada Siswa Kelas IV Sd 5 Gondosari , *Jurnal Prakarsa paedagogia* ,Vol.1 No 2, Desember 2018,hlm: 159.
- Muhaimin, Muhammad.2011. *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Pada Materi Membiasakan Akhlak Terpuji Melalui Metode Game Based Learning Pada Siswa Kelas V Di Mi An Nur Deyangan Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang*. Jurusan Ilmu Pendidikan Islam. Fakultas Tarbiyah. Institut Agama Islam Negeri Walisongo.Semarang.
- Niken Septantiningtyas,Magfud Dhofir,and Wardah Maghfiroh Husain,PTK (Penelitian Tindakan Kelas) (Jawa Tengah : Lakeisha,2020),3.
- Noviatul Mu`azizah, "Implementasi Manajemen Program Siaksa Dalam Meningkatkan Pelayanan Pendidikan (Studi Kasus Di Sma Negeri 3 Ponorogo)"(Ponorogo,IAIN Ponorogo,2020),35.
- Priyonggo, David Agung. "Penerapan Game Based Learning Pada Siswa Kelas V SD Negeri Suru II Kecamatan Geyer Kabupaten Grobogan Pokok Bahasan Daur Air Dan Peristiwa Alam Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif." Universitas Negeri Semarang, 2010.

- Rosa Delima Istiningtyas, “Penerapan Model Problem Based Learning untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar ekonomi Siswa Kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Sedayu”.(Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta,2018)
- Saepudin,Asep.2016.Upaya Peningkatan Hasil Belajar Akidah Akhlak Melalui Metode Game Based Learning Pada Siswa Kelas VIII Di Smp Islam Teratai Putih Global Bekasi. Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Sardiman A.M. (2007). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suharsimi Arikunto, Penelitian Tindakan Kelas, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), h.16 Wijaya kusumah dan Dedi Dwitagama, Mengenal Penelitian Tindakan Kelas, (Jakarta: PT Indeks, 2012) 39
- Susilawati, Silvia. “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran True Or False Di Kelas VIII (PTK Di MTs Al-Khairiyah Pabuaran).” Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten, 2017.
- Septantiningtyas, Niken, Magfud Dhofir, and Wardah Magfiroh Husain. PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Jawa Tengah: Lakeisha, 2020.
- Uno, H. (2008). Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif. Jakarta Bumi Aksara.
- Winatha, Komang Redy, and I Made Dedy Ssetiawan. “Pengaruh Based-Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar,” Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vol.10. No. 3 (September 2020)

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran-lampiran

Surat permohonan izin penelitian di Mts Lombok kulon Bondowoso



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website:www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-0536/In.20/3.a/PP.009/03/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Observasi**

Yth. Kepala Mts Lombok kulon Bondowoso
Jln Trunojoyo No.25 Desa Lombok Kulon Kecamatan Wonosari Kabupaten Bondowoso

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : T20199001
Nama : FARID HATUL HASANAH
Semester : Semester delapan
Program Studi : TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

untuk mengadakan Observasi selama 60 (enam puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu IMAMUDDIN, S. Pd.I.

Adapun pihak-pihak yang dituju adalah sebagai berikut:

1. Kepala sekolah Mts Lombok Kulon Bondowoso
2. Yulianto,S.Pd sebagai Guru Mata Pelajaran IPS
3. Siswa kelas VIII

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 30 Maret 2023

an Dekan,







Yakni Dekan Bidang Akademik,




MASHUDI

JURNAL PENELITIAN


JURNAL PENELITIAN

No	Tanggal	Kegiatan	Paraf
1.	31 maret 2023	Menyerahkan surat izin Penelitian	
2.	16 juni 2023	Mengajar menggunakan model pembelajaran game based learning	
3.	17 juni 2023	Tes siklus I	
4.	23 juni 2023	Mengajar menggunakan model pembelajaran game based learning	
5.	24 juni	Tes siklus II	
6.	12 Oktober	Pengambilan surat keterangan selesai Penelitian	

Jember 12 oktober 2023
 Kepala Mts Lombok kulon Bondowoso



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER


 IMAM MUBIN, S.Pd.I

Surat Pernyataan Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Nama : Farid Hatul Hasanah
NIM : T20199001
Prodi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Institusi : Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya Penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka. Demikian surat ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan semestinya.

Jember, 2 Desember 2023

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Saya yang menyatakan



Farid Hatul Hasanah

T20199001

SILABUS IPS KELAS VIII

Daftar Isi

SILABUS

Satuan Pendidikan : Mts Lombok Iden Bondowoso
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Kelas/Semester : VIII / 2 (Genap)
 Alokasi Waktu :
 Tahun Pelajaran : 2022/2023

Standar Kompetensi (SK)

- KI-1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
- KI-2 : Memahami perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
- KI-3 : Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
- KI-4 : Mengolah, menaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (memulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Nilai Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.3. Menganalisa keunggulan dan keterbatasan ruang dalam permintan dan penawaran, teknologi aer tipengaruhnya terhadap interaksi antar ruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, budaya, di Indonesia dan negara-negara ASEAN	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Keunggulan dan keterbatasan dalam permintan dan penawaran sebagai pelaku ekonomi. ✓ Permintaan dan penawaran dengan penggunaan teknologi untuk pelaku ekonomi ✓ Pengaruh interaksi antar ruang terhadap kegiatan ekonomi, sosial, budaya di 	<ul style="list-style-type: none"> 3.3.1 Memahami keunggulan dan keterbatasan dalam permintan dan penawaran sebagai pelaku ekonomi. 3.3.2 Memahami permintaan dan penawaran dengan penggunaan teknologi untuk pelaku ekonomi 3.3.3 Menjelaskan pengaruh interaksi antar ruang terhadap kegiatan ekonomi, sosial, budaya di Indonesia dan ASEAN 3.3.4 Memaparkan contoh kegiatan perdagangan antar daerah, antarpulau, dan antarnegara (ekspor-impor). 3.3.5 Menjelaskan berbagai upaya pengembangan ekonomi maritim dan agrikultur. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Religius ✓ Mandiri ✓ Gotong royong ✓ Kejujuran ✓ Kerja keras ✓ Percaya diri ✓ Kerja sama 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mengidentifikasi keunggulan dan keterbatasan ruang serta pelaku ekonomi ✓ Mengumpulkan data perdagangan antar daerah, antarpulau, dan antarnegara serta pengaruh interaksi antar ruang di Indonesia dan ASEAN ✓ Mengemukakan upaya mengembangkan ekonomi maritim 	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Tes lisan tertulis dan penugasan <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Lembar Kerja/Praktik ✓ Menilai proses pembelajaran mengamati kegiatan peserta didik dalam proses eksplorasi: data, diskusi, menganalisis data, dan pembuatan laporan/presentasi 	40 JP	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ponoroboto Sekolah ✓ Industri Tahu Tempa ✓ Media Online ✓ Buku IPS SMP yang masih relevan

Daftar Isi

Daftar Isi

4.3. Menunjukkan hasil analisis tentang keunggulan dan keterbatasan ruang dalam permintan dan penawaran, teknologi serta pengaruhnya terhadap interaksi antar ruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, budaya, di Indonesia dan negara-negara ASEAN	<ul style="list-style-type: none"> Indonesia dan ASEAN ✓ Kegiatan perdagangan antar daerah, antarpulau, dan antarnegara ✓ Upaya mengembangkan ekonomi maritim dan agrikultur. ✓ Mengembangkan alternatif pendistribusian pendapatan untuk kesejahteraan masyarakat 	<ul style="list-style-type: none"> 3.3.6 Mendeskripsikan alternatif pendistribusian pendapatan negara untuk kesejahteraan masyarakat 4.3.1 Menunjukkan hasil analisis keunggulan dan kelemahan ruang serta pengaruhnya terhadap interaksi antar daerah, antarpulau, dan antarnegara 	<ul style="list-style-type: none"> dan agrikultur: ✓ Mengemukakan cara pendistribusian pendapatan negara. ✓ Menunjukkan hasil analisis keunggulan dan kelemahan ruang serta pengaruhnya terhadap interaksi antar daerah, antarpulau, dan antarnegara 	<ul style="list-style-type: none"> Sikap ✓ Observasi 			
3.4. Menganalisis kronologi perubahan dan kesinambungan ruang geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dan perkembangan jaman dan pertumbuhan semangap kebangsaan	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Kedatangan bangsa-bangsa Eropa dan perkembangan bangsa Indonesia ✓ Perubahan dan kesinambungan geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) masyarakat Indonesia pada masa penjajahan. ✓ Munculnya organisasi pergerakan dan tumbuhnya 	<ul style="list-style-type: none"> 3.4.1 Mendeskripsikan proses kedatangan bangsa-bangsa Eropa dan perkembangan bangsa Indonesia 3.4.2 Mendeskripsikan ciri-ciri masyarakat Indonesia pada masa penjajahan 3.4.3 Mendeskripsikan bentuk perubahan dan kesinambungan geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) masyarakat Indonesia pada masa penjajahan 3.4.4 Menjelaskan proses munculnya organisasi pergerakan dan tumbuhnya semangap kebangsaan 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Religius ✓ Mandiri ✓ Gotong royong ✓ Kejujuran ✓ Kerja keras ✓ Percaya diri ✓ Kerja sama 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Menggambarkan proses kedatangan bangsa Eropa dan perkembangan bangsa Indonesia ✓ Mengumpulkan data tentang ciri-ciri masyarakat Indonesia pada masa penjajahan ✓ Menganalisa hubungan antara organisasi pergerakan dengan tumbuhnya semangap kebangsaan 	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Tes lisan tertulis dan penugasan <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Lembar Kerja/Praktik ✓ Menilai proses pembelajaran mengamati kegiatan peserta didik dalam proses eksplorasi: data, diskusi, menganalisis data, dan pembuatan laporan/presentasi 	36 JP	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Buku ✓ Peta Dunia ✓ Gambar-gambar peninggalan Sunda ✓ Film ✓ Dokumenter ✓ Buku IPS SMP yang masih relevan
4.4. Menunjukkan kronologi perubahan dan kesinambungan ruang geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangap kebangsaan	semangap kebangsaan	kronologi dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangap kebangsaan		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Menunjukkan hasil analisis kronologi dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangap kebangsaan 	<ul style="list-style-type: none"> Sikap ✓ Observasi 		

Daftar Isi

Mengetahui,
Kepala Sekolah

NIP.

20

Guru Mata Pelajaran

NIP.

Rencana pelaksanaan pembelajaran kelas VIII

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) I

Satuan pendidikan : MTS LOMBOK KULON BONDOWOSO

Mata pelajaran : ilmu pengetahuan sosial

Kelas / semester : VIII/ Genap

Materi pokok : pelaku ekonomi

Alokasi waktu :

A. KOMPETENSI INTI

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural, berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
Mengolah, menyaji dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar dan mengarang) sesuai dengan yang di pelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dengan sudut pandang teori

B. KOMPETENSI DASAR

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)
3.3 Menganalisis keunggulan dan keterbatasan ruang dalam permintaan dan penawaran, teknologi, serta pengaruhnya terhadap interaksi antarruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, dan budaya di Indonesia dan negara-negara ASEAN	3.3.1 menjelaskan pengertian pelaku ekonomi 3.3.2 mendeskripsikan 4 macam pelaku ekonomi
4.3 Menyajikan hasil analisis tentang keunggulan dan keterbatasan ruang dalam permintaan dan penawaran, teknologi, serta	4.3.1 Mengidentifikasi peran pelaku ekonomi

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Untuk menjelaskan pengertian pelaku ekonomi
- Untuk mendeskripsikan 4 macam pelaku ekonomi
- Untuk mengidentifikasi peran pelaku ekonomi

D. METODE PEMBELAJARAN

- ❖ Pendekatan : saintifik
- ❖ Model : Based Learning
- ❖ Metode : Ceramah dan Tanya jawab

E. ALAT DAN SUMBER BELAJAR

- ❖ Alat : Papan tulis, spidol dan buku tulis
- ❖ Sumber belajar : buku paket ips kelas VIII revisi tahun 2014 dan internet

F. LANGKAH-LANGKAH DALAM PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak berdoa bersama ➢ Guru men kondisikan kelas, mengecek kebersihan, kerapian dan kehadiran peserta didik ➢ Guru memusatkan perhatian peserta didik supaya kondusif ➢ Guru menginformasikan tujuan yang ingin dicapai dan ruang lingkup materi 	5 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Guru menjelaskan peraturan yang terdapat dalam permainan tersebut dan siswa mengamati penjelasan dari guru ➢ bermain game dengan peraturan yang telah di jelaskan oleh guru yang sudah Anda rekomendasikan 	50 menit

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Setelah selesai bermain, guru memberikan waktu kepada seluruh siswa untuk merangkum pengetahuan yang mereka dapatkan saat bermain game tersebut. ➢ Langkah terakhir yaitu siswa melakukan refleksi dari hasil pembelajaran yang telah mereka dapatkan. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan Guru memberikan tes secara tertulis ➢ memberikan tugas kepada siswa untuk mempelajari materi selanjutnya dengan menyampaikan tema pembelajaran yang akan datang, agar siswa menyiapkan materinya. ➢ Pengkondisian siswa, membaca doa, dan salam 	5 menit

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) II

Satuan pendidikan	: MTS LOMBOK KULON BONDOWOSO
Mata pelajaran	: ilmu pengetahuan sosial
Kelas / semester	: VIII/ Genap
Materi pokok	: kegiatan perdagangan antardaerah ,antarpulau dan antarnegara
Alokasi waktu	:

A. KOMPETENSI INTI

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural, berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
Mengolah, menyaji dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar dan mengarang) sesuai dengan yang di pelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dengan sudut pandang teori.

B. KOMPETENSI DASAR

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)
3.3 Menganalisis keunggulan dan keterbatasan ruang dalam permintaan dan penawaran, teknologi, serta pengaruhnya terhadap interaksi antarruang bagi kegiatan	3.3.1 menguraikan pengertian perdagangan dan perdagangan antardaerah dan antarpulau 3.3.2 menguraikan proses perdagangan antarpulau

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

ekonomi, sosial, dan budaya di Indonesia dan negara-negara ASEAN	3.3.3. menganalisis tujuan perdagangan antardaerah dan antarpulau
4.3 Menyajikan hasil analisis tentang keunggulan dan keterbatasan ruang dalam permintaan dan penawaran, teknologi, serta pengaruhnya terhadap interaksi antarruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, budaya, di Indonesia dan negara-negara ASEAN	4.3.1 menyajikan hasil diskusi tentang proses perdagangan antarpulau



4.3 Menyajikan hasil analisis tentang keunggulan dan keterbatasan ruang dalam permintaan dan penawaran, teknologi, serta pengaruhnya terhadap interaksi antarruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, budaya, di Indonesia dan negara-negara ASEAN	4.3.1 menyajikan hasil diskusi tentang proses perdagangan antarpulau
--	--

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah melaksanakan pembelajaran dengan model *game Based Learning* (GBL) dengan menggunakan metode diskusi dan pengamatan peserta didik diharapkan mampu:

1. Menguraikan pengertian perdagangan dan perdagangan antar daerah/antar pulau dengan tepat
2. Menguraikan proses perdagangan antar daerah/antar pulau dengan baik
3. Menganalisis tujuan perdagangan antar daerah/antar pulau dengan benar

D. METODE PEMBELAJARAN

- ❖ Pendekatan : saintifik
- ❖ Model : *based learning*
- ❖ Metode : Ceramah Dan Tanya Jawab

E. ALAT DAN SUMBER BELAJAR

- ❖ Alat : Papan tulis , spidol dan buku tulis
- ❖ Sumber belajar : buku paket ips kelas VII revisi tahun 2014 dan internet

F. LANGKAH-LANGKAH DALAM PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak berdoa bersama ➢ Guru mengkondisikan kelas, mengecek kebersihan, kerapian dan kehadiran peserta didik 	5 menit

	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Guru memusatkan perhatian ke siswa supaya kondusif ➢ Guru memberi motivasi kepada siswa ➢ Guru menginformasikan tujuan yang ingin dicapai dan ruang lingkup materi 	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Peneliti menjelaskan tentang materi tersebut ➢ Siswa di minta membaca buku mengenai pokok bahasan materi. ➢ Peneliti melakukan tes tanya jawab dengan menggunakan model pembelajaran game based learning ➢ Siswa memberikan tanggapan seputar tentang game based learning 	50 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan ➢ Guru memberikan tugas kepada siswa untuk mempelajari materi selanjutnya dengan menyampaikan tema pembelajaran yang akan datang, agar siswa menyiapkan materinya. ➢ Pengondisian siswa, membaca doa, dan salam 	5 menit

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lembar validasi angket kepada dosen pembimbing

**LEMBAR VALIDASI
ANGKET MOTIVASI BELAJAR**

Nama : Farid Hatul Hasanah

Judul penelitian : Penerapan model game based learning dalam meningkatkan motivasi belajar IPS di MTS Lombok Kulon Bondowoso tahun pelajaran 2022/2023.

Validator

Petunjuk

a) Bapak/ ibu mohon memberikan penilaian dengan memberi tanda cek (✓) pada kolom skor penilaian sebagai berikut:

1. Tidak sesuai
2. Kurang sesuai
3. Sesuai
4. Sangat sesuai

b) Bila menurut bapak / ibu validator Angket motivasi belajar perlu ada revisi mohon di tulis pada bagian komentar dan saran guna perbaikan.

No	Aspek yang di validasi	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Petunjuk penggunaan angket di nyatakan dengan jelas				
2.	Kalimat pernyataan mudah di fahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda				
3.	Kalimat menggunakan bahasa yang baik dan benar				
4.	Kesesuaian pernyataan dengan indikator motivasi belajar				
5.	Pernyataan yang di ajukan dapat mengungkap motivasi belajar yang di miliki siswa				

Komentar dan saran

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian di atas , lembar angket respon siswa di nyatakan

- a. Layak di gunakan tanpa revisi
- b. layak di gunakan dengan revisi
- c. Tidak layak di gunakan

Bondowoso, 22 Mei 2023

Validator



(Dr. H. SUKARNO, M.Si)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lembar validasi angket kepada guru pamong IPS

LEMBAR VALIDASI
ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama : Farid Hatul Hasanah

Judul penelitian : Penerapan model game based learning dalam meningkatkan motivasi belajar IPS di MTS Lombok Kulon Bondowoso tahun pelajaran 2022/2023.

Validator

Petunjuk

a) Bapak/ ibu mohon memberikan penilaian dengan memberi tanda cek (✓) pada kolom skor penilaian sebagai berikut:

1. Tidak sesuai
2. Kurang sesuai
3. Sesuai
4. Sangat sesuai

b) Bila menurut bapak / ibu validator Angket *motivasi belajar* perlu ada revisi mohon di tulis pada bagian komentar dan saran guna perbaikan.

No	Aspek yang di validasi	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Petunjuk penggunaan angket di nyatakan dengan jelas				✓
2.	Kalimat pernyataan mudah di fahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda			✓	
3.	Kalimat menggunakan bahasa yang baik dan benar				✓
4.	Kesesuaian pernyataan dengan indikator <i>Motivasi belajar</i>			✓	
5.	Pernyataan yang di ajukan dapat mengungkap <i>motivasi belajar</i> yang di miliki siswa			✓	

Komentar dan saran

1. Penyusunan kata di "Pernyataan" sangat jelas dan tepat sasaran.
2. Pernyataan no. 21 & no. 22 sedikit ambigu sehingga siswa cenderung menggunakan pernyataan yg sama.
3. Mohon diperhatikan lagi penulisan huruf dll (jornalistik) mengacu pada KBBI & EYD
4.

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian di atas, lembar angket respon siswa di nyatakan

- a. Layak di gunakan tanpa revisi
- b. Layak di gunakan dengan revisi
- c. Tidak layak di gunakan

Bondowoso, 22 Mei 2023

Validator

(Yulianto, S.Pd)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**Wawancara dan validasi angket kepada guru pamong IPS Bapak Yulianto,
S.Pd**



Wawancara dengan siswa kelas VIII yaitu Muhammad Hasyim Asy'ari,Aldi Firmansyah dan wilda Fararadisa Aflahiyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**mengajar dengan menggunakan model pembelajaran game based learning
pada siklus I dan siklus II**





Lembar angket untuk siswa kelas VIII

1. Lembar Angket Motivasi Belajar

Identitas responden

1. Nama : Feby Lia Saritri

2. Kelas : VIII B

2. Petunjuk Pengisian Angket

Tulislah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.

Bacalah setiap pernyataan dengan cermat

Pilihlah salah satu jawaban dari pernyataan-pernyataan yang tersedia dengan keadaan kalian yang sesungguhnya dengan memberikan tanda centang (✓), dengan ketentuan sebagai berikut:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

LAMPIRAN ANGKET MOTIVASI BELAJAR

NO	PERTANYAAN	SS	S	TS	STS
1.	Saya selalu datang tepat waktu untuk mengikuti pembelajaran	✓			1
2.	Saya selalu antusias mengikuti pembelajaran IPS di kelas		✓		3
3.	Melalui model pembelajaran game based learning membuat saya mengalami peningkatan motivasi dan semangat belajar		✓		3
4.	Saya selalu mendengarkan penjelasan dari guru dengan baik	✓			4
5.	Tugas yang di berikan guru sesuai dengan kemampuan saya sehingga tugas dengan		✓		3

98

	mudah dapat saya selesaikan					
6.	Melalui model pembelajaran game based learning dapat meningkatkan hasil belajar IPS			✓		2
7.	Apabila saya menemui soal yang sulit maka saya akan berusaha untuk mengerjakan sampai saya menemukan jawaban	✓				4
8.	Saya lebih suka mengerjakan tugas bersama dengan teman			✓		3
9.	Jika nilai saya jelek , saya akan terus rajin belajar agar nilai saya menjadi baik	✓				4
10.	Jika guru memberikan pujian atas keberhasilan saya dalam menyelesaikan soal matematika, maka saya menjadi tambah bersemangat menyelesaikan soal yang lain			✓		3
11.	Saya senang membaca buku yang berkaitan dengan IPS	✓				4
12.	Saya jenuh dengan pembelajaran IPS jika hanya dilakukan di dalam kelas			✓		3
13.	Pelajaran IPS yang rumit dan lama membuat saya malas			✓		3
14.	Pelajaran IPS dengan diskusi lebih menyenangkan karena bisa bertukar pikiran dan informasi dengan teman			✓		3
15.	Saya mengerjakan tugas dengan maksimal agar memperoleh nilai yang baik	✓				4
16.	Saya senang belajar IPS karena saya dapat mengetahui berbagai hal tentang kehidupan sosial			✓		3
17.	Saya belajar IPS untuk memenuhi rasa ingin tahu saya mengenai IPS dan kehidupan			✓		3
18.	Saya merasa senang jika guru IPS tidak			✓		

	hadir mengajar dan tidak memberikan tugas						
19.	Saya senang belajar IPS di kelas dengan berdiskusi	✓					3
20.	Saya berusaha mengikuti pelajaran IPS dari awal sampai akhir dengan penuh konsentrasi agar saya dapat membantu teman yang kesulitan memahami materi IPS		✓				3
21.	Saya merasa bosan membaca buku materi IPS karena terlalu banyak materi yang di hafalkan			✓			3
22.	Saya bosan mengikuti pembelajaran IPS				✓		4
23.	Saya malas mengerjakan tugas IPS walaupun tugas yang diberikan guru mudah.			✓			3
24.	Pelajaran IPS yang lama membuat saya jenuh sehingga saya banyak mengobrol dengan teman yang lain			✓			3
25.	Saya tertarik mengikuti kegiatan yang berkaitan dengan pelajaran IPS		✓				3
26.	Pujian yang di berikan guru menambah semangat saya untuk belajar IPS dengan giat		✓				3
27.	Saya senang mengikuti pelajaran IPS karena saya bisa menemukan hal-hal baru yang belum saya ketahui sebelumnya	✓					4
28.	Belajar di kelas membuat saya bosan dan mengantuk karena kelas sempit dan panas				✓		3
29.	Saya kurang percaya diri bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum saya pahami			✓			2
30.	Saya nyaman belajar IPS di kelas ketika suasana nya tidak berisik	✓					3

Gambar sekolah Mts Lombok kulon Bondowoso



BIODATA PENULIS**DATA PRIBADI**

Nama : Farid hatul hasanah
NIM : T20199001
Tempat / Tanggal Lahir. : Bondowoso, 12 mei 2000
Alamat : Ds. Krajan Timur RT 08 RW 02 Desa
Wonosuko Kec. Tamanan Kab. Bondowoso
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
No. handphone : 081285588298

RIWAYAT PENDIDIKAN

1. SDN Wonosuko 3
2. MTS Al-Hidayah
3. MA Al-Hidayah
4. UIN Khas jenber