

Skripsi

**PERAN GURU IPS DALAM MENUMBUHKAN MOTIVASI
BELAJAR MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *GAME*
BASED LEARNING DI SMP ISLAM BANI HASYIM
SINGOSARI KABUPATEN MALANG**

OLEH

NASWA KANIA FITRI

NIM. 220102110025



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2026

Skripsi

**PERAN GURU IPS DALAM MENUMBUHKAN MOTIVASI
BELAJAR MELALUI MODEL PEMBELAJARAN GAME
BASED LEARNING DI SMP ISLAM BANI HASYIM
SINGOSARI KABUPATEN MALANG**

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi
Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

OLEH

NASWA KANIA FITRI

NIM. 220102110025



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi Dengan Judul "Peran Guru IPS dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Melalui Model Pembelajaran *Game Based Learning* Di SMP Islam Bani Hasyim Singosari" Oleh Naswa Kania Fitri ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian pada tanggal 30 April 2026.

Telah Disetujui,

Oleh

Pembimbing,



Nur Cholifah, M.Pd
NIP. 199203242019032023

Ketua Program Studi,



Dr. Saiful Amin, M.Pd
NIP. 198709222015031005

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Nur Cholifah, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Naswa Kania Fitri

Lamp : -

Malang 30 April 2026

Yang Terhormat

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Maliki Malang

Di Malang

Assalamualaikum. Wr.Wb

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan dari segi isi, bahasa maupun teknik penelitian dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama	: Naswa Kania Fitri
NIM	: 220102110025
Program Studi	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi	: Peran Guru IPS dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Melalui Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> di SMP Islam Bani Hasyim Singosari.

Wassalamualaikum Wr.Wb

Pembimbing,



Nur Cholifah, M.Pd

NIP. 199203242019032023

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Peran Guru IPS dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Melalui Model Pembelajaran *Game Based Learning* di SMP Islam Bani Hasyim Singosari Kabupaten Malang” oleh Naswa Kania Fitri ini telah dipertahankan di depan sidang penguji pada tanggal 20 Mei 2026 dan dinyatakan

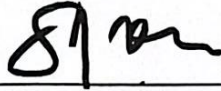
LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu sarjana pendidikan (S.Pd)

Dewan Penguji

Tanda Tangan

Ketua Penguji
Dr. Anek Rahmaniah, M.Si
NIP. 197203202009012004



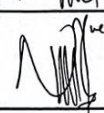
Penguji
Rika Inggit Asmawati, M.A
NIP. 198812062020122003



Sekretaris
Nur Cholifah, M.Pd
NIP. 199203242019032023



Pembimbing
Nur Cholifah, M.Pd
NIP. 199203242019032023



Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A.
NIP. 197308232000031002

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Naswa Kania Fitri

NIM : 220102110025

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Peran Guru IPS dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Melalui Model Pembelajaran *Game Based Learning* Di SMP Islam Bani Hasyim Singosari.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam tugas akhir ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Malang, 5 Mei 2026

Hormat Saya,



H.

Naswa Kania Fitri

NIM. 220102110025

LEMBAR MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain)”

(QS. Al-Insyirah, 5-7)

“Life can be heavy, especially if you try to carry it all at once. Part of growing up and moving into new chapters of your life is about catch and release”

(Taylor Swift)

“You don’t have to be perfect to reach your goal, just keep moving forward and don’t give up”

(Naswa Kania Fitri)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Pada halaman persembahan ini, menjadi halaman yang paling bermakna, karena di sinilah penulis menitipkan rasa terima kasih yang tidak mampu diungkapkan dengan kata-kata. Bismillahirrahmanirrahim, skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Teruntuk kedua orang tua penulis, Mamah dan Bapak tercinta. Terimakasih yang tak terhingga penulis sampaikan atas semua cinta kasih, arahan dan dukungan untuk penulis yang telah diberikan. Terima kasih atas segala doa dan ridho yang selalu mengiringi langkah penulis dalam mewujudkan mimpi. Mamah, Bapak memang tidak sempat merasakan bangku perkuliahan, namun selalu berusaha memberikan pendidikan yang layak untuk penulis melalui kerja keras dan pengorbanan tanpa henti. Terima kasih pula atas cintanya yang tidak pernah berkurang untuk penulis sejak masa kecil hingga sekarang. Jika hari ini penulis mampu sampai titik ini, itu karena kekuatan doa dari kedua orang tua penulis. Terima kasih untuk hal apapun itu, Mamah, Bapak. Semoga Allah SWT memberikan keberkahan dan kesehatan disepanjang usia. Aamiin
2. Teruntuk adik penulis tersayang, Salman. Terimakasih atas doa dan semangat yang diberikan untuk penulis, walaupun terkadang kamu mengesalkan. Namun, *love u so much* adikku.
3. Teruntuk Ibu Nur Cholifah, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi penulis yang dengan penuh kesabaran, mengarahkan, dan memberikan banyak ilmu serta motivasi. Terima kasih atas waktu, tenaga, perhatian, dan kebaikan yang begitu tulus kepada penulis dalam setiap proses penyusunan skripsi

ini. Tanpa bimbingan ibu, mungkin perjalanan penulis tidak akan sampai di titik ini.

4. Teruntuk rekan-rekan penulis yang telah menjadi bagian dari perjalanan ini. Terima kasih untuk kebersamaan, dukungan, bantuan, kebahagiaan, serta cerita yang telah dibagikan selama ini. Semoga segala usaha dan langkah yang sedang diperjuangkan dapat membawa kita pada masa depan yang baik dan penuh kebahagiaan.
5. Terakhir, skripsi ini saya persembahkan untuk diri saya sendiri, perempuan sederhana yang sudah bertahan sampai sejauh ini. Terima kasih karena tidak memilih menyerah. Terima kasih sudah terus berusaha, percaya pada diri sendiri, dan menyelesaikan apa yang telah dimulai. Untuk diri saya, perempuan yang mungkin tidak selalu terlihat kuat, tetapi mampu melewati banyak hal dengan caranya sendiri. Semoga langkah setelah ini selalu dipenuhi hal-hal baik, kebahagiaan, dan impian yang perlahan bisa diwujudkan. Terima kasih sudah terus berusaha menjadi versi terbaik dari diri sendiri tanpa harus menjadi sempurna.

KATA PENGANTAR

Puji syukur yang tak terhingga penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, atas limpahan rahmat, taufik, serta hidayahnya. Karena atas izin dan pertolongan-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Peran Guru IPS dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Melalui Model Pembelajaran *Game Based Learning* di SMP Islam Bani Hasyim Singosari Kabupaten Malang”

Menyadari akan keterbatasan manusia menjadikan penulis meyakini bahwa tidak ada satupun langkah atau kehendak yang dapat terlaksana tanpa kehendak dan ridha Allah SWT. Sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-sebaiknya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan. Dalam Proses penyusunannya, penulis banyak memperoleh bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, penulis menyampaikan terima kasih yang tulus kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si., CAHRM., CRMP selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
3. Dr. Saiful Amin, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.
4. Dr. H. Zulfi Mubaraq, M.Ag selaku Dosen Wali kami di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
5. Nur Cholifah, M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
6. Kepala Sekolah, Guru IPS, dan Siswa SMP Islam Bani Hasyim Singosari, yang telah memberikan kesempatan, kerja sama, dan dukungan selama proses penyusunan dan pelaksanaan penelitian.

7. Serta semua pihak yang senantiasa memberikan dukungan, doa, serta semangat hingga proposal tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan di masa mendatang. Besar harapan penulis semoga karya ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan ilmu pendidikan.

Malang, 05 Mei 2026

Penulis,

Naswa Kania Fitri

NIM. 220102110025

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
LEMBAR MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRAC.....	xvii
الملخص.....	xviii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	10
E. Orisinalitas Penelitian	11
F. Definisi Istilah.....	17
G. Sistematika Penulisan	19
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	21

A. Kajian Teori	21
B. Perspektif Teori dalam Islam	44
C. Kerangka Berpikir	46
BAB III METODE PENELITIAN	48
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	48
B. Kehadiran Peneliti	49
C. Lokasi Penelitian	50
D. Subjek Penelitian.....	51
E. Data dan Sumber Data	52
F. Instrumen Penelitian.....	53
G. Teknik Pengumpulan Data	56
H. Pengecekan Keabsahan Data.....	57
I. Analisis Data	58
J. Prosedur Penelitian.....	60
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	62
A. Profil Sekolah.....	62
1. Profil SMP Islam Bani Hasyim Singosari Kabupaten Malang.	62
2. Sejarah Singkat SMP Islam Bani Hasyim Singosari Kabupaten Malang	62
3. Visi, Misi, dan Tujuan SMP Islam Bani Hasyim Singosari	63
4. Sarana dan Prasarana	64
B. Hasil Penelitian	65
1. Peran Guru IPS dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Melalui Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i>	65
2. Faktor pendukung dan penghambat yang dihadapi guru dalam pelaksanaan model pembelajaran <i>game based learning</i> untuk menumbuhkan motivasi belajar. 79	
BAB V PEMBAHASAN	95
A. Peran Guru IPS dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar melalui Model Pembelajaran Game Based Learning.....	95

B. Faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan model pembelajaran <i>game based learning</i> untuk menumbuhkan motivasi belajar. ..	112
BAB VI PENUTUP	131
A. Kesimpulan	131
B. Saran.....	132
DAFTAR PUSTAKA	133
LAMPIRAN.....	145

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian.....	15
Tabel 3.1 Lembar Data Observasi.....	54
Tabel 3.2 Pedoman Wawancara.....	54
Tabel 3.3 Panduan Dokumentasi.....	55
Tabel 4.1 Profil SMP Islam Bani Hasyim Singosari.....	62

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	46
----------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Observasi peran guru IPS model game based learning.....	145
Lampiran 2 Hasil observasi motivasi belajar siswa kelas VIII A	149
Lampiran 3 Hasil Wawancara bersama guru IPS	151
Lampiran 4 Hasil Wawancara bersama Kepala Sekolah	157
Lampiran 5 Hasil Wawancara Siswa kelas VIII A (Rehan)	160
Lampiran 6 Hasil Wawancara siswa kelas VIII A (Queen).....	162
Lampiran 7 Hasil wawancara siswi kelas VIII A (Hayyuqa)	164
Lampiran 8 Hasil wawancara siswi kelas VIII A (Dea)	166
Lampiran 9 Hasil Wawancara siswa kelas VIII A (Naufar)	168
Lampiran 10 Dokumentasi Penerapan model game based learning di kelas VIII A	170
Lampiran 11 Dokumentasi Wawancara guru IPS dan Kepala Sekolah.....	171
Lampiran 12 Dokumentasi Wawancara bersama siswa-siswi kelas VIII A	172
Lampiran 13 Media Pembelajaran game based learning “Ular Tangga”	173
Lampiran 14 Modul Ajar	174
Lampiran 15 Surat Penelitian.....	182
Lampiran 16 Surat telah melaksanakan penelitian.....	183
Lampiran 17 Bukti Sertifikat Bebas Plagiasi	184
Lampiran 18 Biodata Penulis.....	185

ABSTRAK

Fitri, Naswa Kania. 2026. Peran Guru IPS dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Melalui Model Pembelajaran Game Based Learning di SMP Islam Bani Hasyim Singosari Kabupaten Malang. Skripsi. Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Nur Cholifah, M.Pd.

Kata Kunci: Peran Guru IPS, Motivasi Belajar, Game Based Learning.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas VIII A SMP Islam Bani Hasyim Singosari masih menunjukkan rendahnya motivasi belajar siswa yang terlihat dari sikap pasif, kurang fokus, dan mudah bosan selama pembelajaran. Keterbatasan fasilitas belajar serta kurang variatifnya model pembelajaran menyebabkan pembelajaran belum mampu mendorong keterlibatan aktif siswa, sehingga diperlukan peran guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif. Penerapan model *game based learning* diperlukan untuk menumbuhkan motivasi belajar dan menciptakan pembelajaran IPS yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran guru IPS dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa melalui penerapan model *game based learning* di kelas VIII A SMP Islam Bani Hasyim Singosari serta menganalisis faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaannya.

Metode Penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri dari guru IPS, siswa kelas VIII A serta kepala sekolah. Analisis data menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldana yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa guru IPS berperan sebagai pembimbing, motivator, dan inspirator dengan mengarahkan siswa selama pembelajaran, memberikan dorongan serta apresiasi, dan menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan melalui penerapan model *game based learning*. Penerapan model *game based learning* dilakukan melalui kegiatan permainan ular tangga berbasis materi IPS secara berkelompok, diskusi, serta pemberian tantangan dan evaluasi pembelajaran. Motivasi belajar siswa meningkat berdasarkan indikator Hamzah B. Uno ditunjukkan dengan sikap antusiasme belajar, keterlibatan aktif, keberanian berpendapat, serta meningkatnya perhatian atau fokus siswa selama pembelajaran.

ABSTRAC

Fitri, Naswa Kania. 2026. *The Role of Social Studies Teachers in Fostering Learning Motivation Through the Game-Based Learning Model at Bani Hasyim Islamic Junior High School in Singosari Malang Regency*. Thesis. Social Studies Education Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Education, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor: Nur Cholifah, M.Pd.

Keywords: The Role of Social Studies Teachers, Motivation to Learn, Game-Based Learning.

Social Studies learning in Class VIII A at Bani Hasyim Islamic Junior High School in Singosari still shows low student motivation, as evidenced by passive attitudes, lack of focus, and getting bored easily during lessons. Limited learning facilities and a lack of variety in teaching methods have prevented the lessons from encouraging active student participation, making it necessary for teachers to play a role in creating more innovative learning experiences. The implementation of a game-based learning model is necessary to foster learning motivation and create a more interactive and enjoyable Social Studies learning experience.

This study aims to describe the role of social studies teachers in fostering student motivation through the implementation of a game-based learning model in Class VIII A at SMP Islam Bani Hasyim Singosari, as well as to analyze the factors that support and hinder its implementation.

The research method used was descriptive qualitative. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation. The research subjects consisted of social studies teachers, students in Class VIII A, and headmaster. Data analysis followed the Miles, Huberman, and Saldana model, which involves data reduction, data presentation, and drawing conclusions.

The result of the study indicate that social studies teachers serve as mentors, motivators, and inspirers by guiding students during lessons, providing encouragement and recognition, and creating an active, enjoyable learning environment through the implementation of a game-based learning model. This model is implemented through group-based “Snakes and Ladders” games centered on social studies content, discussions, and the provision of learning challenges and assessments. Student learning motivation increased based on Hamzah B. Uno’s indicators, as evidenced by enthusiasm for learning, active engagement, the courage to express opinions, and increased attention or focus during lessons.

المخلص

فيتري، ناسوا كانيا. ٢٠٢٦. دور مدرسي العلوم الاجتماعية في تنمية الحافز على التعلم من خلال نموذج التعلم القائم على الألعاب في مدرسة باني هاشم الإسلامية الإعدادية في سينغوساري محافظة مالانغ أطروحة تخرج. قسم تعليم العلوم الاجتماعية، كلية التربية والتدريس، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية في مالانغ. المشرفة: نور خليفاه، ماجستير في التربية

الكلمات المفتاحية: دور مدرس العلوم الاجتماعية، التحفيز على التعلم، التعلم القائم على الألعاب

لا يزال تدريس العلوم الاجتماعية في الصف الثامن أ بالمدرسة الإعدادية الإسلامية بني هاشم في سينغوساري يعكس انخفاض مستوى الحافز الدراسي لدى الطلاب، وهو ما يتجلى في سلوكهم السلبي وقلة تركيزهم وسرعة مللهم أثناء الدرس. وقد أدت محدودية المرافق التعليمية وقلة تنوع نماذج التعلم إلى عدم قدرة العملية التعليمية على تشجيع المشاركة النشطة للطلاب، مما يستلزم دور المعلم في إيجاد طرق تعليمية أكثر ابتكاراً. يلزم تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب لتنمية الحافز على التعلم وخلق عملية تعلم للعلوم الاجتماعية أكثر تفاعلية وممتعة

يهدف هذا البحث إلى وصف دور مدرس العلوم الاجتماعية في تعزيز دافع الطلاب للتعلم من خلال تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب في الصف الثامن أ بمدرسة باني هاشم الإسلامية الإعدادية في سينغوساري، وكذلك تحليل العوامل الداعمة والمعيقة لتنفيذه

تم استخدام المنهج البحثي الوصفي النوعي. وتم جمع البيانات من خلال الملاحظة والمقابلات والتوثيق وشمل المشاركون في البحث معلمي العلوم الاجتماعية وطلاب الصف الثامن أ ومدير المدرسة. واستخدم نموذج مايلز وهوبيرمان وسالدا في تحليل البيانات، والذي يتضمن تقليص البيانات وعرضها واستخلاص النتائج

أظهرت نتائج البحث أن مدرسي العلوم الاجتماعية يلعبون دور المرشد والمحفز والملم من خلال توجيه الطلاب أثناء التعلم، وتقديم التشجيع والتقدير، وخلق جو تعليمي نشط وممتع من خلال تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب. ويتم تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب من خلال أنشطة لعبة «السلم والمدرج القائمة على مادة العلوم الاجتماعية في مجموعات، والمناقشات، بالإضافة إلى تقديم التحديات وتقييم التعلم، وقد ارتفعت دوافع التعلم لدى الطلاب وفقاً لمؤشرات حمزة ب. أونو، وهو ما يتجلى في الحماس للتعلم والمشاركة النشطة، والجرأة في إبداء الرأي، وزيادة انتباه الطلاب أو تركيزهم أثناء التعلم

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	h	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	هـ	=	h
د	=	d	ع	=	'	ء	=	'
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang	=	â
Vokal (i) panjang	=	î
Vokal (u) panjang	=	û

C. Vokal Diftong

أو	=	aw
أي	=	ay
أو	=	û
إي	=	î

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara¹. Selaras dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 menegaskan tentang pendidikan sangat penting untuk melahirkan generasi yang berkualitas, berdaya saing, dan mampu menghadapi tantangan global karena sistem pendidikan nasional menekankan bahwa pendidikan tidak hanya memberikan pengetahuan tetapi juga membangun karakter.

Menurut Bintari, H.R. menyatakan bahwa pendidikan merupakan salah satu faktor kunci kemajuan suatu bangsa. Pendidikan di Indonesia saat ini belum merata, sehingga diperlukan peningkatan kualitas serta peningkatan sarana dan prasarana untuk mendukung penyelenggaraan pendidikan². Sumber daya manusia, sarana dan prasarana pendidikan yang memadai, dan lainnya adalah beberapa faktor yang memengaruhi kualitas pendidikan³. Untuk meningkatkan efisiensi pembelajaran, sekolah harus

¹ “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional,” 2003.

² Ibnu Prayoga Fatkhul, Nisaul Masruroh, and Nur Vina Safitri, “Pentingnya Profesionalisme Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Indonesia,” *Social, Humanities, and Educational Studies SHEs*: 7, no. 3 (2024): 613–22, <https://doi.org/10.24967/dikombis.v1i1.1768>.

³ Siti Alifah, “Peningkatan Kualitas Pendidikan Di Indonesia Untuk Mengejar Ketertinggalan Dari Negara Lain Education in Indonesia and Abroad: Advantages and Lacks,” *CERMIN: Jurnal Penelitian* 5, no. 1 (2021): 113–22, https://unars.ac.id/ojs/index.php/cermin_unars/article/view/968.

memiliki sarana dan prasarana yang memadai, seperti perpustakaan, laboratorium, ruang kelas, media pembelajaran, dan akses ke teknologi. Ketersediaan fasilitas yang baik akan menciptakan suasana belajar yang kondusif, memberikan kenyamanan bagi siswa, serta mendorong tumbuhnya motivasi belajar. Sebaliknya, keterbatasan fasilitas akan berdampak pada rendahnya kualitas pembelajaran dan kurang optimalnya pencapaian tujuan pendidikan. Karena guru adalah inti dari proses belajar di sekolah, mereka memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas pengajaran di sekolah, terutama dalam meningkatkan motivasi siswa⁴. seperti yang di jelaskan dalam Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 menjelaskan bahwa “guru merupakan pendidik professional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, serta mengevaluasi peserta didik pada pendidikan usia dini jalur Pendidikan formal, Pendidikan dasar, serta Pendidikan menengah”⁵.

Guru sebagai salah satu faktor penentu kualitas pendidikan. Guru bersifat sebagai fasilitator, motivator, dan pengarah dalam menciptakan proses pembelajaran yang aktif, inovatif, dan menyenangkan. Guru sebagai fasilitator yaitu guru bertindak sebagai pembimbing dalam proses belajar mengajar dengan suasana belajar yang bebas serta menyenangkan⁶. selain guru sebagai fasilitator, guru juga sebagai motivator, dalam hal ini guru

⁴ Yustika Irfani Lindawati, Septi Kuntari, and Mila Aprilla, “Peran Guru Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Di SMA Negeri 6 Pandeglang” 3 (2023): 2305–20.

⁵ Pemerintah RI, “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen,” *Produk Hukum*, 2005.

⁶ Ali Mustofa and Arif Muadzin, “Konsepsi Peran Guru Sebagai Fasilitator Dan Motivator Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Jurnal Pendidikan Islam* 7, no. 2 (2021): 171–86, <https://doi.org/10.37286/ojs.v7i2.102>.

berperan dalam memberikan semangat kepada siswa, hasil belajar siswa akan optimal jika terdapat motivasi yang tepat⁷. Hasil belajar akan lebih optimal apabila siswa mendapatkan motivasi yang tepat dan terus menerus dari guru. Lebih jauh, guru juga berperan sebagai pengarah, yaitu mengarahkan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran melalui strategi dan metode yang sesuai dengan karakteristik siswa. Guru dapat berperan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan dengan tugas-tugas ini karena keberhasilan proses belajar mengajar sangat bergantung pada cara guru melakukan pekerjaannya di dalam dan di luar kelas.

Pada saat pembelajaran siswa perlu diberi motivasi yang baik. Motivasi belajar adalah dorongan yang datang dari dalam dan dari luar diri siswa untuk membuat mereka senang dan termotivasi untuk belajar sehingga mereka dapat mencapai hasil belajar yang luar biasa⁸. Tentu saja, semangat ini harus ditanamkan di kelas, terutama untuk mata pelajaran yang dianggap membosankan atau sulit, seperti mata pelajaran IPS. Pembelajaran yang bersifat hafalan dan ceramah sering menurunkan motivasi siswa, karena kurangnya variasi dalam model maupun metode pembelajaran IPS sehingga membuat siswa menganggap bahwa mata pelajaran IPS membosankan dan penuh hafalan⁹. Disebabkan juga oleh faktor-faktor pendidikan seperti metode pembelajaran, sarana prasarana, lingkungan, dan

⁷ Arfandi and Mohamad Aso Samsudin, "Peran Guru Profesional Sebagai Fasilitator Dan Komunikator Dalam Kegiatan Belajar Mengajar," *Edupeia : Jurnal Studi Pendidikan Dan Pedagogi Islam* 5, no. 2 (2021): 37–45, <https://doi.org/10.35316/edupedia.v5i2.1200>.

⁸ Ekasatya Aldila Afriansyah, "Peran RME Terhadap Miskonsepsi Siswa MTs Pada Materi Bangun Datar Segi Empat," *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 11, no. 3 (2022): 359–68, <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i3.727>.

⁹ Annisaa Fitri Aprilia and Nur Cholifah, "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS," *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial* 3, no. 2 (2024): 111–27, <http://repository.ub.ac.id/id/eprint/214575/>.

pendidik. Mengakibatkan pembelajaran jenuh serta hanya berfokus pada guru, membuat siswa lelah dan kurang tertarik pada mata pelajaran IPS¹⁰.

Berdasarkan hasil pra penelitian di kelas VIII SMP Islam Bani Hasyim Singosari Kabupaten Malang, ditemukan beberapa permasalahan yang mengindikasikan kurangnya motivasi belajar pada pembelajaran IPS. Terdapat siswa di kelas VIII yang pasif misalnya hanya duduk diam tanpa memberikan respon ketika guru memberikan pertanyaan, enggan berpendapat saat diskusi kelompok. Selain itu beberapa siswa merasa bosan ketika pembelajaran IPS ditunjukkan dengan sikap sering melamun, berbicara dengan teman sebangku tentang hal lain di luar materi pelajaran, hingga tidak memperhatikan penjelasan guru. Kondisi ini juga dipengaruhi oleh fasilitas sekolah yang kurang memadai, seperti tidak adanya proyektor di setiap kelas sehingga jarang sekali menggunakan model pembelajaran berbasis digital atau *online* yang seharusnya dapat membuat materi lebih menarik. Situasi ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPS di sekolah belum sepenuhnya mampu membangkitkan minat dan keterlibatan aktif siswa.

SMP Islam Bani Hasyim Singosari Kabupaten Malang menerapkan kurikulum sekolah yaitu *The Living School*, yaitu konsep pembelajaran yang mengintegrasikan kehidupan nyata dengan proses pendidikan. Kurikulum ini menekankan pembelajaran aktif, berbasis pengalaman, serta kolaborasi antar siswa, sehingga siswa diharapkan mampu terlibat secara

¹⁰ Mohammad Rifqi, "Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Cooperative Learning Model Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik," *Edudikara* 7, no. 1 (2022): 26–32, <https://doi.org/10.32585/edudikara.v7i1.271>.

langsung dalam proses belajar. Dalam hal ini guru memiliki peran penting untuk siswanya agar terlibat secara maksimal dalam kegiatan belajar. Namun, berdasarkan kondisi di lapangan, penerapan kurikulum *The Living School* belum sepenuhnya berjalan secara optimal. Pada pembelajaran IPS di kelas VIII A SMP Islam Bani Hasyim Singosari Kabupaten Malang, masih ditemukan sebagian siswa masih kurang termotivasi, kurang berpartisipasi dalam diskusi, dan cenderung pasif ketika mengikuti pembelajaran IPS. Sebagian siswa lebih banyak menunggu penjelasan dari guru tanpa berani mengajukan pertanyaan atau mengemukakan pendapat. Selain itu, ada siswa yang kurang fokus dan mudah merasa bosan selama proses pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara konsep pembelajaran yang diharapkan dalam kurikulum *The Living School* dengan kenyataan yang terjadi di kelas.

Hambatan ini tidak hanya berasal dari faktor internal peserta didik, tetapi juga dipengaruhi keterbatasan fasilitas belajar. Keterbatasan sarana prasarana yang dimiliki sekolah membuat kondisi pembelajaran belum bisa berkembang. Misalnya, belum tersedianya proyektor atau LCD di setiap kelas membuat guru lebih sering menggunakan papan tulis saat menjelaskan materi. Kondisi ini menunjukkan bahwa meskipun SMP Islam Bani Hasyim Singosari Kabupaten Malang telah berupaya menyediakan sarana dasar pembelajaran, namun keterbatasan dalam kelengkapan dan pemanfaatan fasilitas masih menjadi kendala yang berdampak pada rendahnya variasi metode pembelajaran serta kurang maksimalnya motivasi belajar peserta didik.

Melihat kenyataan di lapangan, terdapat kesenjangan antara konsep pembelajaran dalam kurikulum *The Living School* yang menekankan partisipasi aktif, pengalaman langsung, dan kolaborasi siswa dengan kenyataan di kelas yang masih menunjukkan rendahnya keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Kondisi ini menuntut adanya pengembangan strategi dan media pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan menyenangkan agar siswa dapat terlibat secara optimal dalam proses belajar. Oleh karena itu, guru juga dituntut memiliki kemampuan beragam metode pembelajaran dengan mengimplementasikannya pada siswa, sehingga memberikan nilai lebih bagi siswa. Perlu adanya penyesuaian kembali oleh guru terkait dengan metode, materi, model pembelajaran. Adanya variasi metode pembelajaran mampu meningkatkan berbagai hal, misalnya prestasi belajar, semangat dan motivasi belajar, sehingga siswa merasa tertarik dalam melaksanakan pembelajaran yang diajarkan¹¹.

Salah satu upaya guru yaitu dengan penerapan *Game Based Learning* karena melihat kondisi di SMP Islam Bani Hasyim Singosari Kabupaten Malang adanya keterbatasan fasilitas, siswanya yang kinestetik. Sehingga memungkinkan bahwa *game based learning* cocok diterapkan dalam pembelajaran di SMP Islam Bani Hasyim Singosari Kabupaten Malang. bukan tanpa tantangan, guru perlu menghadapi keterbatasan fasilitas pembelajaran seperti minimnya proyektor atau perangkat teknologi lain yang mendukung, serta siswa yang berbeda dalam hal minat,

¹¹ Indri Dwi Sugiarti and Pipin Fitriarsi, "Pengaruh Pembelajaran Aktif, Kemajuan Teknologi, Metode Pembelajaran, Motivasi Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Akuntansi," *Jurnal Akuntansi Manajemen Madani* 10, no. 2 (2024): 1–23.

kemampuan, dan gaya belajar. Oleh karena itu, peran guru menjadi sangat penting dalam memastikan bahwa model ini benar-benar efektif untuk menumbuhkan motivasi belajar.

Penguatan penelitian Syafruddin dan Desy Ningsih Komalasari juga mendukung temuan penelitian ini, yang menunjukkan bahwa siswa kelas V SDN 1 Nunggi memiliki motivasi untuk belajar IPS masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang belum siap mengikuti pembelajaran, kurang memperhatikan penjelasan guru, bahkan cenderung ribut dan mengobrol dengan teman sebangku. Dalam kondisi tersebut, peran guru menjadi sangat penting untuk membangkitkan motivasi belajar. Guru berupaya menggunakan metode dan media pembelajaran yang menarik, menciptakan gaya mengajar yang menyenangkan, serta memberikan pujian maupun hadiah agar siswa lebih bersemangat. Namun, hal-hal yang sering mengganggu belajar seperti pengaruh teman sebaya, keterbatasan infrastruktur, dan kurangnya dukungan keluarga, menurut penelitian tersebut. Temuan ini menegaskan bahwa upaya peningkatan motivasi belajar IPS membutuhkan inovasi pembelajaran sekaligus dukungan lingkungan yang memadai¹².

Penelitian lain juga dilakukan oleh Rahmiati dan Fatimah Azis menegaskan bahwa peranan guru sebagai motivator memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik di SMPN 3 Kepulauan Selayar. Hasil penelitian Studi menunjukkan bahwa guru yang

¹² Syafruddin and Desy Ningsih Komalasari, "Peran Guru Dalam Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Kelas V SDN 1 Nunggi," *Pendidikan Sekolah Dasar* 03, no. 02 (2022): 24–25, <https://jurnal.habi.ac.id/index.php/Pendikdas/article/view/145>.

sangat termotivasi dan antusias saat mengajar berdampak pada siswa mereka menjadi lebih termotivasi dan aktif dan menunjukkan minat yang lebih besar dalam belajar. Sebaliknya, suasana kelas yang monoton dan kurang menarik membuat siswa mudah merasa bosan dan kehilangan motivasi belajar. Penelitian ini juga menemukan bahwa gaya mengajar guru, kreativitas dalam menyajikan materi, serta pemberian dorongan dan penghargaan kepada peserta didik berperan penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan interaktif. Oleh karena itu, peran guru sebagai motivator bukan hanya memberikan instruksi tetapi juga membangun hubungan positif dengan siswa. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan efektif ¹³.

Penelitian ini terletak pada fokus kajiannya yang menempatkan guru bukan hanya sebagai pengguna model pembelajaran, melainkan sebagai aktor utama yang berperan menumbuhkan motivasi belajar dan merancang pembelajaran melalui penerapan *Game Based Learning* pada mata pelajaran IPS di kelas VIII SMP Islam Bani Hasyim Singosari Kabupaten Malang. Penelitian terdahulu banyak menekankan efektivitas *Game Based Learning* terhadap hasil belajar maupun keaktifan siswa, tetapi belum banyak yang mengulas keterkaitan antara peran guru sebagai pembimbing, motivator, dan inspirator dengan penerapan model tersebut. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru berupa pemahaman yang lebih mendalam mengenai sinergi antara peran guru dan strategi pembelajaran

¹³ Rahmiati and Fatimah Azis, "Peranan Guru Sebagai Motivator Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SMPN 3 Kepulauan Selayar," *Innovative: Ournal Of Social Science Research* 3, no. 3 (2023): 6007–18, <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i3.2476>.

inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar IPS, khususnya pada konteks sekolah dengan keterbatasan fasilitas.

Penelitian ini penting untuk menemukan lebih banyak tentang peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga mencari unsur-unsur pendukung dan penghambat penerapan model *game based learning*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, penelitian ini difokuskan pada peran guru IPS dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik melalui model pembelajaran *Game Based Learning*. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana peran guru IPS dalam menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa kelas VIII melalui model pembelajaran *Game Based Learning* di SMP Islam Bani Hasyim Singosari Kabupaten Malang?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat yang dihadapi guru dalam pelaksanaan model pembelajaran *Game Based Learning* untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP Islam Bani Hasyim Singosari Kabupaten Malang?

C. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan peran guru IPS dalam menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa kelas VIII melalui model pembelajaran *Game Based Learning* di SMP Islam Bani Hasyim Singosari Kabupaten Malang.
2. Menganalisis faktor pendukung dan penghambat yang dihadapi guru dalam pelaksanaan model pembelajaran *Game Based Learning*

untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP Islam Bani Hasyim Singosari Kabupaten Malang.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman di bidang pendidikan, khususnya dalam mata pelajaran IPS. Selain itu, penelitian ini juga dapat meningkatkan penelitian tentang bagaimana guru dapat menggunakan model pembelajaran *game based learning* untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Oleh karena itu, temuan penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian lain yang membahas masalah serupa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Tujuan dari penelitian ini adalah memberi para pendidik inspirasi untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran yang inovatif.

c. Bagi Siswa

Dengan menggunakan model *game based learning*, penelitian ini bertujuan untuk membuat pengalaman belajar siswa lebih bermakna dan menyenangkan.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman langsung dalam menciptakan, menerapkan, dan mengevaluasi model *game based learning* untuk menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar di SMP Islam Bani Hasyim Singosari Kabupaten Malang. Sehingga peneliti dapat mengembangkan kemampuan analisis, keterampilan penelitian, serta menambah pemahaman mengenai peran guru dalam menumbuhkan motivasi belajar.

E. Orisinalitas Penelitian

Beberapa literatur terkait dengan tema penelitian, diantaranya:

Pertama, Penelitian tahun 2020 “Pengaruh *Game Based Learning* Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar” oleh Komang Redy Winatha dan I Made Dedy Setiawan menggunakan metode kuantitatif dengan desain *quasi eksperimental non equivalent control group*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *game based learning* meningkatkan motivasi belajar sebesar 12,1 poin dan prestasi belajar sebesar 29,93 poin. Penelitian ini dan penelitian saya sama-sama menggunakan pembelajaran *game based learning* untuk meningkatkan motivasi belajar, namun penelitian tersebut dilakukan pada jenjang perguruan tinggi dengan media permainan kartu, sedangkan penelitian saya dilakukan pada jenjang SMP dalam pembelajaran IPS dengan menekankan peran guru dalam penerapan *game based learning*.

Kedua, Penelitian tahun 2024 “Penggunaan Metode Pembelajaran Game Based Learning (GBL) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII D MTs Negeri 1 Ciamis” oleh Alya Athiyyah dan Elsa Amalia menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pengumpulan data melalui kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *game based learning* dengan media ular tangga dan Wordwall berhasil meningkatkan minat belajar siswa hingga 92,8% dengan kategori sangat baik. Penelitian ini dan penelitian saya sama-sama menggunakan model game-based learning untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Namun, penelitian tersebut dilakukan pada mata pelajaran SKI di MTs dengan fokus pada peningkatan minat belajar dan belum menyoroti peran guru dalam proses penerapan *game based learning*, sedangkan penelitian saya dilakukan pada mata pelajaran IPS di SMP dengan menekankan peran guru dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Ketiga, penelitian tahun 2023 “Implementasi Strategi *game based learning* (GBL) dalam pembelajaran SKI di MI Al-Islamiah Gandekan Bantul” oleh Siti Kurniati, Fadilah Nur Khasanah, dan Muchamad Mufid dari IIQ An Nur Yogyakarta. menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan penelitian lapangan. Penelitian ini bertujuan untuk mempelajari bagaimana strategi pembelajaran *game based learning* dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas setelah pandemi COVID-19. Hasilnya menunjukkan bahwa strategi ini sangat efektif dalam meningkatkan motivasi siswa dan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan pada

peserta didik MI. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang saya lakukan adalah sama-sama menggunakan *game-based learning* untuk meningkatkan motivasi belajar, sedangkan perbedaannya terletak pada jenjang pendidikan dan mata pelajaran yang diteliti.

Keempat, Penelitian tahun 2025 “Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di Kelas 5 SDN 39 Mataram” oleh Putri Zumiaty, Abdul Qadir Jaelani, dan Rabiatus Oktafiani menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan motivasi belajar dari 75% menjadi 88% dengan kategori “sangat baik”, sehingga model *game-based learning* terbukti efektif meningkatkan keinginan belajar siswa. Penelitian ini dan penelitian saya sama-sama berfokus pada penerapan *game-based learning* untuk meningkatkan motivasi belajar, namun penelitian sebelumnya dilakukan pada siswa SD kelas 5 dalam mata pelajaran umum, sedangkan penelitian saya dilakukan pada siswa SMP kelas 8 dalam mata pelajaran IPS dengan penekanan pada peran guru dalam penerapan model tersebut.

Kelima, Penelitian tahun 2024 “Analisis Peningkatan Minat Belajar Siswa melalui Penerapan Model *Game-Based Learning*” oleh Oryza Lisativani Fatimah, Abdul Halim Fathani, dan Waekhodiyoh Awae menggunakan metode campuran (*mixed methods*) dengan desain *quasi-exsperimen* tipe *one group pre-test post-test* pada 68 siswa kelas X di Ekkapapassanawich School, Krabi, Thailand. Penelitian ini bertujuan mengevaluasi bagaimana model pembelajaran berbasis permainan dengan

media digital seperti Quizizz, Kahoot, dan Wordwall dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa. Hasil menunjukkan peningkatan minat belajar secara signifikan dengan nilai signifikansi Wilcoxon $0,000 < 0,05$, serta wawancara mengungkapkan siswa lebih termotivasi, puas, dan terlibat dalam pembelajaran. Penelitian ini dan penelitian saya sama-sama menggunakan model *game based learning* untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, namun berbeda pada konteks dan fokus penelitian. Penelitian terdahulu dilakukan pada jenjang SMA di Thailand dalam mata pelajaran matematika dan belum menyoroti peran guru dalam proses pembelajaran, sedangkan penelitian saya dilakukan pada jenjang SMP di Indonesia dalam mata pelajaran IPS dengan menekankan peran guru dalam menumbuhkan motivasi belajar.

Keenam, Penelitian tahun 2023 berjudul “Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di SMA Muhammadiyah 1 Surakarta” oleh Zakarya, Hafidz, Martaputu, dan Husna Nashihin menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologis dengan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru PAI berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar melalui pemberian penghargaan, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta pendekatan personal terhadap peserta didik. Penelitian ini sejalan dengan penelitian saya karena sama-sama berfokus pada peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar, namun berbeda penelitian tersebut dilakukan pada jenjang SMA dalam mata

pelajaran PAI, sedangkan penelitian saya dilakukan pada jenjang SMP dalam mata pelajaran IPS dengan menerapkan model *game based learning*.

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, judul, bentuk (skripsi/tesis/jurnal/dll), dan tahun penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1	Komang Redy Winatha dan I Made Dedy Setiawan “Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar” Jurnal Tahun 2020	Terdapat persamaan menggunakan model <i>Game-Based Learning</i> untuk meningkatkan motivasi belajar.	Terdapat perbedaan yaitu metode yang digunakan penelitian kuantitatif, dan dilakukan pada mahasiswa perguruan tinggi dengan media permainan kartu, bukan pada peserta didik SMP.	<i>Game based learning</i> di implementasikan dalam pembelajaran untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa melalui kegiatan yang interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif, mata pelajaran yang diteliti adalah IPS, selain itu <i>game based learning</i> ini diterapkan pada kelas VIII A SMP Islam Bani Hasyim Singosari Kabupaten Malang dengan menekankan guru sebagai pembimbing, motivator, dan inspirator.
2	Alya Athiyyah dan Elsa Amalia, “Penggunaan Metode Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> (GBL) untuk meningkatkan minat belajar siswa pada Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII D MTs Negeri 1 Ciamis” Jurnal Tahun 2024.	Terdapat Persamaan menerapkan model <i>Game-Based Learning</i> dalam pembelajaran.	Terdapat perbedaan metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK), subjek siswa MTs pada mata pelajaran SKI dengan media ular tangga dan Wordwall.	
3	Siti Kurniati, Fadilah Nur Khasanah, dan Muchamad Mufid. “Implementasi Strategi <i>game based learning</i> (GBL) dalam pembelajaran SKI di MI Al-Islamiyah Gandekan Bantul” Jurnal tahun 2023.	Terdapat Persamaan menerapkan model <i>Game-Based Learning</i> dalam pembelajaran.	Terdapat perbedaan yaitu pada subjek siswa MI pada mata pelajaran SKI dalam penerapannya.	

4	Putri Zumiatty, Abdul Qadir Jaelani, dan Rabiatus Oktafiani. "Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di Kelas 5 SDN 39 Mataram" Jurnal tahun 2025.	Terdapat persamaan yaitu penerapan <i>Game-Based Learning</i> terhadap motivasi belajar.	Terdapat perbedaan yaitu dalam metode yang digunakan adalah Metode penelitian tindakan kelas (PTK), subjek siswa SD kelas V pada mata pelajaran umum.	
5	Oryza Lisativani Fatimah, Abdul Halim Fathani, dan Waekhodiyoh Awae. "Analisis Peningkatan Minat Belajar Siswa melalui Penerapan Model Game-Based Learning" Jurnal tahun 2024.	Terdapat Persamaan menerapkan model <i>Game-Based Learning</i> dalam pembelajaran.	Terdapat perbedaan Metode <i>mixed methods</i> quasi eksperimen (one group pre-test post-test), subjek siswa SMA kelas X di Thailand pada mata pelajaran Matematika dengan media Quizizz, Kahoot, dan Wordwall.	
6	Zakarya, Hafidz, Martaputu, dan Husna Nashihin "Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di SMA Muhammadiyah 1 Surakarta" Jurnal tahun 2023.	Terdapat persamaan yaitu peran guru meningkatkan motivasi belajar siswa.dan metode yang digunakan kualitatif.	Terdapat perbedaan dilakukan pada jenjang SMA dalam mata pelajaran PAI, sedangkan penelitian saya dilakukan pada jenjang SMP dalam mata pelajaran IPS dengan menerapkan model <i>game based learning</i> .	

Tabel di atas menunjukkan bahwa berbagai penelitian telah membahas penerapan *game based learning* untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa pada berbagai jenjang pendidikan. Namun, penelitian ini

memiliki perbedaan karena berfokus pada peran guru IPS dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian sebelumnya umumnya hanya menyoroti efektivitas *game based learning* sebagai strategi pembelajaran, sedangkan penelitian ini menelaah secara mendalam bagaimana guru berperan sebagai pembimbing, motivator, dan inspirator dalam mengelola *game based learning*. Dengan demikian, penelitian ini memiliki kebaruan karena menganalisis implementasi *game based learning* tidak hanya dari sisi siswa, tetapi juga dari peran aktif guru dalam menciptakan pembelajaran IPS yang interaktif dan memotivasi di kelas VIII SMP Islam Bani Hasyim Singosari Kabupaten Malang.

F. Definisi Istilah

Menghindari kebingungan dalam memahami definisi yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu dilakukan penjelasan terkait istilah-istilah yang digunakan. Berikut adalah istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Peran Guru

Peran guru adalah komponen penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran IPS. Penelitian ini berfokus pada peran guru dalam meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning* Siswa kelas VIII A di SMP Islam Bani Hasyim Singosari Kabupaten Malang menerima pengalaman belajar yang bermakna melalui peran guru dalam penelitian ini. Guru juga berperan sebagai pembimbing, motivator, dan inspirator.

2. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal yang meningkatkan antusiasme, fokus, dan ketekunan siswa dalam belajar untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar pada penelitian ini tercermin dari beberapa indikator, antara lain hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik dalam belajar, dan adanya lingkungan belajar yang kondusif. Mengamati aktivitas siswa, guru, selama di kelas. Peneliti dapat memahami bagaimana sikap, minat, serta keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS secara nyata di kelas melalui teknik tersebut.

3. *Game Based Learning* (GBL)

Model *game based learning* menggunakan elemen permainan sebagai cara untuk menyampaikan materi pelajaran. Ini membuat proses pembelajaran lebih interaktif, menyenangkan, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif. Prosesnya dimulai dengan kegiatan pembukaan, penyampaian tujuan, penyajian materi, pembagian kelompok bermain, menjelaskan aturan permainan yang jelas, kemudian peserta didik melaksanakan permainan yang telah dirancang sesuai materi, setelah itu dilakukan diskusi serta refleksi, dan diakhiri dengan evaluasi hasil belajar guna melihat sejauh mana pemahaman serta partisipasi siswa berkembang.

G. Sistematika Penulisan

Gambaran singkat terkait skripsi ini, diuraikan pada alur pembahasan sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian pendahuluan berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, orisisnalitas penelitian yang menjelaskan terkait persamaan dan juga perbedaan yang diteliti dengan penelitian-penelitian terdahulu, definisi istilah yang menjelaskan terkait istilah dari judul penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bagian tinjauan Pustaka berisi kajian teori yang membahas mengenai Peran Guru IPS, motivasi belajar, dan *game based learning*, dengan merujuk pada berbagai teori yang diperoleh dari buku literatur dan jurnal. Perspektif teori dalam islam, selain itu kerangka berpikir juga dijelaskan dalam bab ini.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Pada metode penelitian membahas tentang rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan pendekatan dan topik penelitian, subjek penelitian, lokasi dan sumber data, serta instrument penelitian, teknik penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data, menguji validitas data, dan menganalisis prosedur penelitian.

4. BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

Pada bagian paparan data dan hasil penelitian membahas terkait informasi yang didapatkan dari penelitian yakni SMP Islam Bani Hasyim Singosari Kabupaten Malang dan paparan data berupa deskripsi dari catatan lapangan yang didapat selama penelitian dilaksanakan.

5. BAB V PEMBAHASAN

Pada bagian ini menjelaskan tentang analisis dari temuan penelitian yang sudah dilakukan di lapangan yakni Peran Guru IPS dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas VIII melalui model *Game Based Learning* di SMP Islam Bani Hasyim Singosari Kabupaten Malang.

6. BAB VI PENUTUP

Pada bagian penutup memuat kesimpulan tentang penelitian secara keseluruhan dan berisi saran, masukan, maupun rekomendasi.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Pada kajian teoritis, Peneliti menggunakan konsep dan teori tentang peran guru, motivasi belajar, dan model pembelajaran *Game Based Learning*.

1. Peran Guru

a. Pengertian Peran Guru

Peran adalah kedudukan dimana Seseorang menjalankan hak dan kewajibannya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), adalah serangkaian pekerjaan penting yang harus diselesaikan¹⁴. Istilah peran berasal dari kata “*Role*” dalam bahasa Inggris yang memiliki arti bagian atau fungsi yang dijalankan seseorang dalam interaksi sosial. Menjalankan peran adalah ketika seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan posisinya. Oleh karena itu, peran mengandung makna seperangkat perilaku yang diharapkan dari seseorang sesuai dengan kedudukannya didalam masyarakat maupun organisasi.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) guru merupakan orang yang bermata pencaharian (pekerjaan, profesinya) mengajar¹⁵. Selain itu guru juga disinonimkan dengan istilah pendidik. Namun makna pendidik ini lebih luas cakupannya termasuk juga guru, dosen,

¹⁴ “Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Kamus Versi Online/Daring (Dalam Jaringan),” accessed September 2, 2025, <https://kbbi.web.id/peran>.

¹⁵ “Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Kamus Versi Online/Daring,” accessed September 2, 2025, <https://kbbi.web.id/guru>.

konselor, pamong belajar, tutor, instruktur, dan sebutan lain yang memiliki makna sama¹⁶. Guru berperan penting dalam usahanya untuk membantu perkembangan siswanya guna mencapai tujuan hidup secara optimal. Karena guru merupakan unsur penting dan tidak bisa diabaikan begitu saja dalam proses belajar mengajar, sebab guru sebagai penentu keberhasilan proses belajar ini¹⁷.

Seorang guru melakukan tugasnya sebagai pengajar di kelas. Guru bertanggung jawab atas kelancaran proses belajar mengajar di sekolah, dan keberhasilan pengajarannya sangat penting bagi keberhasilan pendidikan secara keseluruhan. Tugas guru adalah membuat kegiatan untuk siswa di kelas yang saling terkait dalam kondisi tertentu dan berkaitan dengan perkembangan serta perubahan sikap siswa selama perkembangannya¹⁸. Guru memainkan peran penting dalam kesuksesan siswa saat proses belajar. Guru memberikan pengetahuan baru atau memperkuat pengetahuan yang sudah ada di siswa.

Peran guru dalam pendidikan IPS adalah membantu siswa menanamkan nilai-nilai sosial dan kemanusiaan dan mendidik mereka menjadi warga negara yang baik. Guru IPS memberikan landasan penting bagi perkembangan intelektual, emosional, budaya, dan sosial siswa dengan membantu mereka mengembangkan pemikiran, tindakan,

¹⁶ Siti Nurzannah, "Peran Guru Dalam Pembelajaran," *ALACRITY: Journal of Education* 2, no. 3 (2022): 26–34, <https://doi.org/10.52121/alacrity.v2i3.108>.

¹⁷ Ahmad Sopian, "Tugas, Peran, Dan Fungsi Guru Dalam Pendidikan," *Raudhah Proud To Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah* 1, no. 1 (2016): 88–97.

¹⁸ Agustini Buchari, "Peran Guru Dalam Pengelolaan Pembelajaran," *Jurnal Ilmiah Iqra'* 12, no. 2 (2018): 106, <https://doi.org/10.30984/jii.v12i2.897>.

dan perilaku yang bertanggung jawab sebagai individu, anggota masyarakat, warga negara, dan warga dunia¹⁹. Oleh karena itu, guru IPS dituntut mampu menghubungkan konsep-konsep teoritis dengan realitas kehidupan sehari-hari agar pembelajaran lebih bermakna.

Peneliti menyimpulkan bahwa pengertian peran guru adalah tanggung jawab yang dijalankan seorang pendidik dalam membimbing, memotivasi, dan mengarahkan siswa selama proses pembelajaran. Sehingga hal ini menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan yang mendukung pencapaian tujuan pendidikan dan pengembangan potensi siswa. Guru berkontribusi penting dalam membantu siswa mencapai tujuan pendidikan sekaligus mengembangkan potensi diri mereka secara menyeluruh.

b. Macam-macam peran guru

Peran guru dalam pembelajaran didasarkan pada tugas utamanya sebagaimana tercantum dalam Permendikdasmen Nomor 11 Tahun 2025, yaitu mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik²⁰. Tugas guru tersebut merupakan bentuk tanggung jawab profesional yang menuntut keterlibatan penuh dalam setiap proses pembelajaran. Pelaksanaan peran guru mencerminkan upaya menciptakan pembelajaran yang

¹⁹ Ainun Habibah and Eka Putri, "Analisis Peran Guru Ips Dalam Menumbuhkan Sikap Sosial Siswa Di SMPI As-Shofiani Ahmadi," *Research and Development Journal of Education* 7, no. 2 (2021): 343–52, <https://doi.org/10.30998/rdje.v7i2.10392>.

²⁰ jdih.kemendikdasmen.go.id, "Peraturan Menteri Pendidikan Dasar Dan Menengah Tentang Pemenuhan Beban Kerja Guru," 2025, <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/28459981/%250>.

terarah, pengembangan potensi siswa, dan pencapaian tujuan pendidikan.

Guru menempati posisi strategis dalam pendidikan sebagai penentu keberhasilan pembelajaran. Peran guru sangatlah beragam dalam dunia pendidikan. Dewi Safitri juga menjelaskan dalam bukunya yang berjudul “Menjadi Guru Profesional” guru mempunyai peran utama dalam pembelajaran. Adapun peran guru sebagai berikut²¹:

1. Sebagai Pengajar, adalah orang yang mengajarkan pengetahuan kepada peserta didiknya.
2. Sebagai Pendidik, adalah orang yang mengajarkan siswanya untuk berperilaku sesuai dengan norma masyarakat yang berlaku.
3. Sebagai Pembimbing, adalah seseorang yang membimbing peserta didiknya supaya tetap berada pada arah yang benar dan sejalan dengan tujuan pendidikan.
4. Sebagai Motivator, adalah orang yang memberikan motivasi dan antusiasme kepada siswanya untuk belajar.
5. Sebagai Teladan adalah seseorang yang menjadi panutan dengan memperlihatkan sikap serta perilaku yang baik bagi peserta didiknya.

²¹ Dewi Safitri, *Menjadi Guru Profesional* (PT Indragiri Dot Com, 2019), https://www.google.co.id/books/edition/Menjadi_Guru_Profesional/glDGDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0.

6. Sebagai Administrator adalah orang yang melakukan pencatatan dan pemantauan sistematis terhadap perkembangan akademik peserta didik.
7. Sebagai Evaluator adalah orang yang melakukan evaluasi terhadap proses belajar siswanya.
8. Sebagai Inspirator yaitu orang yang menginspirasi siswanya sehingga memiliki suatu tujuan di masa depan.

Disimpulkan bahwa guru memiliki peran yang sangat penting. Guru memainkan peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Guru juga membantu proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan efektif. Guru memiliki peran yang sangat banyak, seperti guru bertindak sebagai pengajar, pendidik, pembimbing, motivator, teladan, administrator, evaluator, dan inspirator.

Berdasarkan macam-macam peran guru yang dikemukakan diatas. Guru memiliki berbagai peran penting dalam proses pendidikan. Dalam penelitian ini, peneliti menekankan tiga peran guru yang relevan dengan fokus penelitian, yaitu sebagai pembimbing, motivator, dan inspirator. Sebagai pembimbing, guru berperan mengarahkan peserta didik agar tetap berada pada jalur pembelajaran yang benar, membantu mereka dalam memahami konsep, serta memberikan bimbingan selama proses pembelajaran berlangsung agar tujuan pendidikan dapat tercapai. Sebagai motivator, guru bertugas menumbuhkan semangat dan dorongan belajar peserta didik melalui pemberian perhatian, penghargaan, dan suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta

didik terdorong untuk aktif dalam kegiatan belajar. Sementara itu, sebagai inspirator, guru menjadi sumber inspirasi bagi peserta didik dengan menunjukkan kreativitas, keteladanan, dan inovasi dalam pembelajaran, sehingga mampu membangkitkan minat serta motivasi belajar peserta didik untuk meraih prestasi dan cita-cita di masa depan.

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi belajar

"Motivasi" berasal dari kata Latin "*movere*", yang berarti "menggerakkan" atau "mendorong". Dalam bahasa Inggris, kata ini kemudian digunakan untuk menggambarkan kekuatan atau dorongan batin yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu tindakan menuju tujuan tertentu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), motivasi dimaknai sebagai dorongan yang muncul dari dalam diri seseorang, baik disadari maupun tidak, yang mendorong individu untuk bertindak dalam rangka mencapai tujuan tertentu²². Motivasi ini menekankan bahwa bukan sekadar keinginan sesaat, tetapi merupakan kekuatan yang menggerakkan perilaku belajar agar seseorang berusaha mencapai hasil yang diinginkan²³.

Menurut Sardiman, motivasi belajar adalah semua tenaga penggerak yang ada dalam diri seorang siswa yang mendorong kegiatan belajar, menjamin bahwa kegiatan terus berlanjut, dan menawarkan arah untuk kegiatan belajar sehingga siswa dapat mencapai tujuan

²² "Kamus Besar Bahasa Indonesia Versi Online/Daring," accessed September 9, 2025, <https://kbbi.web.id/motivasi>.

²³ Ahmad Thiriq Musyafaq et al., "Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Jurnal Pengembangan Pendidikan* 8, no. 6 (2024): 82–86.

mereka²⁴. Adanya tujuan mendorong motivasi, karena motivasi adalah respons terhadap perilaku. Untuk mendorong kebutuhan siswa dan membantu mereka mempersiapkan diri untuk belajar, motivasi pembelajaran sangat penting²⁵.

Motivasi dalam proses pembelajaran sangat penting. Ketika guru dan orang tua memberikan motivasi kepada siswa mereka, mereka memiliki dorongan dan keinginan untuk belajar lebih baik²⁶. Dengan memberikan motivasi yang baik dan sesuai, maka anak dapat menyadari akan manfaat belajar dan tujuan yang hendak diperoleh dengan belajar²⁷. Diharapkan motivasi belajar dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, terutama pada siswa yang kurang termotivasi karena pengaruh negatif dari luar. Hal ini juga dapat menumbuhkan sikap positif terhadap pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan prestasi akademik mereka²⁸. Motivasi dalam proses belajar sangat penting untuk memastikan bahwa siswa merasa termotivasi dan pelajaran berjalan lancar.

Firmansyah, Adi, & Nova menyebutkan tentang motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PJOK dalam konteks Kurikulum

²⁴ Zafar Sidik and A Sobandi, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Kemampuan Komunikasi Interpersonal Guru," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 3, no. 2 (2018): 50, <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11764>.

²⁵ Dedi Dwi Cahyono, Mohammad Khusnul Hamda, and Eka Danik Prahastiwi, "Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar," *Tajdid: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan* 6, no. 1 (2022): 37–48, <https://doi.org/https://doi.org/10.52266/>.

²⁶ Neni Fitriana Harahap, Dewi Anjani, and Nabsiah Sabrina, "Analisis Artikel Metode Motivasi Dan Fungsi Motivasi Belajar Siswa," *Unit Publikasi Ilmiah Intelektual Madani Indonesia* 1, no. 3 (2021): 198–203.

²⁷ Deti Kurnia et al., "Peran Motivasi Dalam Meningkatkan Pembelajaran Siswa," *Cendekia Inovatif Dan Berbudaya* 1, no. 4 (2024): 342–47, <https://doi.org/10.59996/cendib.v1i4.477>.

²⁸ Ayuna Netta, "Peran Motivasi Bagi Siswa Dalam Proses Belajar-Mengajar," *Pedagogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2017): 23–34.

Merdeka, motivasi belajar dijelaskan sebagai keseluruhan daya penggerak psikis yang berasal dari dalam diri individu. Daya penggerak ini menimbulkan semangat untuk melakukan aktivitas belajar, menjaga keberlangsungan proses pembelajaran, serta mengarahkan peserta didik agar mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan²⁹. Dengan kata lain, motivasi belajar dianggap bukan hanya sebagai penggerak aktivitas belajar, tetapi juga sebagai komponen yang memastikan bahwa siswa berhasil dan konsisten selama proses belajar.

Menurut Adha, dkk motivasi adalah upaya untuk mempengaruhi dan mempertahankan tingkah laku seseorang sehingga terdorong untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan dan hasil tertentu³⁰. Fungsi Motivasi dalam belajar seperti mendorong manusia untuk bertindak, menentukan arah tindakan mereka, mendorong perilaku dan tindakan, dan memilih tindakan³¹. Pengertian lain mengenai motivasi yaitu Motivasi merupakan kumpulan sikap dan nilai yang memengaruhi seseorang untuk memperoleh sesuatu yang tertentu sesuai dengan sasaran pribadi. Pandangan dan prinsip-prinsip ini adalah komponen tak kasat mata yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuannya³².

²⁹ Guntur Firmansyah, Adi, and Andi Nova, "Motivasi Belajar Peserta Didik Tingkat Sekolah Menengah Atas Pada Mata Pelajaran PJOK: Sebuah Analisis Pada Konteks Kurikulum Merdeka Belajar," *Jurnal Olahraga Pendidikan Indonesia (JOPI)* 4, no. 1 (2024): 50–62, <http://jopi.kemendikpora.go.id/index.php/jopi>.

³⁰ Idyana Adha, Neviyarni, and Herman Nirwana, "Studi Literatur : Peran Motivasi Dalam Proses Belajar Mengajar," *Eductum: Jurnal Literasi Pendidikan* 1, no. 2 (2023): 433–45, <https://journal.citradharma.org/index.php/eductum/index>.

³¹ Junaidi, "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Jurnal Diklat Review Komunitas Manajemen Kompetitif* 3, no. 14 (2019): 12, doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349.

³² Rochmat Budi Santosa, "Motivasi Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris: Studi Kasus Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris IAIN Surakarta," *Jurnal Ilmiah Didaktika* 18, no. 1 (2017): 87, <https://doi.org/10.22373/jid.v18i1.3089>.

Motivasi belajar dapat dianalisis menggunakan teori hierarki kebutuhan Maslow, di mana pemenuhan kebutuhan mulai dari yang paling dasar hingga aktualisasi diri berperan penting dalam membangkitkan semangat belajar. Dengan demikian, motivasi belajar erat kaitannya dengan upaya pemenuhan kebutuhan manusia secara menyeluruh³³.

Berbagai pengertian yang sudah dikemukakan, dapat dipahami bahwa motivasi belajar merupakan unsur psikologis yang mendorong siswa untuk melakukan kegiatan belajar, menjaga keberlangsungan kegiatan tersebut, serta mengarahkan aktivitas belajar agar mencapai tujuan tertentu. Motivasi menjadi aspek yang tidak terlihat secara fisik, namun dapat diamati dari perilaku siswa dalam proses pembelajaran. Tanpa adanya motivasi, siswa cenderung pasif, mudah bosan, dan tidak mempunyai target yang jelas dalam belajar.

Motivasi belajar memiliki fungsi antara lain sebagai pendorong yang menggerakkan siswa untuk berbuat, sebagai penentu arah perilaku sehingga tepat dengan tujuan, serta sebagai pengendali yang menyeleksi tindakan belajar yang harus dilakukan³⁴. Dengan artian lain, motivasi tidak hanya membangkitkan semangat belajar, tetapi juga menjaga konsistensi dan mengarahkan usaha siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

³³ Shofiatus Zahro and Thoriqotul Jannah, "Motivasi Belajar Dalam Pandangan Abraham Maslow," *Jurnal Educazione : Jurnal Pendidikan, Pembelajaran Dan Bimbingan Dan Konseling* 11, no. 1 (2023): 61–70, <https://doi.org/10.56013/edu.v11i1.2266>.

³⁴ Himatul Aini, Ali Rachman, and Eklys Cheseda Makaria, "Contribution Of Self-Efficacy and Self Control To Learning Motivation In Class VIII Students at SMP Negeri 4 Banjarmasin," *Pelayanan Bimbingan Dan Konseling* 4, no. 4 (2021).

Peran motivasi belajar yaitu dalam membentuk sikap dan kebiasaan positif pada diri siswa. Dengan adanya motivasi yang kuat, siswa lebih mampu mengatasi hambatan, berusaha keras dalam menyelesaikan tugas, serta memiliki rasa tanggung jawab terhadap kewajibannya sebagai peserta didik. Motivasi juga menumbuhkan kesadaran akan manfaat belajar sehingga siswa terdorong untuk mencapai prestasi yang lebih baik.

Berdasarkan berbagai pendapat ini, dapat dipastikan bahwa motivasi belajar merupakan komponen penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Motivasi tidak hanya berfungsi sebagai penggerak untuk bertindak, tetapi juga berfungsi sebagai kekuatan yang memandu, menopang, dan memperkuat kegiatan belajar.

b. Jenis-jenis Motivasi belajar

Motivasi belajar dapat dikategorikan menjadi beberapa macam, yaitu:

1. Motivasi intrinsik

Motivasi intrinsik adalah dorongan yang datang dari dalam diri siswa sendiri, tanpa dipengaruhi oleh pengaruh dari luar³⁵. Ketika siswa menunjukkan minat yang kuat dalam pelajaran, rasa ingin tahu yang besar, dan keinginan untuk belajar lebih banyak, mereka menunjukkan bentuk motivasi ini.

³⁵ Tarmizi Endrianto, "Pengaruh Motivasi Intrinsik Dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Kinerja Pegawai Kantor Camat Kecamatan Ilir Timur I Kota Palembang," *SENGKUNI Journal-Social Sciences and Humanities* 4, no. 2 (2023): 363–76, doi:<https://doi.org/10.37638/sengkuni.4.2.363-376>.

Selain itu, adanya kepuasan batin dan perasaan bangga ketika berhasil menyelesaikan suatu tugas juga menjadi ciri khas dari motivasi intrinsik³⁶. Oleh karena itu, motivasi jenis ini dianggap lebih kuat dan tahan lama karena tumbuh dari kesadaran serta kebutuhan pribadi untuk belajar dan berkembang

2. Motivasi ekstrinsik

Faktor-faktor eksternal, seperti pengakuan, pujian, penghargaan, nilai, atau tuntutan dari guru, orang tua, dan lingkungan, dikenal sebagai motivasi ekstrinsik. Dorongan ini sering berfungsi sebagai pemicu yang memotivasi siswa untuk mencapai tujuan atau menghindari hukuman³⁷. Walaupun sifatnya tidak selalu bertahan lama seperti motivasi intrinsik, motivasi ekstrinsik tetap penting dalam mendukung proses belajar, terutama ketika minat internal peserta didik masih rendah.

3. Motivasi Prestasi

Motivasi prestasi berkaitan dengan keinginan individu untuk memperoleh hasil belajar yang tinggi, mengatasi hambatan, dan mencapai standar keberhasilan tertentu. Siswa dengan motivasi

³⁶ Mia Lestary, "Pengaruh Motivasi Instrinsik Dan Ekstrinsik Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Inggris Mahasiswa," *Jurnal Enterpreneur Dan Bisnis (JEBI) E-ISSN 2*, no. 1 (2023): 62–75.

³⁷ Budiman Hartono, "Motivasi Dalam Kegiatan Belajar Mengajar," *Jurnal Kedokteran Meditek*, 2017, <https://doi.org/10.36452/jkdoktmeditek.v22i59.1278>.

ini umumnya terdorong untuk berkompetisi serta merasa bangga saat mampu melampaui target yang ada³⁸.

4. Motivasi sosial

Motivasi sosial timbul karena adanya dorongan untuk diterima, dihargai, dan berinteraksi dengan lingkungan sosial. Peserta didik biasanya belajar dengan lebih giat agar memperoleh pengakuan atau menjaga hubungan baik dengan guru dan teman sebaya³⁹.

5. Motivasi Situasional

Motivasi situasional merupakan dorongan belajar yang dipengaruhi oleh kondisi tertentu, seperti metode pengajaran yang menarik, media pembelajaran yang inovatif, atau lingkungan kelas yang nyaman. Meski cenderung bersifat sementara, motivasi ini mampu meningkatkan perhatian dan partisipasi peserta didik dalam proses belajar⁴⁰.

Berdasarkan penjelasan mengenai jenis-jenis motivasi belajar. Motivasi belajar terbagi kedalam berbagai bentuk yang menunjukkan sumber dorongan berbeda pada siswa. Motivasi intrinsik muncul dari kesadaran pribadi melalui minat, rasa ingin tahu, kepuasan batin. Motivasi ekstrinsik hadir melalui faktor

³⁸ Podensiana Bangung, Lilik Sri Hariani, and Walipah, "Motivasi Berprestasi: Konsep Diri, Kecerdasan Emosional Dan Efikasi Diri," *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi* 5, no. 1 (2020): 24–31, <https://doi.org/10.21067/jrpe.v5i1.4340>.

³⁹ Mullyadesfarras Luthfiyyah, "Peran Social Learning Terhadap Motivasi Belajar Remaja," *Ekp* 13, no. 3 (2017).

⁴⁰ Gita Febria Friskawati, Sri Widaningsih, and Rizki Illahi, "Situational Interest Siswa Dilihat Dari Pemberian Reward and Punishment Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani," *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran* 5, no. 2 (2019), <http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pjk>.

luar berupa penghargaan, nilai, dorongan orang tua maupun guru. Motivasi prestasi tercermin dari keinginan meraih hasil tinggi serta keberanian menghadapi hambatan. Motivasi sosial muncul karena kebutuhan akan penerimaan dan penghargaan dari lingkungan sekitar. Motivasi situasional terlihat pada pengaruh kondisi pembelajaran, metode, media, dan suasana kelas. Seluruh jenis motivasi berperan dalam membentuk semangat, arah, dan ketekunan siswa selama proses belajar.

c. Indikator Motivasi Belajar

Menentukan tingkat motivasi belajar siswa dengan beberapa indikator. Menurut penelitian Indah Sari, beberapa ahli berpendapat, antara lain⁴¹:

Beberapa indikator utama, menurut Syamsuddin, dapat digunakan untuk mengidentifikasi indikator motivasi belajar. Ini termasuk durasi kegiatan, yang merupakan jumlah waktu yang dihabiskan siswa untuk belajar, dan frekuensi kegiatan, yang menunjukkan seberapa sering siswa terlibat dalam kegiatan belajar. Selain itu, keseriusan siswa terhadap tujuan belajar, ketabahan, keuletan, serta kemampuan menghadapi kesulitan juga menjadi tolak ukur. Motivasi belajar juga terlihat dari pengabdian dan pengorbanan siswa, ketekunan dalam menyelesaikan tugas, tingkat

⁴¹ Indah Sari, "Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Manajemen Dalam Penguasaan Keterampilan Berbicara (Speaking) Bahasa Inggris," *Jurnal Manajemen Tools* 9, no. 1 (2018): 41–52, <http://jurnal.pancabudi.ac.id/index.php/JUMANT/article/view/191>.

aspirasi atau cita-cita yang hendak dicapai, hingga tingkatan kualifikasi prestasi yang ingin diraih.

Hamzah B Uno mengemukakan bahwa motivasi belajar terdiri dari enam, dapat diukur dari adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar. Adanya dorongan serta kebutuhan siswa terhadap kegiatan belajar juga menjadi indikator penting, disamping adanya harapan dan cita-cita yang ingin diwujudkan dimasa depan. Selain itu, adanya penghargaan yang diperoleh siswa dalam belajar, baik berupa pujian maupun hadiah, turut menjadi pendorong motivasi. Indikator lainnya adalah kegiatan belajar yang menarik yang mampu membangkitkan antusiasme, serta adanya dukungan lingkungan belajar yang kondusif sehingga siswa merasa nyaman dan lebih mudah termotivasi ⁴²

Sudjana menenkankan indikator motivasi belajar yang lebih sederhana namun mendasar terdiri dari lima indikator. Menurutnya, motivasi belajar tercermin dari adanya minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran, semangat dalam mengerjakan tugas-tugas, serta tanggung jawab dalam menyelesaikan pekerjaan. Selain itu, reaksi positif siswa terhadap stimulus yang diberikan guru juga menjadi penanda adanya motivasi. Rasa senang dan puas Ketika berhasil menyelesaikan tugas turut menunjukkan bahwa siswa memiliki motivasi yang baik.

⁴² Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan* (PT Bumi Aksara, 2019, 2011).

Berdasarkan uraian indikator motivasi belajar menurut Syamsuddin, Hamzah B Uno, dan Sudjana, penelitian ini menggunakan indikator yang dikemukakan oleh Uno. Alasan pemilihan ini karena indikator yang disampaikan Uno lebih komprehensif, mencakup dorongan internal seperti Adanya Hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, sekaligus faktor eksternal berupa adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan belajar yang menarik, dan adanya lingkungan belajar yang kondusif. Dianggap sangat penting untuk penelitian ini, yang berfokus pada peran guru untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning* karena keberhasilan belajar juga sangat dipengaruhi oleh strategi belajar, suasana kelas, dan peran yang diberikan oleh guru.

d. Fungsi Motivasi belajar

Fungsi penting motivasi belajar sebagai penggerak utama yang membuat peserta didik terdorong untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Dorongan ini memungkinkan siswa menerima materi dengan kesiapan mental, bertahan dalam kondisi sulit atau membosankan, dan tidak mudah patah semangat ketika menghadapi rintangan⁴³. Tanpa motivasi, kegiatan belajar sering kali berubah menjadi rutinitas yang minim partisipasi.

⁴³ Herwati et al., *Motivasi Dalam Pendidikan* (Literasi Nusantara Abadi Grup, 2023).

Motivasi juga berfungsi sebagai arah atau panduan dalam kegiatan belajar. Motivasi membantu peserta didik menetapkan tujuan, memilih pendekatan belajar yang sesuai, dan memfokuskan usaha agar tidak tersesat ke aktivitas yang tidak relevan⁴⁴. Dengan motivasi yang jelas, siswa akan lebih disiplin dalam merencanakan belajar, memilih strategi belajar efektif, dan menjaga fokus dalam mencapai tujuan.

Kesimpulan dari beberapa fungsi motivasi belajar yang sudah diuraikan yaitu motivasi belajar berfungsi sebagai penggerak dan pengarah yang menentukan kualitas keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Kehadiran motivasi membuat siswa memiliki kesiapan mental, ketekunan menghadapi kesulitan, serta fokus dalam mencapai tujuan belajar. Tanpa motivasi kegiatan belajar kehilangan arah sehingga kurang efektif dalam menghasilkan pencapaian yang optimal.

3. Model *Game Based Learning*

a. Pengertian *game based learning*

Game Based Learning merupakan inovasi memasukkan kegiatan bermain ke dalam proses pembelajaran. *Game based learning* dapat dipahami sebagai pemanfaatan permainan dengan tujuan yang lebih serius, yakni sebagai sarana yang mampu

⁴⁴ Nur Hafidza Fitri and Yoven, "Pengaruh Motivasi Belajar Kuliah Dengan IPK," *Jurnal Ilmiah Zona Psikologi Universitas Batam* 4, no. 3 (2022).

memberikan dukungan nyata terhadap efektivitas proses belajar⁴⁵. Coffey menggambarkan *game based learning* sebagai model pembelajaran yang memasukkan bahan pelajaran ke dalam pendidikan sehingga siswa dapat berinteraksi dan berpartisipasi aktif melalui kegiatan bermain yang digunakan di kelas⁴⁶.

Menurut Wawan *game based learning* memiliki arti yaitu pembelajaran yang menggunakan aplikasi maupun game yang telah dirancang khusus oleh guru untuk membantu proses belajar dan memberikan peningkatan keefektivan siswa untuk terlibat aktif dalam belajar⁴⁷. Sekar Ayu menjelaskan bahwa *game based learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang memadukan elemen permainan seperti aturan, tantangan, nilai, dan interaksi berbasis game untuk mengajar konsep, pengetahuan tertentu untuk siswa⁴⁸. Model pendekatan pembelajaran ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan memotivasi siswa untuk aktif dalam proses belajar.

Penerapan *Game Based Learning* berlandaskan pada teori perkembangan kognitif Piaget. Piaget berpendapat bahwa kecerdasan anak tidak bersifat bawaan sejak lahir maupun semata-

⁴⁵ Vivi Vinika Putri and Muhammad Abdul Roziq Asrori, "Pemanfaatan Digital Game Base Learning Dengan Media Aplikasi Kahoot.It Untuk Peningkatan Interaksi Pembelajaran," *INSPIRASI: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial* 16, no. 2 (2019): 141–50.

⁴⁶ Firosa Nur 'Aini, "Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS," *Jupe* 6, no. 3 (2018): 249–55.

⁴⁷ Wawan Hermawan, "Sosialisasi Pemanfaatan Game Based Learning (GBL) Dalam Pembelajaran Di SMP N 2 Ngronggot" 5, no. 1 (2024): 1263–69.

⁴⁸ Sekar Ayu Wulandari and Sani Safitri, "Penerapan Metode Game Based Learning Dalam Materi Sejarah Bandung Lautan Api Di Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Pagar Alam," *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2, no. 1 (2024).

mata hasil pengalaman, melainkan terbentuk melalui tindakan yang dilakukan anak. Dalam pandangannya, permainan merupakan bagian penting dari aktivitas anak yang tidak dapat dipisahkan dari tahapan perkembangan kognitif, serta berperan dalam mendukung proses pertumbuhan kecerdasan tersebut⁴⁹. *Game based learning* dikembangkan dengan tujuan memadukan unsur hiburan dan pembelajaran, Siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tetapi juga didorong untuk menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran.

Guru dituntut untuk menguasai berbagai variasi metode pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPS, sehingga dapat disesuaikan dengan gaya belajar serta karakteristik setiap siswa⁵⁰. Dengan tujuan meningkatkan perhatian siswa, menumbuhkan rasa ingin tahu mereka tentang studi sosial, dan secara tidak langsung meningkatkan keinginan mereka untuk belajar lebih banyak tentang subjek ini.

Secara umum, *Game Based Learning* adalah metode pembelajaran yang mengintegrasikan materi pelajaran ke dalam kegiatan belajar dengan siswa berinteraksi satu sama lain melalui permainan yang dirancang oleh guru berdasarkan topik pelajaran⁵¹.

⁴⁹ Ratih Indriyani, Taswadi, and Bandi Sobandi, "Analysis of Cognitive Development Theory by Jean Piaget on Color Games on Early Childhood Development," *EduLine: Journal of Education and Learning Innovation* 4, no. 4 (2024): 504–11, <https://doi.org/10.35877/454ri.eduline3068>.

⁵⁰ Suni Samrotul Fuadina, Ahmad Mulyadiprana, and Anggit Merliana, "Model Pembelajaran Game-Based Learning Tipe Wordwall Dan Motivasi Belajar IPS: Penelitian Quasy Eksperimen Di SD Kelas IV," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 10 (2025): 02.

⁵¹ Samuel Eka Nugraha et al., "Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Baamboozle Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi Kelas X SMA 2 Tenggara Sebrang," *Jurnal Pendidikan Biologi* 12, no. 2 (2024).

Tidak hanya menjadi sarana penyampaian materi, tetapi juga menyediakan konteks sosial yang lebih luas, karena saat bermain para siswa saling berinteraksi dan berbagi pengalaman belajar yang sama.

Dari berbagai definisi yang telah dijelaskan, peneliti menyimpulkan bahwa *Game Based Learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dengan materi pembelajaran sehingga tercipta pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan. Model ini menekankan keterlibatan siswa melalui eksplorasi, interaksi, dan usaha menyelesaikan tantangan sehingga pengetahuan diperoleh secara bermakna. Penerapan *game based learning* sejalan dengan nilai religious tentang kesungguhan dalam menuntut ilmu yang menumbuhkan motivasi, rasa ingin tahu, serta semangat belajar IPS secara baik.

b. Tahapan (Sintaks) model *game based learning*

Pembelajaran *game based learning* mungkin menjadi model pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Permainan memiliki karakteristik unik ketika diintegrasikan ke dalam pembelajaran, karena suasana gembira yang tercipta saat bermain membuat pendekatan ini lebih disukai dibandingkan dengan model pembelajaran lainnya.

Game Based Learning pada dasarnya menggabungkan unsur hiburan dengan tujuan edukatif sehingga pembelajaran tidak lagi terasa kaku dan membosankan. Peserta didik memperoleh

pengalaman belajar melalui aktivitas bermain yang terstruktur, di mana aturan dan mekanisme permainan telah dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu⁵². Dengan cara ini, siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan tidak hanya menyerap pengetahuan secara pasif.

Ciri khas dari model pembelajaran *Game Based Learning* adalah adanya tujuan pembelajaran yang jelas, interaksi langsung antar siswa, serta penyajian tantangan yang memicu motivasi belajar. Melalui kegiatan permainan, siswa akan memperoleh umpan balik secara cepat, baik berupa skor, hasil permainan, maupun evaluasi dari guru⁵³. Umpan balik ini membantu mereka mengetahui sejauh mana pemahaman terhadap materi yang sedang dipelajari. *Game Based Learning* dapat memperkuat penguasaan konsep sekaligus membangun rasa percaya diri siswa.

Model pembelajaran *Game based learning* menekankan partisipasi siswa dalam permainan untuk mencapai tujuan pembelajaran, seperti meningkatkan keterampilan sosial siswa. Berikut dibawah ini menunjukkan tahapan (sintaks) model pembelajaran berbasis permainan yang digunakan oleh peneliti terdiri dari enam tahapan, yaitu ⁵⁴:

⁵² Leny Indriyani and Johan Indrus Tofaynudin, "Penggunaan Game Based Learning Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PAI Di SMA Negeri 1 Kencong," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 5, no. 3 (2025): 1177–88.

⁵³ Siti Nur Azizah, "Analisis Media Yang Digunakan Dalam Model Pembelajaran Game Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Di Mts Ma'arif NU Kota Malang," *Maliki Interdisciplonary Journal (MIJ)* 2 (2024): 1–8.

⁵⁴ Farid Hatul Hasanah, "Penerapan Model Game Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Di Kelas VIIIB MTs Lombok Kulon Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023" (2023), https://digilib.uinkhas.ac.id/31492/1/Faridhatul_Hasanah_T20199001.pdf.

1. Menentukan game sesuai topik

Pada tahap ini, guru memilih permainan yang sesuai dengan topik yang diajarkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Semakin sesuai permainan dengan topik, semakin baik hasil pembelajaran yang dapat dicapai.

2. Menjelaskan Konsep

Pada tahap ini, guru memberikan pengantar materi kepada siswa untuk memberikan pemahaman yang lebih baik mengenai materi yang akan menjadi dasar permainan, selain itu, guru memberikan penjelasan tentang permainan yang akan dimainkan.

3. Menjelaskan aturan game

Pada tahap ini, guru memberi tahu siswa tentang peraturan yang harus mereka ikuti selama permainan, serta cara bermain.

4. Pelaksanaan permainan

Pada tahap ini, siswa melaksanakan game sesuai dengan aturan konsep game yang sudah disepakati dan dengan menggunakan media yang disediakan oleh guru.

5. Membuat ringkasan pengetahuan

Setelah permainan selesai, siswa menuliskan kesimpulan tentang apa yang mereka ketahui atau poin penting yang dijelaskan lebih rinci oleh guru. Tujuannya agar siswa dapat

menghubungkan konsep maupun teori dengan pengalaman mereka saat melakukan permainan.

6. Refleksi

Tahap refleksi merupakan tahap terakhir dimana guru dan siswa melakukan evaluasi sesuai dengan proses pembelajaran yang sudah disampaikan. Refleksi dapat dilakukan dengan cara berdiskusi, serta bagaimana permainan dapat membantu siswa lebih paham dengan konsep yang lebih baik. Pada tahap ini juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengungkapkan pendapat, pengalaman mereka, dan memberikan *feedback* kepada guru untuk memperbaiki pembelajaran selanjutnya.

Pada pembelajaran IPS, model ini sangat relevan digunakan karena banyak materi IPS yang sulit dipahami dan sering dianggap membosankan. Melalui pendekatan *Game Based Learning*, guru dapat mengemas materi IPS ke dalam bentuk permainan edukatif yang lebih jelas dan mudah dipahami. Misalnya, materi tentang interaksi sosial dapat dikemas dalam bentuk role play, sedangkan materi tentang sejarah dapat dipelajari melalui board game atau kuis kompetitif. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar melalui hafalan, tetapi juga melalui pengalaman langsung yang menyenangkan.

c. Kelebihan dan Kekurangan model *Game Based Learning*

Semua model pembelajaran memiliki karakteristiknya sendiri, dan tentu saja, setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan ketika digunakan. Para peneliti mengkaji kelebihan dan kekurangan model pembelajaran ini berdasarkan studi sebelumnya:

1) Kelebihan Model Pembelajaran *Game Based Learning*, yaitu:⁵⁵

1. Menyenangkan, interaktif, mendorong kerja sama dan ide baru.
2. Siswa lebih tertarik untuk belajar, yang membuat mereka lebih mudah berkonsentrasi pada materi yang diajarkan di kelas.
3. Saat belajar, siswa lebih aktif dan termotivasi.
4. Adanya daya tarik tersendiri serta mendapat feedback yang menyenangkan dan bermanfaat untuk belajar.

2) Kelemahan Model Pembelajaran *Game Based Learning*, yakni:

1. Membutuhkan waktu yang cukup lama untuk belajar.
2. Memastikan pelajaran berjalan dengan baik membutuhkan alat dan media tambahan diperlukan⁵⁶.

⁵⁵ Aisyah Cinta Putri et al., "Game-Based Learning (Gbl) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal," *INTEGRATED (Information Technology and Vocational Education)* 3, no. 1 (2021): 17–22.

⁵⁶ Ririn Oktavia, "Game Based Learning (GBL) Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa," n.d., 1–7.

3. Lingkungan kelas yang terlalu ramai dapat menyebabkan kebisingan yang menurunkan kesesuaian lingkungan belajar⁵⁷.

B. Perspektif Teori dalam Islam

Guru merupakan orang yang paling berjasa untuk memajukan bangsa dan negara. Peran guru dalam membimbing, mendidik, mentransfer ilmu, dan memberikan arahan dalam pembelajaran⁵⁸. Selaras dengan firman Allah dalam Quran Surat An-Nahl ayat 125, yang berbunyi.⁵⁹:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ
إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya: Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk.

Ayat di atas menegaskan bahwa seorang guru harus mengajar dengan bijak, menggunakan metode pengajaran yang baik, dan bersikap bijaksana selama proses pendidikan. Sejalan dengan peran guru sebagai pembimbing, motivator, dan inspirator yang membantu siswa

⁵⁷ Kireida Rona Islam et al., “Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik,” *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya* 10, no. 3 (2024), <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>.

⁵⁸ Lilis Ermindyawati, “Peranan Guru Pendidikan Agama Terhadap Perilaku Siswa-Siswi,” *Jurnal Teologi Sistematis Dan Praktika* 2, no. 1 (2019): 40–61, <https://doi.org/10.34081/fidei.v2i1.27>.

⁵⁹ “Qura’an NU Online Surat An-Nahl Ayat 125,” accessed September 10, 2025, <https://quran.nu.or.id/an-nahl/125>.

memahami pelajaran dengan cara yang tepat dan bijaksana. Guru dituntut mampu menyelaraskan pendekatan pembelajarannya agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik dan menumbuhkan pemahaman yang mandalam bagi siswa.

Allah menegaskan pentingnya kesungguhan dalam proses belajar. Sebagaimana sejalan dengan firman Allah Qur'an Surat Al-'Ankabut ayat 69:⁶⁰

وَالَّذِينَ جَاهَدُوا فِينَا لَنَهْدِيَنَّهُمْ سُبُلَنَا وَإِنَّ اللَّهَ لَمَعَ الْمُحْسِنِينَ ﴿٦٩﴾

Artinya: Orang-orang yang berusaha dengan sungguh-sungguh untuk (mencari keridaan) Kami benar-benar akan kami tunjukkan kepada mereka jalan-jalan kami. Sesungguhnya Allah benar-benar bersama orang-orang yang berbuat kebaikan.

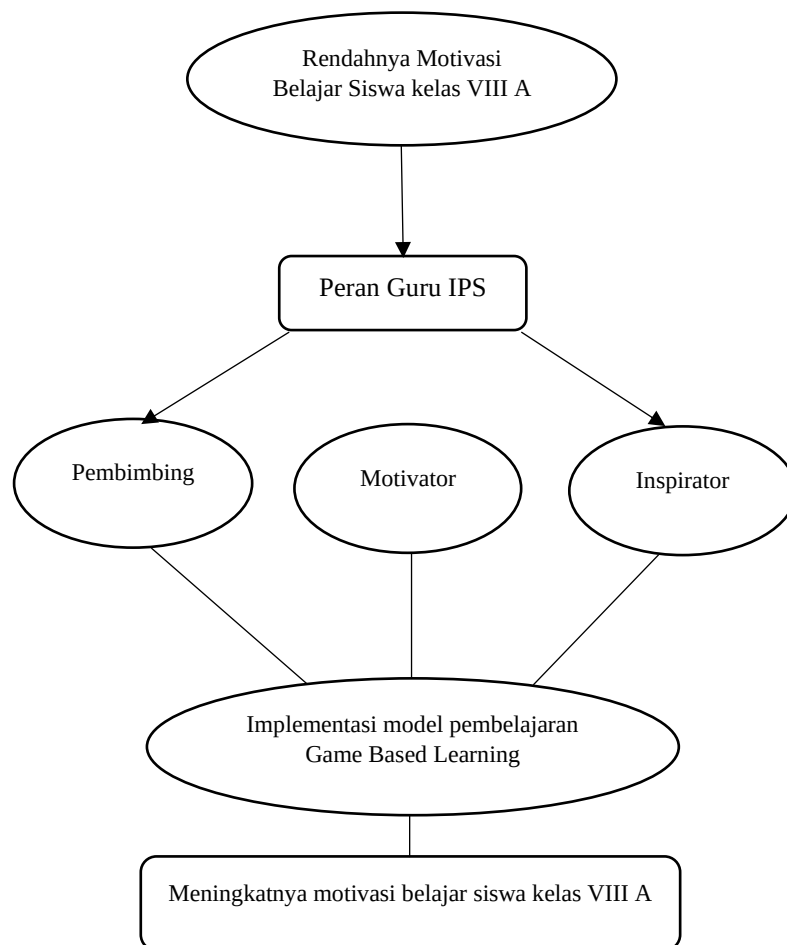
Ayat ini menekankan bahwa upaya sungguh-sungguh akan menghasilkan petunjuk dan pemahaman yang lebih baik. Prinsip ini sejalan dengan konsep *Game Based Learning (GBL)* yang menuntut siswa untuk aktif terlibat dalam pembelajaran melalui aktivitas permainan. Pengetahuan pada *game based learning* tidak diberikan secara pasif, melainkan diperoleh melalui pengalaman langsung, eksplorasi, serta usaha siswa dalam menyelesaikan tantangan yang ada di dalam permainan. Oleh karena itu, motivasi, keterlibatan, dan kesungguhan peserta didik dalam belajar melalui game dapat dipandang sebagai bentuk *jihad fi sabilillah* dalam konteks menuntut ilmu, yang

⁶⁰ “Qur'an NU Online Surat Al-'Ankabut Ayat 69,” accessed September 10, 1BC, <https://quran.nu.or.id/al-ankabut/69>.

pada akhirnya akan mengantarkan mereka pada pemahaman yang lebih mendalam dan bermakna.

Penerapan *game based learning* dalam perspektif islam tidak hanya berfungsi sebagai strategi pengajaran modern, namun tetap mengandung nilai-nilai spiritual yang diajarkan dalam Al-Qur'an. Proses belajar menjadi sarana untuk menumbuhkan semangat berjuang, menanamkan nilai kejujuran, kerja sama, dan tanggung jawab. Guru membimbing siswa agar tidak hanya mendapat pengetahuan, tetapi juga membentuk akhlak yang mulia melalui pengalaman belajar yang menyenangkan sesuai dengan prinsip-prinsip Islam.

C. Kerangka Berpikir



Kerangka berpikir pada gambar di atas menunjukkan alur hubungan antara peran guru IPS dalam mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa kelas VIII melalui penerapan model pembelajaran *Game Based Learning*. Permasalahan utama yang dihadapi adalah rendahnya motivasi belajar siswa yang terlihat dari sikap pasif dalam proses pembelajaran serta kurangnya antusiasme sebagian siswa ketika mengikuti pelajaran IPS. Kondisi ini mengindikasikan bahwa siswa belum memiliki motivasi belajar yang kuat dari dalam diri mereka, sehingga diperlukan upaya guru untuk menumbuhkan kembali semangat belajar tersebut.

Menghadapi permasalahan ini, guru IPS memiliki peran penting sebagai pembimbing, motivator, dan inspirator. Sebagai pembimbing, guru berperan mengarahkan peserta didik agar tetap berada pada jalur pembelajaran yang benar serta membantu memahami materi secara optimal. Sebagai motivator, guru berupaya menumbuhkan semangat belajar melalui pemberian dorongan, penghargaan, dan suasana belajar yang menyenangkan. Sedangkan sebagai inspirator, guru menjadi teladan dan sumber inspirasi bagi siswa dalam mengembangkan potensi diri dan semangat belajar. Ketiga peran tersebut kemudian diwujudkan melalui implementasi model pembelajaran *Game Based Learning* yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kompetitif. Dengan penerapan model ini, diharapkan motivasi belajar siswa kelas VIII dapat meningkat secara signifikan karena mereka terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar yang lebih menarik dan bermakna.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan studi penelitian kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan isu serta konteks penelitian. Tujuan dari penelitian kualitatif ini, yang menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif adalah untuk menyelidiki, mendeskripsikan, dan memahami fenomena atau konteks tertentu. Fokus penelitian ini adalah untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang makna, perspektif, dan konteks yang dialami serta diciptakan oleh para partisipan dalam konteks yang diteliti.

Pada penelitian kualitatif, data yang dikumpulkan dapat berupa teks, gambar, rekaman suara, ataupun bentuk informasi non-numerik lainnya. Penelitian ini menekankan bahwa banyak sumber informasi yang tersedia untuk memberikan gambaran aktual tentang fenomena yang diteliti. Data tersebut kemudian dianalisis melalui pendekatan induktif. Oleh karena itu, penelitian kualitatif tidak menitikberatkan pada pengujian hipotesis, melainkan pada upaya mengembangkan pemahaman yang mendalam mengenai konteks dan dinamika suatu fenomena⁶¹.

Sugiyono menyatakan bahwa metode penelitian kualitatif yang berasal dari filsafat postpositivisme digunakan untuk menyelidiki subjek dalam lingkungan alami, bukannya melalui eksperimen. Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai instrumen utama, dan data dikumpulkan melalui triangulasi atau kombinasi metode yang berbeda. Analisis data

⁶¹ M Fathun Niam et al., *Metode Penelitian Kualitatif*, ed. Evi Damayanti, Widina Media Utama, Pertama, 2024.

bersifat induktif, dengan fokus pada makna yang lebih dalam daripada generalisasi⁶².

Penelitian ini memilih pendekatan kualitatif karena memungkinkan pemahaman mendalam tentang makna, pengalaman, dan persepsi peserta dalam konteks alami. Penelitian ini tidak berkonsentrasi pada pengujian hipotesis atau generalisasi, tetapi pada mengeksplorasi makna, proses, dan dinamika yang terkait. Selain itu, karena metode pengumpulan data yang fleksibel, seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi, peneliti dapat memperoleh data yang benar dan relevan secara kontekstual untuk tujuan penelitian ini.

Penelitian ini adalah contoh dari jenis penelitian kualitatif, yang menggunakan peneliti sebagai alat utama untuk menyelidiki subjek dalam kondisi alami. Data dalam penelitian kualitatif umumnya berbentuk kata-kata, kalimat, atau narasi yang bermakna, baik berupa data faktual dari hasil observasi dan wawancara maupun data non-faktual dari dokumen pendukung⁶³. Berdasarkan pernyataan diatas peneliti mencoba untuk memahami dan menganalisis mengenai peran guru dalam menumbuhkan motivasi belajar melalui model pembelajaran *game based learning* di SMP Islam Bani Hasyim Singosari Kabupaten Malang.

B. Kehadiran Peneliti

Peneliti bertindak sebagai pengamat langsung atau pengamat partisipan di setiap tahapan penelitian, kehadiran peneliti dalam penelitian

⁶² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, cetakan ke (ALFABETA,cv, 2017).

⁶³ Abdul Fattah Nasution, *Metode Penelitian Kualitatif*, pertama (CV.Harfa Creative, 2023).

ini sangat penting. Penelit mengamati aktivitas guru dan siswa selama kegiatan penerapan model *game based learning* berlangsung. Kehadiran peneliti memastikan keterpercayaan data dan memastikan tercapainya tujuan penelitian secara lebih objektif.

Peneliti bekerja sama dengan guru IPS di SMP Islam Bani Hasyim Singosari Kabupaten Malang dalam pelaksanaan penelitian. Guru IPS berperan sebagai pelaksana utama pembelajaran, mulai dari Menyusun perencanaan, melaksanakan kegiatan di kelas, hingga melakukan refleksi untuk mengevaluasi hasil dan kendala yang muncul pada saat penelitian. Sementara itu, peneliti berperan sebagai *fasilitator* sekaligus pengamat aktif yang mengawasi jalannya pembelajaran. dalam peran tersebut, peneliti memastikan bahwa penerapan model *game based learning* berjalan sesuai dengan rencana dan tujuan penelitian.

C. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Islam Bani Hasyim Singosari Kabupaten Malang, yang berada di Perumahan Persada Bhayangkara, Pagentan, Kecamatan Singosari, Malang, Jawa Timur. Sekolah ini dipilih sebagai lokasi penelitian karena kemudahan dalam pengambilan data seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Sekolah ini berada di wilayah yang startegis sehingga mudah diakses oleh siswa dari berbagai daerah sekitar kecamatan singosari. Fasilitas Pendidikan yang tersedia di sekolah tergolong cukup memadai, mulai dari ruang kelas, perpustakaan, hingga sarana penunjang pembelajaran, walaupun pemanfaatannya masih perlu ditingkatkan. Kondisi tersebut

mendukung sekolah ini sebagai lokasi yang tepat untuk penerapan inovasi pembelajaran yang lebih interaktif.

Pertimbangan lain pemilihan lokasi ini adalah adanya kecenderungan sebagian siswa yang belum menunjukkan motivasi belajar optimal, khususnya dalam mata pelajaran IPS. Ini sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *game based learning*. Oleh karena itu, SMP Islam Bani Hasyim Singosari Kabupaten Malang dinilai relevan sebagai lokasi penelitian.

D. Subjek Penelitian

Data berikut dikumpulkan melalui subjek atau informan penelitian ini, yang terdiri dari:

1. Siswa

Siswa kelas VIII A dijadikan subjek utama karena secara langsung terlibat dalam pembelajaran IPS dengan model pembelajaran *game based learning*. Melalui siswa, peneliti dapat mengetahui bagaimana tingkat motivasi belajar muncul selama proses pembelajaran serta bagaimana respon siswa terhadap model pembelajaran yang diterapkan di kelas.

2. Guru IPS

Guru IPS dipilih sebagai subjek penelitian atau informan karena berperan dalam merancang, melaksanakan, sekaligus mengevaluasi pembelajaran IPS berbasis *game based learning*. Selain itu, peran guru sebagai pembimbing, motivator, dan inspirator saat di kelas. Informasi

dari guru diperlukan untuk memahami startegi yang digunakan dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa serta kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Kepala sekolah

Pengambilan data melalui Kepala sekolah ini untuk mencari data tentang kelengkapan sarana prasarana, serta penunjang pembelajaran di SMP Islam Bani Hasyim Singosari Kabupaten Malang, dan upaya untuk guru maupun lingkungan sekolah menjadi bagian penting dalam penelitian ini.

E. Data dan Sumber Data

Data yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu data lapangan yang dikumpulkan peneliti untuk mendukung penelitian ini. Data kualitatif adalah usaha untuk menelaah atau mengkaji data secara teliti dan menyeluruh, dengan maksud memperoleh pemahaman yang mendalam terhadap fenomena yang menjadi objek penelitian⁶⁴. Adapun sumber data pada penenlitan ini yakni:

1. Data Primer, yaitu data yang didapat langsung dari sumbernya. Pada penelitian ini data diperoleh melalui kegiatan observasi pelaksanaan penelitian, wawancara, dan catatan aktivitas selama proses pembelajaran berlangsung. Data ini mencerminkan respons, keaktifan, serta perubahan motivasi belajar siswa setelah penerapan model *game based learning*.

⁶⁴ Qomaruddin and Halimah Sa'diyah, "Kajian Teoritis Tentang Teknik Analisis Data Dalam Penelitian Kualitatif Perspektif Spradley, Miles Dan Huberman," *Journal of Management, Accounting and Administration* 1, no. 2 (2024): 77–84.

2. Data Sekunder, yaitu data yang diperoleh secara tidak langsung, sehingga peneliti perlu mencari dan menyalin data dari sumber aslinya. Data primer dilengkapi dengan data sekunder. Data sekunder dalam penelitian ini berasal dari dokumentasi atau foto yang diambil selama kegiatan pembelajaran, serta dari dokumen dan arsip sekolah yang diperlukan untuk penelitian ini.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah pedoman tertulis yang dipersiapkan untuk mendapatkan informasi, instrumen yang digunakan pada penelitian ini terdiri atas:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi yaitu instrumen yang berisi sejumlah indikator yang dijadikan pedoman dalam pelaksanaan pengamatan. Indikator tersebut berfungsi sebagai acuan sekaligus batasan dalam proses observasi serta digunakan untuk memperoleh informasi mengenai suatu variabel⁶⁵. Peneliti menggunakan lembar observasi untuk mencatat apa yang peneliti lihat tentang kegiatan pembelajaran. termasuk apa yang dilakukan guru selama pembelajaran IPS dengan *game based learning*, Peran guru IPS di kelas pada saat pembelajaran, serta apa yang dilakukan siswa selama pembelajaran berlangsung. Aspek yang diamati antara lain keaktifan, perhatian, keterlibatan, kerja sama, dan antusiasme siswa.

⁶⁵ Heri Yusuf Muslih, Aini Loita, and Dea Siti Nurjanah, "Instrumen Penelitian Tindakan Kelas Untuk Peningkatan Motorik Halus Anak," *Jurnal Paud Agapedia* 6, no. 1 (2022): 99–106, <https://doi.org/10.17509/jpa.v6i1.51341>.

Tabel 3.1 Lembar Data Observasi

No	Data Observasi
1	Peran Guru IPS dalam menumbuhkan motivasi belajar melalui model pembelajaran <i>game based learning</i> - Perencanaan guru dalam menyiapkan pembelajaran berbasis game - Meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas VIII A, menggunakan model <i>game based learning</i>. - Observasi proses pelaksanaan model <i>game based learning</i> di kelas - Cara guru memberikan arahan dan dukungan selama kegiatan pembelajaran berlangsung - Upaya guru memberi penguatan berupa pujian atau penghargaan - Mengamati faktor pendukung maupun penghambat guru pada saat penerapan model <i>game based learning</i>.
2	Pengamatan motivasi belajar siswa saat mengikuti pembelajaran IPS menggunakan indikator motivasi belajar: - Adanya Hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar - Adanya dorongan serta kebutuhan siswa terhadap kegiatan belajar - Adanya harapan dan cita-cita yang ingin diwujudkan dimasa depan - Adanya Penghargaan yang diperoleh dalam belajar - Adanya kegiatan yang menarik - Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

2. Pedoman Wawancara

Peneliti menggunakan pedoman wawancara untuk melakukan aktivitas dengan subjek penelitian. pedoman wawancara ini berisi daftar-daftar pertanyaan mengenai penelitian yang akan ditanyakan kepada subjek penelitian seperti guru, siswa, dan kepala sekolah.

Tabel 3.2 Pedoman Wawancara

No	Subjek Wawancara	Data yang digali terkait
1	Guru IPS	- Persiapan guru dalam merancang pembelajaran IPS berbasis game - Bagaimana guru menggunakan model <i>game based learning</i> di kelas - Strategi guru dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa - Kendala yang dihadapi guru dalam <i>penerapan game based learning</i> - Bentuk dukungan dan evaluasi guru terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

2	Siswa kelas VIII	a. Pengalaman siswa mengikuti pembelajaran IPS dengan <i>game based learning</i> b. Perasaan dan minat siswa terhadap pembelajaran berbasis game c. Faktor yang membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar IPS d. Hambatan yang dirasakan siswa dalam mengikuti <i>game based learning</i> e. Pandangan siswa mengenai peran guru dalam memotivasi belajar
3	Kepala sekolah SMP Islam Bani Hasyim Singosari Kabupaten Malang	a. Pandangan kepala sekolah tentang penerapan <i>game based learning</i> di mata pelajaran IPS b. Dukungan sekolah dalam memfasilitasi pembelajaran berbasis game c. Harapan kepala sekolah terhadap guru IPS dalam menumbuhkan motivasi siswa. d. Peran sekolah dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif

3. Dokumentasi

Penelitian ini mengambil dokumentasi seperti foto kegiatan pembelajaran, modul pembelajaran, jadwal pelajaran, media pembelajaran, catatan hasil belajar siswa, serta profil sekolah. Instrumen ini digunakan untuk memperkuat data observasi, dan wawancara.

Tabel 3.2 Panduan Dokumentasi

No	Jenis Dokumentasi	Data yang dicari
1	Modul Ajar mata pelajaran IPS kelas VIII	Perencanaan pembelajaran IPS model <i>game based learning</i>
2	Foto atau video kegiatan	Aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran
3	Media pembelajaran	Permainan atau alat yang digunakan oleh guru
4	Profil sekolah	Informasi umum lokasi penelitian

G. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, metode pengumpulan data berikut digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan peneliti:

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan melihat secara langsung objek penelitian serta mencatat peristiwa maupun perilaku apa adanya, tanpa rekayasa, dan berlangsung secara spontan dalam jangka waktu tertentu, sehingga dapat menghasilkan data yang akurat, mendalam dan terperinci⁶⁶. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini tergolong observasi partisipan moderat, karena peneliti hadir secara langsung di kelas untuk menyaksikan jalannya proses pembelajaran IPS dengan model *game based learning*, mencatat interaksi antara guru dan siswa, serta merekam situasi belajar yang berlangsung sesuai dengan realitas di lapangan. Peneliti tidak sepenuhnya terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar, melainkan hanya pada batas tertentu untuk menjaga objektivitas.

2. Wawancara

Metode pengumpulan data yang dikenal sebagai wawancara menggunakan tanya jawab antara peneliti dan informan. Jenis wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur yang mana peneliti telah mempersiapkan hal-hal yang dibutuhkan pada saat melakukan wawancara yang sudah disusun di

⁶⁶ Sirajuddin Saleh, *Mengenal Penelitian Kualitatif* (Penerbit Agma, 2023).

instrumen wawancara. Adapun informan atau narasumber penelitian ini yaitu siswa kelas VIII A, guru mata pelajaran IPS, dan Kepala Sekolah.

3. Dokumentasi

Catatan atau bukti peristiwa yang telah terjadi disebut dokumentasi. Dokumentasi dapat berupa teks atau gambar, dan biasanya melengkapi data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara. Peneliti mengumpulkan data dari arsip dan dokumen yang berkaitan dengan subjek penelitian. Pada teknik dokumentasi ini peneliti menggunakan bantuan dari kamera ponsel untuk menyalin dokumen-dokumen yang akan diamati.

H. Pengecekan Keabsahan Data

Pengecekan keabsahan data pada penelitian ini dilakukan dengan melakukan pemeriksaan berdasarkan karakteristik tertentu. Teknik keabsahan data dalam penelitian ini adalah teknik triangulasi. Teknik triangulasi adalah pendekatan dalam penelitian yang digunakan untuk meningkatkan kredibilitas dan validitas data dengan memanfaatkan berbagai sumber, teori, atau metode. Peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih lengkap, meminimalkan bias, memperdalam analisis, dan akurat mengenai fenomena yang diteliti dengan cara ini⁶⁷. Beberapa teknik triangulasi yang digunakan pada penelitian ini adalah:

⁶⁷ Bambang Arianto, *Triangulasi Metoda Penelitian Kualitatif*, Borneo Novelty Publishing (pertama, 2024), <https://doi.org/10.70310/q81zdh33>.

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber pada penelitian ini, peneliti mengumpulkan data dari siswa, guru IPS, dan kepala sekolah adalah contoh triangulasi sumber.

2. Triangulasi Metode

Triangulasi metode menggunakan teknik wawancara untuk mengetahui informasi selama pembelajaran IPS yang menerapkan model *game based learning*. Wawancara dilakukan pada siswa untuk memahami pengalaman, tanggapan, dan motivasi mereka selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, wawancara juga dilakukan dengan guru IPS untuk memperoleh pengamatan mengenai partisipasi, keterlibatan, perubahan motivasi belajar serta pemahaman siswa selama pembelajaran.

Teknik selanjutnya dilakukan dengan melakukan kegiatan observasi terkait pembelajaran dengan menggunakan model *game based learning* dan mencatat hasil observasi. Teknik selanjutnya yaitu dokumentasi tentang foto dan video kegiatan selama proses pembelajaran yang digunakan untuk mengetahui kegiatan siswa.

I. Analisis Data

Pada penelitian ini teknik analisis data yang dikembangkan oleh Miles, Huberman, dan Saldana ini merupakan salah satu pendekatan yang sering digunakan dalam penelitian kualitatif. Penelitian ini menggunakan model interaktif Miles, Huberman dan Saldana mengemukakan model

analisis data yang terdiri dari tiga tahap, yaitu: kondensasi data, penyajian data, penarikan kesimpulan⁶⁸.

1. Kondensasi Data

Kondensasi data merupakan tahap awal dalam analisis kualitatif yang bertujuan untuk memfokuskan dan menyederhanakan informasi sehingga mempermudah proses analisis selanjutnya. Data yang didapat dalam penelitian ini seperti melalui wawancara dengan guru dan siswa, observasi pembelajaran, serta dokumentasi terkait penggunaan model pembelajaran *game based learning* disaring atau dipilah-pilah dan dikategorikan sesuai dengan tema-tema penelitian. Proses ini membantu menyingkirkan informasi yang kurang sesuai dan menyoroti data yang paling penting untuk dianalisis lebih mendalam.

2. Penyajian Data

Tahap dimana informasi yang telah direduksi disusun dan diorganisis secara sistematis sehingga memudahkan peneliti melihat pola dan hubungan antar data adalah penyajian data. Data disajikan melalui narasi deskriptif, tabel, dan ringkasan hasil observasi maupun wawancara. Penyajian data yang rapi memungkinkan peneliti mengidentifikasi keterkaitan antara penerapan model pembelajaran *game based learning* dengan peningkatan partisipasi dan motivasi belajar siswa secara lebih jelas dan komprehensif.

⁶⁸ Matthew B.Miles, A.Michael Huberman, and Johnny Saldana, *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook*, 3rd ed., vol. 17 (SAGE Publications, Inc, 2014).

3. Penarikan Kesimpulan

Tahap penarikan kesimpulan yaitu peneliti menafsirkan dan menyajikan data yang sudah direduksi untuk menemukan pola, makna, dan hasil. Peneliti menilai bagaimana model pembelajaran *game based learning* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Selanjutnya temuan tersebut diperiksa kembali melalui triangulasi dari berbagai sumber, metode, dan sudut pandang peneliti serta pembimbing sehingga data yang diperoleh lebih valid, dapat diandalkan, dan memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi.

J. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan Langkah-langkah sistematis yang dilakukan peneliti dalam mengumpulkan dan menganalisis data untuk menjawab rumusan masalah.

1. Tahap persiapan/pra penelitian

Peneliti menetapkan permasalahan dan fokus penelitian yang akan dikaji pada tahap ini. Kegiatan ini dapat diawali dengan observasi awal untuk mengenali permasalahan yang terjadi di lapangan. Tahap pra penelitian meliputi penyusunan rencana penelitian, pemilihan lokasi penelitian, serta persiapan berbagai perlengkapan yang dibutuhkan untuk meneliti, seperti surat izin observasi dan daftar pertanyaan yang akan diajukan kepada narasumber.

2. Tahap pelaksanaan

Tahap pelaksanaan peneliti mencatat setiap temuan secara sistematis pada lembar observasi sebelum dan selama kegiatan

observasi berlangsung. Peneliti melihat, mengamati penerapan model *game based learning* dan interaksi guru, siswa secara langsung, sehingga setiap kejadian yang terjadi di kelas dapat terdokumentasi dengan baik dan akurat. Pada tahap ini juga dilakukan kegiatan wawancara dengan narasumber yaitu guru IPS, kepala sekolah, dan beberapa siswa kelas VIII A. Selain itu, kegiatan di dokumentasikan sangat perlu untuk mendukung proses pelaksanaan penelitian.

3. Tahap Analisis Data

Tahap analisis data dilakukan untuk mengolah dan menafsirkan data yang telah dikumpulkan agar menjadi temuan yang bermakna.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Profil Sekolah.

1. Profil SMP Islam Bani Hasyim Singosari Kabupaten Malang.

Tabel 4.1 Profil SMP Islam Bani Hasyim Singosari.

Nama Sekolah	SMP Islam Bani Hasyim
NPSN	20573175
Status Sekolah	Swasta
Alamat Sekolah	Perum Persada Bhayangkara, Singosari, Kecamatan Pagentan, Kabupaten Malang, Jawa Timur, 65153
SK Pendirian Sekolah	420/48/421.101/2013
Tanggal SK Pendirian	01-06-2010
Status kepemilikan	Yayasan
SK Izin Operasional	500.16.7.2/3/IOPSMP/35.07.317/2025
Tanggal SK Izin Operasional	05-02-2025
NPWP	730812377657000
Nomor Telepon	0341441149
Nomor Fax	341458485
Email	smpislambanihasyim@gmail.com
website	http://banihasyim.id
Kepala sekolah	Darul Firmansyah
Akreditasi Sekolah	A

2. Sejarah Singkat SMP Islam Bani Hasyim Singosari Kabupaten Malang

Sekolah Bani Hasyim merupakan Lembaga Pendidikan dibawah naungan Yayasan Bani Hasyim. Meliputi TPQ, Kelompok Bermain, TK, SD, SMP, dan SMA yang semuanya dikelola dibawah manajemen Masjidil ‘Ilm Bani Hasyim. SMP Islam Bani Hasyim berdiri pada tahun 2010. Sekolah ini didirikan oleh founding father yang sangat peduli terhadap pendidikan Drs. Aji Said Abbas Barakbah, M.Pd. Sekolah ini didirikan sebagai wujud kepedulian Pendiri Yayasan Bani Hasyim

terhadap pentingnya pendidikan Islam yang berkualitas dan berkarakter Islami.

Sekolah ini didirikan dengan tujuan untuk mencetak lulusan *Insan Ulil Albab*, yaitu manusia yang cerdas secara spiritual (*olah hati*), cerdas emosional dan sosial (*olah rasa*), cerdas intelektual (*olah pikir*), dan cerdas kinestetis (*olah raga*). Insan yang memiliki keunggulan pengetahuan, keterampilan dan karya serta membangun individu-individu yang gandrung akan keunggulan, bersemangat juang tinggi, mandiri, pantang menyerah, pembangun dan pembina jejaring, bersahabat dengan perubahan, inovatif dan menjadi agen perubahan, produktif, sadar mutu, berorientasi global, pembelajar sepanjang hayat. Sesuai dengan tujuan Pendidikan Indonesia. Sejak awal berdiri, SMP Islam Bani Hasyim berkomitmen mengintegrasikan antara ilmu pengetahuan umum dengan nilai-nilai Agama, sehingga peserta didik tidak hanya unggul secara akademis, tetapi juga berjiwa sosial dan religius dengan nilai adab dan akhlak yang tinggi.

3. Visi, Misi, dan Tujuan SMP Islam Bani Hasyim Singosari

a. Visi

Insyaallah Mewujudkan Insan Ulil Albab

b. Misi

1) Ibadah dan Akhlak

Membentuk santri yang berkesadaran, mandiri dalam beribadah kepada Allah SWT sesuai syarat islam dan akhlakul karimah

2) Pemimpin dan Ummah

Membentuk santri yang memiliki jiwa kepemimpinan dalam ruang keindonesiaan

3) Praktik sains dan Teknologi

Mengembangkan sains dan teknologi islam sesuai dengan nilai adab dan akhlak

c. Tujuan

1) Menumbuhkan jiwa kemandirian dan kesadaran santri dalam beribadah kepada Allah SWT sesuai dengan tuntunan syariat islam untuk mengharap ridho-Nya.

2) Mewujudkan santri yang memiliki jiwa kepemimpinan dan beramal shaleh untuk dirinya, lingkungan dan semesta dengan nilai adab dan akhlak

3) Mewujudkan santri yang memiliki keilmuan yang luas dalam bidang sains dan teknologi dengan didasarkan nilai-nilai Islam.

4. Sarana dan Prasarana

a. Ruang Kelas

b. Ruang Kepala Sekolah

c. Ruang BK/Pertemuan

d. Laboratorium Komputer

e. Laboratorium Catur

- f. Ruang BTTQP
- g. Perpustakaan
- h. Musholla
- i. Ruang Guru
- j. Ruang UKS
- k. Ruang OSIS
- l. Kamar Mandi
- m. Taman

B. Hasil Penelitian

1. Peran Guru IPS dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Melalui Model Pembelajaran *Game Based Learning*

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SMP Islam Bani Hasyim Singosari Kabupaten Malang, penerapan model pembelajaran *game based learning* pada mata pelajaran IPS di kelas VIII A dengan materi “Sumber Daya Alam” menggunakan media permianan Ular Tangga menunjukkan adanya perubahan suasana belajar yang menyenangkan dan lebih aktif. Penerapan model *game based learning* sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penerapan model *game based learning* ini dilakukan dengan bertujuan menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, serta mampu mendorong keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi dalam pelaksanaan pembelajaran, tetapi juga mempunyai peran yang sangat penting dalam

mengarahkan jalannya kegiatan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Peran guru terlihat mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi pembelajaran model *game based learning*. Guru memiliki peran penting sebagai pembimbing, motivator serta inspirator dalam pembelajaran.

Hasil observasi memperlihatkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga dalam mata pelajaran IPS di kelas VIII A dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa menjadi lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa kelas VIII A terlihat lebih aktif berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, serta berani mengemukakan pendapat selama kegiatan permainan berlangsung. Kondisi tersebut tidak terlepas dari peran guru yang aktif membimbing jalannya permainan, memberikan dorongan atau motivasi belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif. Adapun hasil wawancara dengan Ibu Sarah Ibrahim selaku guru IPS menyatakan bahwa:

*“Kalau pembelajaran menggunakan model game based learning anak-anak tuh jadi lebih semangat, gak cepat bosan, dan lebih aktif ikut pembelajaran mbak, siswa juga lebih berani mencoba menjawab soal karena suasananya kan lebih santai dan menyenangkan untuk anak-anak”*⁶⁹

Berdasarkan pernyataan yang disampaikan oleh Ibu Sarah Ibrahim menunjukkan bahwa guru menyadari pentingnya menciptakan

⁶⁹ Hasil wawancara dengan guru IPS pada tanggal 18 November 2025 pukul 10.27

suasana pembelajaran yang menyenangkan sebagai usaha menumbuhkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media permainan ular tangga menjadi salah satu strategi yang dilakukan guru untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan suasana belajar yang tidak monoton, siswa cenderung lebih fokus dan mempunyai ketertarikan yang lebih tinggi terhadap materi yang disampaikan.

Temuan tersebut juga didukung oleh hasil wawancara dengan salah satu siswi (Hayyuqa) menyatakan:

“karena menurut saya pembelajaran menggunakan game itu gak monoton, lebih semangat ikut pembelajarannya, terus kaya lebih enak dan seru aja gak bikin bosan di kelas karena bisa belajar sambil bermain”⁷⁰

Siswi (Queen) juga mengatakan hal serupa dalam wawancara bahwa:

“suka bosen kalau misal pembelajarannya yang biasa-biasa aja, kalau pakai media permainan beneran jadi semangat dan ga mengantuk pastinya di kelas”⁷¹

Pernyataan dari dua siswi tersebut menunjukkan bahwa penerapan *game based learning* dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Siswa tidak hanya menjadi lebih aktif selama pembelajaran berlangsung, tapi juga menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

⁷⁰ Hasil wawancara dengan siswi kelas VIII A pada tanggal 24 November 2025 pukul 11.29

⁷¹ Hasil wawancara dengan siswi kelas VIII A pada tanggal 24 November 2025 pukul 11.15

Selain itu, hasil wawancara dengan kepala sekolah juga menunjukkan adanya dukungan terhadap penerapan model *game based learning* dalam mata pelajaran IPS. Kepala sekolah menyampaikan bahwa penggunaan model pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta motivasi belajar siswa. Sebagaimana disampaikan Bapak Firman dalam wawancara mengatakan:

*“guru IPS bisa terus memanfaatkan game sebagai salah satu cara untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa. Karena model pembelajaran seperti ini membuat anak-anak lebih aktif, percaya diri, dan tidak mudah bosan mbak. Saya berharap guru IPS bisa lebih aktif dan inovatif dalam pembelajaran”*⁷²

Pernyataan dari Bapak Firman tersebut menunjukkan bahwa penerapan *game based learning* tidak hanya didukung oleh guru dan siswa, namun juga mendapat dukungan dari pihak sekolah. Dukungan tersebut memberikan ruang bagi guru untuk berinovasi dalam proses pembelajaran, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Dengan adanya dukungan dari berbagai pihak, pelaksanaan pembelajaran dengan model *game based learning* dapat berjalan secara optimal dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara. Pelaksanaan pembelajaran model *game based learning* dalam pembelajaran IPS di kelas VIII A dengan menggunakan media permainan Ular Tangga pada

⁷² Hasil wawancara dengan kepala sekolah pada tanggal 24 November 2025 pukul 09.36

materi “Sumber Daya Alam” dilakukan secara bertahap sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang telah direncanakan. Berdasarkan hasil observasi, kegiatan pembelajaran diawali memberikan pengantar materi oleh guru. Kegiatan ini bertujuan agar siswa memiliki pemahaman awal sebelum kegiatan berlangsung. Sejalan dengan hasil wawancara bersama Ibu Sarah Ibrahim menyatakan bahwa:

“Biasanya saya menerapkannya tetap mengikuti modul ajar atau sintaks pembelajaran mba, jadi sebisa mungkin sesuai dengan langkah-langkahnya. Diawal saya memberikan pengantar materi supaya paham anak-anak, lalu baru saya perkenalkan permainan, mulai dari aturan main, pembagian kelompok, pengerjaan soal, sampai evaluasi atau refleksi pembelajaran”⁷³

Pernyataan yang disampaikan Ibu Sarah Ibrahim menunjukkan bahwa pelaksanaan *game based learning* dilakukan secara sistematis. Setelah kegiatan pengantar materi, guru memperkenalkan permainan dengan menjelaskan aturan main agar siswa memahami mekanisme kegiatan yang dilakukan. Selanjutnya guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kecil untuk memudahkan pelaksanaan permainan sekaligus mendorong kerja sama antar siswa.

Pada tahap inti, siswa melaksanakan permainan ular tangga secara berkelompok. Selama kegiatan berlangsung, siswa terlihat lebih aktif berdiskusi, saling bekerja sama, bertanggung jawab mengatur kelompoknya, serta berusaha menyelesaikan soal-soal yang diperoleh

⁷³ Hasil wawancara dengan guru IPS pada tanggal 18 November 2025 pukul 10.27

ketika permainan berlangsung. Setelah permainan selesai, siswa mengerjakan soal yang telah diperoleh sebagai bentuk penguatan pemahaman terhadap materi. Kegiatan pembelajaran kemudian diakhiri dengan tahap evaluasi dan refleksi bersama guru untuk meninjau kembali hasil belajar siswa serta memberikan umpan balik terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan.

Berdasarkan hasil observasi, selama proses pembelajaran berlangsung, siswa tampak aktif, menunjukkan antusiasme, serta ketertarikan yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Penggunaan media permainan ular tangga juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton. Hal ini juga ditegaskan dari hasil wawancara dengan Ibu Sarah Ibrahim menyatakan bahwa:

“memang benar kalau pakai model game based learning, siswa biasanya lebih tertarik, jadi mereka lebih mudah aktif dalam pembelajaran”⁷⁴

Selama pelaksanaan *game based learning* di kelas VIII A, peneliti mencatat dari hasil observasi, bahwa guru juga menunjukkan peran yang kuat sebagai pembimbing dengan mengarahkan jalannya kegiatan pembelajaran serta mendampingi siswa pada setiap tahapan permainan. Peran pembimbing ini terlihat ketika Ibu Sarah Ibrahim memberikan penjelasan ulang kepada siswa yang belum memahami aturan permainan maupun materi yang sedang dipelajari. Selain itu guru juga

⁷⁴ Hasil wawancara dengan guru IPS pada tanggal 18 November 2025 pukul 10.27

membantu kelompok yang mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan, sehingga siswa kelas VIII A tetap dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik dan tidak tertinggal dari kelompok lainnya.

Berdasarkan hasil observasi peneliti, guru tampak aktif berkeliling kelas untuk memantau aktivitas setiap kelompok. Kegiatan tersebut dilakukan untuk memastikan seluruh siswa terlibat dalam permainan sekaligus menjaga agar suasana pembelajaran tetap kondusif. Guru memberikan arahan kepada siswa yang terlihat kurang fokus. Tindakan ini menunjukkan bahwa guru tidak hanya berperan sebagai pengawas, tetapi juga sebagai pembimbing yang membantu siswa kelas VIII A memahami tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Hasil wawancara dengan Ibu Sarah Ibrahim semakin memperkuat temuan tersebut. Ibu Sarah Ibrahim menjelaskan bahwa peran pembimbing sangat penting dalam pembelajaran, karena tanpa adanya arahan yang jelas, siswa cenderung hanya fokus pada permainan daripada tujuan belajar. Dalam wawancara, Ibu Sarah Ibrahim menyatakan:

“saya tetap mendampingi dan memantau setiap kelompok saat permainan berlangsung mbak. Kalau ada yang belum paham saya langsung bantu. Anak-anak kalau tidak dibimbing, kadang hanya fokus pada permainan saja. Jadi saya harus tetap mengarahkan supaya tujuan belajarnya tidak hilang”⁷⁵

⁷⁵ Hasil wawancara dengan guru IPS pada tanggal 18 November 2025 pukul 10.27

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa guru aktif memberikan arahan dan bantuan selama kegiatan berlangsung. Membantu dan tetap memantau pembelajaran. Bimbingan ini membuat siswa lebih terarah dan tidak keluar dari tujuan pembelajaran. Temuan tersebut juga diperkuat dari hasil wawancara siswa (Naufar) yang menyatakan:

“Bu Sarah selalu mendampingi dan mengawasi anak-anak. Saat teman-teman bingung terkait pertanyaan atau game-nya biasanya langsung dijelaskan lagi sama Bu Sarah”⁷⁶

Siswa lain juga berpendapat bahwa saat sedang kesulitan mengerjakan soal dalam permainan, siswa meminta bantuan kepada guru IPS. Dalam wawancara (Queen) menyampaikan:

“Kalau saya sedang kesulitan waktu pembelajaran game kemarin apalagi waktu pengerjaan soal, saya langsung tanya ke bu sarah terkait pertanyaan yang kurang dipahami dan pasti bu sarah membantu”⁷⁷

Selain itu, hasil wawancara bersama kepala sekolah terkait peran guru IPS dalam menciptakan suasana belajar yang menarik bagi siswa. Menyampaikan bahwa:

“Saya lihat peran guru IPS itu penting sekali untuk membuat suasana belajar menarik berperan membimbing interaksi siswa, menjadi motivator, mendorong kerja sama, menginspirasi anak didiknya dalam pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari dan menyesuaikan pembelajaran dengan karakter serta gaya belajar

⁷⁶ Hasil wawancara dengan siswa kelas VIII A pada tanggal 24 November 2025 pukul 12.25

⁷⁷ Hasil wawancara dengan siswi kelas VIII A pada tanggal 24 November 2025 pukul 11.15

*masing-masing anak, biar suasana kelas tetap asik dan menyenangkan lalu mereka lebih paham materinya”*⁷⁸

Berdasarkan temuan tersebut menunjukkan bahwa peran guru sebagai pembimbing dalam *game based learning* sangat diperlukan untuk menjaga keseimbangan antara unsur permainan dan pencapaian tujuan pembelajaran. Melalui bimbingan yang diberikan secara terus menerus, siswa tidak hanya terlibat secara aktif dalam kegiatan, tetapi juga tetap terarah pada pemahaman materi, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

Selain berperan sebagai pembimbing, guru juga berperan sebagai motivator dalam pelaksanaan pembelajaran dengan model *game based learning* pada mata pelajaran IPS. Peran tersebut terlihat dari berbagai upaya yang dilakukan guru untuk menodorong keterlibatan siswa, seperti memberikan motivasi verbal, pujian, serta reward kepada kelompok yang aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Guru memberikan apresiasi berupa pujian secara langsung dan tambahan poin bagi kelompok yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar. Usaha ini dilakukan untuk menciptakan suasana belajar yang positif sekaligus menumbuhkan rasa semangat dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, pemberian reward dan apresiasi tersebut memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Siswa terlihat lebih antusias, bersemangat, aktif

⁷⁸ Hasil wawancara dengan kepala sekolah pada tanggal 24 November 2025 pukul 09.36

berdiskusi dengan kelompoknya, dan berani menyampaikan pendapat maupun dalam menjawab pertanyaan. Guru juga memberikan dorongan secara langsung agar siswa tetap semangat selama kegiatan berlangsung. Situasi ini menunjukkan bahwa adanya penghargaan mampu menumbuhkan dorongan internal maupun eksternal dalam diri siswa untuk terlibat aktif. diperkuat dari hasil wawancara bersama Ibu Sarah Ibrahim yang menyampaikan:

“saya memberi semangat, pujian, atau bisa respon positif saat mereka berusaha menjawab. Hal-hal kecil seperti itu ternyata cukup berpengaruh loh mbak, karena anak-anak jadi merasa dihargai dan lebih percaya diri kan. Gak Cuma itu, saya juga memberi reward sederhana, misalnya poin atau bintang waktu game kemarin, supaya mereka tuh makin termotivasi. Kalau ada yang kesulitan, saya dampingi pelan-pelan, saya dekati, dan tetap saya beri dorongan supaya mereka tidak menyerah. Jadi intinya saya usahakan suasana belajar itu tetap positif dan membuat mereka merasa didukung mbak”⁷⁹

Pernyataan yang disampaikan Ibu Sarah Ibrahim menunjukkan bahwa guru memberikan motivasi melalui penguatan positif seperti memberi semangat, pujian, dukungan verbal, dan reward diakhir pembelajaran, sehingga siswa kelas VIII A merasa dihargai dan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif. respon dari siswa ketika mendapat pujian dan motivasi dari guru menunjukkan perubahan positif, yaitu siswa terlihat lebih percaya diri dan tidak takut

⁷⁹ Hasil wawancara dengan guru IPS pada tanggal 18 November 2025 pukul 10.27

berpendapat pada saat menjawab atau mengajukan pertanyaan. Hal ini diperkuat hasil wawancara bersama siswi (Dea) yang menyatakan:

“iya, kalau lagi malas belajar atau aku nya kurang semangat tuh pasti bu sarah kasih semangat, kaya kemarin waktu main game pas aku menjawab pertanyaan dengan benar bu sarah kasih pujian ke aku, dan biasanya kasih hadiah ke anak atau kelompok yang poinnya tinggi, kalau kaya gitu aku nya jadi semangat lagi”⁸⁰

Selain itu, hasil wawancara dengan siswi (Queen) terkait motivasi dalam mengikuti pembelajaran *game based learning*, ia mengatakan:

“karena aku anaknya suka tantangan apalagi kalau pembelajaran pakai game, jadi aku dan teman kelompok berusaha buat dapetin poin yang tinggi”⁸¹

Hasil observasi selama pembelajaran juga menunjukkan bahwa peran guru sebagai motivator tampak ketika guru memberikan pujian kepada siswa maupun kelompok yang aktif serta memberikan motivasi kepada siswa yang terlihat kurang bersemangat agar kembali terlibat dalam kegiatan belajar menggunakan *game based learning*. Selain itu juga guru memberikan reward kepada siswa maupun kelompok pada saat pembelajaran. Peneliti juga melakukan wawancara dengan kepala sekolah Bapak Firman yang menyatakan:

“Dalam penerapan game based learning, menurut saya Bu Sarah perlu memberikan semangat, dorongan, serta apresiasi kepada

⁸⁰ Hasil wawancara dengan siswi kelas VIII A pada tanggal 24 November 2025 pukul 12.03

⁸¹ Hasil wawancara dengan siswi kelas VIII A pada tanggal 24 November 2025 pukul 11.15

anak-anak karena hal tersebut mereka lebih percaya diri dan aktif dalam mengikuti pembelajaran”⁸²

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa peran guru sebagai motivator dalam pembelajaran *game based learning* sangat penting dalam meningkatkan kepercayaan diri dan keaktifan siswa. Pemberian semangat, dorongan, serta apresiasi dari guru mampu membuat siswa lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Peran guru sebagai inspirator dalam pelaksanaan *game based learning* terlihat selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi peneliti melihat, guru mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan melalui penggunaan permainan yang variatif dan menarik, sehingga siswa terlihat nyaman dalam mengikuti kegiatan permainan. Guru juga menunjukkan sikap sabar dan komunikatif ketika berinteraksi dengan siswa, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk berani menyampaikan pendapat selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, guru menanamkan nilai kerja sama, tanggung jawab dan sportivitas kepada siswa melalui aturan permainan yang diterapkan selama kegiatan berlangsung. Diperkuat juga dari hasil wawancara dengan Ibu Sarah Ibrahim terkait perannya sebagai inspirator dalam pembelajaran yang menyatakan:

⁸² Hasil wawancara dengan kepala sekolah pada tanggal 24 November 2025 pukul 09.36

“Saat pembelajaran dengan model game based learning ini, saya berusaha membuat suasana kelas menyenangkan supaya anak-anak tidak tegang belajarnya. Saya juga selalu bilang ke siswa kalau salah itu tidak apa-apa, yang penting berani mencoba dan tetap percaya diri”⁸³

Hasil wawancara serupa juga diungkapkan oleh salah satu siswa (Rehan) yang menyatakan:

“kalau belajar pakai game itu jadi lebih seru, bu sarah juga sering bilang ke saya ataupun teman-teman dikelas kalau salah jawab pertanyaan itu gapapa, jadi saya gak takut lagi untuk menjawab atau menyampaikan pendapat”⁸⁴

Selain itu, dalam pelaksanaan pembelajaran guru juga mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari sebagai bentuk peran inspirator agar pembelajaran lebih bermakna bagi siswa. Hal ini disampaikan oleh Ibu Sarah Ibrahim dalam wawancara sebagai berikut:

“saya selalu mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari, contoh kemarin ya mbak, materi SDA kan juga mudah untuk dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari, supaya anak-anak tidak cuma paham teorinya saja, tapi juga tahu manfaatnya dalam kehidupan mereka. Jadi harapannya, mereka bisa lebih terinspirasi untuk menerapkan apa yang dipelajari dan jadi lebih termotivasi dalam belajar”⁸⁵

⁸³ Hasil wawancara dengan guru IPS pada tanggal 18 November 2025 pukul 10.27

⁸⁴ Hasil wawancara dengan siswa kelas VIII A pada tanggal 24 November 2025 pukul 10.57

⁸⁵ Hasil wawancara dengan guru IPS pada tanggal 18 November 2025 pukul 10.27

Siswi lain (Dea) juga menyampaikan dalam wawancara yang dilakukan peneliti terkait peran guru sebagai inspirator, bahwa:

“bu sarah dalam menjelaskan materi dikasih ilustrasi jadi saya bisa lebih paham, mencontohkan, mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari jadi lebih pengen tau atau rasa penasarannya tuh lebih banyak”⁸⁶

Pernyataan dari guru dan siswa menunjukkan bahwa guru tidak hanya berperan dalam menyampaikan materi saja, tetapi juga menjadi sumber inspirasi bagi siswa melalui keteladanan sikap, kreativitas dalam mengajar, serta dorongan positif yang mampu menumbuhkan keberanian dan rasa percaya diri siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, guru juga berupaya mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari agar pembelajaran lebih bermakna. Hal ini terlihat dari pernyataan guru yang menyampaikan bahwa materi pembelajaran, seperti sumber daya alam, dikaitkan dengan konteks nyata kehidupan siswa sehingga tidak hanya dipahami secara teoritis, tetapi juga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Upaya tersebut menunjukkan bahwa guru mampu memberikan pengaruh positif yang mendorong siswa untuk lebih termotivasi, berpikir kontekstual, serta terinspirasi untuk mengembangkan potensi dirinya melalui pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran *game based learning* menggunakan permainan Ular Tangga pada materi “Sumber Daya

⁸⁶ Hasil wawancara dengan siswi kelas VIII A pada tanggal 24 November 2025 pukul 12.03

Alam” dalam pembelajaran IPS di kelas VIII A mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut terlihat adanya perubahan perilaku siswa yang menjadi lebih aktif, antusias, bersemangat, serta terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Peran guru sebagai pembimbing, motivator, dan inspirator juga terlihat selama proses pembelajaran berlangsung, terutama dalam mengarahkan kegiatan, memberikan dorongan belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Dengan demikian, pelaksanaan model pembelajaran *game based learning* yang didukung oleh peran guru tersebut memberikan dampak positif terhadap meningkatnya motivasi belajar siswa.

2. Faktor pendukung dan penghambat yang dihadapi guru dalam pelaksanaan model pembelajaran *game based learning* untuk menumbuhkan motivasi belajar.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMP Islam Bani Hasyim Singosari Kabupaten Malang, pelaksanaan model pembelajaran *game based learning* dalam mata pelajaran IPS di kelas VIII A tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhi keberlangsungannya. Faktor-faktor tersebut meliputi aspek yang mendukung maupun yang menghambat proses pembelajaran berbasis game di kelas.

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa terdapat faktor yang menjadi pendukung keberhasilan penerapan *game based learning*, seperti antusias siswa, kreativitas guru dalam mengelola

pembelajaran, serta dukungan dari pihak sekolah. Di sisi lain, pelaksanaan pembelajaran ini juga menghadapi beberapa penghambat, antara lain keterbatasan fasilitas, keterbatasan waktu pembelajaran, serta perbedaan kemampuan dan karakter siswa. Faktor-faktor tersebut akan diuraikan secara lebih rinci pada penjelasan berikut.

a) Faktor pendukung

1) Antusiasme Siswa

Antusiasme siswa menjadi salah satu faktor utama yang mendukung pelaksanaan pembelajaran model *game based learning* dalam mata pelajaran IPS di kelas VIII A. berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung, terlihat bahwa siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi ketika guru mulai memperkenalkan media permainan ular tangga. Hal ini tampak dari perhatian siswa yang lebih terfokus, sikap yang aktif, bersemangat, dan antusias dalam mengikuti intruksi, serta keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok selama permainan berlangsung. Suasana kelas juga terlihat lebih hidup dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, karena siswa secara langsung menunjukkan ekspresi senang, bersemangat, dan saling bekerja sama dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan melalui permainan.

Hasil observasi tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru IPS Ibu Sarah Ibrahim yang menyampaikan bahwa penggunaan permainan dalam model pembelajaran *game based*

learning mampu meningkatkan keterlibatan belajar siswa. Dalam wawancara, Ibu Sarah Ibrahim mengatakan:

*“saya melihat respon siswa itu sangat positif mbak waktu penerapan itu, kalau pakai media permainan pasti anak-anak langsung antusias mbak. Siswa jadi lebih semangat, entah itu aktif bertanya, dan ingin ikut terlibat supaya kelompoknya bisa menang”*⁸⁷

Selain itu, peneliti melakukan wawancara dengan salah satu siswa (Naufar) mengatakan bahwa:

*“kalau pembelajaran seperti biasa itu seru, Cuma lebih seru kalau digabung dengan game atau permainan, soalnya kalau sama game anak-anak lebih aktif, enggak mengantuk juga”*⁸⁸

Pernyataan dari guru IPS dan siswa menunjukkan bahwa media permainan dalam model *game based learning* tidak hanya menarik perhatian, tetapi mampu mendorong partisipasi aktif siswa. Dan siswa menegaskan bahwa suasana belajar yang menyenangkan melalui media permainan dapat menumbuhkan motivasi dalam diri siswa untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

2) Kreativitas Guru dalam mengelola pembelajaran

Selain faktor pendukung dari antusiasme siswa, faktor lain yang turut mendukung keberhasilan pelaksanaan model *game*

⁸⁷ Hasil wawancara dengan guru IPS pada tanggal 18 November 2025 pukul 10.27

⁸⁸ Hasil wawancara dengan siswa kelas VIII A pada tanggal 24 November 2025 pukul 12.25

based learning adalah kreativitas guru dalam merancang dan mengelola pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, peneliti menemukan bahwa guru IPS tidak hanya menggunakan permainan sebagai media saja, tetapi mampu mengaitkannya secara langsung dengan materi IPS. Guru terlihat menyesuaikan bentuk permainan yang digunakan dengan tujuan pembelajaran, sehingga kegiatan bermain sambil belajar tetap memiliki arah yang jelas dan membantu siswa memahami materi.

Kreativitas guru juga tampak dari cara guru mengemas pembelajaran agar tetap menarik dan variatif, dalam pelaksanaan di kelas, guru tidak hanya menjelaskan aturan permainan, tetapi juga memberikan contoh, memodifikasi alur permainan sesuai kondisi kelas, serta mengatur pembagian kelompok secara seimbang. Hal tersebut membuat kegiatan pembelajaran berjalan lebih terstruktur dan siswa dapat mengikuti permainan dengan baik tanpa kebingungan.

Hasil observasi tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru IPS yang menjelaskan bahwa penggunaan permainan membutuhkan persiapan dan kreativitas agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Ibu Sarah Ibrahim menyampaikan:

“permainan itu tidak bisa asal dipakai, saya mulai dari melihat dulu inti materi IPS yang harus dipahami anak-anak dan kondisi kelasnya, nah dari situ baru saya masukkan kedalam bentuk game yang masih berkaitan dengan materi,

menyiapkan aturan mainnya, pertanyaannya, dan pembagian kelompok. Tapi tetap saya sesuaikan dengan usia dan kemampuan anak-anak. jadi intinya gamenya tetap menarik, tapi tujuan belajar dan materinya tetap jadi fokus utama”⁸⁹

Sesuai dengan hasil wawancara dengan Ibu Sarah Ibrahim yang menjelaskan bahwa penggunaan permainan membutuhkan persiapan dan kreativitas agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, termasuk dalam menyesuaikan dengan karakteristik siswa, menyampaikan bahwa:

“saya menyesuaikan dengan kondisi dan karakter mereka, seperti kemampuan nya dan mereka lebih suka game yang seperti apa biar pas. Kalau dirasa sudah siap, baru saya pilih atau buat permainannya, contohnya kemarin pakai ular tangga yang isinya soal dan tantangan”⁹⁰

Pernyataan dari guru IPS menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran model *game based learning* sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam merancang strategi pembelajaran. Selain itu, siswa juga mengakui bahwa cara guru IPS mengemas pembelajaran membuat siswa lebih mudah memahami materi. Salah satu siswa (Rehan) mengungkapkan bahwa:

“lebih tertarik kalau pakai permainan, kalau sambil main game waktu belajar bisa tau contoh nyata pas dapet

⁸⁹ Hasil wawancara dengan guru IPS pada tanggal 18 November 2025 pukul 10.27

⁹⁰ Hasil wawancara dengan guru IPS pada tanggal 18 November 2025 pukul 10.27

pertanyaan atau tantangan, dan pasti lebih paham materinya”⁹¹

Dari hasil wawancara menunjukkan bahwa kreativitas guru bukan hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Faktor pendukung dari kreativitas guru mulai dari merancang, mengelola, dan menyesuaikan permainan dengan tujuan pembelajaran menjadikan kegiatan belajar lebih terarah, dan menarik.

3) Dukungan dari Pihak Sekolah

Selain antusiasme siswa dan kreativitas guru, dukungan dari pihak sekolah juga menjadi faktor yang turut mendukung pelaksanaan *game based learning* dalam pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil observasi, peneliti melihat bahwa sekolah memberikan kebebasan kepada guru untuk mengembangkan pembelajaran yang inovatif, termasuk penggunaan media permainan. Terlihat dari adanya kebijakan sekolah yang mendorong guru untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan untuk siswa.

Peneliti melakukan wawancara dengan kepala sekolah yang menyatakan bahwa pihak sekolah selalu mendukung upaya guru dalam mengembangkan model pembelajaran yang dapat

⁹¹ Hasil wawancara dengan siswa kelas VIII A pada tanggal 24 November 2025 pukul 10.57

meningkatkan motivasi belajar siswa. Bapak Firman menyampaikan:

“Dukungan dari sekolah itu kami mendorong guru agar pembelajarannya dibuat aktif dan tidak hanya berpusat pada guru mbak. Selain itu, sekolah juga menyediakan fasilitas seperti satu smart TV yang bisa digunakan untuk pembelajaran di ruang BK. Sekolah juga memberi kebebasan kepada guru untuk mengembangkan media pembelajaran sesuai kebutuhan kelas, sehingga bisa disesuaikan dengan kondisi dan karakter siswanya”⁹²

Hasil wawancara dengan kepala sekolah menjelaskan bahwa dukungan dari pihak sekolah dalam pembelajaran model game based learning tidak hanya berupa pemberian kebebasan kepada guru untuk berinovasi dan fasilitas satu smart TV, namun juga melalui program pembinaan yang bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal tersebut sebagaimana disampaikan oleh kepala sekolah Bapak Firman yang mengatakan:

“iya, kami punya beberapa program khusus untuk mendorong inovasi pembelajaran. Di antaranya ada pelatihan guru setiap semester terkait proses pembelajaran, pelatihan penulisan modul ajar, supervisi, kegiatan MGMP untuk guru, serta evaluasi mingguan untuk menilai pembelajaran yang sudah dilakukan”⁹³

⁹² Hasil wawancara dengan kepala sekolah pada tanggal 24 November 2025 pukul 09.36

⁹³ Hasil wawancara dengan kepala sekolah pada tanggal 24 November 2025 pukul 09.36

Selain itu dalam wawancara bersama guru IPS Ibu Sarah Ibrahim juga mengungkapkan bahwa adanya dukungan dari sekolah membuat guru lebih leluasa dalam mencoba berbagai inovasi pembelajaran. Ibu Sarah Ibrahim menyampaikan bahwa:

“dari sekolah tidak ada batasan selama itu untuk kebaikan pembelajaran mbak. Jadi saya di beri kebebasan untuk mencoba metode pembelajaran yang bisa membuat anak-anak lebih aktif dan bersemangat dikelas”⁹⁴

Pernyataan dari pihak sekolah dan guru IPS yaitu adanya dukungan dari pihak sekolah merupakan faktor pendukung yang penting dalam pelaksanaan model *game based learning*. Dukungan tersebut tidak hanya berupa kebijakan yang memberikan keleluasaan kepada guru, tetapi juga menciptakan lingkungan yang mendorong inovasi pembelajaran. berdasar pada kondisi tersebut kegiatan belajar dapat berlangsung secara lebih optimal dan menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan model pembelajaran *game based learning* di kelas VIII A didukung oleh tiga faktor utama, yaitu antusiasme siswa, kreativitas guru, dan dukungan dari pihak sekolah. Antusiasme siswa terlihat dari keterlibatan aktif dan semangat siswa selama kegiatan permainan berlangsung. Kreativitas guru tampak dalam kemampuan merancang,

⁹⁴ Hasil wawancara dengan guru IPS pada tanggal 18 November 2025 pukul 10.27

mengelola, serta menyesuaikan permainan dengan tujuan pembelajaran dan kondisi kelas. Selain itu, dukungan sekolah melalui kebijakan, serta program pembinaan guru turut memperkuat pelaksanaan pembelajaran yang inovatif. Ketiga faktor tersebut saling berkaitan dan berkontribusi dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, serta mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa.

b) Faktor penghambat

1) Keterbatasan Fasilitas

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti melalui observasi dan wawancara, keterbatasan fasilitas menjadi salah satu faktor penghambat dalam penerapan model pembelajaran *game based learning*. Hasil penelitian di lapangan menunjukkan bahwa di setiap ruang kelas belum dilengkapi dengan proyektor sebagai media pendukung pembelajaran. Sekolah memiliki satu smart TV yang berada di ruang BK, sehingga penggunaanya tidak dapat dilakukan secara rutin dalam kegiatan pembelajaran IPS.

Selain keterbatasan perangkat teknologi, kendala juga ditemukan pada ketersediaan fasilitas cetak (printer) yang digunakan untuk menyiapkan media permainan berbasis offline. Berdasarkan hasil wawancara, Ibu Sarah Ibrahim menyampaikan bahwa ketersediaan tinta printer dan kertas tidak selalu mencukupi pada saat media pembelajaran akan dipersiapkan.

Kondisi tersebut menyebabkan guru perlu melakukan penyesuaian terhadap media yang telah dirancang sebelumnya. Sebagaimana disampaikan Ibu Sarah Ibrahim dalam wawancara mengatakan:

*“saya lebih sering menggunakan media offline entah itu boardgame, kartu permainan ataupun yang lain, soalnya juga di kelas kan belum ada proyektor jadi menurut saya kalau di kelas mending pakai media offline. Tapi kadang juga kendalanya di tinta printer atau kertas yang tidak selalu tersedia untuk pembuatan media belajar. Jadi harus menyesuaikan lagi”*⁹⁵

Hasil observasi menunjukkan bahwa karena keterbatasan fasilitas tersebut, guru lebih dominan menggunakan media permainan secara offline yang dapat langsung diterapkan di dalam kelas tanpa bergantung pada perangkat teknologi. Namun demikian, penggunaan media offline tetap memerlukan waktu persiapan yang cukup panjang, mulai dari perancangan materi hingga penyusunan media sebelum digunakan. Berdasarkan temuan penelitian, keterbatasan fasilitas dalam penerapan model *game based learning* mencakup minimnya perangkat teknologi serta keterbatasan sarana cetak (printer) maupun kertas. Kondisi ini menjadi salah satu faktor penghambat yang bersifat teknis dalam pelaksanaan pembelajaran, meskipun guru tetap berupaya

⁹⁵ Hasil wawancara dengan guru IPS pada tanggal 18 November 2025 pukul 10.27

menyesuaikan strategi agar kegiatan belajar tetap dapat berlangsung secara efektif.

2) Keterbatasan Waktu Pembelajaran

Faktor penghambat selanjutnya yaitu dari keterbatasan waktu pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian melalui observasi dan wawancara, keterbatasan waktu pembelajaran menjadi salah satu faktor penghambat dalam penerapan model pembelajaran *game based learning*. Di SMP Islam Bani Hasyim Singosari Kabupaten Malang, durasi pembelajaran mata pelajaran IPS 1 JP adalah 30 menit dan sekali pertemuan mata pelajaran IPS hanya 2 JP (60 menit), sehingga alokasi waktu dalam satu pertemuan relatif terbatas. Sementara itu, model pembelajaran *game based learning* memerlukan beberapa tahapan yang cukup banyak, mulai dari pengondisian kelas, memberikan pengantar materi, membagi kelompok, penjelasan aturan permainan, pelaksanaan permainan, hingga tahap evaluasi atau refleksi.

Penjelasan tersebut diperkuat dengan temuan wawancara bersama guru IPS, yang mengatakan bahwa:

*“Karena saya harus menyesuaikan waktu dengan kondisi di kelas. Karena kepotong waktu yang terbatas ini membuat pelaksanaan game based learning kurang maksimal mbak”*⁹⁶

⁹⁶ Hasil wawancara dengan guru IPS pada tanggal 18 November 2025 pukul 10.27

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa dalam pelaksanaannya, guru IPS tidak menyampaikan materi terlalu lama atau panjang saat permainan dilakukan. Hal tersebut karena materi pokok telah dijelaskan pada pertemuan sebelumnya, dengan tujuan seluruh siswa sudah paham terlebih dahulu dengan materi lalu setelahnya penerapan game sesuai kesepakatan kelas, sehingga pada saat penerapan *game based learning*, guru lebih fokus penguatan dan pemahaman melalui permainan. Meskipun demikian, model pembelajaran ini tetap membutuhkan pengelolaan waktu yang baik agar seluruh rangkaian kegiatan dapat berjalan efektif. Sebagaimana disampaikan guru IPS dalam wawancara mengatakan:

*“karena satu jam pelajarannya hanya 30 menit, jadi harus pintar-pintar mengatur waktu. Biasanya materi sudah saya sampaikan di pertemuan sebelumnya, jadi saat penerapan game lebih fokus ke penguatan saja. Tapi menurut saya memang model game based learning ini butuh waktu yang cukup banyak”*⁹⁷

Pernyataan yang disampaikan guru IPS menunjukkan bahwa keterbatasan waktu menjadi tantangan tersendiri dalam penerapan *game based learning*. Oleh karena itu, guru berupaya mengelola waktu secara efisien dengan mempersiapkan materi sebelumnya serta memfokuskan kegiatan permainan sebagai

⁹⁷ Hasil wawancara dengan guru IPS pada tanggal 18 November 2025 pukul 10.27

bentuk penguatan pembelajaran. Durasi pembelajaran yang relatif singkat menjadi salah satu faktor penghambat dalam penerapan model pembelajaran *game based learning*, meskipun tidak menghambat secara keseluruhan karena masih dapat diatasi melalui pengelolaan waktu yang optimal agar tujuan pembelajaran tetap tercapai sesuai dengan perencanaan.

3) Perbedaan kemampuan dan karakteristik Siswa

Perbedaan kemampuan siswa juga menjadi salah satu faktor penghambat dalam penerapan model pembelajaran *game based learning* di kelas VIII A. hasil pengamatan menunjukkan bahwa di dalam kelas terdapat siswa dengan kemampuan akademik yang beragam, mulai dari yang memiliki pemahaman materi cukup cepat hingga siswa yang membutuhkan penjelasan dan pendampingan lebih dari guru.

Pelaksanaan model pembelajaran *game based learning* dengan media permainan ular tangga, perbedaan kemampuan tersebut memengaruhi kecepatan memahami aturan maupun menjawab pertanyaan yang diberikan. Beberapa siswa terlihat lebih aktif dan cepat merespon, sedangkan ada beberapa siswa cenderung menunggu arahan dari teman kelompoknya. Kondisi ini mengharuskan guru untuk lebih memperhatikan pembagian kelompok agar terjadi keseimbangan kemampuan dalam setiap kelompok. Diperkuat hasil wawancara dengan Ibu Sarah Ibrahim yang mengatakan:

“di kelas VIII A memang kemampuannya berbeda-beda. Ada yang cepat memahami, ada juga yang perlu dibimbing lebih pelan. Jadi saat permainan berlangsung saya harus memastikan semua anak tetap terlibat. Dan di setiap kelompok saya buat siswanya dengan kemampuan yang beragam, jadi anak yang memiliki kemampuan tinggi juga bisa bertanggung jawab ketika anggotanya ada yang belum paham atau bisa secara tidak langsung mereka juga melakukan tutor sebaya”⁹⁸

Pernyataan yang disampaikan guru IPS menunjukkan bahwa perbedaan kemampuan siswa menjadi tantangan tersendiri dalam penerapan model pembelajaran *game based learning*. Guru tidak hanya berperan sebagai pengarah jalannya kegiatan permainan, tetapi juga perlu memberikan pendampingan tambahan kepada siswa yang membutuhkan bimbingan lebih lanjut. Melalui bimbingan tersebut, guru berupaya memastikan seluruh siswa tetap terlibat dan dapat berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Selain perbedaan kemampuan akademik siswa, hasil observasi menunjukkan adanya perbedaan karakter dan minat siswa terhadap pembelajaran berbasis permainan. Sebagian siswa terlihat sangat antusias dan menikmati kegiatan permainan, namun setelah sesi pengerjaan soal beberapa siswa menunjukkan penurunan fokus dan konsentrasi. Kondisi ini menunjukkan

⁹⁸ Hasil wawancara dengan guru IPS pada tanggal 18 November 2025 pukul 10.27

bahwa tingkat ketertarikan dan konsistensi motivasi siswa tidak selalu sama pada setiap tahapan pembelajaran.

Keberagaman kemampuan dan karakter siswa di kelas VIII A menjadi salah satu faktor penghambat dalam penerapan model pembelajaran *game based learning*. Meskipun demikian, guru IPS tetap berupaya mengatasi kondisi tersebut melalui pembagian kelompok yang seimbang, pendampingan, serta penguatan motivasi agar seluruh siswa dapat terlibat secara maksimal dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa faktor penghambat dalam penerapan model pembelajaran *game based learning* di kelas VIII A untuk menumbuhkan motivasi belajar. mulai dari keterbatasan fasilitas terlihat dari belum tersedianya proyektor di setiap kelas serta terbatasnya sarana cetak seperti printer, tinta printer, mapun kertas yang mendukung persiapan media permainan. Selain itu, durasi pembelajaran yang relatif singkat menuntut guru untuk mengelola waktu secara efektif agar seluruh tahapan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Disisi lain, perbedaan kemampuan akademik dan karakter siswa juga mempengaruhi tingkat partisipasi dan konsistensi fokus dalam setiap tahapan kegiatan. Meski demikian, berbagai hambatan tersebut tidak menghentikan pelaksanaan pembelajaran, karena guru IPS tetap berupaya melakukan penyesuaian strategi agar proses

pembelajaran tetap berjalan secara efektif dan tujuan pembelajaran tercapai.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Peran Guru IPS dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar melalui Model Pembelajaran Game Based Learning.

Model pembelajaran *game based learning* menekankan keterlibatan aktif siswa melalui aktivitas permainan yang dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru dalam penerapannya di kelas, melainkan memberi kesempatan untuk siswa terlibat secara langsung melalui interaksi dan pengalaman yang menyenangkan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif ⁹⁹. Penggunaan model pembelajaran *game based learning* tidak hanya menuntut kreativitas guru dalam merancang aktivitas permainan, tetapi juga perannya yang penting terutama dalam mengelola jalannya pembelajaran.

Berdasarkan temuan penelitian yang telah dilakukan di SMP Islam Bani Hasyim Singosari Kabupaten Malang, terlihat bahwa guru menerapkan pembelajaran model *game based learning* ini dengan memberikan pengantar materi, kemudian menjelaskan aturan permainan, membagi peserta didik kedalam kelompok, serta membimbing jalannya permainan hingga tahap evaluasi. Keterlibatan guru dalam setiap tahapan tersebut menunjukkan bahwa guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai pembimbing, motivator, dan inspirator dalam proses pembelajaran. Hal ini memiliki dampak pada meningkatnya

⁹⁹ Lazimah Nur Aini and Sri Mastuti Purwaningsih, "Pengaruh Metode Pembelajaran Game Basd Learning Berbasis Media Board Game Ular Tangga Terhadap Kemampuan Penalaran Siswa Kelas XI SMK Negeri 6 Surabaya," *Avatar, e-Journal Pendidikan Sejarah* 15, no. 3 (2024).

keterlibatan dan memotivasi belajar siswa, karena dari pembelajaran *game based learning* guru juga terlibat dalam perannya selama proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar apabila didukung oleh peran guru yang optimal¹⁰⁰. Serta didukung oleh penelitian Raharjo, Putri, and Budi yang menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran dengan model *game based learning* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, bermakna, dan menjadi wadah untuk kolaborasi antar siswa, membangun kerja sama tim, serta meningkatkan interaksi sosial.¹⁰¹

Berdasarkan hasil wawancara, penerapan model *game based learning* oleh guru IPS tidak hanya dilakukan melalui media permainan ular tangga. Guru juga menggunakan berbagai bentuk permainan edukatif lain yang disesuaikan dengan materi pembelajaran dan karakteristik peserta didik, seperti kuis interaktif, maupun aktivitas kompetitif sederhana seperti permainan tebak kata, bingo, TTS (teka-teki silang), *Role Play*, ataupun puzzle peta dan gambar. Namun demikian, media ular tangga menjadi permainan yang digunakan dalam penelitian ini karena dinilai mampu mendorong interaksi, kerja sama kelompok, serta keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran IPS berlangsung. Temuan tersebut menunjukkan bahwa *game based learning* bukan hanya terbatas pada satu jenis permainan

¹⁰⁰ Ilham Wirahadi Kusuma, Muhammad Muhajirin, and Eliyana, "Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SDN 5 Kayangan," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 12, no. 3 (2026): 214–18.

¹⁰¹ Adithya Dipta Raharjo, Agis Amelia Putri, and Hafiz Rekso Budi, "The Use of Game-Based Learning to Increase Student Engagement," *Hipkin Journal of Educational Research* 1, no. 3 (2024): 299–310.

tertentu, melainkan dapat diwujudkan melalui berbagai aktivitas bermain yang memiliki tujuan pembelajaran. Kemampuan guru dalam memilih dan menyesuaikan bentuk permainan dengan kebutuhan peserta didik menjadi salah satu faktor yang mendukung keberhasilan pembelajaran serta peningkatan motivasi belajar siswa. Penggunaan berbagai bentuk permainan tersebut menunjukkan bahwa guru menyesuaikan strategi pembelajaran dengan karakteristik siswa kelas VIII A yang cenderung menyukai aktivitas kompetitif, interaktif, dan melibatkan kerja sama kelompok.

Peran guru dalam pembelajaran menurut Dewi Safitri mencakup aspek seperti guru sebagai pembimbing, motivator, serta inspirator¹⁰². Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai pembimbing dan pengelola pembelajaran yang memfasilitasi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran¹⁰³. Peran tersebut salah satunya tampak dalam guru sebagai pembimbing selama proses pembelajaran berlangsung. Guru tidak hanya mengawasi, tetapi juga aktif mendampingi siswa dikelas saat pembelajaran, seperti sikap guru memberikan arahan ketika siswa mengalami kesulitan memahami aturan permainan, membantu siswa meluruskan jawaban yang kurang tepat, serta membantu siswa yang kesulitan memahami soal. Guru juga sesekali mengingatkan siswa untuk tetap fokus pada tujuan pembelajaran ketika suasana permainan mulai

¹⁰² Dewi Safitri, *Menjadi Guru Profesional*, pertama (PT. Indragiri Dot Com, 2019), <https://books.google.co.id/books?id=gIDGDwAAQBAJ&lpg=PP3&hl=id&pg=PP3#v=onepage&q&f=false>.

¹⁰³ Yenti Arsini, Lesma Yoana, and Yulia Prastami, "Peranan Guru Sebagai Model Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik," *Jurnal Mudabbir* 3, no. 2 (2023): 27–35.

kurang kondusif. Sikap guru IPS menunjukkan bahwa guru berperan sebagai pembimbing yang memastikan kegiatan belajar tetap berjalan efektif.

Peran sebagai pembimbing juga terlihat dari cara guru merancang dan mengelola pembelajaran sejak awal. Guru IPS sebelum melaksanakan *game based learning* pada pertemuan sebelumnya sudah menentukan *game* sesuai dengan topik atau materi yang akan dibahas, sehingga relevan dengan materi yang diajarkan. Saat pertemuan pembelajaran dengan menggunakan model *game based learning*, Guru IPS memulai kegiatan dengan memberikan pengantar materi agar siswa memiliki pemahaman dasar sebelum mengikuti permainan. Tahap ini penting karena membantu siswa memahami konteks materi yang akan dipelajari.

Tahapan selanjutnya yaitu penjelasan aturan permainan secara rinci. Langkah ini bertujuan agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan tertib dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Setelah itu, guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kecil untuk menumbuhkan sikap kerja sama dan interaksi selama kegiatan berlangsung. Tahapan tersebut menunjukkan bahwa guru bukan hanya melaksanakan kegiatan pembelajaran secara prosedural, tetapi juga merancang dan mengarahkan proses pembelajaran agar tetap terstruktur dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Pembelajaran akan berjalan efektif apabila siswa belajar secara kolaboratif dengan bimbingan dari guru sebagai pihak yang lebih kompeten¹⁰⁴.

¹⁰⁴ Shobrina Zulfatunnisa and Lu'luil Maknun, "Pentingnya Peran Guru Dalam Proses Pembelajaran," *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 7, no. 2 (2022): 199–213.

Pada tahap pelaksanaan permainan, guru tidak hanya memantau proses pembelajaran, tetapi juga aktif membimbing dan mengarahkan siswa dalam mengerjakan soal yang terdapat dalam permainan. Guru memberikan bantuan kepada siswa yang mengalami kesulitan serta memastikan setiap kelompok dapat berpartisipasi secara aktif. Selain itu, pada tahap akhir pembelajaran guru IPS juga melakukan evaluasi atau refleksi untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa kelas VIII A terhadap materi yang telah dipelajari melalui kegiatan pembelajaran *game based learning*.

Kegiatan diatas menunjukkan bahwa keterlibatan guru dalam pembelajaran tidak bersifat pasif, melainkan berperan secara aktif dalam memantau jalannya pembelajaran dari awal hingga akhir kegiatan agar tetap fokus pada pencapaian hasil belajar yang diharapkan. Tanpa adanya bimbingan yang jelas, kegiatan pembelajaran *game based learning* bisa berakibat hanya menjadi aktivitas hiburan tanpa memberikan pemahaman yang mendalam kepada siswa. Dengan demikian, peran guru sebagai pembimbing menjadi kunci dalam mengarahkan siswa agar memperoleh pengalaman belajar yang optimal melalui model *game based learning*. Hal ini sejalan dengan pendapat Dewi Safitri yang menyatakan bahwa peran guru sebagai pembimbing yaitu memiliki peran dalam membimbing peserta didik supaya tetap berada pada arah yang benar atau mengarahkan, mendampingi selama proses pembelajaran agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai ¹⁰⁵.

¹⁰⁵ Safitri, *Menjadi Guru Profesional*, 2019.

Berdasarkan kondisi di lapangan semua tahapan *game based learning* telah diterapkan secara sistematis. Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan Hasanah yang menekankan adanya tahapan pembelajaran yang sistematis mulai dari menentukan game sesuai topik, menjelaskan konsep, menjelaskan aturan game, pelaksanaan permainan, membuat ringkasan pengetahuan, dan refleksi.¹⁰⁶ Namun pada penelitian ini, tahapan pembuatan ringkasan pengetahuan diganti oleh guru IPS dalam bentuk pengerjaan soal oleh siswa sebagai usaha untuk memperkuat pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari.

Guru IPS juga berperan sebagai motivator dalam proses pembelajaran. Terlihat dari upaya yang dilakukan guru dalam menumbuhkan semangat dan keterlibatan siswa selama penerapan model *game based learning*. Berdasarkan hasil penelitian, guru IPS memberikan motivasi melalui penguatan positif maupun dukungan verbal seperti memberi semangat, pujian serta hadiah kepada siswa kelas VIII A maupun kelompok yang aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. apresiasi secara langsung diwujudkan dengan ucapan “bagus”, “pintar sekali”, “jawabannya sudah tepat”, atau memberi tepuk tangan.

Guru juga memberikan dorongan kepada siswa yang kurang aktif dengan cara mendekati dan memotivasi siswa agar ikut berpartisipasi dalam permainan. Pada akhir kegiatan, guru memberikan hadiah sederhana kepada kelompok dengan perolehan poin tertinggi sebagai bentuk penghargaan atas

¹⁰⁶ Hasanah, “Penerapan Model Game Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Di Kelas VIIIB MTs Lombok Kulon Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023.”

usaha yang telah dilakukan. Pemberian apresiasi bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih positif serta menumbuhkan rasa percaya diri siswa dalam mengikuti pembelajaran. hal tersebut diperkuat oleh penelitian Zakarya et al., mengatakan bahwa peran guru sangat penting dalam meningkatkan motivasi belajar, melalui pemberian penghargaan, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta pendekatan personal juga dapat membantu siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran¹⁰⁷.

Dampak dari upaya guru terlihat pada perubahan sikap selama pembelajaran berlangsung. Siswa menjadi lebih antusias, bersemangat, aktif dalam berdiskusi, serta berani menyampaikan pendapat maupun menjawab pertanyaan. Terlihat dari siswa mulai aktif mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan, terlibat dalam diskusi kelompok dengan teman maupun bertanya kepada guru, menunjukkan ekspresi antusias seperti fokus pada permainan, dan tidak mudah terpengaruh. Selain itu, beberapa siswa yang sebelumnya cenderung pasif mulai mencoba berpartisipasi, seperti dengan berusaha menjawab soal yang didapat dan berusaha memenangkan permainan.

Perubahan kondisi kelas yang telah dijelaskan diatas menunjukkan bahwa strategi yang diterapkan guru mampu menciptakan keterlibatan belajar yang lebih tinggi, sehingga berdampak langsung pada meningkatnya motivasi belajar siswa. siswa juga menunjukkan keinginan untuk

¹⁰⁷ Zakarya et al., "Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di SMA Muhammadiyah 1 Surakarta," *Attractive: Innovative Education Journal* 5, no. 2 (2023): 909–18.

berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan permainan dan berusaha memperoleh hasil terbaik dalam kelompoknya. Siswa yang memiliki motivasi belajar akan cenderung berpartisipasi aktif dan antusias dalam kegiatan pembelajaran¹⁰⁸. Kondisi ini menunjukkan adanya dorongan dalam belajar, baik yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari stimulus yang diberikan oleh guru IPS selama proses pembelajaran berlangsung.

Kondisi di lapangan menunjukkan bahwa motivasi belajar muncul dari dalam diri siswa. Indikator Motivasi Belajar menurut Hamzah B. Uno yang pertama yaitu adanya kegiatan belajar yang menarik, Antusiasme dan keaktifan siswa selama pembelajaran merupakan salah satu indikator ketertarikan siswa terhadap pembelajaran.¹⁰⁹ Hal ini didukung juga dari siswa yang lebih fokus memperhatikan jalannya permainan, mengikuti intruksi guru dengan bersemangat, tersenyum, senang, serta siswa tidak ada yang mengantuk di kelas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa model *game based learning* mampu mengubah suasana pembelajaran IPS yang sebelumnya cenderung berpusat pada guru menjadi lebih interaktif. Karakter permainan yang mengandung tantangan, kompetisi, dan kerja sama membuat siswa lebih terlibat secara emosional maupun kognitif dalam pembelajaran. Temuan tersebut didukung dengan teori Sudjana yang menyatakan bahwa motivasi belajar dapat dilihat dari minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran. Perhatian siswa yang terfokus pada jalannya permainan, kesediaan mengikuti instruksi guru, serta antusiasme selama

¹⁰⁸ Eva Maryati et al., “Analisis Strategi Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Kelas” 4 (2024): 165–70.

¹⁰⁹ Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan*.

pembelajaran menunjukkan bahwa siswa memiliki minat yang tinggi terhadap pembelajaran IPS yang diterapkan melalui *game based learning*.¹¹⁰ Sejalan dengan penelitian Romdhini, et al., yang menyatakan bahwa faktor pendukung dalam penerapan permainan edukatif yaitu dari antusiasme dan partisipasi aktif siswa untuk tercapainya tujuan kegiatan belajar.¹¹¹

Adanya penghargaan dalam belajar merupakan indikator kedua untuk menumbuhkan motivasi siswa. Perwujudan dari indikator ini terlihat dari pemberian hadiah dan pujian guru, sehingga siswa tampak senang dan lebih percaya diri setelah mendapat pujian dari guru, serta kelompok yang memperoleh hadiah menunjukkan ekspresi bangga Pujian dan hadiah yang diberikan guru tidak hanya berfungsi sebagai bentuk apresiasi, tetapi juga menjadi penguat positif bagi siswa. Ketika usaha mereka mendapatkan pengakuan dari guru, siswa merasa bahwa keterlibatan mereka dalam pembelajaran memiliki nilai. Perasaan dihargai tersebut mendorong siswa untuk mempertahankan bahkan meningkatkan partisipasinya pada pembelajaran berikutnya. Didukung teori menurut Sudjana bahwa rasa senang dan kepuasan setelah berhasil menyelesaikan tugas merupakan salah satu indikator motivasi belajar. Ekspresi bangga dan percaya diri yang ditunjukkan siswa setelah memperoleh penghargaan memperlihatkan adanya kepuasan belajar yang muncul selama proses pembelajaran

¹¹⁰ Sari, "Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Manajemen Dalam Penguasaan Keterampilan Berbicara (Speaking) Bahasa Inggris."

¹¹¹ Mamika Ujjanita Romdhini et al., "Membangun Antusiasme Belajar Matematika Dan Sains Siswa SDN 1 Senaru Melalui Program Pendampingan Edukatif," *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA Original* 8, no. 2 (2025): 435–39.

berlangsung.¹¹² Temuan ini sejalan dengan penelitian Usman & Rohmah yang menyatakan bahwa pujian dan hadiah sebagai bentuk reward dapat memberikan rasa pengakuan yang berharga sehingga mampu meningkatkan motivasi dan kepercayaan siswa di kelas saat pembelajaran.¹¹³

Sikap siswa yang menunjukkan kesungguhan dalam belajar serta keinginan untuk memperoleh hasil yang baik pada saat kegiatan pembelajaran model *game based learning* merupakan bentuk dari indikator harapan dan cita cita masa depan. Tercermin dari sikap siswa yang aktif, berusaha memahami materi, terlibat dalam diskusi, serta berusaha memberikan hasil yang terbaik dalam pembelajaran. Kesungguhan siswa dalam memahami materi menunjukkan bahwa tidak hanya fokus pada penyelesaian permainan, tetapi juga memiliki keinginan untuk mencapai hasil belajar yang baik. Keinginan tersebut menjadi indikator bahwa siswa telah memiliki tujuan belajar tertentu yang ingin dicapai, baik berupa nilai yang baik maupun pemahaman materi yang lebih optimal. Kesungguhan ini menunjukkan adanya dorongan internal yang meningkat untuk mencapai keberhasilan di masa mendatang. Didukung dengan hasil penelitian Fierna et al., yang menyatakan bahwa keaktifan belajar siswa ditandai oleh adanya partisipasi aktif, seperti bertanya, menjawab, dan menyampaikan pendapat sebagai bentuk usaha siswa.¹¹⁴

¹¹² Sari, "Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Manajemen Dalam Penguasaan Keterampilan Berbicara (Speaking) Bahasa Inggris."

¹¹³ A'zhami Alim Usman and Lailatu Rohmah, "Pemberian Reward Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Anak Usia Dini : Studi Kualitatif Desriptif," *DUNIA ANAK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 07, no. 02 (2024): 60–73.

¹¹⁴ Mas Fierna et al., "Sikap Keaktifan Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Pendidikan Pancasila," *Jurnal Harmoni Nusa Bangsa* 1, no. 1 (2023).

Keterlibatan aktif siswa dan keinginan untuk memperoleh hasil terbaik merupakan perwujudan dari indikator adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar. Terlihat saat siswa berusaha menjawab soal dengan sungguh-sungguh, berdiskusi dengan teman sekelompoknya, bersaing dengan sehat antar kelompok untuk memperoleh skor tinggi, terlihat ketika siswa menyusun strategi kelompok, dan mencari alternatif jawaban untuk memenangkan permainan. Perilaku tersebut menunjukkan adanya dorongan internal yang kuat untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran. Kondisi tersebut juga mencerminkan indikator motivasi menurut Sudjana berupa semangat dalam mengerjakan tugas dan tanggung jawab dalam menyelesaikan pekerjaan. Hal ini terlihat dari kesungguhan siswa ketika berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan berusaha memperoleh skor terbaik bagi kelompoknya.¹¹⁵ Andriani & Rahman berpendapat bahwa siswa dengan motivasi berprestasi tinggi cenderung berusaha keras, menyukai tantangan, serta memiliki dorongan kuat untuk mencapai hasil yang optimal dalam belajar.¹¹⁶

Indikator dorongan dan kebutuhan dalam belajar juga terlihat dari siswa kelas VIII A yang berusaha memahami materi yang disampaikan agar dapat mengikuti permainan dengan baik serta menyelesaikan soal meskipun mengalami kesulitan. Sikap tersebut menunjukkan adanya dorongan internal dalam diri siswa untuk tetap terlibat dalam proses pembelajaran.

¹¹⁵ Sari, "Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Manajemen Dalam Penguasaan Keterampilan Berbicara (Speaking) Bahasa Inggris."

¹¹⁶ Rizky Andriani and Nadya Novia Rahman, "Pengaruh Konsep Diri Dan Kemandirian Belajar Terhadap Motivasi Berprestasi Pada Siswa SMA," *Psyche 165 Journal* 18, no. 1 (2025): 59–65, <https://doi.org/10.35134/jpsy165.v18i1.481>.

siswa tidak mudah menyerah, melainkan terus berupaya mencoba demi mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Temuan ini juga sesuai dengan indikator motivasi belajar menurut Syamsudin yang ditunjukkan melalui ketekunan dan keuletan peserta didik dalam menghadapi kesulitan belajar. Meskipun mengalami kendala dalam menjawab pertanyaan permainan, peserta didik tetap berusaha mencari jawaban melalui diskusi kelompok dan tidak mudah menyerah sampai tugas dapat diselesaikan. Sejalan dengan penelitian Maimunah & Kusmiyati yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis game mampu mendorong motivasi intrinsik siswa melalui tantangan yang diberikan, sehingga siswa terdorong untuk terus belajar, mengatasi kesulitan, dan mencapai hasil yang lebih baik.¹¹⁷

Sementara itu, suasana atau lingkungan belajar yang kondusif selama proses pembelajaran berlangsung menunjukkan adanya dukungan lingkungan belajar yang turut memperkuat motivasi belajar siswa. Terlihat dari siswa yang tertib bertanya baik kepada guru atau saat diskusi kelompok. Lingkungan belajar yang nyaman dan interaktif mendorong siswa untuk lebih berani berpartisipasi serta tidak ragu dalam berpendapat. Menurut Sudjana, reaksi positif terhadap stimulus yang diberikan guru merupakan salah satu indikator adanya motivasi belajar. Kondisi kelas yang aktif namun tetap terkendali menunjukkan bahwa peserta didik merasa nyaman dan terlibat dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Disty, Nuraini, and Okiana yang menyatakan bahwa lingkungan

¹¹⁷ Siti Maimunah and Kusmiyati, "Dampak Pembelajaran Berbasis Game Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V UPTD SDN Pendabab 3," *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan* 2, no. 1 (2025): 72–81.

belajar yang baik dapat meningkatkan motivasi belajar karena memberikan rasa nyaman, memungkinkan interaksi aktif, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran¹¹⁸.

Peran guru sebagai motivator menegaskan bahwa guru memiliki tanggung jawab dalam membangkitkan semangat belajar siswa melalui pemberian dorongan, perhatian, serta penghargaan selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini didukung oleh pendapat Dewi Safitri yang menyatakan bahwa guru sebagai motivator berperan memberikan motivasi, membangun semangat belajar, dan membangkitkan antusiasme kepada siswanya untuk belajar¹¹⁹.

Penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa penerapan *game based learning* yang disertai dengan peran aktif guru sebagai motivator dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa secara signifikan¹²⁰. Oleh karena itu, peran guru sebagai motivator dalam pembelajaran model *game based learning* tidak hanya terlihat pada pemberian dorongan secara verbal, tetapi juga pada penerapan strategi pembelajaran yang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan penuh apresiasi. Kondisi ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa tumbuh secara baik melalui dukungan, penghargaan, serta pengalaman belajar yang menarik dan bermakna.

¹¹⁸ Fanesa Disty, Nuraini, and Okiana, "Pengaruh Lingkungan Belajar Di Sekolah Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SMK Negeri 1 Pontianak," 2022.

¹¹⁹ Safitri, *Menjadi Guru Profesional*, 2019.

¹²⁰ Gingga Prananda et al., "Evaluasi Literatur Terhadap Pengaruh Game Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa" 09 (2024).

Guru tidak hanya berperan sebagai pembimbing dan motivator, akan tetapi juga berperan sebagai inspirator dalam proses pembelajaran. Peran ini ada dari kemampuan guru IPS dalam menciptakan pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga mampu mendorong siswa kelas VIII A untuk berpikir, mengeksplorasi, dan menemukan pemahaman secara mandiri melalui kegiatan *game based learning* di kelas. Dalam pelaksanaannya, penggunaan permainan yang sudah disesuaikan dengan materi pembelajaran memberikan pengalaman yang berbeda bagi siswa kelas VIII A, melainkan lebih bermakna dan menantang. Peran ini terlihat dari sikap guru IPS yang memberikan pertanyaan pemantik seperti “mengapa hal ini bisa terjadi?”, atau “apa hubungan materi SDA dengan kehidupan sekarang?”, sehingga siswa terdorong untuk berpikir lebih mendalam, selain itu guru juga memberikan kebebasan siswa untuk mencari jawaban melalui diskusi kelompok maupun dari catatan yang sudah ada, sehingga siswa terbiasa mengeksplorasi pengetahuan secara mandiri.

Tidak hanya itu, guru juga mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari agar siswa lebih mudah memahami dan merasa bahwa pembelajaran mempunyai arti penting. Peran guru sebagai inspirator ini juga terlihat dari keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, dimana siswa tidak hanya mengikuti permainan, tetapi juga aktif berdiskusi, bertanya, serta berusaha memahami materi yang ada didalam kegiatan permainan. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dirancang oleh guru IPS mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, serta mendorong siswa kelas VIII A untuk berpikir lebih mendalam terhadap

materi yang dipelajari. Guru merupakan sumber inspirasi dan motivasi siswa selama proses pembelajaran¹²¹. Dengan demikian pembelajaran tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses bagaimana siswa kelas VIII A memperoleh pengetahuan melalui pengalaman belajar secara langsung.

Peran guru sebagai inspirator juga terlihat dalam kemampuannya mengaitkan kegiatan permainan dengan tujuan pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya menikmati proses bermain, tetapi juga memperoleh pemahaman yang relevan dengan materi IPS. Hal ini menegaskan bahwa guru tidak hanya sekedar menghadirkan aktivitas yang menyenangkan, tetapi juga mampu memberikan inspirasi bagi siswa dalam membangun pengetahuan dan pengalaman belajar yang bermakna. Pendapat ini sesuai dengan Dewi Safitri yang menyatakan bahwa guru sebagai inspirator berperan dalam memberikan inspirasi kepada siswa sehingga mampu menumbuhkan arah dan tujuan dalam belajar, termasuk dalam memberikan gambaran tentang masa depan.¹²² Dalam konteks penelitian ini, peran guru sebagai inspirator terlihat dari keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada penyelesaian permainan, tetapi juga pada upaya memahami materi sebagai bekal pengetahuan siswa yang lebih bermakna. Hal tersebut didukung penelitian terdahulu Zumiaty, Jaelani, and Oktaviani juga menunjukkan bahwa penerapan *game based learning* dapat

¹²¹ Azka Salmaa Salsabilah, Dinie Anggraeni Dewi, and Yayang Furi Furnamasari, "Peran Guru Dalam Mewujudkan Pendidikan Karakter," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 20 (2021): 7164–69.

¹²² Safitri, *Menjadi Guru Profesional*, 2019.

mendorong kemampuan berpikir aktif, kreativitas, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran¹²³

Peran guru sebagai inspirator dalam pembelajaran model *game based learning* terlihat dari kemampuannya menciptakan pengalaman belajar yang mampu membangkitkan rasa ingin tahu, mendorong pemikiran aktif siswa kelas VIII A, serta memberikan makna terhadap proses pembelajaran yang dialami siswa. Melalui kegiatan berbasis game, siswa tidak hanya terlibat aktif, tetapi juga terdorong untuk memahami materi dan menghubungkannya dengan situasi yang dihadapi selama pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Aini & Husna yang menunjukkan bahwa penerapan elemen gamifikasi seperti poin, level, tantangan, dan penghargaan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa secara signifikan¹²⁴. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan tidak hanya bersifat menyenangkan, tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

Sesuai dengan hasil wawancara dan observasi, peningkatan motivasi belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh penerapan model *game based learning*, tetapi juga oleh peran guru selama proses pembelajaran berlangsung. Guru tidak hanya berperan sebagai pembimbing permainan, tetapi juga memberikan arahan, motivasi, apresiasi, serta menciptakan

¹²³ Putri Zumiatiy, Abdul Qadir Jaelani, and Rabiatur Oktafiani, "Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Motivasi," *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika* 6, no. 2 (2025): 2–6.

¹²⁴ Fadhillah Aini and Nurul Husna, "Penggunaan Elemen Gamifikasi Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran," *Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS* 05, no. 01 (2025): 63–76.

suasana belajar yang menyenangkan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa sosok guru IPS juga menjadi faktor yang memengaruhi motivasi belajar. Sikap guru yang ramah, suportif, dan memberikan penghargaan kepada siswa membuat mereka lebih nyaman mengikuti pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar tidak hanya dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan, tetapi juga oleh hubungan aktif antara guru dan siswa.

Berdasarkan hasil pembahasan yang sudah diuraikan, dapat dipahami bahwa peran guru IPS dalam menumbuhkan motivasi belajar melalui model pembelajaran *game based learning* tidak hanya terbatas pada penyampaian materi, tetapi mencakup peran sebagai pembimbing, motivator, dan inspirator dalam proses pembelajaran. Guru IPS mampu mengarahkan jalannya pembelajaran agar tetap sesuai dengan tujuan yang telah diterapkan, sekaligus memberikan dorongan yang mendorong siswa kelas VIII A untuk lebih aktif dan terlibat selama kegiatan berlangsung. Selain itu, penerapan pembelajaran model *game based learning* yang dirancang secara terarah juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa, yang ditunjukkan melalui keaktifan, antusiasme, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, peran guru IPS melalui model *game based learning* memiliki kontribusi yang penting dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa secara lebih optimal.

B. Faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan model pembelajaran *game based learning* untuk menumbuhkan motivasi belajar.

Pelaksanaan model pembelajaran *game based learning* dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa tidak selalu berjalan secara sempurna di kelas VIII A SMP Islam Bani Hasyim Singosari Kabupaten Malang, melainkan dipengaruhi oleh berbagai kondisi yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Saat praktiknya, terdapat faktor-faktor yang mendukung guru sekaligus menghambat jalannya pembelajaran, baik yang berasal dari guru, siswa, maupun lingkungan belajar itu sendiri. Keberadaan faktor-faktor tersebut memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap tingkat keterlibatan siswa dan eektivitas pembelajaran yang dilakukan.

Adanya dukungan seperti antusiasme siswa, kreativitas guru, serta lingkungan belajar yang mendukung dapat membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Namun masih terdapat beberapa hambatan seperti keterbatasan fasilitas, waktu pembelajaran, serta perbedaan karakter dan kemampuan siswa yang turut memengaruhi jalannya kegiatan pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan *game based learning* tidak hanya ditentukan oleh model pembelajaran yang digunakan, tetapi juga oleh bagaimana guru mampu menyesuaikan dan mengelola berbagai faktor tersebut agar tujuan pembelajaran tetap dapat tercapai.

1) Faktor Pendukung

a) Antusiasme Siswa

Faktor pendukung guru dalam pelaksanaan model pembelajaran *game based learning* adalah antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, siswa kelas VIII A menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap kegiatan pembelajaran, terlihat dari keaktifan dalam mengikuti permainan, keterlibatan dalam diskusi kelompok, serta semangat dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Antusiasme yang ditunjukkan siswa tidak hanya mencerminkan ketertarikan terhadap kegiatan belajar, tetapi juga menjadi indikator munculnya motivasi belajar yang lebih baik selama pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Simamarta yang menyatakan bahwa penerapan model *game based learning* menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, serta lebih mudah memahami materi yang disampaikan.¹²⁵

Kondisi antusiasme siswa dikelas VIII A menunjukkan bahwa antusiasme ini mempunyai peran penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran, terutama dalam menumbuhkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian Wati et al., yang menunjukkan hasil bahwa penerapan *game based learning* mampu meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa secara signifikan.¹²⁶ Hal ini

¹²⁵ Wanda Goretti Simarmata et al., "Penerapan Metode Berbasis Permainan (GBL) Untuk Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa SD N 18 Bonandolok Sianjur Mula-Mula," *Jurnal Pendidikan Media, Strategi & Metode* 01, no. 05 (2025): 279–87.

¹²⁶ Mirna Wati et al., "Penerapan Media Pembelajaran Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Di" 2 (2025).

ditunjukkan melalui perubahan sikap siswa yang menjadi lebih aktif dalam bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta menunjukkan semangat yang lebih tinggi selama proses pembelajaran, karena kegiatan belajar dikemas secara interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian penggunaan media permainan seperti ular tangga dalam pembelajaran tidak hanya membuat kegiatan belajar lebih menarik, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa secara menyeluruh.

Antusiasme siswa kelas VIII A SMP Islam Bani Hasyim yang tinggi selama pembelajaran IPS juga berkaitan dengan munculnya rasa senang dan ketertarikan terhadap materi yang dipelajari. Dalam pembelajaran berbasis permainan, siswa kelas VIII A tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam aktivitas yang menuntut partisipasi aktif, baik secara individu, maupun kelompok. Kondisi yang terlihat ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dirancang secara interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Penggunaan permainan edukatif secara kreatif dan interaktif dapat meningkatkan semangat, motivasi, serta keterlibatan siswa ¹²⁷. Siswa menjadi lebih aktif berdiskusi, saling membantu dalam kelompok, dan menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi.

Antusiasme siswa kelas VIII A tidak terlepas dari karakteristik siswa yang cenderung menyukai aktivitas belajar yang melibatkan

¹²⁷ Wa Souvi et al., "Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Permainan Edukatif Di Sd Dumas Surabaya" 3, no. 2 (2024): 89–100.

gerak, interaksi kelompok, dan kompetisi. Hal tersebut terlihat ketika siswa aktif bergerak berpartisipasi saat permainan berlangsung, berdiskusi dengan anggota kelompok, serta menunjukkan semangat untuk memperoleh skor tertinggi dengan mencoba mengangkat tangan dan menjawab pertanyaan. Karakteristik tersebut membuat siswa lebih mudah terlibat ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan dibandingkan ketika hanya menerima penjelasan materi secara lisan. Kondisi ini menunjukkan bahwa keberhasilan *game based learning* juga dipengaruhi oleh kesesuaian model pembelajaran dengan karakter siswa di kelas VIII A yang kinestetik.

Antusiasme siswa yang muncul selama penerapan model *game based learning* di kelas VIII A juga menunjukkan adanya keterkaitan dengan indikator motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno. Siswa yang terlihat aktif, bersemangat, serta terlibat dalam kegiatan permainan dikelas menunjukkan adanya Hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar. Keikutsertaan siswa dalam diskusi kelompok serta usaha menyelesaikan tugas yang diberikan juga mencerminkan adanya dorongan untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa antusiasme siswa tidak hanya bersifat sementara, tetapi juga berkaitan dengan munculnya motivasi belajar yang lebih mendalam selama proses pembelajaran berlangsung. Sesuai dengan indikator motivasi belajar yang menekankan adanya keinginan untuk berhasil, keterlibatan dalam kegiatan belajar, serta adanya ketertarikan terhadap aktivitas

pembelajaran dikelas¹²⁸. Dengan demikian antusiasme siswa bukan sekedar faktor pendukung dalam pelaksanaan pembelajaran, tetapi juga berperan penting dalam menumbuhkan motivasi belajar serta meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Tingginya antusiasme siswa juga memberikan dampak positif terhadap jalannya proses pembelajaran secara keseluruhan. Siswa menjadi lebih aktif dalam berdiskusi, berani mengemukakan pendapat, serta lebih fokus dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran. Suasana pembelajaran yang interaktif melalui *game based learning* mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif dan mendukung keterlibatan siswa secara optimal. Dengan adanya keterlibatan tersebut, proses pembelajaran tidak hanya berlangsung satu arah, tetapi menjadi lebih berbeda dan berpusat pada aktivitas siswa.

b) Kreativitas Guru dalam Mengelola Pembelajaran

Kreativitas guru saat mengelola pembelajaran juga merupakan faktor pendukung lainnya dalam pelaksanaan model pembelajaran *game based learning*. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, guru IPS mampu merancang dan melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan permainan yang disesuaikan dengan materi yang diajarkan, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Kreativitas guru terlihat dari cara

¹²⁸ Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan*.

guru mengemas materi kedalam bentuk permainan, Menyusun aturan permainan, serta mengatur jalannya kegiatan pembelajaran agar tetap berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Kondisi ini menunjukkan bahwa guru tidak hanya menggunakan permainan sebagai media, tetapi juga mampu mengelola pembelajaran secara inovatif sehingga kegiatan belajar tetap memiliki makna.

Kreativitas guru IPS dalam penerapan model *game based learning* juga berperan dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif serta menyenangkan. Guru mampu menyesuaikan strategi pembelajaran dengan kondisi siswa, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran menjadi salah satu faktor penting dalam menentukan keberhasilan penerapan *game based learning*. Sejalan dengan pendapat Waritsman et al., dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa kreativitas guru saat mengajar berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, karena guru yang kreatif mampu merancang pembelajaran yang lebih menarik, variatif, serta tidak monoton. Selain itu, kreativitas guru juga mendorong siswa untuk lebih aktif dan terlibat sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dipahami.¹²⁹

Kemampuan dalam mengatasi berbagai keterbatasan yang ada selama proses pembelajaran berkaitan dengan kreativitas guru. Guru

¹²⁹ Arsyil Waritsman et al., "Kreativitas Guru Dalam Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di MA Madinatul Ilmi DDI Siapo," *Nusantara: Jurnal Ilmu Pendidikan* 1, no. 2 (2021): 27–34.

mampu menyesuaikan media dan strategi pembelajaran dengan kondisi yang ada dikelas, sehingga pembelajaran tetap dapat berlangsung secara efektif meskipun terdapat keterbatasan tertentu. Kondisi di lapangan menunjukkan bahwa kreativitas guru IPS tidak hanya terlihat dari variasi metode yang digunakan, tetapi juga dari kemampuannya dalam menyesuaikan situasi pembelajaran. Sejalan dengan penelitian Mea yang menunjukkan bahwa guru yang kreatif dan inovatif cenderung mampu merespon suasana kelas serta mengembangkan strategi, menciptakan pembelajaran yang lebih fleksibel dan responsif terhadap kebutuhan siswa, sehingga berdampak pada meningkatnya kualitas proses belajar di kelas¹³⁰. Dengan demikian, kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran menjadi salah satu faktor penting yang mendukung keberhasilan penerapan model *game based learning*. Kreativitas tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga membantu siswa dalam memahami materi, meningkatkan keterlibatan, serta menciptakan pengalaman belajar yang berbeda.

c) Dukungan dari pihak sekolah

Faktor pendukung lainnya dalam pelaksanaan model pembelajaran *game based learning* adalah adanya dukungan dari pihak sekolah. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pihak sekolah memberikan ruang kepada guru IPS untuk

¹³⁰ Firmina Mea, "Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Melalui Kreativitas Dan Inovasi Guru Dalam Menciptakan Kelas Yang Dinamis," *Inculco Journal of Christian Education* 4, no. 3 (2024): 252–75.

mengembangkan pembelajaran inovatif, termasuk dalam penerapan model pembelajaran *game based learning*. Dukungan tersebut terlihat dari adanya kebijakan sekolah yang tidak membatasi guru dalam menggunakan berbagai metode pembelajaran, serta adanya program yang mendorong peningkatan kompetensi guru. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa lingkungan sekolah memiliki peran penting dalam mendukung terciptanya model pembelajaran yang kreatif dan variatif.

Dukungan dari pihak sekolah juga berpengaruh terhadap kelancaran pelaksanaan pembelajaran di kelas. Guru IPS menjadi lebih leluasa dalam merancang dan menerapkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lebih maksimal. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan *game based learning* di kelas bukan hanya ditentukan oleh kemampuan guru, namun juga dipengaruhi oleh lingkungan sekolah yang mendukung inovasi pembelajaran. sejalan dengan temuan penelitian Lestari & Kurnia yang menyatakan bahwa penerapan pembelajaran inovatif memerlukan dukungan dari lembaga sekolah, baik dalam bentuk penyediaan sumber daya. Fasilitas, maupun kebijakan yang mendukung, sehingga guru memiliki kesempatan untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih

kreatif dan interaktif¹³¹. Dukungan tersebut berkontribusi dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas proses pembelajaran di kelas.

Dukungan dari pihak sekolah juga bisa dilihat dari adanya lingkungan belajar yang memberikan kesempatan bagi guru dan siswa untuk berinteraksi secara lebih aktif dalam proses belajar. Lingkungan sekolah yang terbuka terhadap inovasi memungkinkan guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang tidak monoton, termasuk melalui penerapan *game based learning*. Penelitian ini diperkuat pendapat penelitian Rohmah & Maisaroh menyatakan bahwa lingkungan pendidikan yang didukung oleh pengelolaan dan supervisi yang baik mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif serta meningkatkan kualitas interaksi antara guru dan siswa. Lingkungan yang seperti ini akan mendorong proses pembelajaran menjadi lebih efektif karena adanya dukungan pada aktivitas belajar yang aktif serta kolaboratif¹³². Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sekolah yang mendukung pembelajaran aktif turut berperan dalam menciptakan suasana belajar yang lebih beragam.

Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif juga termasuk dari peran dukungan sekolah, sehingga siswa lebih nyaman dan terdorong untuk terlibat dalam kegiatan belajar. Faktor lingkungan tidak hanya mempengaruhi jalannya pembelajaran, namun juga

¹³¹ Dwi Indah Lestari and Heri Kurnia, "Implementasi Model Pembelajaran Inovatif Untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru Di Era Digital," *Jurnal Pendidikan Guru* 4, no. 3 (2023): 4–7.

¹³² Siva Nur Rohmah and Siti Maisaroh, "Pengaruh Lingkungan Sekolah Terhadap Pembentukan Karakter Peserta Didik Kelas V SD Se-Gugus IV Sedayu Bantul," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 02 (2025).

berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Hal tersebut sejalan dengan indikator Hamzah B. uno yang menekankan pentingnya lingkungan belajar yang kondusif dalam mendukung keterlibatan dan semangat belajar siswa.

Faktor pendukung dari pihak sekolah juga membantu guru IPS dalam menghadapi berbagai keterbatasan yang ada selama proses pembelajaran berlangsung. Adanya dukungan tersebut memberikan ruang bagi guru untuk tetap berinovasi dan menyesuaikan strategi pembelajaran dengan kondisi yang ada, sehingga pembelajaran tetap dapat berjalan secara efektif. Dengan ini dukungan dari pihak sekolah menjadi salah satu faktor penting yang tidak hanya menunjang pelaksanaan *game based learning*, tetapi juga berkontribusi dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna bagi siswa.

2) Faktor Penghambat.

a) Keterbatasan Fasilitas.

Keterbatasan fasilitas menjadi faktor kendala dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Kendala tersebut secara jelas dihadapi guru IPS dalam melaksanakan model *game based learning* yaitu keterbatasan fasilitas pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, belum semua ruang kelas dilengkapi dengan sarana pendukung seperti proyektor, sehingga penggunaan media pembelajaran berbasis visual tidak dapat dilakukan secara optimal. Fasilitas Pendidikan memiliki peran penting dalam

mendukung kelancaran proses pembelajaran, dimana ketersediaan sarana seperti media pembelajaran dan ruang kelas yang memadai dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran¹³³. Akan tetapi keterbatasan alat pendukung seperti printer, tinta printer, maupun kertas di sekolah juga menjadi kendala guru IPS dalam menyiapkan media permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran. kondisi yang dialami guru menunjukkan bahwa ketersediaan fasilitas memiliki peran penting dalam menunjang kelancaran pelaksanaan pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran yang memanfaatkan media permainan *offline*.

Dari keterbatasan fasilitas tersebut berpengaruh terhadap variasi pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru. Dalam beberapa kondisi, guru IPS perlu menyesuaikan bentuk permainan dan media yang digunakan agar tetap sesuai dengan fasilitas yang tersedia. Ketersediaan fasilitas yang mempermudah seperti adanya proyektor di setiap kelas, guru IPS bisa lebih mudah ketika melakukan kegiatan belajar mengajar karena waktu juga lebih efisien. Peneliti mengamati bahwa disekolah memiliki satu smart TV di ruang BK, namun guru IPS tidak selalu menggunakan karena melihat beberapa kondisi yang menjadi sedikit kendala. Keadaan dikelas yang dirasakan guru menunjukkan bahwa pelaksanaan model *game based learning* tidak selalu berjalan secara baik, karena adanya keterbatasan sarana yang dapat membatasi pengembangan media pembelajaran. meskipun

¹³³ Adelia Harahap et al., "Pengaruh Fasilitas Sekolah Terhadap Kemampuan Dan Motivasi Belajar Siswa Smp Al Ulum Terpadu Medan," *Jurnal Ilmiah Research Student* 2, no. 1 (2025): 19–26.

demikian, guru tetap berupaya mengelola pembelajaran dengan memanfaatkan media yang sudah disiapkan jauh-jauh hari maupun menggunakan media yang sederhana, sehingga kegiatan pembelajaran tetap dapat berlangsung dengan baik. Upaya tersebut menunjukkan bahwa guru tetap menjalankan perannya dalam mengarahkan dan menyesuaikan proses pembelajaran sesuai kondisi dikelas yang ada, sebagaimana dijelaskan oleh Dewi Safitri bahwa guru memiliki peran sebagai pembimbing dan mengelola pembelajaran agar tujuan pembelajaran tetap dapat tercapai¹³⁴.

Adanya keterbatasan fasilitas juga mempengaruhi tingkat keterlibatan siswa. Media pembelajaran yang kurang bervariasi berpotensi membuat pembelajaran menjadi kurang maksimal dalam menarik perhatian siswa, sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran tidak menyeluruh¹³⁵. Keadaan inilah yang memperlihatkan bahwa fasilitas pembelajaran memiliki kaitan dengan terciptanya suasana belajar yang menarik dan mendukung motivasi belajar siswa.

Faktor penghambat keterbatasan fasilitas yang terjadi dalam pembelajaran juga menuntut guru IPS untuk lebih kreatif dalam menentukan alternatif strategi pembelajaran yang tepat dapat melibatkan siswa secara aktif. guru IPS tidak hanya bergantung pada media yang tersedia, tetapi juga berupaya memaksimalkan

¹³⁴ Safitri, *Menjadi Guru Profesional*, 2019.

¹³⁵ Jeane Marie Tulung, Orient Christianty, and Horasman Munte, "Penggunaan Media Bervariasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 8, no. April (2022): 179–83.

penggunaan media sederhana agar kegiatan pembelajaran tetap berjalan. Kondisi yang dialami guru IPS menunjukkan bahwa keterbatasan fasilitas tidak sepenuhnya menjadi penghambat, melainkan tetap dapat diatasi melalui kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran. kondisi ini sesuai dengan penelitian Naula et al., yang menyatakan bahwa dalam situasi keterbatasan sarana, guru bisa memanfaatkan benda maupun lingkungan sekitar sebagai alternatif media pembelajaran, sehingga proses belajar tetap berlangsung secara efektif melalui kreativitas dan kemampuan adaptasi guru.¹³⁶ Akan tetapi keterbatasan fasilitas perlu diperhatikan dalam pelaksanaan *game based learning*, meskipun guru dapat melakukan penyesuaian dalam pelaksanaan pembelajaran, adanya fasilitas yang memadai tetap diperlukan untuk menunjang pembelajaran yang lebih optimal, menarik, serta mampu meningkatkan proses pembelajaran dengan baik.

b) Keterbatasan Waktu Pembelajaran.

Faktor penghambat lainnya dalam guru melaksanakan model pembelajaran *game based learning* di kelas adalah keterbatasan waktu pembelajaran. sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan, alokasi waktu pembelajaran yang tersedia di kelas VIII A relatif terbatas, yaitu 60 menit dalam satu pertemuan. Pada saat pelaksanaan, waktu tersebut harus digunakan untuk beberapa tahapan pembelajaran, mulai dari pemberian pengantar materi, penjelasan

¹³⁶ Neca Naula et al., "Upaya Guru Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Dengan Media Sederhana," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 02 (2025).

aturan permainan, pembagian kelompok, pelaksanaan permainan, hingga evaluasi atau refleksi pembelajaran. Banyaknya tahapan yang harus dilalui dalam waktu yang terbatas membuat tidak semua kegiatan dapat berjalan secara maksimal dalam satu kali pertemuan.

Guru IPS sering kali dihadapkan pada kondisi dimana harus menyesuaikan alur pembelajaran dengan waktu yang tersedia dalam pelaksanaannya. Pada beberapa pertemuan sebelumnya ketika akan melaksanakan model pembelajaran *game based learning*, guru sudah menyampaikan materi di pertemuan sebelumnya, dan ketika pelaksanaan *game based learning* guru perlu mempercepat penyampaian materi agar permainan dapat tetap dilaksanakan, atau sebaliknya mengurangi durasi permainan agar masih tersedia waktu untuk evaluasi. Karimah menyatakan bahwa keterbatasan waktu dalam penerapan *game based learning* menjadikan guru seringkali kesulitan menyesuaikan durasi permainan dengan alokasi waktu yang tersedia¹³⁷. Kondisi yang ada di lapangan menunjukkan bahwa penerapan *game based learning* tidak selalu dapat berjalan secara maksimal, karena keterbatasan waktu memaksa guru untuk melakukan penyesuaian terhadap tahapan pembelajaran.

Pada saat kegiatan permainan, tidak semua kelompok maupun siswa memiliki waktu yang cukup untuk berdiskusi atau menyelesaikan soal dengan maksimal, sehingga Sebagian siswa belum sepenuhnya terlibat secara optimal. Kondisi ini sesuai dengan

¹³⁷ Imroatul Karimah et al., "Game Based Learning Sebagai Pendekatan Deep Learning Dalam Pembelajaran PAI & BP Di SMP N 2 Bojong" 01, no. 1 (2025): 22–29.

hasil penelitian Rusydi & Hidayah bahwa keterlibatan siswa dipengaruhi oleh ketersediaan waktu yang memadai, dimana keterbatasan ini dalam pembelajaran dapat mengurangi kesempatan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan terlibat langsung dalam kegiatan belajar.¹³⁸ Waktu yang terbatas juga berdampak pada tingkat penguasaan siswa, karena pembelajaran cenderung berfokus pada penyelesaian permainan dibandingkan proses memahami materi secara menyeluruh, sehingga kesempatan siswa untuk memperkuat pemahaman menjadi terbatas.

Keterbatasan waktu berpengaruh terhadap pengalaman belajar siswa dikelas. Pembelajaran yang berlangsung secara terburu-buru berpotensi mengurangi kenyamanan siswa, sehingga antusiasme yang muncul diawal pembelajaran tidak dapat dipertahankan hingga akhir. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa waktu yang memadai menjadi faktor penting dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan mendukung keterlibatan siswa. Sejalan dengan indikator motivasi belajar menurut Hamzah B. uno yang menekankan pentingnya lingkungan belajar yang mendukung, termasuk pengelolaan waktu yang cukup agar siswa dapat terlibat secara optimal.¹³⁹

Guru berupaya mengelola pembelajaran agar tetap berjalan efektif dengan melakukan berbagai penyesuaian, seperti

¹³⁸ Fahmi Muafa Rusydi and Ratna Hidayah, "Penerapan Metode Game Based Learning (GBL) Dengan Media GimKit Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Kerjasama Di Lingkungan Kelas IV SDN 1 Karangduwur 2024/205," *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 13, no. 3 (2025).

¹³⁹ Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan*.

menyederhanakan aturan permainan, membatasi jumlah soal, serta mengatur waktu setiap tahapan secara lebih terstruktur. Usaha ini menunjukkan bahwa guru IPS tetap menjalankan perannya dalam mengelola dan mengarahkan pembelajaran sesuai dengan kondisi yang ada. Keterbatasan waktu masih menjadi tantangan dalam penerapan *game based learning* membutuhkan alokasi waktu yang cukup agar dapat berjalan secara optimal. Pengelolaan waktu yang efektif menjadi hal yang penting agar keterbatasan tersebut tidak berdampak pada kualitas pembelajaran, serta menjaga keterlibatan dan motivasi siswa.

c) Perbedaan kemampuan dan Karakteristik Siswa.

Faktor penghambat selanjutnya dalam penerapan model *game based learning* di kelas yaitu perbedaan kemampuan dan karakteristik siswa didalam kelas. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas VIII A, terlihat bahwa tidak semua siswa memiliki tingkat pemahaman, keaktifan, dan kepercayaan diri yang sama dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Saat penerapan permainan dan diskusi kelompok, terdapat beberapa siswa yang aktif, dan cepat memahami materi, sementara terdapat beberapa siswa lainnya masih membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami instruksi maupun menyelesaikan soal yang diberikan. Kondisi ini menunjukkan bahwa perbedaan kemampuan siswa dapat memengaruhi jalannya pembelajaran, terutama dalam pembelajaran yang berkelompok.

Perbedaan karakteristik siswa juga tampak dari partisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Pada satu kelompok, seringkali hanya beberapa siswa mendominasi jalannya diskusi, sedangkan siswa yang lain cenderung pasif dan kurang terlibat aktif. Hal ini menunjukkan bahwa karakteristik siswa, serta kepercayaan dan keberanian dalam berpendapat turut memengaruhi keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Setiap siswa memiliki karakteristik dan gaya belajar yang berbeda-beda sehingga tingkat partisipasi dalam pembelajaran juga akan bervariasi¹⁴⁰.

Perbedaan kemampuan siswa juga berdampak pada kecepatan dalam memahami materi yang disampaikan melalui permainan. Siswa dengan kemampuan lebih tinggi cenderung lebih cepat dalam menyelesaikan soal, sedangkan siswa dengan kemampuan yang lebih rendah membutuhkan bimbingan maupun arahan dari guru maupun teman sekelompoknya. *Game based learning* dapat meningkatkan pemahaman siswa, meskipun setiap siswa memiliki kemampuan pemahaman yang berbeda-beda.¹⁴¹ Kondisi di kelas VIII A menunjukkan bahwa pembelajaran model *game based learning* tidak hanya menuntut keterlibatan aktif, tetapi juga membutuhkan kemampuan siswa dalam memahami materi secara mandiri.

¹⁴⁰ Fany Riyanawati et al., "Identifikasi Model Pembelajaran Yang Sesuai Dengan Karakteristik Siswa Berdasarkan Gaya Belajar," n.d., 246–54.

¹⁴¹ Deni Danasari, Indah Wahyu Nurani, and Ufi Saraswati, "Upaya Peningkatan Pemahaman Pembelajaran Sejarah Berbasis Game Based Learning : Snake and Ladder Pada Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Kelas XI 7 SMA Negeri 9 Semarang Tahun Ajaran 2023 / 2024," 2024.

Dari sisi motivasi belajar, perbedaan karakteristik siswa juga berpengaruh terhadap semangat dan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran. siswa yang aktif dan percaya diri biasanya lebih antusias saat mengikuti permainan dan berani terlibat dalam diskusi, sedangkan siswa yang kurang percaya diri cenderung lebih pasif dan hanya mengikuti kegiatan tanpa banyak berkontribusi. Motivasi tidak hanya dipengaruhi oleh dorongan dari dalam diri siswa serta lingkungan belajar yang mendukung. Akibatnya, respon siswa terhadap pembelajaran bisa berbeda-beda, sehingga tingkat motivasi yang muncul juga tidak sama walaupun secara umum sudah meningkat daripada penerapan pembelajaran konvensional.

Guru mengatasi faktor penghambat ini dengan cara mengelola pembelajaran agar semua siswa kelas VIII A tetap terlibat, misalnya dengan membentuk kelompok secara bermacam-macam, memberi kesempatan kepada siswa yang masih terlihat pasif di kelas untuk berpendapat, serta membimbing siswa yang mengalami kesulitan. Usaha ini menunjukkan bahwa guru bukan sekedar mengatur jalannya pembelajaran, namun juga membantu siswa agar dapat belajar sesuai dengan kemampuan yang dimiliki siswa masing-masing. Guru mempunyai peran penting dalam membimbing dan mendampingi siswa selama proses pembelajaran, karena dengan pengelolaan yang tepat, sebab dari perbedaan karakteristik siswa dapat dikurangi. meskipun kondisi seperti ini tetap menjadi tantangan karena

berpengaruh terhadap keterlibatan, interaksi, dan pemahaman siswa selama pembelajaran.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Berdasarkan hasil penelitian penerapan model pembelajaran *game based learning* di kelas VIII A mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari tercapainya seluruh indikator motivasi belajar yaitu, hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita. Penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik. Serta lingkungan belajar yang kondusif terlihat dari kerja sama kelompok dan suasana kelas yang mendukung.

Keberhasilan tersebut tidak terlepas dari peran guru IPS sebagai pembimbing yang mengarahkan jalannya permainan dan menjaga fokus siswa, sebagai motivator melalui pemberian semangat, pujian, dan reward, serta sebagai inspirator dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan mendorong keberanian siswa untuk berpendapat. Dengan demikian peran guru menjadi faktor penting dalam keberhasilan penerapan mode *game based learning* untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa.

2. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pelaksanaan model *game based learning* dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh faktor pendukung dan penghambat. Faktor pendukung seperti antusiasme siswa, kreativitas guru, serta dukungan dari pihak sekolah yang mendorong pembelajaran lebih aktif dan inovatif. Sementara itu, faktor penghambat seperti keterbatasan fasilitas,

keterbatasan waktu, serta perbedaan kemampuan dan karakteristik siswa yang memengaruhi keterlibatan dalam pembelajaran. meskipun terdapat hambatan, guru IPS tetap melakukan penyesuaian seperti menbatur waktu, membagi kelompok secara seimbang, dan memberikan pendampingan sehingga proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran tercapai.

B. Saran

1. Bagi Sekolah

Peneliti mengharapkan sekolah dapat lebih mendukung pembelajaran inovatif lain dengan menyediakan fasilitas pembelajaran yang memadai guna menumbuhkan kualitas pembelajaran.

2. Bagi Guru

Saran dari peneliti agar guru dapat terus mengembangkan kerativitas dalam menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan bervariasi untuk siswa di sekolah.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan variasi media pembelajaran lain, teori yang digunakan untuk penelitian, atau pada materi dan jenjang yang berbeda agar hasilnya lebih beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- 'Aini, Firosa Nur. "Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS." *Jupe* 6, no. 3 (2018): 249–55.
- Adha, Idyana, Neviyarni, and Herman Nirwana. "Studi Literatur : Peran Motivasi Dalam Proses Belajar Mengajar." *Eductum: Jurnal Literasi Pendidikan* 1, no. 2 (2023): 433–45. <https://journal.citradharma.org/index.php/eductum/index>.
- Afriansyah, Ekasatya Aldila. "Peran RME Terhadap Miskonsepsi Siswa MTs Pada Materi Bangun Datar Segi Empat." *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 11, no. 3 (2022): 359–68. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i3.727>.
- Aini, Fadhilah, and Nurul Husna. "Penggunaan Elemen Gamifikasi Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran." *Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS* 05, no. 01 (2025): 63–76.
- Aini, Himatul, Ali Rachman, and Eklys Cheseda Makaria. "Contribution Of Self-Efficacy and Self Control To Learning Motivation In Class VIII Students at SMP Negeri 4 Banjarmasin." *Pelayanan Bimbingan Dan Konseling* 4, no. 4 (2021).
- Aini, Lazimah Nur, and Sri Mastuti Purwaningsih. "Pengaruh Metode Pembelajaran Game Basd Learning Berbasis Media Board Game Ular Tangga Terhadap Kemampuan Penalaran Siswa Kelas XI SMK Negeri 6 Surabaya." *Avatar, e-Journal Pendidikan Sejarah* 15, no. 3 (2024).
- Alifah, Siti. "Peningkatan Kualitas Pendidikan Di Indonesia Untuk Mengejar Ketertinggalan Dari Negara Lain Education in Indonesia and Abroad : Advantages and Lacks." *CERMIN: Jurnal Penelitian* 5, no. 1 (2021): 113–22. https://unars.ac.id/ojs/index.php/cermin_unars/article/view/968.
- Andriani, Rizky, and Nadya Novia Rahman. "Pengaruh Konsep Diri Dan Kemandirian Belajar Terhadap Motivasi Berprestasi Pada Siswa SMA." *Psyche* 165 *Journal* 18, no. 1 (2025): 59–65.

<https://doi.org/10.35134/jpsy165.v18i1.481>.

Aprilia, Annisaa Fitri, and Nur Cholifah. "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS." *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial* 3, no. 2 (2024): 111–27. <http://repository.ub.ac.id/id/eprint/214575/>.

Arfandi, and Mohamad Aso Samsudin. "Peran Guru Profesional Sebagai Fasilitator Dan Komunikator Dalam Kegiatan Belajar Mengajar." *Edupedia : Jurnal Studi Pendidikan Dan Pedagogi Islam* 5, no. 2 (2021): 37–45. <https://doi.org/10.35316/edupedia.v5i2.1200>.

Arianto, Bambang. *Triangulasi Metoda Penelitian Kualitatif*. Borneo Novelty Publishing. pertama, 2024. <https://doi.org/10.70310/q81zdh33>.

Arsini, Yenti, Lesma Yoana, and Yulia Prastami. "Peranan Guru Sebagai Model Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik." *Jurnal Mudabbir* 3, no. 2 (2023): 27–35.

Azizah, Siti Nur. "Analisis Media Yang Digunakan Dalam Model Pembelajaran Game Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Di Mts Ma'arif NU Kota Malang." *Maliki Interdisciplionary Journal (MIJ)* 2 (2024): 1–8.

B.Miles, Matthew, A.Michael Huberman, and Johnny Saldana. *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook*. 3rd ed. Vol. 17. SAGE Publications, Inc, 2014.

Bangung, Podensiana, Lilik Sri Hariani, and Walipah. "Motivasi Berprestasi: Konsep Diri, Kecerdasan Emosional Dan Efikasi Diri." *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi* 5, no. 1 (2020): 24–31. <https://doi.org/10.21067/jrpe.v5i1.4340>.

Buchari, Agustini. "Peran Guru Dalam Pengelolaan Pembelajaran." *Jurnal Ilmiah Iqra'* 12, no. 2 (2018): 106. <https://doi.org/10.30984/jii.v12i2.897>.

Cahyono, Dedi Dwi, Mohammad Khusnul Hamda, and Eka Danik Prahastiwi. "Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar." *Tajdid*:

- Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan* 6, no. 1 (2022): 37–48.
<https://doi.org/https://doi.org/10.52266/>.
- Danasari, Deni, Indah Wahyu Nurani, and Ufi Saraswati. “Upaya Peningkatan Pemahaman Pembelajaran Sejarah Berbasis Game Based Learning : Snake and Ladder Pada Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Kelas XI 7 SMA Negeri 9 Semarang Tahun Ajaran 2023 / 2024,” 2024.
- Disty, Fanesa, Nuraini, and Okiana. “Pengaruh Lingkungan Belajar Di Sekolah Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SMK Negeri 1 Pontianak,” 2022.
- Endrianto, Tarmizi. “Pengaruh Motivasi Intrinsik Dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Kinerja Pegawai Kantor Camat Kecamatan Ilir Timur I Kota Palembang.” *SENGKUNI Journal-Social Sciences and Humanities* 4, no. 2 (2023): 363–76. doi:<https://doi.org/10.37638/sengkuni.4.2.363-376>.
- Ermindyawati, Lilis. “Peranan Guru Pendidikan Agama Terhadap Perilaku Siswa-Siswi.” *Jurnal Teologi Sistematika Dan Praktika* 2, no. 1 (2019): 40–61.
<https://doi.org/10.34081/fidei.v2i1.27>.
- Fatkahul, Ibnu Prayoga, Nisaul Masruroh, and Nur Vina Safitri. “Pentingnya Profesionalisme Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Indonesia.” *Social, Humanities, and Educational Studies SHEs*: 7, no. 3 (2024): 613–22.
<https://doi.org/10.24967/dikombis.v1i1.1768>.
- Fierna, Mas, Janvierna Lusie, Saepudin Karta Sasmita, and Muhammad Ilham. “Sikap Keaktifan Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Pendidikan Pancasila.” *Jurnal Harmoni Nusa Bangsa* 1, no. 1 (2023).
- Firmansyah, Guntur, Adi, and Andi Nova. “Motivasi Belajar Peserta Didik Tingkat Sekolah Menengah Atas Pada Mata Pelajaran PJOK: Sebuah Analisis Pada Konteks Kurikulum Merdeka Belajar.” *Jurnal Olahraga Pendidikan Indonesia (JOPI)* 4, no. 1 (2024): 50–62. <http://jopi.kemendikpora.go.id/index.php/jopi>.
- Fitri, Nur Hafidza, and Yoven. “Pengaruh Motivasi Belajar Kuliah Dengan IPK.” *Jurnal Ilmiah Zona Psikologi Universitas Batam* 4, no. 3 (2022).
- Friskawati, Gita Febria, Sri Widaningsih, and Rizki Illahi. “Situational Interest

- Siswa Dilihat Dari Pemberian Reward and Punishment Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani.” *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran* 5, no. 2 (2019). <http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pjk>.
- Fuadina, Suni Samrotul, Ahmad Mulyadiprana, and Anggit Merliana. “Model Pembelajaran Game-Based Learning Tipe Wordwall Dan Motivasi Belajar IPS: Penelitian Quasy Eksperimen Di SD Kelas IV.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 10 (2025): 02.
- Habibah, Ainun, and Eka Putri. “Analisis Peran Guru Ips Dalam Menumbuhkan Sikap Sosial Siswa Di SMPI As-Shofiani Ahmadi.” *Research and Development Journal of Education* 7, no. 2 (2021): 343–52. <https://doi.org/10.30998/rdje.v7i2.10392>.
- Harahap, Adelia, Sabrina, Saripa Aini Simbolon, and Suci Dahlya Narpila. “Pengaruh Fasilitas Sekolah Terhadap Kemampuan Dan Motivasi Belajar Siswa Smp Al Ulum Terpadu Medan.” *Jurnal Ilmiah Research Student* 2, no. 1 (2025): 19–26.
- Harahap, Neni Fitriana, Dewi Anjani, and Nabsiah Sabrina. “Analisis Artikel Metode Motivasi Dan Fungsi Motivasi Belajar Siswa.” *Unit Publikasi Ilmiah Intelektual Madani Indonesia* 1, no. 3 (2021): 198–203.
- Hartono, Budiman. “Motivasi Dalam Kegiatan Belajar Mengajar.” *Jurnal Kedokteran Meditek*, 2017. <https://doi.org/10.36452/jkdoktmeditek.v22i59.1278>.
- Hasanah, Farid Hatul. “Penerapan Model Game Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Di Kelas VIIIB MTs Lombok Kulon Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023,” 2023. https://digilib.uinkhas.ac.id/31492/1/Faridhatul_Hasanah_T20199001.pdf.
- Hermawan, Wawan. “Sosialisasi Pemanfaatan Game Based Learning (GBL) Dalam Pembelajaran Di SMP N 2 Ngronggot” 5, no. 1 (2024): 1263–69.
- Herwati, Moh Miftahul Arifin, Tri Rahayu, Arsyil Waritsman, Deetje Josephine Solang, Siti Zulaichoh, Kholis Aniyati, Totok Haryanto, Synthia Sumartini

- Putri, and Barlian Kristanto. *Motivasi Dalam Pendidikan*. Literasi Nusantara Abadi Grup, 2023.
- Indriyani, Leny, and Johan Indrus Tofaynudin. “Penggunaan Game Based Learning Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PAI Di SMA Negeri 1 Kencong.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 5, no. 3 (2025): 1177–88.
- Indriyani, Ratih, Taswadi, and Bandi Sobandi. “Analysis of Cognitive Development Theory by Jean Piaget on Color Games on Early Childhood Development.” *EduLine: Journal of Education and Learning Innovation* 4, no. 4 (2024): 504–11. <https://doi.org/10.35877/454ri.eduline3068>.
- Islam, Kireida Rona, Kokom Komalasari, Iim Siti Masyitoh, Juwita Juwita, and Ismi Adnin. “Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik.” *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya* 10, no. 3 (2024). <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>.
- jdi.h.kemendikdasmen.go.id. “Peraturan Menteri Pendidikan Dasar Dan Menengah Tentang Pemenuhan Beban Kerja Guru,” 2025. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/28459981/%250>.
- Junaidi. “Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.” *Jurnal Diklat Review Komunitas Manajemen Kompetitif* 3, no. 14 (2019): 12. doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349.
- “Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Kamus Versi Online/Daring.” Accessed September 2, 2025. <https://kbbi.web.id/guru>.
- “Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Kamus Versi Online/Daring (Dalam Jaringan).” Accessed September 2, 2025. <https://kbbi.web.id/peran>.
- “Kamus Besar Bahasa Indonesia Versi Online/Daring.” Accessed September 9, 2025. <https://kbbi.web.id/motivasi>.
- Karimah, Imroatul, Naela Najwa Alfarah, Nia Oktavianni, Via Nilna Zumzumi, Dian Alviana Zahra, and Taufiqur Rohman. “Game Based Learning Sebagai Pendekatan Deep Learning Dalam Pembelajaran PAI & BP Di SMP N 2

Bojong” 01, no. 1 (2025): 22–29.

Kurnia, Deti, Meilina Silvi Imanika, Tatin Suhertin, Fauzan Dhiahulhaq, Doni Ilyas, Cahyadi, and Imas Masitoh. “Peran Motivasi Dalam Meningkatkan Pembelajaran Siswa.” *Cendekia Inovatif Dan Berbudaya* 1, no. 4 (2024): 342–47. <https://doi.org/10.59996/cendib.v1i4.477>.

Kusuma, Ilham Wirahadi, Muhammad Muhajirin, and Eliyana. “Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SDN 5 Kayangan.” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 12, no. 3 (2026): 214–18.

Lestari, Dwi Indah, and Heri Kurnia. “Implementasi Model Pembelajaran Inovatif Untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru Di Era Digital.” *Jurnal Pendidikan Guru* 4, no. 3 (2023): 4–7.

Lestary, Mia. “Pengaruh Motivasi Instrinsik Dan Ekstrinsik Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Inggris Mahasiswa.” *Jurnal Enterpreneur Dan Bisnis (JEBI) E-ISSN* 2, no. 1 (2023): 62–75.

Lindawati, Yustika Irfani, Septi Kuntari, and Mila Aprilla. “Peran Guru Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Di SMA Negeri 6 Pandeglang” 3 (2023): 2305–20.

Luthfiyyah, Mullyadesfarras. “Peran Social Learning Terhadap Motivasi Belajar Remaja.” *Ekp* 13, no. 3 (2017).

Maimunah, Siti, and Kusmiyati. “Dampak Pembelajaran Berbasis Game Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V UPTD SDN Pendabah 3.” *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan* 2, no. 1 (2025): 72–81.

Maryati, Eva, Muhammad Sholeh, M Riski Saputra, Denada Viqri, and Debora Enjelina. “Analisis Strategi Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Kelas” 4 (2024): 165–70.

Mea, Firmina. “Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Melalui Kreativitas Dan Inovasi Guru Dalam Menciptakan Kelas Yang Dinamis.” *Inculco Journal of Christian Education* 4, no. 3 (2024): 252–75.

- Muslihin, Heri Yusuf, Aini Loita, and Dea Siti Nurjanah. "Instrumen Penelitian Tindakan Kelas Untuk Peningkatan Motorik Halus Anak." *Jurnal Paud Agapedia* 6, no. 1 (2022): 99–106. <https://doi.org/10.17509/jpa.v6i1.51341>.
- Mustofa, Ali, and Arif Muadzin. "Konsepsi Peran Guru Sebagai Fasilitator Dan Motivator Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Pendidikan Islam* 7, no. 2 (2021): 171–86. <https://doi.org/10.37286/ojs.v7i2.102>.
- Musyafaq, Ahmad Thiriq, Yasmine Azzahra, Dadan Fachry Ramadhan, and Ahmad Maskur Subaweh. "Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Pengembangan Pendidikan* 8, no. 6 (2024): 82–86.
- Nasution, Abdul Fattah. *Metode Penelitian Kualitatif*. Pertama. CV.Harfa Creative, 2023.
- Naula, Neca, Husnul Khatimah, Putri Ananda, Candra Rindi Irawan, Alesia Sasabila, Muhammad Sofwan, and Khoirunnisa. "Upaya Guru Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Dengan Media Sederhana." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 02 (2025).
- Netta, Ayuna. "Peran Motivasi Bagi Siswa Dalam Proses Belajar-Mengajar." *Pedagogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2017): 23–34.
- Niam, M Fathun, Emma Rumahlewang, Hesti Umiyati, Ni Putu Sinta Dewi, Suci Atiningsih, Tati Haryati, Illia Seldon Maghfiroh, et al. *Mtode Penelitian Kualitatif*. Edited by Evi Damayanti. *Widina Media Utama*. Pertama., 2024.
- Nugraha, Samuel Eka, Zenia Lutfi Kurniawan, Sonja Verra Tinneke Lumowa, and Dora Dayu Rahma Turista. "Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Baamboozle Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi Kelas X SMA 2 Tenggara Sebrang." *Jurnal Pendidikan Biologi* 12, no. 2 (2024).
- Nurzannah, Siti. "Peran Guru Dalam Pembelajaran." *ALACRITY: Journal of Education* 2, no. 3 (2022): 26–34. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v2i3.108>.

- Oktavia, Ririn. "Game Based Learning (GBL) Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa," n.d., 1–7.
- Pemerintah RI. "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen." *Produk Hukum*, 2005.
- Prananda, Gingga, Loso Judijanto, Stavinibelia, Aristanto, Rossa Ramadhona, and Nana Citrawati Lestari. "Evaluasi Literatur Terhadap Pengaruh Game Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa" 09 (2024).
- Putri, Aisyah Cinta, Hashina Qiamu Mumtaziah, Lutfiah Anisa Sholaihah, Universitas Pendidikan, and Indonesia Kampus. "Game-Based Learning (Gbl) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal." *INTEGRATED (Information Technology and Vocational Education)* 3, no. 1 (2021): 17–22.
- Putri, Vivi Vinika, and Muhammad Abdul Roziq Asrori. "Pemanfaatan Digital Game Base Learning Dengan Media Aplikasi Kahoot.It Untuk Peningkatan Interaksi Pembelajaran." *INSPIRASI: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial* 16, no. 2 (2019): 141–50.
- Qomaruddin, and Halimah Sa'diyah. "Kajian Teoritis Tentang Teknik Analisis Data Dalam Penelitian Kualitatif Perspektif Spradley, Miles Dan Huberman." *Journal of Management, Accounting and Administration* 1, no. 2 (2024): 77–84.
- "Qur'an NU Online Surat Al,'Ankabut Ayat 69.'" Accessed September 10, 1BC. <https://quran.nu.or.id/al-ankabut/69>.
- "Qura'an NU Online Surat An-Nahl Ayat 125." Accessed September 10, 2025. <https://quran.nu.or.id/an-nahl/125>.
- Raharjo, Adithya Dipta, Agis Amelia Putri, and Hafiz Rekso Budi. "The Use of Game-Based Learning to Increase Student Engagement." *Hipkin Journal of Educational Research* 1, no. 3 (2024): 299–310.
- Rahmiati, and Fatimah Azis. "Peranan Guru Sebagai Motivator Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SMPN 3 Kepulauan Selayar." *Innovative: Ournal Of Social*

- Science Research* 3, no. 3 (2023): 6007–18.
<https://doi.org/10.31004/innovative.v3i3.2476>.
- Rifqi, Mohammad. “Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Cooperative Learning Model Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik.” *Edudikara* 7, no. 1 (2022): 26–32.
<https://doi.org/10.32585/edudikara.v7i1.271>.
- Riyanawati, Fany, Dewi Fitri Yanti, Natasya Zulfa, and Sofyan Iskandar. “Identifikasi Model Pembelajaran Yang Sesuai Dengan Karakteristik Siswa Berdasarkan Gaya Belajar,” n.d., 246–54.
- Rohmah, Siva Nur, and Siti Maisaroh. “Pengaruh Lingkungan Sekolah Terhadap Pembentukan Karakter Peserta Didik Kelas V SD Se-Gugus IV Sedayu Bantul.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 02 (2025).
- Romdhini, Mamika Ujianita, Sapri Hamdiani, Siti Raudhatul Kamali, and Dhony Hermanto. “Membangun Antusiasme Belajar Matematika Dan Sains Siswa SDN 1 Senaru Melalui Program Pendampingan Edukatif.” *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA Original* 8, no. 2 (2025): 435–39.
- Rusydi, Fahmi Muafa, and Ratna Hidayah. “Penerapan Metode Game Based Learning (GBL) Dengan Media GimKit Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Kerjasama Di Lingkungan Kelas IV SDN 1 Karangduwur 2024/205.” *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 13, no. 3 (2025).
- Safitri, Dewi. *Menjadi Guru Profesional*. PT Indragiri Dot Com, 2019.
https://www.google.co.id/books/edition/Menjadi_Guru_Profesional/gLDGDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0.
- . *Menjadi Guru Profesional*. Pertama. PT. Indragiri Dot Com, 2019.
<https://books.google.co.id/books?id=gLDGDwAAQBAJ&lpg=PP3&hl=id&pg=PP3#v=onepage&q&f=false>.
- Saleh, Sirajuddin. *Mengenal Penelitian Kualitatif*. Penerbit Agma, 2023.
- Salsabilah, Azka Salmaa, Dinie Anggraeni Dewi, and Yayang Furi Furnamasari.

- “Peran Guru Dalam Mewujudkan Pendidikan Karakter.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 20 (2021): 7164–69.
- Santosa, Rochmat Budi. “Motivasi Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris: Studi Kasus Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris IAIN Surakarta.” *Jurnal Ilmiah Didaktika* 18, no. 1 (2017): 87. <https://doi.org/10.22373/jid.v18i1.3089>.
- Sari, Indah. “Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Manajemen Dalam Penguasaan Keterampilan Berbicara (Speaking) Bahasa Inggris.” *Jurnal Manajemen Tools* 9, no. 1 (2018): 41–52. <http://jurnal.pancabudi.ac.id/index.php/JUMANT/article/view/191>.
- Sidik, Zafar, and A Sobandi. “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Kemampuan Komunikasi Interpersonal Guru.” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 3, no. 2 (2018): 50. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11764>.
- Simarmata, Wanda Goretti, Rahel Luve Sitanggang, Hendra Suprpto Purba, and Meikardo Samuel Prayuda. “Penerapan Metode Berbasis Permainan (GBL) Untuk Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa SD N 18 Bonandolok Sianjur Mula-Mula.” *Jurnal Pendidikan Media, Strategi & Metode* 01, no. 05 (2025): 279–87.
- Sopian, Ahmad. “Tugas, Peran, Dan Fungsi Guru Dalam Pendidikan.” *Raudhah Proud To Be Professionals : Jurnal Tarbiyah Islamiyah* 1, no. 1 (2016): 88–97.
- Souvi, Wa, Raaziqal Ningtyas, Muhammad Yusron Maulana El-yunusi, Universitas Sunan, Giri Surabaya, and Pendidikan Agama. “Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Permainan Edukatif Di Sd Dumas Surabaya” 3, no. 2 (2024): 89–100.
- Sugiarti, Indri Dwi, and Pipin Fitriarsari. “Pengaruh Pembelajaran Aktif, Kemajuan Teknologi, Metode Pembelajaran, Motivasi Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Akuntansi.” *Jurnal Akuntansi Manajemen Madani* 10, no. 2 (2024): 1–23.

- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Cetakan ke. ALFABETA,cv, 2017.
- Syafruddin, and Desy Ningsih Komalasari. “Peran Guru Dalam Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Kelas V SDN 1 Nunggi.” *Pendidikan Sekolah Dasar* 03, no. 02 (2022): 24–25. <https://jurnal.habi.ac.id/index.php/Pendikdas/article/view/145>.
- Tulung, Jeane Marie, Orient Christianty, and Horasman Munte. “Penggunaan Media Bervariasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa.” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 8, no. April (2022): 179–83.
- “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional,” 2003.
- Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan*. PT Bumi Aksara,2019, 2011.
- Usman, A’zhami Alim, and Lailatu Rohmah. “Pemberian Reward Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Anak Usia Dini : Studi Kualitatif Desriptif.” *DUNIA ANAK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 07, no. 02 (2024): 60–73.
- Waritsman, Arsyil, Program Studi, Teknologi Pendidikan, and Universitas Madako Tolitoli. “Kreativitas Guru Dalam Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di MA Madinatul Ilmi DDI Siapo.” *Nusantara: Jurnal Ilmu Pendidikan* 1, no. 2 (2021): 27–34.
- Wati, Mirna, Meylia Hindarwati, Mardiana Zulfa, Al Badry, and Bagus Nurul Iman. “Penerapan Media Pembelajaran Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Di” 2 (2025).
- Wulandari, Sekar Ayu, and Sani Safitri. “Penerapan Metode Game Based Learning Dalam Materi Sejarah Bandung Lautan Api Di Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Pagar Alam.” *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2, no. 1 (2024).

- Zahro, Shofiatus, and Thoriqotul Jannah. "Motivasi Belajar Dalam Pandangan Abraham Maslow." *Jurnal Educazione : Jurnal Pendidikan, Pembelajaran Dan Bimbingan Dan Konseling* 11, no. 1 (2023): 61–70. <https://doi.org/10.56013/edu.v11i1.2266>.
- Zakarya, Hafidz, Martaputu, and Husna Nashihin. "Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di SMA Muhammadiyah 1 Surakarta." *Attractive: Innovative Education Journal* 5, no. 2 (2023): 909–18.
- Zulfatunnisa, Shobrina, and Lu'luil Maknun. "Pentingnya Peran Guru Dalam Proses Pembelajaran." *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 7, no. 2 (2022): 199–213.
- Zumiaty, Putri, Abdul Qadir Jaelani, and Rabiatus Oktafiani. "Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Motivasi." *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika* 6, no. 2 (2025): 2–6.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Observasi peran guru IPS dalam penerapan model *game based learning*.

No	Indikator Observasi	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Deskripsi
Perencanaan					
1.	Perencanaan guru dalam menyiapkan pembelajaran berbasis game.	Guru menyusun modul ajar dengan model <i>game based learning</i> .	✓		Guru telah menyiapkan modul ajar sebelum pembelajaran dimulai. Modul tersebut berisi langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model <i>game based learning</i> yang disesuaikan dengan materi SDA
		Guru memilih media dan alat permainan yang relevan dengan materi IPS.	✓		Guru menggunakan media offline ular tangga. Media tersebut membantu siswa lebih mudah paham, dan membuat pembelajaran lebih menarik
		Guru membuat tujuan dan indikator pembelajaran dengan jelas.	✓		Guru telah menetapkan tujuan dan indikator pembelajaran secara jelas sehingga kegiatan pembelajaran tersebut terstruktur
		Guru menyiapkan perangkat pembelajaran seperti panduan game, dan alat pendukung.	✓		Guru menyiapkan panduan permainan, media, serta perlengkapan lain sebelum pembelajaran dimulai.
Implementasi					
2.	Meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII menggunakan model <i>game based learning</i> .	Guru menumbuhkan antusiasme dan partisipasi aktif siswa selama kegiatan game	✓		Saat pembelajaran berlangsung, siswa terlihat antusias, dan aktif mengikuti kegiatan pembelajaran yang diberikan

		Guru mendorong keterlibatan siswa dalam menyelesaikan tantangan permainan.	✓		Guru mengajak seluruh siswa untuk terlibat dalam menyelesaikan tugas dan tantangan dalam permainan secara berkelompok, memperbolehkan diskusi bersama teman
		Guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi	✓		Suasana kelas terlihat menyenangkan, sehingga siswa merasa lebih semangat mengikuti pembelajaran
	Observasi proses pelaksanaan model <i>game based learning</i> di kelas.	Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun	✓		Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah dibuat
		Guru menerapkan langkah-langkah pembelajaran berbasis game secara sistematis.	✓		Guru melakukan apersepsi atau mereview ulang materi yang sudah dijelaskan sebelumnya, lalu guru menjelaskan aturan game, membagi kelompok, mengarahkan jalannya permainan, mendampingi dan mengawasi siswa Ketika game berlangsung.
		Guru mengelola waktu dan kelas dengan efektif.	✓		Guru mampu mengatur waktu sehingga seluruh kegiatan dapat terlaksana dengan baik
	Cara guru memberikan arahan dan dukungan selama kegiatan pembelajaran berlangsung	Guru memberikan instruksi dan petunjuk permainan dengan jelas.	✓		Guru menjelaskan aturan cara bermain dengan Bahasa yang mudah dipahami oleh siswa

		Guru membimbing kelompok atau individu yang mengalami kesulitan	✓		Guru mendampingi kelompok atau siswa yang mengalami kesulitan selama kegiatan berlangsung
		Guru menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan	✓		Guru menjaga ketertiban kelas agar kegiatan pembelajaran berjalan dengan nyaman.
	Upaya guru memberi penguatan berupa pujian atau penghargaan.	Guru memberikan penghargaan atau pujian baik secara verbal maupun nonverbal.	✓		Guru memberikan pujian kepada siswa atau kelompok yang aktif dan berusaha dengan baik, saat menjawab pertanyaan maupun selama kegiatan berlangsung
		Guru menumbuhkan semangat belajar siswa melalui penguatan positif.	✓		Guru memberikan dorongan dan motivasi agar siswa tetap semangat pada saat pembelajaran
		Guru bersikap adil dalam memberikan penghargaan kepada seluruh siswa.	✓		Guru memberikan penghargaan, pujian secara adil kepada semua siswa karena telah melaksanakan pembelajaran dengan baik
Evaluasi					
	Mengamati faktor pendukung maupun penghambat guru pada saat penerapan model <i>game based learning</i> .	Guru menentukan faktor-faktor yang mendukung pelaksanaan <i>game based learning</i> (sarana, waktu, dukungan sekolah, kesiapan peserta didik).	✓		Guru menilai bahwa media pembelajaran dan antusias siswa menjadi faktor pendukung dalam pelaksanaan <i>game based learning</i>
		Guru mengenali faktor-faktor	✓		Guru menemukan beberapa kendala

		yang menghambat pelaksanaan pembelajaran.			seperti keterbatasan waktu dan perbedaan kemampuan dari siswanya
		Guru berupaya mencari solusi untuk mengatasi hambatan yang muncul selama proses pembelajaran.	✓		Guru berusaha mengatasi kendala dengan mengatur waktu dan memberikan bimbingan tambahan atau dampingan khusus
		Guru melakukan refleksi terhadap hasil penerapan model <i>game based learning</i> untuk perbaikan selanjutnya.	✓		Setelah pembelajaran selesai, guru melakukan evaluasi dari pertanyaan yang di jawab oleh setiap siswa untuk di nilai, melakukan refleksi terkait kekurangan apa yang siswa rasakan, tanya jawab terkait materi atau jawaban yang mereka dapat dari pertanyaan, serta menutup dengan menyampaikan materi minggu selanjutnya untuk siswa mempelajari terlebih dahulu dirumah.

Lampiran 2 Hasil observasi motivasi belajar siswa kelas VIII A

No	Indikator Observasi	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Deskripsi
1.	Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar	Siswa menunjukkan semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis game	✓		Saat kegiatan berlangsung, siswa terlihat semangat. Siswa memperhatikan penjelasan guru, tersenyum, dan antusias saat mengikuti pembelajaran <i>game based learning</i>
		Siswa berpartisipasi aktif dalam diskusi dan aktivitas game.	✓		Siswa aktif berdiskusi dengan kelompoknya, saling memberi pendapat, dan ikut menjalankan permainan dengan baik.
		Siswa tidak mudah menyerah ketika mengalami kesulitan belajar.	✓		Ketika mengalami kesulitan atau kalah dalam permainan, siswa terlihat tetap mencoba lagi dan tidak langsung menyerah
2.	Adanya dorongan serta kebutuhan siswa terhadap kegiatan belajar	Siswa memiliki keinginan untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran	✓		Siswa terlihat mau ikut kegiatan tanpa dipaksa dan menunjukkan minat terlibat dalam permainan
		Siswa menunjukkan inisiatif dalam menyelesaikan tugas atau permainan	✓		Beberapa siswa terlihat mengatur kelompok masing-masing, membagi tugas, dan membantu teman yang kesulitan
		Siswa bersemangat mengikuti kegiatan tanpa harus selalu diarahkan guru.	✓		Beberapa siswa dapat mengikuti kegiatan dengan mandiri tanpa harus diarahkan guru
3.	Adanya harapan dan cita-cita yang ingin	Siswa menyadari pentingnya belajar untuk masa depan.	✓		Siswa terlihat memahami dan beberapa siswa mampu mengaitkan pelajaran

	diwujudkan di masa depan				dengan kehidupan sehari-hari
		Siswa bersemangat untuk belajar.	✓		Siswa terlihat fokus, dan cepat merespon pertanyaan
4.	Adanya Penghargaan dalam belajar	Siswa merasa senang ketika mendapat pujian atau penghargaan.	✓		Saat guru memberikan pujian siswa terlihat tersenyum dan merasa senang
		Siswa termotivasi untuk belajar setelah memperoleh apresiasi.	✓		Setelah di apresiasi, siswa terlihat lebih aktif dan makin bersemangat
		Siswa menghargai keberhasilan diri sendiri dan teman.	✓		Siswa saling menyemangati dan memberi dukungan kepada temannya
5.	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	Siswa menunjukkan antusiasme dalam mengikuti kegiatan <i>game based learning</i> .	✓		Siswa sangat bersemangat dan menikmati kegiatan pembelajaran
		Siswa aktif berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran.	✓		Terlihat siswa ikut berpartisipasi dalam permainan
		Siswa tampak menikmati kegiatan tanpa rasa bosan.	✓		Semua siswa menikmati kegiatan pembelajaran model <i>game based learning</i> sampai selesai
6.	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	Siswa bekerja sama dengan baik dalam kelompok	✓		Siswa saling membantu dan membagi tugas saat pembelajaran atau permainan berlangsung
		Siswa menjaga ketertiban dan menghargai teman selama pembelajaran.	✓		Siswa cukup tertib, tidak berebut, dan menunggu giliran saat bermain
		Siswa merasa nyaman dan fokus dalam suasana kelas.	✓		Susana kelas seru, sedikit ramai karena menggunakan media game

Lampiran 3 Hasil Wawancara bersama guru IPS

No	Data Yang Digali	Pertanyaan & Jawaban
1.	Persiapan guru dalam merancang pembelajaran IPS berbasis game	-Apa saja langkah yang Ibu lakukan dalam merancang pembelajaran IPS berbasis game? (Biasanya mbak, saya mulai dari menentukan dulu tujuan pembelajarannya, jadi lihat dulu materi IPS apa yang mau dicapai. Misalnya kemarin itu saya fokus di materi SDA, jadi di pertemuan awal saya jelaskan dulu sampai anak-anak benar-benar paham karena yang ditakutkan jika ada beberapa yang belum paham malah tertinggal, alhamdulillahnya waktu itu banyak yang sudah ngerti. Setelah itu baru saya menyesuaikan dengan kondisi dan karakter mereka, seperti kemampuan dan mereka lebih suka game yang seperti apa biar pas. Kalau dirasa sudah siap, baru saya pilih atau buat permainannya, contohnya kemarin pakai ular tangga yang isinya soal dan tantangan. Lalu saya jelaskan aturan main dan alur kegiatannya di kelas, sampai nanti ada refleksi setelah bermain. Terakhir, saya siapkan media dan penilaiannya untuk melihat keaktifan sama pemahaman mereka.) -Bagaimana Ibu menyesuaikan materi IPS dengan konsep permainan agar tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran? (permainan itu tidak bisa asal dipakai, saya mulai dari melihat dulu inti materi IPS yang harus dipahami anak-anak dan kondisi kelasnya, nah dari situ baru saya masukkan kedalam bentuk game yang masih berkaitan dengan materi, menyiapkan aturan mainnya, pertanyaannya, dan pembagian kelompok. Tapi tetap saya sesuaikan dengan usia dan kemampuan anak-anak. jadi intinya gamenya tetap menarik, tapi tujuan belajar dan materinya tetap jadi fokus utama.)
	Bagaimana guru menggunakan model <i>game based learning</i> di kelas	-Bagaimana Ibu menerapkan model <i>game based learning</i> dalam proses pembelajaran di kelas? (Biasanya saya menerapkannya tetap mengikuti modul ajar atau sintaks pembelajaran mbak, jadi sebisa mungkin sesuai dengan langkah-langkahnya. Di awal saya memberikan pengantar materi supaya anak-anak paham, lalu baru saya perkenalkan permainan, mulai dari aturan main, pembagian kelompok. Pengerjaan soal, sampai evaluasi atau refleksi pembelajaran.)

		-Sejauh mana keterlibatan siswa saat kegiatan pembelajaran dengan model <i>game based learning</i> berlangsung? (Kalau keterlibatan anak-anak saat pakai game pembelajaran kemarin itu sebenarnya cukup tinggi mbak, mereka jadi lebih antusias, aktif berdiskusi, dan bahkan berlomba-lomba cepat menjawab soal. Memang benar kalau pakai model <i>game based learning</i>, siswa biasanya lebih tertarik, jadi mereka lebih mudah aktif dalam pembelajaran. Tapi tetap harus diawasi, karena balik lagi ke karakter masing-masing, tidak semua bisa langsung fokus saat pembelajaran dan anak kelas 8A itu siswanya kinestetik mbak. Makanya itu juga jadi tantangan buat guru untuk membuat game yang semua anak tetap punya aktivitas dan aktif semua.)
	Strategi guru dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa	-Strategi apa yang biasanya Ibu gunakan agar siswa lebih termotivasi saat belajar IPS? (waktu kemarin penerapan game, kalau ada anak yang dapat banyak soal, saya beri semangat seperti ‘wah berarti kamu pintar makanya dapat soal banyak’, bukan malah di ejek, supaya mereka tidak down. Kalau ada yang kesulitan, saya dorong pelan-pelan biar tetap mau mencoba. Biasanya juga saya kasih reward sederhana seperti poin atau bintang, itu saja sudah cukup membuat mereka lebih semangat belajar.) -Bagaimana peran Ibu sebagai inspirator dalam pembelajaran dengan model <i>game based learning</i> ini? (Saya selalu mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari, contoh kemarin materi SDA kan juga mudah untuk dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari, supaya anak-anak tidak cuma paham teorinya saja, tapi juga tahu manfaatnya dalam kehidupan mereka. Jadi harapannya, mereka bisa lebih terinspirasi untuk menerapkan apa yang dipelajari dan jadi lebih termotivasi dalam belajar.)
	Kendala yang dihadapi guru dalam penerapan <i>game based learning</i>	-Apa saja kesulitan yang Ibu hadapi ketika menerapkan model <i>game based learning</i> di kelas? (Kesulitannya biasanya pertama di pembuatan modul ajar mbak, Karena saya harus menyesuaikan waktu dengan kondisi di kelas. Karena kepotong waktu yang terbatas membuat pelaksanaan <i>game based learning</i> kurang maksimal mbak. selain itu, saat di kelas pengondisiannya juga jadi tantangan, karena kalau pakai game anak-anak lebih ramai.

		Ada yang terlalu aktif sampai susah dikontrol, ada juga yang bukan tipenya suka game jadi lebih suka dijelaskan oleh guru. Ditambah lagi biasanya mereka cepat bosan, sekitar 20–40 menit sudah mulai tidak fokus. Faktor fasilitas sedikit berpengaruh, karena di kelas belum ada proyektor, jadi kita harus memaksimalkan game non digital. Tapi semua itu masih bisa diatasi dengan aturan yang jelas dan pendampingan selama kegiatan.) -Bagaimana Ibu mengatur waktu dalam pelaksanaan pembelajaran dengan model <i>game based learning</i>? (karena satu jam pelajarannya hanya 30 menit, jadi harus pintar-pintar mengatur waktu. Biasanya materi sudah saya sampaikan di pertemuan sebelumnya, jadi saat penerapan game lebih fokus ke penguatan saja. Tapi menurut saya memang model <i>game based learning</i> ini butuh waktu yang cukup banyak) -Bagaimana Ibu mengelola perbedaan kemampuan siswa itu dalam pelaksanaan <i>game based learning</i>? (di kelas VIII A memang kemampuannya berbeda-beda. Ada yang cepat memahami, ada juga yang perlu dibimbing lebih pelan. Jadi saat permainan berlangsung saya harus memastikan semua anak tetap terlibat. Dan di setiap kelompok saya buat siswanya dengan kemampuan yang beragam, jadi anak yang memiliki kemampuan tinggi juga bisa bertanggung jawab ketika anggotanya ada yang belum paham atau bisa secara tidak langsung mereka juga melakukan tutor sebaya.) - Apa yang ibu lakukan agar siswa tidak hanya bermain, tetapi juga memahami materi? (yang saya lakukan ya saya tetap mendampingi dan memantau setiap kelompok saat permainan berlangsung mbak. Kalau ada yang belum paham saya langsung bantu. Anak-anak kalau tidak dibimbing, kadang hanya fokus pada permainan saja. Jadi tetap harus mengarahkan supaya tujuan belajarnya tidak hilang)
	Bentuk dukungan dan evaluasi guru terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.	-Bentuk dukungan seperti apa yang Ibu berikan agar motivasi siswa tetap tinggi selama pembelajaran? (bentuk dukungan yang sering saya berikan ke siswa terutama yang motivasinya rendah di kelas,

	itu lewat motivasi secara langsung mbak, misalnya nih saya memberi semangat, pujian, atau bisa respon positif saat mereka berusaha menjawab. Hal-hal kecil seperti itu ternyata cukup berpengaruh loh mbak, karena anak-anak jadi merasa dihargai dan lebih percaya diri kan. Gak Cuma itu, saya juga memberi reward sederhana, misalnya poin atau bintang waktu game kemarin, supaya mereka tuh makin termotivasi. Kalau ada yang kesulitan, saya dampingi pelan-pelan, saya dekati, dan tetap saya beri dorongan supaya mereka tidak menyerah. Jadi intinya saya usahakan suasana belajar itu tetap positif dan membuat mereka merasa didukung mbak.) -Bagaimana cara Ibu mengevaluasi hasil belajar siswa setelah penerapan pembelajaran berbasis game? (Cara saya mengevaluasinya tidak hanya dari hasil akhir mbak, tapi juga dari prosesnya. Saat game berlangsung itu saya melihat keaktifan, kerja sama, dan bagaimana mereka menjawab soal, karena asesmennya memang sudah ada di setiap tugas selama kegiatan. Baru setelah itu biasanya saya lanjutkan dengan evaluasi sederhana seperti tanya jawab, membahas soal bersama, atau bisa juga memberi tugas singkat untuk melihat sejauh mana nih siswa sudah paham. Di akhir juga ada refleksi, misalnya saya tanya apa yang mereka pelajari hari ini, sudah paham atau masih ada yang bingung. Bahkan saya minta mereka mengaitkan materi kemarin yang saya terapkan SDA dengan kehidupan sehari-hari, misalnya contoh pemanfaatan sumber daya alam di lingkungan sekitar mereka, supaya mereka lebih mudah memahami dan tidak hanya menghafal materi.) -Bagaimana usaha ibu dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong kepercayaan diri siswa dalam penerapan model <i>game based learning</i>? (Saat pembelajaran dengan model <i>game based learning</i> ini, saya berusaha membuat suasana kelas menyenangkan supaya anak-anak tidak tegang belajarnya. Saya juga selalu bilang ke siswa kalau salah itu tidak apa-apa, yang penting berani mencoba dan tetap percaya diri.)
--	--

	Faktor Pendukung dari Siswa	-Bagaimana respon dan keterlibatan siswa saat pembelajaran <i>game based learning</i> berlangsung bu? (saya melihat respon siswa itu sangat positif mbak waktu penerapan itu, kalau pakai media permainan pasti anak-anak langsung antusia mbak, siswa jadi lebih semangat entah itu aktif bertana dan ingin ikut terlibat supaya kelompoknya bisa menang. Walaupun begitu, tetap ada beberapa siswa yang kadang kurang fokus atau tidak terlalu suka game, jadi memang keterlibatannya tidak selalu sama di setiap anak.) -Menurut ibu, apakah model <i>game based learning</i> ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa? (Menurut saya bisa banget mbak, karena nih kalau pembelajaran menggunakan model <i>game based learning</i> anak-anak tuh jadi lebih semangat, gak cepat bosan, dan lebih aktif ikut pembelajaran. siswa juga jadi lebih berani mencoba menjawab soal karena suasananya terasa santai dan menyenangkan untuk anak-anak. Walaupun ya memang tidak semua siswa sama, tapi secara umum motivasi belajar mereka terlihat lebih meningkat)
	Faktor pendukung dari guru dan sarana	-apa saja yang mendukung ibu dalam menerapkan pembelajar Game based learning ini di kelas? (Yang mendukung biasanya dari antusias siswa itu sendiri mbak. Selain itu karena materi IPS juga cukup mudah dimasukkan ke dalam bentuk game, jadi lebih membantu. Dari sisi guru, kreativitas dalam membuat media dan mengatur kegiatan juga sangat berpengaruh, walaupun fasilitas di kelas masih terbatas jadi lebih banyak pakai game non digital.) -Apakah sekolah memberikan kebebasan kepada guru dalam memilih metode pembelajaran? (dari sekolah tidak ada batasan selama itu untuk kebaikan pembelajaran mbak. Jadi saya diberi kebebasan untuk mencoba metode yang bisa membuat anak-anak lebih aktif dan bersemangat dikelas)
	Faktor penghambat dalam pelaksanaan <i>game based learning</i>	-Apa saja kendala yang ibu hadapi saat menerapkan <i>game based learning</i>? (Kalau faktor penghambatnya itu sebenarnya dari beberapa hal mbak. Dari sisi siswanya, karena karakter mereka beda-beda, ada yang sangat aktif tapi ada juga yang kurang fokus atau memang tidak

		terlalu suka belajar lewat game, jadi tidak semua bisa terlibat aktif terus. Anak-anak juga biasanya cepat bosan kalau kegiatannya terlalu lama. Kalau dari sisi guru, mungkin kendalanya ada di perencanaan dan waktu, karena kita harus menyesuaikan modul ajar dengan kondisi di kelas, dan kadang waktu pelajaran terbatas jadi pelaksanaannya harus benar-benar diatur. Selain itu kondisi kelas juga suasananya jadi lebih ramai saat <i>game based learning</i> berlangsung. Kalau dari sarana sih, karena fasilitas seperti proyektor tidak selalu tersedia di sekolah, jadi saya lebih sering memaksimalkan media sederhana atau game non digital. Tapi biasanya itu tetap bisa saya atasi dengan kreativitas saya sebagai guru supaya pembelajaran tetap berjalan dan anak-anak tetap senang saat belajar.) -Mengapa Ibu lebih sering menggunakan media pembelajaran offline di kelas? (saya lebih sering menggunakan media offline entah itu boardgame, tebak gambar puzzle, bingo, kartu permainan ataupun yang lain, soalnya juga di kelas kan belum ada proyektor jadi menurut saya kalau di kelas mending pakai media offline game sederhana gitu. Tapi kadang juga kendalanya di tinta printer atau kertas yang tidak selalu tersedia untuk pembuatan media belajar. Jadi harus menyesuaikan lagi)
	Upaya mengatasi kendala	-Bagaimana cara ibu mengatasi kendala-kendala tersebut, agar pembelajaran tetap berjalan efektif? (Saya mengatasinya dengan menyesuaikan kegiatan dengan kondisi kelas mbak. Dari awal saya sudah mengatur waktu dan menjelaskan aturan main dengan jelas supaya anak-anak tetap terkontrol. Kalau ada yang kurang fokus atau terlalu aktif maupun sibuk dengan kegiatan nya sendir), saya arahkan dengan memberi aktivitas yang masih berkaitan dengan game supaya tetap terlibat. Dan untuk keterbatasan fasilitas, saya memaksimalkan media sederhana atau game non digital, jadi pembelajaran tetap bisa berjalan efektif, menurut saya juga bukan masalah besar. Kita bisa memanfaatkan media yang lain yang ada.)

Lampiran 4 Hasil Wawancara bersama Kepala Sekolah

No	Data Yang Digali	Pertanyaan & Jawaban
1.	Pandangan kepala sekolah tentang penerapan <i>game based learning</i> di mata pelajaran IPS	-Bagaimana pandangan Bapak terkait penerapan model <i>game based learning</i> dalam pembelajaran IPS? (Pandangan saya terkait penerapan <i>game based learning</i> itu sangat bagus, karena sesuai dengan konsep Kurikulum <i>The Living</i> yang kami terapkan, yaitu pembelajaran yang mengaktifkan anak, berpusat pada siswa, lebih mendalam, juga pembelajarannya menjadikan anak-anak dalam penerapan kehidupan sehari-hari. Saya sendiri waktu penerapan <i>game based learning</i> kan juga melihat langsung di kelas sempat memantau ya, anak-anak terlihat senang, aktif, dan lebih percaya diri saat belajar dengan model ini. Model ini juga cocok dengan karakter siswa SMP Bani Hasyim yang cenderung kinestetik, suka bergerak, dan kurang tertarik jika hanya mendengarkan penjelasan guru. Selain membuat mereka lebih aktif, <i>game based learning</i> juga membantu mereka belajar bekerja sama, berdiskusi, dan berinteraksi sosial. Jadi selain memahami materi, mereka juga belajar kehidupan nyata melalui proses pembelajaran.) -Menurut Bapak, apakah model ini efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa? (Menurut saya model ini cukup efektif ya, dari yang saya lihat kemarin anak-anak jadi lebih semangat, aktif, dan tidak cepat bosan saat pembelajaran berlangsung. Mereka juga lebih mudah memahami materi karena belajar sambil praktik langsung.)
	Dukungan sekolah dalam memfasilitasi pembelajaran berbasis game	-Bentuk dukungan apa yang telah diberikan sekolah untuk mendukung penerapan pembelajaran berbasis game? (Dukungan dari sekolah itu kami mendorong guru agar pembelajarannya dibuat aktif dan tidak hanya berpusat pada guru mbak. Selain itu, sekolah juga menyediakan fasilitas seperti satu smartboard yang bisa digunakan untuk pembelajaran di ruang BK, termasuk game digital atau online, supaya anak-anak lebih tertarik dan aktif. Sekolah juga memberi kebebasan kepada guru untuk

		mengembangkan media pembelajaran sesuai kebutuhan kelas, sehingga bisa disesuaikan dengan kondisi dan karakter siswanya) -Apakah sekolah memiliki kebijakan atau program khusus untuk mendorong inovasi pembelajaran seperti ini untuk guru? (iya, kami punya beberapa program khusus untuk mendorong inovasi pembelajaran. Di antaranya ada pelatihan guru setiap semester terkait proses pembelajaran, pelatihan penulisan modul ajar, supervisi, kegiatan MGMP untuk guru, serta evaluasi mingguan untuk menilai pembelajaran yang sudah dilakukan. Semua itu dilakukan sebagai upaya perbaikan berkelanjutan, karena kurikulum yang digunakan juga masih tergolong baru.)
	Harapan kepala sekolah terhadap guru IPS dalam menumbuhkan motivasi siswa	-Apa harapan Bapak terhadap guru IPS dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa melalui game? (Harapan saya, guru IPS bisa terus memanfaatkan game sebagai salah satu cara untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa, karena model seperti ini membuat anak-anak lebih aktif, percaya diri, dan tidak mudah bosan mbak. Saya juga berharap guru IPS bisa lebih aktif dan inovatif, mengingat pembelajaran IPS itu cukup kompleks) -Bagaimana Bapak melihat peran guru IPS dalam menciptakan suasana belajar yang menarik bagi siswa? (Saya lihat peran guru IPS itu penting sekali untuk membuat suasana belajar menarik berperan membimbing interaksi siswa, menjadi motivator, mendorong kerja sama, menginspirasi anak didiknya dalam pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari dan menyesuaikan pembelajaran dengan karakter serta gaya belajar masing-masing anak, biar suasana kelas tetap asik dan menyenangkan lalu mereka lebih paham materinya)
	Peran sekolah dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif	-Apa upaya sekolah dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung penerapan model inovatif seperti <i>game based learning</i>? (Kalau dari sekolah, kami berupaya mendukung pembelajaran inovatif seperti game itu dengan beberapa cara, mbak. Salah satunya dengan memberikan pelatihan kepada guru sesuai kebutuhan mereka saat mengajar, dan mendorong

		guru ikut kegiatan seperti MGMP atau pelatihan lain supaya bisa bertukar ide dengan guru di luar sekolah. Kami juga bekerja sama dengan berbagai lembaga dan melibatkan orang tua karena sering memberi masukan yang baik.) -Bagaimana sekolah menjaga agar suasana belajar tetap positif dan mendorong partisipasi aktif siswa? (Pembelajaran itu harus dibuat aktif terus mbak. Karena itu, kami selalu menjaga komunikasi antar guru, saling berbagi pengalaman, dan saling mengevaluasi satu sama lain supaya pembelajaran bisa terus diperbaiki. Kami juga berusaha menciptakan lingkungan yang nyaman dulu bagi guru, karena kalau guru nyaman, biasanya suasana belajar siswa juga ikut nyaman. Selain itu, guru juga kami minta memahami karakter dan gaya belajar setiap siswa, jadi tidak dipaksakan, tapi diarahkan dan dibimbing. Dengan suasana kelas yang nyaman dan pembelajaran yang variatif, biasanya partisipasi siswa akan muncul dengan sendirinya.)
--	--	--

Lampiran 5 Hasil Wawancara Siswa kelas VIII A (Rehan)

No	Data Yang Digali	Pertanyaan & Jawaban
1.	Pengalaman siswa mengikuti pembelajaran IPS dengan <i>game based learning</i>	-Apakah kamu suka pembelajaran dengan game? Game apa yang kamu sukai saat pembelajaran? (Suka banget, soalnya game nya kan kerja sama, trus jga bisa mempererat hubungan bersama teman pas berkelompok itu) -Bisa ceritakan bagaimana pengalaman kamu saat mengikuti pembelajaran IPS dengan permainan? (yang pertama, rasanya seru, apalagi dapet tantangan gitu waktu pembelajaran dengan game.) -Apa perbedaan yang kamu rasakan dibandingkan pembelajaran IPS seperti biasanya? (perbedaanya pembelajaran lebih seru kalau pake game, tapi sedih kalau kelompoknya kurang kompak)
	Perasaan dan minat siswa terhadap pembelajaran berbasis <i>game</i>	-Bagaimana perasaan kamu ketika belajar IPS menggunakan media permainan? (Pastinya sangat senang, jadi gak ngantuk) -Apakah pembelajaran dengan game membuat kamu lebih tertarik untuk belajar IPS? Mengapa? (lebih tertarik kalau pakai permainan, kalau sambil main game waktu belajar bisa tau contoh nyata pas dapet pertanyaan atau tantangan, dan pasti lebih paham materinya.)
	Faktor yang membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar IPS	-Apa yang membuat kamu semangat atau termotivasi saat pembelajaran IPS menggunakan game? (kalau menurutku ada skornya, karena kalau kita kalah kita pasti tertantang harus bisa menyelesaikan tantangan itu, temennya juga kadang memotivasi) -Menurut kamu, bagian mana dari kegiatan game yang paling membuat kamu ingin belajar lebih giat? (menurut saya, kemarin waktu materi SDA belum terlalu paham tapi waktu ada game ini

		aku jadi lebih semangat buat belajar materi yang belum aku pahami)
	Hambatan yang dirasakan siswa dalam mengikuti <i>game based learning</i>	-Apakah kamu pernah mengalami kesulitan selama mengikuti pembelajaran berbasis game? (Sulitnya itu bagian pertanyaan) -Bagaimana kamu mengatasi kendala tersebut saat kegiatan berlangsung? (mengatasinya dengan minta pendapat ke teman sekelompok, kerja sama, juga tanya ke bu sarah kalau ada yang sulit)
	Pandangan siswa mengenai peran guru dalam memotivasi belajar.	-Menurut kamu, bagaimana cara guru membantu kamu agar lebih bersemangat belajar IPS? (kalau belajar pakai game itu jadi lebih seru, bu sarah juga sering bilang ke saya ataupun teman-teman dikelas kalau salah jawab pertanyaan itu gapapa, jadi saya gak takut lagi untuk menjawab atau menyampaikan pendapat.) -Apakah guru memberikan dukungan khusus saat kamu kurang termotivasi dalam belajar? (dukungan khusus seperti ngasih motivasi misal aku lagi malas belajar)

Lampiran 6 Hasil Wawancara siswa kelas VIII A (Queen)

No	Data Yang Digali	Pertanyaan & Jawaban
1.	Pengalaman siswa mengikuti pembelajaran IPS dengan <i>game based learning</i>	-Apakah kamu suka pembelajaran dengan game? Game apa yang kamu sukai saat pembelajaran? (suka, suka game yang dapat skor kalau misal bisa jawab pertanyaan dari game, seru banget menantang) -Bisa ceritakan bagaimana pengalaman kamu saat mengikuti pembelajaran IPS dengan permainan? (yang pasti seru, bareng teman-teman, berlomba-lomba dapat poin banyak. Kalau misal ketinggalan skor kita jadi berusaha berlomba-lomba sama teman yang lain.) -Apa perbedaan yang kamu rasakan dibandingkan pembelajaran IPS seperti biasanya? (bedanya kalau main game pasti lebih asyik, mikirnya pasti itu game bukan pelajaran walaupun di game itu juga tetap ada pelajarannya, kalau pelajaran biasa kan pasti diem ngantuk cuma miss sarah yang menjelaskan.)
	Perasaan dan minat siswa terhadap pembelajaran berbasis game	-Bagaimana perasaan kamu ketika belajar IPS menggunakan media permainan? (seneng banget, suka bosan kalau misal pembelajarannya yang biasa-biasa aja, kalau pake media permainan beneran jadi semangat dan ga mengantuk pastinya di kelas.) -Apakah pembelajaran dengan game membuat kamu lebih tertarik untuk belajar IPS? Mengapa? (lebih suka dan tertarik, tapi tetap kalau main game kan butuh ada sesuatu yang dicatat dibuku, jadi tetap menyeimbangkan, tapi iyasih enak kalau main game di IPS. Kalau misalnya dikasih soal di game atau di pembelajaran biasanya itu beda rasanya, ngerjainnya tuh beda)
	Faktor yang membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar IPS	-Apa yang membuat kamu semangat atau termotivasi saat pembelajaran IPS menggunakan game? (karena aku anaknya suka tertantang jadi aku pasti berusaha buat dapat skor yang aku mau) -Menurut kamu, bagian mana dari kegiatan game yang paling membuat kamu ingin belajar lebih giat?

		(waktu game itu kan kalau misalnya turun dan dapet tanda tanya itu dapet pertanyaan, karena banyak pertanyaan yang gabisa jadi aku pengen lebih tau dan paham pertanyaan atau jawabannya, jadi kan kita kepo dan pengen lebih tahu lagi)
	Hambatan yang dirasakan siswa dalam mengikuti <i>game based learning</i>	-Apakah kamu pernah mengalami kesulitan selama mengikuti pembelajaran berbasis game? (kemaren kan Cuma seperti main ular tangga aja ya, tapi memang sedikit susahnya dijawab pertanyaan, karena kita lupa jawabannya padahal bu sarah sudah menerangkan materinya) -Bagaimana kamu mengatasi kendala tersebut saat kegiatan berlangsung? (Kalau saya sedang kesulitan waktu pembelajaran game kemarin apalagi waktu pengerjaan soal, saya langsung tanya ke bu sarah terkait pertanyaan yang kurang dipahami dan pasti bu sarah ngebantuin.)
	Pandangan siswa mengenai peran guru dalam memotivasi belajar.	-Menurut kamu, bagaimana cara guru membantu kamu agar lebih bersemangat belajar IPS? (bu sarah merangkul semua anak tidak pilih-pilih. Dari itu kita lebih percaya diri, bu sarah sellau ceria, ngasih motivasi ke temen-temen yang mungkin kesusahan jawab pertanyaan, kalau beliau ngajar itu mencatat materi baru habis tuh ngejelasin jadi di buku kita itu ga kosong) -Apakah guru memberikan dukungan khusus saat kamu kurang termotivasi dalam belajar? (lebih ke ngasih motivasi, dukungan kalau kita sedang maju kedepan untuk jawab pertanyaan atau presentasi. Pokonya bu sarah beri dukungan biar kita itu jadi lebih semangat dan percaya diri)

Lampiran 7 Hasil wawancara siswi kelas VIII A (Hayyuqa)

No	Data Yang Digali	Pertanyaan & Jawaban
1.	Pengalaman siswa mengikuti pembelajaran IPS dengan <i>game based learning</i>	-Apakah kamu suka pembelajaran dengan game? Game apa yang kamu sukai saat pembelajaran? (suka, karena menurut saya pembelajaran menggunakan game itu gak monoton, lebih semangat ikut pembelajarannya, terus kaya lebih enak dan seru aja gak bikin bosan di kelas karena bisa belajar sambil bermain) -Bisa ceritakan bagaimana pengalaman kamu saat mengikuti pembelajaran IPS dengan permainan? (seru, apalagi waktu permainan ular tangga kemarin, walaupun kalah tapi tetep seru game nya dan pastinya kan dapat pengalaman lain tidak belajar seperti biasanya.) -Apa perbedaan yang kamu rasakan dibandingkan pembelajaran IPS seperti biasanya? (menurutku lebih seru kalau main game daripada pelajaran seperti biasanya. Dan lebih senang aja gitu soalnya biasanya dikasih reward sama bu sarah kalau keompok kita menang)
	Perasaan dan minat siswa terhadap pembelajaran berbasis game	-Bagaimana perasaan kamu ketika belajar IPS menggunakan media permainan? (Senang, ga ngebosenin kalau pakai game di kelas) -Apakah pembelajaran dengan game membuat kamu lebih tertarik untuk belajar IPS? Mengapa? (betul sekali, lebih tertarik pembelajaran IPS kalau pakai game. Karena walaupun kelihatanyaa cuma main game padahal kita juga sambil belajar)
	Faktor yang membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar IPS	-Apa yang membuat kamu semangat atau termotivasi saat pembelajaran IPS menggunakan game? (kalau aku kalah ga papa si, lebih semangat karena game dan main sama temen temennya.) -Menurut kamu, bagian mana dari kegiatan game yang paling membuat kamu ingin belajar lebih giat?

		(kalau aku bagian hasil akhir, kalau kalah kan pengen biar bisa jawab pertanyaan, kalau menang saya tuh jadi pengen lagi main game dikelas ituu)
	Hambatan yang dirasakan siswa dalam mengikuti <i>game based learning</i>	-Apakah kamu pernah mengalami kesulitan selama mengikuti pembelajaran berbasis game? (jujur sama di pertanyaan, karena lupa juga jawabannya padahal sudah diterangkan bu sarah untuk materinya.) -Bagaimana kamu mengatasi kendala tersebut saat kegiatan berlangsung? (berdiskusi bersama teman kelompok. temen-temen yang suka ngajarin itu banyak kok dikelas. Kalau gak tanya ke bu sarah biar lebih pasti)
	Pandangan siswa mengenai peran guru dalam memotivasi belajar.	-Menurut kamu, bagaimana cara guru membantu kamu agar lebih bersemangat belajar IPS? (kalau bu sarah ngajar itu semangat, jadi kan bikin siswanya tuh jadi ikut semangat.) -Apakah guru memberikan dukungan khusus saat kamu kurang termotivasi dalam belajar? (diberi motivasi pasti disemangatin, yang kurang termotivasi ada beberapa anak di kelas, jadi bu sarah ngasih motivasi ke mereka)

Lampiran 8 Hasil wawancara siswi kelas VIII A (Dea)

No	Data Yang Digali	Pertanyaan & Jawaban
1.	Pengalaman siswa mengikuti pembelajaran IPS dengan <i>game based learning</i>	-Apakah kamu suka pembelajaran dengan game? Game apa yang kamu sukai saat pembelajaran? (suka, soalnya lebih bisa paham dengan materi, aku itu kalau sama game materinya lebih gampang paham, daripada pelajaran yang seperti biasa, game yang aku suka seperti tebak-tebakan, ular tangga, main bingo materi lain yang menantang pokoknya deh) -Bisa ceritakan bagaimana pengalaman kamu saat mengikuti pembelajaran IPS dengan permainan? (pengalamannya seru, suasana kelas jadi ramai, dan pas aku dapat pertanyaan banyak jadi lebih tertantang pengen bisa jawab pertanyaan itu) -Apa perbedaan yang kamu rasakan dibandingkan pembelajaran IPS seperti biasanya? (kadang kurang paham kalau pembelajaran biasa, kalau game pasti bakal diinget karena seru jadi kaya ketagihan kalau pembelajaran game. Materinya kan biasanya disampaikan di soal atau bentuk permainan itu)
	Perasaan dan minat siswa terhadap pembelajaran berbasis game	-Bagaimana perasaan kamu ketika belajar IPS menggunakan media permainan? (senang sekali, seru kan jadinya kalau dikelas ga bosen. Beda kalau cuma menerangkan materi di papan tulis pasti ngantuk anak-anak) -Apakah pembelajaran dengan game membuat kamu lebih tertarik untuk belajar IPS? Mengapa? (iya, karena kalau belajar model pembelajaran seperti biasa itu mau gak mau kita harus paham masa iya mau ngulang materi. Dan kalau dengan game itu pasti dicari jawaban yang mudah atau solusi.)
	Faktor yang membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar IPS	-Apa yang membuat kamu semangat atau termotivasi saat pembelajaran IPS menggunakan game? (teman-teman kelompok seru, tertantang waktu main game kemarin, tapi tetap sambal belajar) -Menurut kamu, bagian mana dari kegiatan game yang paling membuat kamu ingin belajar lebih giat? (pertanyaan yang menarik, harus mencari informasi, jadi pengetahuan kita lebih luas lagi.)

	Hambatan yang dirasakan siswa dalam mengikuti <i>game based learning</i>	-Apakah kamu pernah mengalami kesulitan selama mengikuti pembelajaran berbasis game? (kesulitannya kalau missal dapat pertanyaan, dan terburu-buru karena waktu jam pelajaran sedikit, dan malah jadi ga fokus ditambah suasana kelas yang cukup ramai kalau main game.) -Bagaimana kamu mengatasi kendala tersebut saat kegiatan berlangsung? (mengatasi kendala menjawab soal pertanyaan itu, aku milih ngerjain pertanyaan waktu selesai main game, terus diskusi sama teman-teman, tanya ke bu sarah)
	Pandangan siswa mengenai peran guru dalam memotivasi belajar.	-Menurut kamu, bagaimana cara guru membantu kamu agar lebih bersemangat belajar IPS? (menurut aku, bu sarah dalam menjelaskan materi dikasih ilustrasi jadi saya bisa lebih paham, mencontohkan materi mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari jadi lebih pengen tau atau rasa penasarannya tuh lebih banyak.) -Apakah guru memberikan dukungan khusus saat kamu kurang termotivasi dalam belajar? (iya, kalau lagi malas belajar atau aku nya kurang semangat tuh pasti bu sarah kasih semangat, kaya kemarin waktu main game pas aku menjawab pertanyaan dengan benar bu sarah kasih pujian ke aku, dan bu sarah biasanya kasih hadiah ke anak atau kelompok yang poinnya tinggi, kalau kaya gitukan aku nya jadi semangat lagi.)

Lampiran 9 Hasil Wawancara siswa kelas VIII A (Naufar)

No	Data Yang Digali	Pertanyaan & Jawaban
1.	Pengalaman siswa mengikuti pembelajaran IPS dengan <i>game based learning</i>	-Apakah kamu suka pembelajaran dengan game? Game apa yang kamu sukai saat pembelajaran? (suka, soalnya lebih termotivasi, dan seru game nya, lama-lama jadi paham sama materi dari permainan itu, aku suka main game yang kaya ular tangga, yang menantang) -Bisa ceritakan bagaimana pengalaman kamu saat mengikuti pembelajaran IPS dengan permainan? (seru, kita bisa semangat buat dapet poin banyak, tapi kadang-kadang ada yang curang gitu jadi ngeselin.) -Apa perbedaan yang kamu rasakan dibandingkan pembelajaran IPS seperti biasanya? (kalau pembelajaran biasanya itu seru Cuma lebih seru kalau di gabung dengan game soalnya kalau sama game anak-anak lebih aktif, lebih semangat, lebih ngantuk.)
	Perasaan dan minat siswa terhadap pembelajaran berbasis game	-Bagaimana perasaan kamu ketika belajar IPS menggunakan media permainan? (senang, seruuu, jadi lebih tertantang) -Apakah pembelajaran dengan game membuat kamu lebih tertarik untuk belajar IPS? Mengapa? (lebih tertarik, kalau pembelajaran biasa boring, ada yang ngantuk, kalau sama game itu semangat, ceria semua)
	Faktor yang membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar IPS	-Apa yang membuat kamu semangat atau termotivasi saat pembelajaran IPS menggunakan game? (soalnya kalau sama game lebih tertantang, berebut poin, kalau misal ga dapet poin juga kita tetap dapet serunya bisa belajar bareng teman-teman, diskusi.) -Menurut kamu, bagian mana dari kegiatan game yang paling membuat kamu ingin belajar lebih giat? (bagian pertanyaan, soalnya bagian itu walaupun dapat pertanyaan banyak, tapi kita dapat ilmu yang lain, yang belum kita terlalu paham.)

	Hambatan yang dirasakan siswa dalam mengikuti <i>game based learning</i>.	-Apakah kamu pernah mengalami kesulitan selama mengikuti pembelajaran berbasis game? (mungkin kesulitannya di jam pelajaran yang kurang, waktu menjawab pertanyaan, soalnya kan itu main game butuh waktu banyak) -Bagaimana kamu mengatasi kendala tersebut saat kegiatan berlangsung? (Bu Sarah selalu mendampingi dan mengawasi di kelas waktu pembelajaran. Saat teman-teman bingung terkait pertanyaan atau game-nya biasanya langsung dijelaskan lagi sama Bu Sarah.)
	Pandangan siswa mengenai peran guru dalam memotivasi belajar.	-Menurut kamu, bagaimana cara guru membantu kamu agar lebih bersemangat belajar IPS? (perbanyak game, quiz yang ada peringkatnya, dan biasanya yang dapat peringkat itu dikasih hadiah sama bu Sarah. kelas 8A aktif semua, kalau misal bu Sarah kasih pertanyaan anak-anak berlomba untuk jawab pertanyaan) -Apakah guru memberikan dukungan khusus saat kamu kurang termotivasi dalam belajar? (kalau bu Sarah itu tegas, semisal PR itu salah gapapa daripada PR nya ga dikerjakan, dan tetap memberi semangat ke saya atau teman-teman yang lain. Bu Sarah mendekati, agar anak itu semangat lagi.)

Lampiran 10 Dokumentasi Penerapan model *game based learning* di kelas VIII A

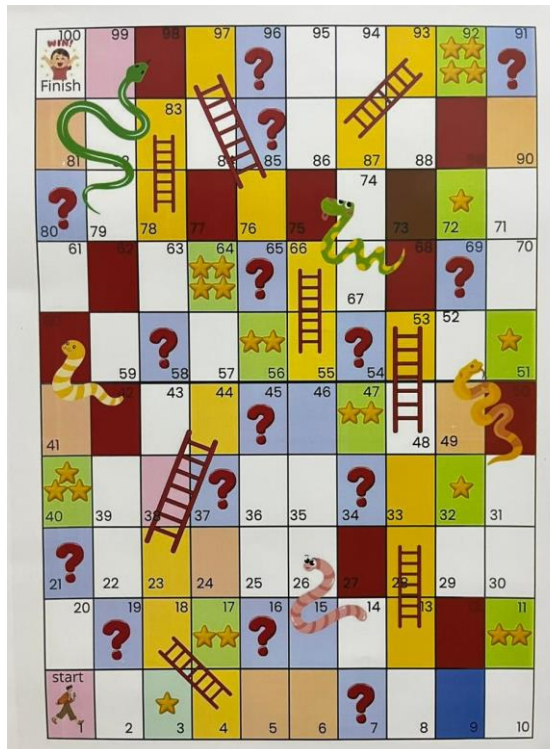
Lampiran 11 Dokumentasi Wawancara guru IPS dan Kepala Sekolah



Lampiran 12 Wawancara bersama siswa-siswi kelas VIII A



Lampiran 13 Media Pembelajaran *game based learning* “Ular Tangga”



Lampiran 14 Modul Ajar

Let's Go!



INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL	
1. Nama Penyusun	: Sarah Ibrahim, S.Pd
2. Nama Sekolah	: SMP Islam Bani Hasyim
3. Tahun Pelajaran	: 2025/2026
4. Jenjang Sekolah/Fase	: SMP/Fase D
5. Kelas/Semester	: VIII/Ganjil
6. Bidang Studi	: IPS (Integrasi Sains)
7. Topik	: Sumber Daya Alam (SDA)
8. Alokasi Waktu	: 2 JP x 30 menit

B. KOMPETENSI AWAL

1. Peserta didik telah mengenal konsep dasar sumber daya alam (SDA)
2. Peserta didik telah mengenal contoh pemanfaatan sumber daya alam (SDA) dalam kehidupan sehari-hari

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- 1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia**
 Peserta didik diharapkan memiliki kesadaran bahwa sumber daya alam merupakan anugerah dari ALLAH SWT yang harus dijaga dan dimanfaatkan secara bijak. Peserta didik menunjukkan sikap tanggung jawab dalam menjaga kelestarian lingkungan sebagai bentuk ketataan dan rasa syukur sesuai dengan ajaran dalam QS. Al-A'raf ayat 56.
- 2. Bernalar Kritis**
 Peserta didik mampu menganalisis keterkaitan antarruang dalam pemanfaatan sumber daya alam (hutan, kemaritiman, dan tambang). Selain itu, peserta didik dapat mengidentifikasi permasalahan lingkungan serta memberikan solusi sederhana untuk upaya pelestarian sumber daya alam.

Let's Go!

- 3. Bergotong Royong**
 Peserta didik mampu bekerja sama dalam kegiatan pembelajaran, seperti diskusi kelompok atau pembelajaran berbasis permainan edukatif, untuk memahami konsep pemanfaatan dan pelestarian sumber daya alam.
- 4. Mandiri**
 Peserta didik menunjukkan kemandirian dalam mencari informasi terkait sumber daya alam serta menyelesaikan tugas pembelajaran secara bertanggung jawab tanpa bergantung pada orang lain.
- 5. Kreatif**
 Peserta didik mampu menghasilkan ide atau gagasan baru dalam upaya pelestarian sumber daya alam. Misalnya, melalui solusi inovatif atau karya sederhana yang berkaitan dengan pengelolaan lingkungan

D. SARANA DAN PRASARANA

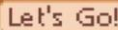
1. Ruang Kelas
2. Modul Siswa
3. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
4. Media pembelajaran (Ular Tangga)

E. TARGET PESERTA DIDIK

1. Peserta Didik kelas VIII SMPS Islam Bani Hasyim

F. MODEL PEMBELAJARAN

1. *Game based learning*





KOMPONEN INTI

CAPAIAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mampu memahami konsep interaksi antarruang serta pemanfaatan dan pelestarian sumber daya alam dalam kehidupan.

TUJUAN PEMBELAJARAN

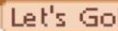
- **PERTEMUAN 1**

1. Peserta didik mampu memahami dan menjelaskan konektivitas antarruang dalam upaya pemanfaatan dan pelestarian sumber daya alam (hutan, kemaritiman, dan tambang)
2. Peserta didik diharapkan memiliki kesadaran bahwa pemanfaatan sumber daya alam harus dilakukan secara bijak dan bertanggung jawab dengan tetap menjaga kelestarian lingkungan sebagai wujud ketaatan kepada Allah SWT dan rasa syukur atas nikmat-Nya berdasarkan QS. Al-A'raf ayat 56.

ASESMEN

1. **Asesmen Formatif**
Keterampilan: Teknik Non-Tes berupa Observasi selama kegiatan permainan dan menjawab pertanyaan, penilaian dilakukan dengan mengamati kemampuan peserta didik dalam berpartisipasi aktif dalam permainan, menyelesaikan tantangan yang diberikan, menganalisis pemanfaatan sumber daya alam, serta menyampaikan hasil diskusi.
Sikap: Teknik Non-Tes berupa observasi selama pembelajaran berbasis game. Penilaian dilakukan dengan mengamati sikap peserta didik, seperti kerja sama, kejujuran dalam bermain, tanggung jawab, serta kepedulian terhadap lingkungan dalam memahami pentingnya pelestarian sumber daya alam.
2. **Asesmen Sumatif**
Pengetahuan: Teknik Tes berupa tugas tertulis. Penilaian dilakukan melalui penyelesaian misi atau tantangan dalam permainan yang mengharuskan peserta didik menjawab pertanyaan, menganalisis permasalahan, dan menjelaskan konsep terkait sumber daya alam (hutan, kemaritiman, dan tambang) serta upaya pelestariannya.

PEMAHAMAN BERMAKNA



1. Pemanfaatan sumber daya alam harus dilakukan secara bijak agar tetap lestari dan berkelanjutan.
2. Konektivitas antarruang mempengaruhi pemanfaatan sumber daya alam antar wilayah.
3. Menjaga kelestarian alam merupakan bentuk ketaatan kepada Allah SWT dan rasa syukur, sesuai QS. Al-A'raf.

PERTANYAAN PEMANTIK

1. Mengapa Manusia dilarang membuat kerusakan di bumi seperti yang dijelaskan dalam QS. Al-A'raf ayat 56?
2. Apa saja contoh kerusakan sumber daya alam yang pernah kamu lihat di lingkungan sekitar?
3. Bagaimana cara memanfaatkan sumber daya alam tanpa merusak lingkungan?
4. Bagaimana hubungan antarwilayah dalam pemanfaatan sumber daya alam?
5. Mengapa menjaga kelestarian alam merupakan bentuk rasa syukur kepada Allah SWT?

KEGIATAN PEMBELAJARAN (Terlampir)

REFLEKSI (Terlampir)

ASESMEN (Terlampir)

MATERI PEMBELAJARAN (Terlampir)

Let's Go!


KEGIATAN PEMBELAJARAN

PENDAHULUAN			
Sintaks	Deskripsi Kegiatan		Waktu
	Guru	Peserta Didik	
Apersepsi dan Motivasi	1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran peserta didik. 2. Guru mengintruksikan peserta didik untuk berdoa bersama. 3. Guru mengondisikan suasana belajar yang aman, nyaman dan menyenangkan. 4. Guru mengaitkan materi dengan pengalaman peserta didik serta menyampaikan tujuan pembelajaran.	1. Peserta didik menjawab salam dan memberi informasi kehadiran. 2. Peserta didik melaksanakan doa bersama dengan tertib. 3. Peserta didik mengikuti intruksi guru. 4. Peserta didik menyimak penjelasan guru.	10 Menit
KEGIATAN INTI			
Pengenal Materi dan Permainan	1. Guru menyampaikan pengantar materi yang sudah dijelaskan pada pertemuan sebelumnya tentang sumber daya alam. 2. Guru menyampaikan rencana kegiatan yang akan dilakukan peserta didik. 3. Guru memperkenalkan permainan (ular tangga) dan menjelaskan aturan permainan.	1. Peserta didik menyimak penjelasan pengantar materi. 2. Peserta didik menyimak penjelasan guru. 3. Peserta didik memperhatikan aturan permainan.	5 Menit
Pembentukan Kelompok	1. Guru membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok kecil	1. Peserta didik membentuk kelompok	5 Menit

Let's Go!

Pelaksanaan Game Based Learning	1. Guru memfasilitasi jalannya permainan. 2. Guru mengamati aktivitas peserta didik selama permainan berlangsung. 3. Guru berkeliling mendampingi setiap kelompok, memberikan arahan ketika peserta didik mengalami kesulitan, serta mendorong peserta didik agar tetap aktif berpartisipasi dalam permainan. 4. Guru memberikan apresiasi dan semangat kepada peserta didik yang terlibat aktif dalam permainan atau ketika pembelajaran berlangsung.	sesuai arahan dari guru. 1. Peserta didik bermain game edukatif ular tangga secara berkelompok 2. Peserta didik berdiskusi, bekerja sama, dan menjawab soal yang diperoleh dalam permainan.	25 Menit
Penguatan Pemahaman	1. Guru memberikan tugas berdasarkan hasil permainan.	1. Peserta didik mengerjakan tugas atau soal yang diperoleh dari permainan.	10 Menit
KEGIATAN PENUTUP			
Evaluasi dan Refleksi	1. Guru bersama peserta didik melakukan refleksi terhadap pembelajaran 2. Guru memberikan umpan balik dan penguatan materi. 3. Guru menyampaikan kesimpulan pembelajaran. 4. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.	1. Peserta didik menyampaikan hasil refleksi. 2. Peserta didik menyimak umpan balik dari guru. 3. Peserta didik menyimpulkan pembelajaran. 4. Peserta didik berdoa dan menjawab salam.	5 Menit



Refleksi

Let's Go!

Guru	Peserta Didik
a. Pemahaman materi Bagaimana capaian pembelajaran pada pertemuan kali ini?	a. Pemahaman materi Tuliskan materi apa sajakah yang belum begitu kamu pahami dalam Pelajaran hari ini!
b. Kesulitan belajar Bagaimana situasi dan kondisi Peserta Didik pada pembelajaran kali ini?	b. Kesulitan belajar Tuliskan kendala/kesulitan yang kamu hadapi pada pembelajaran hari ini!
c. Rencana tindak lanjut Bagaimana tindak lanjut dari hasil refleksi pada pertemuan hari ini?	



PENILAIAN

Let's Go!

Lembar Penilaian Sikap

Menggunakan teknik observasi dan instrumen jurnal sikap tentang Profil Pelajar Pancasila yang terlaksana selama proses pembelajaran berlangsung

No	Tanggal	Nama Peserta Didik	Catatan Perilaku	Butri Sikap	Tindak Lanjut
1					
2					
3					
Dst					

Lembar Penilaian Keterampilan Peserta Didik

Kelas/Semester	:				
Topik/Sub Topik	:				
No.	Kelompok	Aspek Yang Dinilai			Total Skor
		Penggunaan Bahasa	Kejelasan dalam menyampaikan hasil	Komunikatif	
1					
2					
3					
Dst.					

Petunjuk Penskoran

• Skor Maksimal = 12

• Penilaian =

$nilai = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$

• Kategori =

Nilai	Keterangan
80-100	Sangat Baik
70-79	Baik
60-69	Cukup
50-59	Kurang



Let's Go!

• Rubrik Penilaian Keterampilan

No.	Aspek Yang Dinilai	Skor			
		4	3	2	1
1	Penggunaan Bahasa	Menggunakan Bahasa yang baik, baku, dan terstruktur	Menggunakan Bahasa yang baik, baku, tapi tidak terstruktur	Menggunakan Bahasa yang baik, kurang baku, dan terstruktur	Menggunakan Bahasa yang baik, kurang baku, dan tidak terstruktur
2	Kejelasan dalam menyampaikan hasil	Penjelasan jelas, kalimat tidak bertele-tele	Penjelasan kurang jelas, kalimat tidak bertele-tele	Penjelasan jelas namun kalimat bertele-tele	Penjelasan tidak jelas dan kalimat bertele-tele
3	Komunikatif	Sangat mampu berdiskusi dengan baik antar sesama anggota kelompok	Mampu berdiskusi dengan baik antar sesama anggota kelompok	Cukup berdiskusi dengan baik antar sesama anggota kelompok	Belum mampu berdiskusi dengan baik antar sesama anggota kelompok

• Lembar penilaian Pengetahuan Peserta didik

Nama Sekolah :
 Kelas/ Semester :
 Tahun Pelajaran :
 Topik/Sub Topik :

No	Nama Siswa	Nomor Soal										Nilai Akhir
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1												
2												
3												
4												
5												
Dst												

Petunjuk Penskoran

- a) Skor Maksimum
 x 4 = 40
 b) Penilaian

$$\text{nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$



Let's Go!



LKPD

Materi : Sumber daya alam (hutan, kemaritiman, dan tambang)

Nama Siswa :

Kelas :

Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah soal dengan cermat!
2. Kerjakan soal secara mandiri.
3. Jawablah soal dengan jelas dan sesuai pemahamanmu!

Tujuan pembelajaran

Peserta didik mampu memahami pemanfaatan dan pelestarian sumber daya alam serta menunjukkan sikap peduli terhadap lingkungan.

Soal

Amatilah gambar dibawah ini!



Gambar 1



Gambar 2



Gambar 3

Jawablah pertanyaan dibawah ini!

1. Jelaskan apa yang terjadi pada masing-masing gambar diatas!
2. Termasuk jenis sumber daya alam apa gambar tersebut?
3. Apa manfaat dari sumber daya alam tersebut bagi manusia?
4. Apa dampak dari kegiatan pada gambar diatas terhadap lingkungan?
5. Mengapa Manusia tidak boleh merusak alam?

Tugas Kreatif

Buatlah satu gambar sederhana (boleh sketsa) yang menunjukkan cara menjaga salah satu sumber daya alam (hutan/ kemaritiman/ tambang)



Let's Go!



Cara Bermain

Mengelompokkan peserta didik menjadi beberapa kelompok

Menentukan siapa dalam anggota kelompok tersebut yang menjadi pemain pertama.

Setiap anggota kelompok berkesempatan untuk bermain

Pion bergerak sesuai dengan jumlah dadu yang keluar.

Jika bertemu dengan ular, maka peserta didik wajib mengambil kartu soal dengan standar soal susah.

Jika peserta didik kedapatan dengan logo bintang, maka peserta didik tidak menjawab soal.

Jika peserta didik tidak mendapatkan ular atau bintang, santri mengambil kartu soal dengan model sederhana.

Bagi peserta didik yang bisa mendapatkan bintang sejumlah minimal 5, maka bisa mengurangi soal yang dikerjakan, berlaku kelipatan.

Peserta didik yang mendapatkan angka 100 lebih dulu terbebas dari hukuman kelompok.



Let's Go!

MATERI PEMBELAJARAN

A. Landasan Nilai (QS. Al-A'raf Ayat 56)

Allah Subhanahu Waa Ta'ala berfirman:

وَلَا تُفْسِدُوا فِي الْأَرْضِ بَعْدَ إِصْلَاحِهَا
وَادْعُوا خَلْقَهَا وَالْحَمْدُ لِلَّهِ
كَرِيمٍ مِنَ الْمُحْسِنِينَ

Dan janganlah kamu berbuat kerusakan di bumi setelah (diperbaiki) dengan baik. Berdoalah kepada-Nya dengan rasa takut dan penuh harap. Sesungguhnya rahmat Allah sangat dekat kepada orang yang berbuat kebajikan.

(QS. Al-A'raf 7: Ayat 56)

Allah SWT berfirman dalam QS. Al-A'raf ayat 56 yang berisi larangan untuk membuat kerusakan di muka bumi setelah Allah memperbaikinya. Ayat ini menegaskan bahwa manusia memiliki tanggung jawab untuk menjaga kelestarian alam.

Dalam kehidupan sehari-hari, masih banyak terjadi kerusakan lingkungan akibat pemanfaatan sumber daya alam yang tidak bijak. Oleh karena itu, pemanfaatan sumber daya alam harus dilakukan secara bertanggung jawab sebagai bentuk ketaatan dan rasa syukur kepada Allah SWT.

B. Sumber Daya Alam

Sumber daya alam adalah segala sesuatu yang berasal dari alam dan dapat dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan manusia. Setiap jenis sumber daya alam memiliki manfaat serta potensi kerusakan jika tidak dikelola dengan baik.



1. Sumber Daya Alam Hutan

Hutan merupakan sumber daya alam yang dapat diperbarui dan memiliki peran penting dalam menjaga keseimbangan lingkungan.



Let's Go!

**Manfaat hutan:**

- Menghasilkan kayu dan hasil hutan lainnya
- Menjaga keseimbangan ekosistem
- Mencegah banjir dan tanah longsor
- Menjadi habitat flora dan fauna

Namun, hutan juga menghadapi berbagai permasalahan seperti penebangan liar dan kebakaran hutan. Contohnya, kebakaran hutan di Kalimantan yang menyebabkan kabut asap dan kerusakan lingkungan.

2. Sumber Daya Alam Kemaritiman

Sumber daya alam kemaritiman meliputi seluruh potensi yang terdapat di laut, seperti ikan, rumput laut, dan garam. Indonesia sebagai negara maritim memiliki kekayaan laut yang sangat besar.

Manfaat sumber daya laut:

- Sumber pangan (ikan dan hasil laut lainnya)
- Sumber mata pencaharian nelayan
- Jalur transportasi dan perdagangan

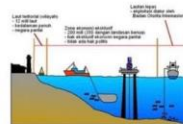


Namun, sumber daya laut juga mengalami ancaman seperti pencemaran laut akibat sampah plastik dan penangkapan ikan yang tidak ramah lingkungan, misalnya penggunaan bom ikan yang merusak terumbu karang.

Zona Ekonomi Eksklusif (ZEE) adalah wilayah laut sejauh 200 mil laut dari garis pantai suatu negara yang memberikan hak khusus kepada negara tersebut untuk memanfaatkan sumber daya alam yang ada di dalamnya.

Di wilayah ZEE, negara memiliki hak untuk:

- Mengelola dan memanfaatkan sumber daya alam laut, seperti ikan, minyak, dan gas bumi
- Melakukan kegiatan eksplorasi dan eksploitasi sumber daya laut
- Mengatur pelestarian lingkungan laut



Namun, negara lain tetap diperbolehkan melintas di wilayah ZEE selama tidak mengganggu kedaulatan dan aturan yang berlaku. Bagi Indonesia, ZEE sangat penting karena wilayah laut Indonesia sangat luas dan memiliki potensi sumber daya alam yang besar, terutama di bidang perikanan dan energi.



Let's Go!

Contoh:

Indonesia dapat memanfaatkan hasil ikan di wilayah ZEE untuk kebutuhan dalam negeri maupun ekspor. Namun, sering terjadi kasus penangkapan ikan ilegal oleh kapal asing di wilayah ZEE Indonesia yang merugikan negara. Oleh karena itu, pengelolaan ZEE harus dilakukan dengan baik agar sumber daya alam tetap terjaga dan dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan.

3. Sumber Daya Alam Tambang

Sumber daya alam tambang merupakan sumber daya yang tidak dapat diperbarui, seperti minyak bumi, batu bara, emas, dan nikel.

Manfaat sumber daya tambang:

- Sumber energi
- Bahan baku industri
- Sumber pendapatan negara



Namun, kegiatan pertambangan dapat menyebabkan kerusakan lingkungan jika tidak dikelola dengan baik, seperti pencemaran air dan kerusakan lahan. Contohnya, lubang bekas tambang yang tidak direklamasi dapat membahayakan masyarakat.

C. Konektivitas Antar Ruang

Setiap wilayah memiliki potensi sumber daya alam yang berbeda. Perbedaan ini menyebabkan adanya hubungan antarwilayah dalam pemanfaatannya.



- Daerah pesisir menyediakan hasil laut bagi daerah lain
- Daerah tambang menyuplai bahan energi ke wilayah industri
- Hasil hutan dimanfaatkan di berbagai wilayah

Hal ini menunjukkan bahwa antarwilayah saling bergantung dalam memenuhi kebutuhan hidup.



Let's Go!

D. Dampak Pemanfaatan Sumber Daya Alam

Pemanfaatan sumber daya alam memberikan manfaat bagi kehidupan manusia, tetapi juga dapat menimbulkan dampak jika dilakukan secara berlebihan.

Dampak positif:

- ❖ Meningkatkan kesejahteraan masyarakat
- ❖ Membuka lapangan pekerjaan

Dampak negatif:

- ❖ Kerusakan lingkungan
- ❖ Pencemaran air dan udara
- ❖ Berkurangnya sumber daya alam

Contoh nyata yang sering terjadi antara lain kebakaran hutan, pencemaran laut, dan kerusakan lahan akibat tambang.

E. Upaya Pelestarian Sumber Daya Alam

Untuk menjaga kelestarian sumber daya alam, diperlukan upaya yang dilakukan secara berkelanjutan, seperti menggunakan sumber daya alam secara bijak, menjaga kebersihan lingkungan, melakukan reboisasi atau penanaman kembali hutan, mengurangi eksploitasi berlebihan, serta melakukan reklamasi lahan bekas tambang. Berbagai upaya tersebut merupakan bentuk tanggung jawab manusia dalam menjaga keseimbangan alam sekaligus sebagai wujud ketaatan kepada Allah SWT sesuai dengan QS. Al-A'raf ayat 56.



Lampiran 15 Surat Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
 FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 3943/Un.03.1/TL.00.1/11/2025
 Sifat : Penting
 Lampiran : -
 Hal : Izin Penelitian

06 November 2025

Kepada

Yth. Kepala SMP Islam Bani Hasyim
 di
 Kabupaten Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	: Naswa Kania Fitri
NIM	: 220102110025
Jurusan	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester - Tahun Akademik	: Ganjil - 2025/2026
Judul Skripsi	: Peran Guru IPS dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Melalui Model Pembelajaran Game Based Learning di SMP Islam Bani Hasyim Singosari
Lama Penelitian	: November 2025 sampai dengan Januari 2026 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Dekan
 Prof. Dr. Muhammad Walid, MA
 NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PIPS
2. Arsip

Lampiran 16 Surat telah melaksanakan penelitian



SMPS ISLAM BANI HASYIM

The Living School
Insyallah Menwujudkan Insan Uliil Abkal
 "Terakreditasi A"

NSS: 202051805780
 NPSN: 20573175

Perumahan Persada Bhayangkara Singhasari Blok L-K Pagentan, Kec. Singosari, Kab. Malang
 Telp. (0341) 441149 Fax. (0341) 458485, E-Mail: smpislambanihasyim@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
 No. 133/S.KET/INT/SMPSIBH/25-26/II/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : DARUL FIRMANSYAH, S.Pd.I
 NIPY : 2014 1 193
 NUPTK : 0445766667130152
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SMPS Islam Bani Hasyim Singosari
 Alamat Sekolah : Perum Persada Bhayangkara Singhasari Blok L-K Pagentan
 Kecamatan Singosari Kabupaten Malang

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa nama tersebut di bawah ini :

Nama : NASWA KANIA FITRI
 Tempat, Tanggal Lahir : Tegal, 29 November 2003
 Jenis Kelamin : Perempuan
 NIM : 220102110025
 Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
 Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
 Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
 Tanggal Penelitian : 06 November 2025
 Tanggal Selesai Penelitian : 29 November 2025

Telah melaksanakan penelitian dengan judul **"PERAN GURU IPS DALAM MENUMBUHKAN MOTIVASI BELAJAR MELALUI MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING DI SMP ISLAM BANI HASYIM SINGOSARI"**

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebaik-baiknya dan sebagaimana mestinya.

Singosari, 25 Februari 2026
 Kepala SMPS Islam Bani Hasyim



DARUL FIRMANSYAH, S.Pd.I
 NIP. 2014 1 193

Lampiran 17 Bukti Sertifikat Bebas Plagiasi



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIT PENGEMBANGAN PUBLIKASI ILMIAH**

SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI

NOMOR: 1002/UN.03.1/PP.00.9/05/2026
diberikan kepada:

Nama	: Naswa Kania Fitri
NIM	: 220102110025
Program Studi	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Karya Tulis	: Peran Guru IPS Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Melalui Model Pembelajaran Game Based Learning di SMP Islam Bani Hasyim Singosari

Naskah Skripsi/ Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



Malang, 06 Mei 2026
a.n. Dekan
Ketua



Wahyulinda Mala Rohmana, M.Pd

Lampiran 18 Biodata Penulis

BIODATA PENULIS**A. Data Pribadi**

Nama : Naswa Kania Fitri
 NIM : 220102110025
 Tempat Tanggal Lahir : Tegal, 29 November 2003
 Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
 Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
 Tahun Masuk : 2022
 Alamat Rumah : Desa Kebasen, Kecamatan Talang, Kabupaten
 Tegal, Jawa Tengah.
 Alamat Email : naswakania2903@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

2008-2010 : TK Muslimat NU Masyitoh Talang
 2010-2016 : SD Negeri Talang 01
 2016-2019 : MTs Mambaul Hikmah
 2019-2022 : Madrasah Aliyah Al-Hikmah 2 Sirampog Brebes
 2022-2026 : S1 Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial,
 Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
 Malang