

**PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA PEMBELAJARAN IPS
KELAS IV DI SD NEGERI 200220
PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memproleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh:

**NADILA FRISSA TYA
NIM 2020500043**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2025

**PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA PEMBELAJARAN IPS
KELAS IV DI SD NEGERI 200220
PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memproleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh:

**NADILA FRISSA TYA
NIM 2020500043**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2025

**PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA PEMBELAJARAN IPS
KELAS IV DI SD Negeri 200220
PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI



*Diajukan sebagai Syarat
Memproleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh :

**NADILA FRISSA TYA
NIM 2020500043**

Pembimbing I

**Dr. Almira Amir, M. Si
NIP 19730902 200801 2 006**

Pembimbing II

**Nashran Azizan, M. Pd.
NIPPPK 19941111 202321 2 040**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2025**

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
a.n Nadila Frissa Tya

Padangsidempuan, Maret 2025
Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan
Di-
Padangsidempuan

Assalamu'alaikum wr.wb

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi a.n Nadila Frissa Tya yang berjudul "Pengaruh Model *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS kelas IV Di SD Negeri 200220 Padangsidempuan" maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) dalam bidang ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN SYAHADA Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut sudah dapat menjalani siding munaqasyah untuk mempertanggungjawabkan skripsinya ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

PEMBIMBING I



Dr. Almira Amir, M. Si
NIP. 19730902 200801 2 006

PEMBIMBING II



Nashran Azizan, M. Pd
NIPPPK. 19941111202321 2 040

PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan ini Saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis Saya, skripsi dengan judul **“Pengaruh Model *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS kelas IV Di SD Negeri 200220 Padangsidempuan”** adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan Saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, Saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 17 Februari 2025
Pembuat Pernyataan



Nadila Frissa Tya
NIM. 2020500043

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nadila Frissa Tya
NIM : 2020500043
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah Saya yang berjudul **“Pengaruh Model *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS kelas IV Di SD Negeri 200220 Padangsidempuan”** bersama perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan karya ilmiah Saya selama tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan, 17 Februari 2025
Pembuat Pernyataan



Nadila Frissa Tya
NIM. 2020500043



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5SihitangKota Padangsidimpuan22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Nadila Frissa Tya
NIM : 2020500043
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Model *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas IV Di SD Negeri 200220 Padangsidimpuan

Ketua

Dr. Erna Ikawati, M.Pd
NIP. 19791205 200801 2 012

Sekretaris

Lili Nur Indah Sari, M.Pd
NIP. 19890319 202321 2 032

Anggota

Dr. Erna Ikawati, M.Pd
NIP. 19791205 200801 2 012

Lili Nur Indah Sari, M.Pd
NIP. 19890319 202321 2 032

Dr. Almira Amir, M.Si
NIP. 19730902 200801 2 006

Wilda Rizkyahnur Nasution, M.Pd
19910610 202203 2 002

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Ruang G FTIK Lantai 2
Tanggal : 17 April 2025
Pukul : 08.00 WIB s/d Selesai
Hasil/Nilai : Lulus/80,75 (A)
Indesk Prediksi Kumulatif : 3, 53
Predikat : Pujian



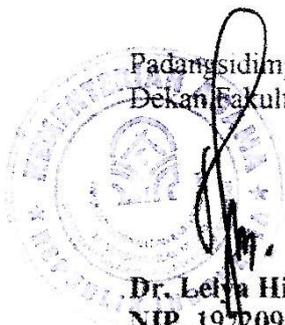
KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengaruh Model *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS kelas IV Di SD Negeri 200220 Padangsidimpuan
Nama : Nadila Frissa Tya
NIM : 2020500043
Fakultas Prodi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan PGMI

Telah dapat diterima untuk memenuhi salah satu tugas dan persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Padangsidimpuan, 13 Maret 2025
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan



Dr. Lelya Hilda, M.Si
NIP. 197209202000032002

ABSTRAK

Nama : Nadila Frissa Tya

Nim : 2020500043

Judul Skripsi: Pengaruh Model *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV Di SD Negeri 200220 Padangsidempuan

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP DAN SMA. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh perlakuan tertentu terhadap hasil belajar dalam situasi yang terkendali. Desain penelitian yang digunakan adalah pre-eksperimental dengan jenis one group pretest-posttest design. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik tertulis, dan analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Subjek penelitian ini terdiri dari 20 siswa kelas IV. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai thitung sebesar -10.722, sedangkan ttabel untuk kesalahan 5% dan derajat kebebasan (dk) sebesar 18 adalah 1.734. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa nilai thitung lebih besar dibandingkan nilai ttabel ($-10.722 > 1.734$), dan nilai signifikansi (2-tailed) < 0.05 , yang berarti hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar siswa setelah penerapan model *game based learning*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif, khususnya dalam pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar.

Kata kunci: Model *Game Based Learning*; Hasil Belajar; Pembelajaran IPS

ABSTRACT

Name : Nadila Frissa Tya

Reg. Number : 2020500043

Title : *The Influence of Game Based Learning Models on Student Learning Outcomes in Class IV Social Sciences Learning at State Elementary Schools 200220 Padangsidempuan*

Social studies is one of the subjects given from elementary school / MI / SDLB to junior high school and high school. Social studies examines half of the events, facts, concepts and generalizations related to social issues. Through social studies subjects, students are directed to become democratic and responsible Indonesian citizens, as well as world citizens with peaceful aspirations. The type of research used is experimentation with a quantitative approach. This experimental research was conducted to determine the effect of certain treatments on learning outcomes in a controlled situation. The research design used was pre-experimental with a one group pretest-posttest design. Data collection was carried out through written techniques, and data analysis used descriptive and inferential statistical analysis. The subjects of this research consisted of 20 class IV students. The results of the analysis show that the tcount value is -10.722, while the ttable for an error of 5% and degrees of freedom (dk) of 18 is 1.734. Thus, it can be concluded that the tcount value is greater than the ttable value (-10,722 > 1,734), and the significance value (2-tailed) < 0.05, which means the alternative hypothesis is accepted and the null hypothesis is rejected. This shows that there are significant differences in student learning outcomes after implementing the game based learning model. This research is expected to make a positive contribution in the development of more effective learning methods, especially in social studies learning at the elementary school level.

Keywords: *Game Based Learning Model; Learning outcomes; Social Studies Learning*

ملخص البحث

الاسم	:نادية فريسة تيا
رقم التسجيل	:٢٠٢٠٥٠٠٠٤٣
عنوان البحث	:أثر نموذج التعلم القائم على الألعاب على نتائج تعلم الطلاب في تعلم العلوم الاجتماعية للصف الرابع الابتدائي في المدرسة الابتدائية ٢٠٢٢٠ بادانغسيدميوان

الدراسات الاجتماعية هي إحدى المواد الدراسية التي يتم تدريسها بدءًا من المدرسة الابتدائية/المدرسة الابتدائية / المدرسة الابتدائية الاستثنائية وحتى المدرسة الإعدادية والثانوية. تدرس الدراسات الاجتماعية مجموعة من الأحداث والحقائق والمفاهيم والتعميمات المتعلقة بالقضايا الاجتماعية. يتم توجيه الطلاب من خلال مواد الدراسات الاجتماعية ليكونوا قادرين على أن يصبحوا مواطنين ديمقراطيين ومسؤولين في إندونيسيا، وكذلك مواطنين مسالمين في العالم. نوع البحث المستخدم هو بحث تجريبي ذو نمج كمي. وقد أجري هذا البحث التجريبي لتحديد تأثير بعض المعالجات على نتائج التعلم في موقف خاضع للرقابة. وكان تصميم البحث المستخدم هو التصميم التجريبي القبلي التجريبي مع تصميم مجموعة واحدة قبل الاختبار وبعده. تم جمع البيانات من خلال التقنيات الكتابية، وتحليل البيانات باستخدام التحليل الإحصائي الوصفي والاستدلالي. تألف موضوع هذه الدراسة من ٢٠ طالبًا من طلاب الصف الرابع الابتدائي. تُظهر نتائج التحليل أن قيمة t هي -١٠,٧٢٢ في حين أن قيمة لخطأ ٥٪ ودرجات الحرية ١٨ هي ١,٧٣٤. وبالتالي، يمكن استنتاج أن قيمة t أكبر من قيمة، وقيمة الدلالة، مما يعني قبول الفرضية البديلة ورفض الفرضية الفارغة. وهذا يدل على وجود فرق معنوي في نواتج تعلم الطلاب بعد تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب، ومن المتوقع أن يسهم هذا البحث إسهامًا إيجابيًا في تطوير أساليب تعلم أكثر فاعلية خاصة في تعلم الدراسات الاجتماعية في المرحلة الابتدائية.

الكلمات المفتاحية نموذج التعلم القائم على الألعاب؛ نتائج التعلم؛ تعلم الدراسات الاجتماعية

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kasih sayang-Nya dan segala nikmat sehingga penulis masih diberi kesehatan dan kesempatan untuk menyusun skripsi ini dengan judul “**Pengaruh Model *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar (SD) Negeri 200220 Padangdimpuan**”. Sholawat beriring salam penulis sampaikan kepada nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa manusia dari alam kebodohan kea lam yang berilmu pengetahuan.

Dapat menjadi suatu momentum kebahagiaan bagi penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. Penyusunan skripsi ini diselesaikan karena adanya bimbingan dan arahan dari semua pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag. Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan dan wakil rektor I bidang akademik dan pengembangan lembaga Dr. Erawadi, M.Ag, wakil rektor II bidang administrasi umum perencanaan dan keuangan Dr. Anhar, M.A, dan wakil rektor III bidang kemahasiswaan dan kerjasama Dr. Ikhwanuddin Harahap, M.Ag.
2. Dr. Almira Amir, M. Si pembimbing I dan Nashran Azizan, M. Pd pembimbing II, yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk

memberikan bimbingan dan mengarahkan peneliti dalam menyusun skripsi ini hingga selesai.

3. Dr. Lelya Hilda, M. Si dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan dan wakil dekan I bidang akademik Dr. Lis Yuliani Syafrida, S. Psi., M. A, wakil dekan II bidang administrasi umum, perencanaan, keuangan dan kepegawaian Ali Asrun Lubis, S.Ag., M.Pd. wakil dekan III bidang kemasiswaan Hamdan Hasibuan, S.Pd.I., M.Pd.
4. Nursyaidah M. Pd ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
5. Dosen- Dosen serta staf akademis Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan khususnya pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
6. Yusri Fahmi, S.Ag. S.S., M. Hum, yang telah memberikan izin dan layanan perpustakaan yang diperlukan selama penyusunan skripsi ini.
7. Kepala SD Negeri 200220 Padangsidempuan yaitu Ibu Dra. Hj. Syafrida, M.Pd dan guru lainnya serta adik- adik kelas IV yang ada di SD Negeri 200220 Padangsidempuan yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Teristimewa kepada ayahanda tercinta Misyadi dan ibunda tercinta Suranti yang tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu menjadi penyemangat peneliti sebagai sandaran terkuat dari kerasnya

dunia. Terimakasih selalu berjuang untuk kehidupan saya, terimakasih untuk semua do'a dan dukungannya sehingga peneliti bisa sampai dititik ini.

9. Teristimewa lagi kepada 3 Saudara kandung tercinta (leli wati, suriyani, three poernomo), yang telah memberikan doa dan semangat kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
10. Sahabat-sahabat saya, Putri Adelina, Ledy Diana Gultom, Nurasyiah Z Hasibuan. Terimakasih atas bantuan, dukungan, saran, diskusi, kerja sama, canda tawa, dan menjadi keluarga baru bagi penulis.
11. Teman-teman seangkatan Sohib PGMI 2020 UIN SYAHADA Padangsidempuan. Terimakasih atas pertemanan selama ini.

Padangsidempuan,
Penulis

2024

Nadila Frissa Tya
NIM. 2020500043

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	
SURAT PERNYATAAN MENULIS SKRIPSI SENDIRI	
SENDIRI BERITA ACARA UJIAN MUNAQASYAH	
HALAMAN PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Defenisi Operasional Variabel	5
E. Rumusan Masalah	6
F. Tujuan Penelitian.....	6
G. Manfaat Penelitian.....	6
H. Sistematika Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
A. Kerangka Teori	9
1. Model <i>Game Based Learning</i>	9
a. Pengertian Model Pembelajaran	9

b.	Pengertian Model <i>Game Based Learning</i>	10
c.	Karakteristik <i>Game Based Learning</i>	13
d.	Langkah-langkah <i>Game Based Learning</i>	15
e.	Kelebihan dan Kekurangan <i>Game Based Learning</i>	17
2.	Hasil Belajar.....	18
a.	Pengertian Hasil Belajar.....	18
b.	Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	21
c.	Teori belajar	22
3.	Pembelajaran IPS	23
a.	Pengertian Pembelajaran IPS	23
b.	Tujuan Pembelajaran IPS	25
c.	Karakteristik Pembelajaran IPS	27
B.	Kajian/Penelitian Terdahulu	28
C.	Kerangka Berpikir.....	31
D.	Hipotesis	33
BAB III Metodologi Penelitian		35
A.	Lokasi dan Waktu Penelitian	35
B.	Jenis Penelitian	35
C.	Populasi dan Sampel Penelitian	36
D.	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	38
E.	Uji Instrumen	40
F.	Teknik Analisis Data.....	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		47
A.	Gambaran Umum Objek Penelitian	47
1.	Analisis Data Deskriptif	48
2.	Uji Persyaratan Analisis	55
3.	Uji normalitas data postest	57
B.	Pengujian Hipotesis.....	57
C.	Pembahasan Hasil Penelitian	59

D. Keterbatasan Penelitian.....	62
BAB V PENUTUP	64
A. Kesimpulan	64
B. Implikasi Hasil Penelitian	64
C. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN – LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Langkah-langkah model pembelajaran game <i>based learning</i>	15
Tabel 3.1 Sampel Penelitian SD Negeri 200220 Padangsidempuan	36
Tabel 3.2 Hasil Validitas soal	39
Tabel 3.3 Kriteria Cronbach's Alpha	39
Tabel 3.4 Reabilitas Data.....	40
Tabel 3.5 Kriteria Tingkat Kesukaran	41
Tabel 3.6 Uji Tingkat Kesukaran Instrumen	42
Tabel 3.7 Kriteria Tingkat Ketuntasan Belajar Siswa	43
Tabel 4.1 Perhitungan Mencari Rata-Rata Nilai Pretest	47
Tabel 4.2 Presentasi Nilai Rata-Rata Pretes	48
Tabel 4.3 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Pretes	49
Tabel 4.4 Perhitungan Mencari Mean Nilai Postest	50
Tabel 4.5 Presentasi Nilai Rata-Rata postest.....	50
Tabel 4.6 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Pretest.....	51
Tabel 4.7 Perbandingan Hasil Belajar Pretest dan Postest	51
Tabel 4.8 Analisis Skor Pretes dan Postest.....	53
Tabel 4.9 Uji Normalitas Data Pretest.....	55
Tabel 4.10 Uji Normalitas Data Postest	56
Tabel 4.11 Hasil Uji Hipotesis	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Paradigma penelitian	32
Gambar 3.1 Desain One-Group Pretest-Posttest	34
Gambar 4.1 Diagram Perbandingan Ketuntasan hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 jadwal penelitian	69
Lampiran 2 lembar wawancara pada saat pra riset	70
Lampiran 3 dokumentasi wawancara dengan guru kelas IV	71
Lampiran 4 analisis skor nilai pretest dan posttest	72
Lampiran 5 nilai hasil belajar IPS siswa kelas IV	74
Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	75
Lampiran 7 rubrik penilaian.....	84
Lampiran 8 hasil uji validitas tingkat kesukaran dan reabilitas instrumen	93
Lampiran 9 Kisi- kisi Soal.....	94
Lampiran 10 hasil uji normalitas nilai pretest dan posttest dengan SPSS	105
Lampiran 11 Dokumentasi Penelitian.....	107

BAB I

PENDAHULUAN

A.Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan orientasi pembangunan manusia menuju cita-cita tertentu, sehingga inti persoalan pendidikan adalah memilih arah atau tujuan yang dicapai. Pendidikan adalah suatu usaha dasar dan rencana untuk menciptakan suasana dan proses pembelajaran bagi peserta didik agar secara aktif mengembangkan potensi dirinya, membentuk kekuatan mental, kemandirian, kepribadian, dan kecerdasan, etika luhur, dan keterampilan yang diperlukan bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.¹

Proses pembelajaran untuk mencapai tujuan, yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk secara aktif menjadi pencari informasi, serta memberikan ruang yang cukup, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.²

Maka untuk melakukan perubahan perilaku baik itu kognitif, efektif serta psikomotor siswa, perlu adanya faktor untuk mendorong perubahan tingkah laku tersebut. Penggunaan model pembelajaran yang menyenangkan merupakan salah satu saran yang dapat digunakan untuk melakukan proses

¹hamdan hasibuan, *Landasan Dasar Pendidikan* (Bukit Tinggi: Penerbit Erka, 2020). 30

²Rusman, *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta Timur: 2017). 21

perubahan tersebut. Salah satu cara yang dapat menjadi solusi untuk mengatasi hal tersebut adalah penggunaan model *Game Based Learning*.

Game Based Learning merupakan model pembelajaran yang menggabungkan antara game dalam pembelajaran dimana game yang dimainkan telah dirancang berdasarkan materi yang akan dipelajari. Dalam model pembelajaran ini peserta didik tentunya akan memiliki pengalaman bermain game dalam proses pembelajaran, sehingga diharapkan dapat mempermudah pemahaman mereka dalam memahami materi pelajaran.³

Model game based learning bertujuan untuk memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial. Model game based learning ini memiliki keistimewaan yang dapat digunakan pada berbagai mata pelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS.⁴

Pembelajaran IPS adalah sebuah kegiatan untuk mengubah karakteristik siswa sebelum belajar IPS menjadi siswa yang mampu mempunyai karakteristik setelah mempelajari IPS. Pembelajaran IPS berbeda dengan pembelajaran yang lain karena pembelajaran ini terbatasnya aktivitas belajar peserta didik dan sangat dominannya peran guru dalam proses pembelajaran. Hal tersebutlah perlu adanya menumbuhkan pembelajaran untuk meningkatkan hasil pembelajaran peserta

³ Akbar Iskandar dkk, *Pembelajaran Kreatif dan Inovatif di Era Digital* (sulawesi: Yayasan Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia, 2023). 47

⁴ Donald Samuel Slamet, *Manfaat Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament Dalam Pembelajaran* (statistical field theor: 2019). No 9

didik agar tercapainya tujuan pembelajaran sesuai dengan tujuan awal yang dicapai.⁵

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik ranak kognitif, ranah afektif, maupun ranah psikomotorik yang dicapai atau dikuasai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar.⁶ Hasil belajar inilah yang menjadi tujuan akhir dari proses pembelajaran yang dilakukan. Agar tujuan dan hasil pembelajara IPS dapat tercapai dengan baik maka perlu adanya faktor pendorong berupa peningkatan pembelajaran. Peningkatan pembelajarn ini dapat dilakukan dengan melibatkan siswa dalam pembelajaran. Hal tersebut yang menjadi masalah dalam setiap proses pembelajaran IPS dimana guru hanya menggunakan metode ceramah dalam memberikan penjelasan mengenai materi pembelajaran. Selain itu kurang efektifnya proses pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar yang di peroleh siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas IV SD Negeri 200220 Padangsidimpuan terhadap hasil belajar yang di peroleh peserta didik pada pembelajaran IPS terlihat bahwa hasil belajar pembelajaran yang di peroleh siswa masih rendah. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan nilai hasil belajar siswa yang belum mencapai KKM yang di terapkan di sekolah yaitu 75. Walaupun terdapat beberapa siswa yang tuntas namun ketuntasan hasil belajar yang diperoleh oleh siswa tersebut masih dikatakan pada taraf rendah. Penyebab rendahnya nilai hasil belajar pada pembelajaran IPS tersebut 1) karena guru masih menggunakan

⁵ Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS* (Jakarta: 2017). Hlm. 9

⁶ Fx. Agus Harianto, *Teams Gaames Tournamen & jigsaw Melalui Pendekatan Sainifik* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019). Hlm. 10

metode ceramah 2) pembelajaran selalu masih terpusat kepada guru 3) siswa selalu menganggap pembelajaran IPS selalu membosankan 4) guru kurang berinteraksi kepada peserta didik sehingga pelajaran tersebut mudah dilupakan peserta didik.

Setelah menemukan permasalahan permasalahan yang terjadi maka peneliti menjadikan model *game based learning* sebagai solusi utk memecahkan permasalahan-permasalahan yang dihadapi siswa ketika belajar IPS. Pembelajaran dengan menggunakan model *game based learning* merupakan model yang tepat digunakan karena menarik juga inovatif. Model *game based learning* juga memiliki kelebihan 1) mendorong peserta didik memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya dalam proses pemecahan masalah 2) rasa percaya diri peserta didik lebih tinggi 3) perilaku mengganggu peserta didik lain menjadi lebih kecil 4) merangsang peserta didik untuk berfikir efektif dalam proses pemecahan masalah.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian. Untuk itu peneliti memberi judul penelitian ini “PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS IV DI SD NEGERI 200220 PADANGSIDIMPUAN”

B. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

1. Kegiatan pembelajaran masih dipakai dengan menggunakan metode ceramah.
2. Model pembelajaran yang digunakan kurang sesuai.

3. Pembelajaran yang dilaksanakan belum menggunakan model yang menarik.
4. Peserta didik kurang menarik pada proses pembelajaran sehingga pembelajaran yang di berikan guru mudah dilupakan.
5. Hasil belajar IPS kelas IV di SD Negeri 200220 padangsidempuan masih di bawah KKM.

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan masalah yang teridentifikasi pada latar belakang tersebut. Maka peneliti membatasi masalah penelitian ini pada pengaruh model *game based learning* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS.

D. Defenisi Operasional Variabel

Variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini secara operasional di defenisikan sebagai berikut:

1. Model *game based learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran dimana peserta didik terlibat dalam memecahkan masalah nyata sebagai fokus utama pembelajaran.
2. Hasil belajar IPS adalah suatu pola perubahan tingkah laku dalam diri seseorang dalam mencapai ilmu pengetahuan yang didasari pengamatan yang mengukur aspek pada rasa ingin tahu mengenai kehidupan sosial bermasyarakat.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan pada latar belakang adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh model *game based learning* terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IV di SD Negeri 200220 Padangsidempuan?

A. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh *Game Based Learning* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 200220 Padangsidempuan.

B. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat yaitu, manfaat teoritis dan praktis:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini bermanfaat untuk:

- a. Memberikan informasi tentang model *Game Based Learning* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV Sekolah Dasar Negeri 200220 Padangsidempuan
- b. Sebagai bahan untuk rujukan bagi guru dalam menerapkan model *Game Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 200220 padangsidempuan

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini juga mempunyai manfaat praktis baik itu bagi siswa, bagi guru, pihak sekolah serta bagi peneliti sendiri:

- a. Bagi Siswa

- 1) Karena model *Game Based Learning* dapat berfungsi sebagai pendorong dan penguat terhadap materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, itu mendorong siswa untuk berpikir secara efektif.
- 2) Terciptanya suasana belajar yang menyenangkan melalui pembelajaran dalam bentuk permainan.
- 3) Melatih siswa agar akurat dan tepat dalam menjawab dan mencari jawaban pada lembar jawaban dan bekerja sama dalam kelompok belajar.
- 4) Melatih siswa untuk disiplin dan berani mengemukakan pendapat di depan teman.

b. Bagi Guru

- 1) Memberikan pilihan pembelajaran yang lebih aktif bagi siswa.

c. Meningkatkan pengetahuan penerapan model *Game Based Learning* Bagi Pihak Sekolah

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi sekolah dengan menyediakan layanan pendidikan, termasuk pembelajaran efektif di kelas.

d. Bagi Peneliti

Adapun manfaat penelitian ini bagi peneliti sendiri adalah sebagai berikut:

- 1) Menambah pengetahuan dalam menciptakan proses pembelajaran.

- 2) Meningkatkan keterampilan dalam melakukan pembelajaran dengan menggunakan model *Game Based Learning*

C. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Untuk memudahkan pembahasan keseluruhan skripsi ini, maka sistematika pembahasan ini adalah sebagai berikut:

Bab I : pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan batasan operasional.

Bab II : tinjauan pustaka, yang membahas mengenai kajian teori dan penelitian yang relevan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Bab III : metodologi penelitian, berisi tentang waktu dan lokasi penelitian, jenis penelitian, subjek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data dan prosedur pengumpulan data, hipotesis statistik

Bab IV : hasil dan pembahasan penelitian, berisi tentang hasil penelitian, pembahasan, dan keterbatasan penelitian .

Bab V : kesimpulan dan saran

BAB II

LANDASAN TEORI

a. Kerangka Teori

1. Model *Game Based Learning*

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan kesatuan utuh dari penerapan pendekatan, strategi, metode, teknik dan taktik pembelajaran. Maka dari itu, seorang guru harus mampu menguasai berbagai variasi model pembelajaran agar dapat menyesuaikan dengan karakteristik dan gaya belajar peserta didiknya. Hal ini bertujuan agar siswa dapat memahami konsep dalam IPS, meningkatkan rasa ingin tahu mengenai berbagai peristiwa yang berkaitan dengan sosial, mengembangkan keterampilan proses sehingga mampu memecahkan masalah melalui “*doing science*”, serta mengembangkan wawasan, sikap, nilai, kemampun untuk menerapkan pembelajaran IPS, dan keterampilan dalam kehidupan sehari-hari.⁷

Model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama antara peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kerja sama antara peserta didik mempermudah transfer informasi dan pengetahuan karena memiliki bahasa yang mudah dipahami pada usianya.

⁷ Jajang bayu kelana dkk, *model pembelajarn IPA SD* (Cirebon: Edutrimedia Indonesia, 2021).2

Suatu sistem dimana berbagai bagian saling berhubungan disebut dengan pembelajaran. Pembelajaran ini terdiri dari beberapa komponen yaitu: materi, tujuan, evaluasi dan media. Pembelajaran juga memiliki pengertian lain yaitu hubungan interaksi antara guru dan peserta didik baik itu secara langsung maupun tidak langsung dengan menggunakan media dalam proses belajar mengajar.⁸

Maka berdasarkan hal diatas maka model pembelajaran adalah sebuah perencanaan yang digunakan sebagai pedoman dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran dikatakan sebagai proses meningkatnya motivasi sehingga adanya perubahan perilaku peserta didik dengan pendekatan yang dilakukan dalam pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan suatu proses perencanaan yang digunakan untuk pedoman dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran juga merupakan salah satu bentuk pendekatan yang digunakan dalam rangka membentuk perubahan perilaku peserta didik agar dapat meningkatkan motivasi dalam proses pembelajaran.⁹

Dapat kita simpukan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana pembelajaran yang disusun secara konseptual yang dapat dijadikan oleg guru sebagai pedoman dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Pengertian Model *Game Based Learning*

⁸ Shilphy A. Octavia, *Model Model Pembelajaran* (yogyakarta: DEPUBLISH, 2020). 7

⁹ Ponidi dkk, *Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif* (indonesia: Penerbit Adap, 2021)

Game Based Learning dalam bahasa Indonesia memiliki arti yaitu pembelajaran berbasis permainan. Namun, berbagai pendapat telah memberikan penjelasan yang rinci mengenai konsep dari *Game Based Learning* itu sendiri. *Game Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menggabungkan antara *Game* dalam pembelajaran dimana game yang dimainkan telah dirancang berdasarkan materi yang akan dipelajari. Dalam model pembelajaran ini siswa tentunya akan memiliki pengalaman bermain game dalam proses pembelajaran, sehingga diharapkan dapat mempermudah pemahaman mereka dalam memahami materi pembelajaran.¹⁰

Hal ini tentunya akan berdampak pada peningkatan motivasi belajar siswa. Di samping itu, pembelajaran berbasis game juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam setiap aktivitas pembelajaran diantaranya dalam pemecahan masalah yang terdapat dalam game sehingga berdampak pada terwujudnya “*Learning by doing*” dan juga pembelajaran aktif.

Seorang guru harus mampu mempertimbangkan pilihan game yang tepat digunakan dalam pembelajaran oleh siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.¹¹ Dunia saat ini memasuki era digital yang ditandai dengan perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat. Hal ini juga terjadi pada dunia pendidikan. Maka

¹⁰ Akbar Iskandar dkk, *Pembelajaran Kreatif Dan Inovatif Di Era Digital* (sulawesi: yayasan cendekiawan inovasi digital Indonesia, 2023).hlm.86

¹¹ Akbar Iskandar dkk.hlm.87

dari itu, guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan model pembelajaran yang ada.

Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan era digital adalah model pembelajaran *Game Based Learning*. Model pembelajaran *Game Based Learning* adalah model pembelajaran berbasis permainan yang memikat dan melibatkan pengguna, dengan tujuan akhir tertentu seperti mengembangkan pengetahuan dan keterampilan. Model pembelajaran berbasis permainan adalah unit mandiri dengan awal yang pasti, permainan, dan berakhir. Siswa tahu bahwa mereka terlibat dalam aktivitas permainan, dan pada akhirnya ada “keadaan menang”. Permainan dapat memberikan berbagai jenis konten pembelajaran dalam pengaturan yang berbeda. Pembelajaran berbasis permainan sering digunakan sebagai acara pengajaran satu kali untuk memberikan pembelajaran formal baik secara online atau di dalam kelas. *Game Based Learning* adalah inovasi dalam dunia pendidikan yang menggabungkan proses pembelajaran dengan bermain. Torrente menyatakan bahwa *Game Based Learning* adalah penggunaan game dengan tujuan yang serius sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran secara signifikan.¹² Coffey juga megartikan *Game Based Learning* sebagai model pembelajaran yang menggabungkan materi pembelajaran ke dalam pendidikan agar

¹² Komang Redy Winatha, dan I Made Dedy Setiawan, "Pengaruh Game based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar", *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, vol. 10. no. 3, 2020, hlm. 200

peserta didik saling terlibat satu sama lain melalui kegiatan permainan yang disediakan.¹³

Penerapan game based learning merupakan salah satu turunan dari teori perkembangan kognitif Piaget. Hal ini didasari pada pemikiran Piaget yang menyatakan bahwa kecerdasan anak bukanlah suatu bawaan sejak lahir atau sesuatu yang didapatkan dari pengalaman semata, melainkan dari adanya tindakan yang dilakukan oleh sang anak. Piaget juga berpikiran bahwa bermain merupakan salah satu tindakan yang tak terpisahkan dari tahap-tahap perkembangan kognitif anak dan ikut berkontribusi di dalamnya. Aktivitas bermain akan membuat anak mengaktifkan skema pemikiran mereka melalui cara yang memungkinkan untuk mereka lampau secara nyata di kehidupan mereka, yaitu dengan menyelesaikan serangkaian kegiatan dalam permainan tersebut.¹⁴

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

¹³ Alfrida Samosir, "Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Keterampilan Berkolaborasi Siswa Di Kelas IV SDN 015900 Tinggi Raja Tahun Ajaran 2022/2023," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 1, no. 2 (2023): 48–62, <https://pelitaaksara.or.id/index.php/terpadu/article/view/8>.

¹⁴ Edward F Melcer, "A (Visual) Novel Route to Learning : A Taxonomy of Teaching Strategies in Visual Novels," n.d., <https://doi.org/10.1145/3402942.3403004>.

c. Karakteristik *Game Based Learning*

(a) Menarik dan mengasyikkan

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

(b) Berdasarkan pada Pengalaman

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

(c) Ada tantangan yang bisa disesuaikan

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

(d) Interaktif dan Umpan Balik

Game Based Learning memungkinkan terjadinya proses interaksi antara sesama murid dan antara murid dengan game secara interaktif. Misalnya dengan strategi, keputusan, dan tindakan yang dipilih dalam game akan menentukan proses dan hasil game itu sendiri. Sementara berkaitan dengan umpan balik (feedback) metode GBL siswa bisa melakukan refleksi dan menarik kesimpulan dari hasil tindakan yang dibuat dalam game. Dengan adanya umpan balik membuat peserta didik bisa mengetahui dampak dari tindakan yang dilakukan serta bisa belajar dari kekeliruan/kegagalan.

(e) Sosial dan Kerjasama

Game Based Learning diharapkan bisa membangun komunikasi dan kerjasama diantara para siswa. Dengan adanya kolaborasi secara *intens* diharapkan akan melatih kemampuan sosial peserta didik.

d. Langkah-langkah *Game Based Learning*

Langkah-langkah menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* dilihat pada tabel 2.1

Tabel 2.1 Langkah-langkah model pembelajaran *Game Based Learning*¹⁵

No	Tahapan	Aktivitas guru dan pelajar
1	Memilih game sesuai topik	Guru memilih topik yang akan disampaikan kemudian memilih game digital yang sesuai topik. Bisa dengan bantuan game digital seperti kahoot
2	Menjelaskan konsep	Guru menjelaskan konsep dari topik pembelajaran. Pelajar akan menjadi lebih terarah dalam bermain game tersebut.
3	Menjelaskan aturan permainan	Guru menjelaskan peraturan yang terdapat pada permainan atau bisa dapat membuat peraturan itu sesuai kesepakatan dengan pelajaran anda. Adanya peraturan tersebut, pelajar akan belajar untuk lebih disiplin dalam

¹⁵ Maulana Arafat Lubis dkk, *Model-Model Pembelajaran PPKn Di SD/MI Teori Dan Implementasinya Untuk Mewujudkan Pelajar Pancasila* (Yogyakarta: samudra biru, 2022).hlm 84

		bertindak dan bisa bertanggung jawab dengan apa yang dilakukan.
4	Bermain game	Pelajar bisa bermain game dengan menggunakan aplikasi yang sudah direkomendasi guru sebelumnya. Pastikan bahwa kegiatan ini sesuai dengan tepat waktu, serta mereka serius dalam melakukannya, bukan sekedar mengisi waktu senggang saja. Supaya pelajar bisa mendapatkan pembelajarannya lebih maksimal.
5	Merangkum pengetahuan	Setelah selesai bermain, guru memberikan waktu kepada seluruh pelajar untuk merangkum pengetahuan yang mereka dapatkan saat bermain game digital tersebut. Pastikan guru mwmwriksanya, karena dengan begitu mereka tidak akan merasa santai dan tidak menganggap permainan biasa.
6	Melakukan refleksi	Pelajar melakukan refleksi dari hasil pembelajaran yang mereka telah dapatkan. Guru juga memberikan

		kesimpulan.
--	--	-------------

e. Kelebihan dan Kekurangan *Game Based Learning*

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

a. Kelebihan

- (1) siswa menjadi aktif dan kritis
- (2) Adanya interaksi dan peran langsung dalam pembelajaran
- (3) Guru dapat mengevaluasi secara langsung pada saat permainan
- (4) Pemahaman lebih berkesan dan bertahan lama dalam ingatan siswa
- (5) Menumbuhkan rasa nyaman, menyenangkan, dan semangat dalam diri siswa.
- (6) Dapat menumbuhkan rasa solidaritas serta kekompakan antar peserta didik.
- (7) Dapat memudahkan guru dalam membantu peserta didik untuk meningkatkan semangat belajar

2. Kekurangan

- (1) Membutuhkan alat dan media tambahan
- (2) Suasana kelas sering menjadi tidak kondusif
- (3) Membutuhkan waktu pembelajaran yang relative banyak karena tidak semua peserta didik dapat dengan cepat memahami cara menjalankan game
- (4) *Setting* pembelajaran perlu dipersiapkan dengan matang.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Untuk memberikan pengertian tentang hasil belajar maka akan diuraikan terlebih dahulu dari segi bahasa. Pengertian ini terdiri dari dua kata “belajar” dan “hasil”. Dalam KBBI belajar adalah perubahan tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman¹⁶. Sedangkan hasil berarti sesuatu yang diadakan oleh usaha, pendapatan, perolehan, buah. Berdasarkan hal tersebut dapat diartikan hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik ranah kognitif, ranah afektif maupun ranah psikomotorik yang dicapai atau dikuasai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap serta kemampuan siswa. Hasil belajar adalah

¹⁶ Ahmadiyahanto, A, Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(2), 980-993.

kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar.

Hasil belajar proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Berdasarkan pengertian diatas hasil belajar dapat menerangi tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau simbol.¹⁷

Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh seseorang siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif.

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, psikomotorik. Perinciannya adalah sebagai berikut.

1) Ranah Kognitif

Berkenan dengan hasil belajar intelektual terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis,

¹⁷ fx. agus harianto, *Teams Games Tournament & Jigsaw Melalui Pendekatan Saintifik*.

sintesis dan penilaian. Ranah kognitif yang berkenaan dengan hasil belajar intelektual terdiri enam aspek, yaitu:

- (1) Pengetahuan, mencakup kemampuan hapalan seperti rumus, batasan, defenisi, istilah, pasal dalam undang-undang dan lain-lain.
- (2) Pemahaman, mencakup kemampuan mengungkapkan tentang sesuatu dengan bahasa sendiri.
- (3) Aplikasi, mencakup kemampuan menggunakan ide, teori atau petunjuk pada situasi konkret atau situasi khusus.
- (4) Analisis, mencakup kemampuan memilih suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh.
- (5) Evaluasi, mencakup kemampuan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan metode, materil dan lain-lain.¹⁸

Berdasarkan lima aspek tersebut diharapkan siswa dapat memiliki kelima aspek hasil belajar tersebut setelah proses belajar mengajar berlangsung sehingga siswa mengalami perkembangan dalam ilmu pendidikan.

¹⁸ Ibid., H. 23-28

2) Ranah Afektif

Berkenan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab, atau reaksi, menilai, organisasi dan karakteristik dengan suatu nilai dan kompleks nilai.¹⁹

3) Ranah Psikomotorik

Meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan mengamati). Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan daripada afektif dan psikomotorik karena lebih menonjol, namun hasil belajar psikomotorik dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah.

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1) Faktor Internal

Faktor internal bersumber dari dalam diri peserta didik. Faktor yang sangat mempengaruhi yaitu “kemampuan yang dimiliki peserta didik dan motivasi serta minat belajar peserta didik. Faktor kemampuan

¹⁹ Syaiful Bahri Djamarah dan Azwar Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), H. 29-30. 25 Ibid., hlm.. 30-31.

peserta didik besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai”²⁰.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal datang dari luar diri peserta didik. Salah satu “faktor eksternal yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah kualitas pengajaran, yaitu efektif tidaknya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pengajaran.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut, pada dasarnya sama-sama memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Dimana seorang peserta didik ketika sedang mengerjakan suatu kegiatan pembelajaran akan meniru apa yang ada disekitar mereka.

c. Teori belajar

teori belajar adalah suatu langkah-langkah yang dapat membant guru atau pendidik untuk mendidik dan menyampaikan ilmu pengetahuan kepada murid atau peserta didik. Yang dimana peneliti menggunakan teori behaviorisme.

Teori behaviorisme yaitu menekankan adanya hubungan antara stimulus dengan respon dikatakan memiliki arti yang penting bagi siswa untuk meraih keberhasilan belajar. Caranya, guru banyak memberikan stimulus dalam proses pembelajaran,

²⁰ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011), hlm. 39

dan dengan cara ini siswa akan merespon secara positif apalagi jika diikuti dengan adanya reward yang berfungsi sebagai reinforcement (penguatan terhadap respon yang telah ditunjukkan).

3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar mengajarkan konsep-konsep esensi ilmu sosial untuk membentuk subjek didik menjadi warga negara yang baik. Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial mulai digunakan secara resmi di Indonesia sejak tahun 1975 adalah istilah Indonesia untuk *social studies* di Amerika. Kita mengenal beberapa istilah seperti ilmu sosial, studie sosial, dan ilmu pengetahuan sosial. Pertama, ilmu sosial tekanannya kepada keilmuan yang berkenaan dengan kehidupan masyarakat atau kehidupan sosial. Secara khusus dipelajari dan dikembangkan di tingkat pendidikan tinggi dan dikembangkan di beberapa fakultas. Ilmu sosial adalah ilmu yang berkenaan dengan manusia dalam konteks sosial masyarakat.

Perbedaan antara ilmu sosial dan studi sosial berkenaan dengan tempat diajarkan dan dipelajarinya. Jika ilmu sosial hanya diajarkan di perguruan tinggi, sedangkan studi sosial diajarkan dan dipelajari sejak dari pendidikan rendah dari Sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah Atas.

Kedua, ilmu pengetahuan sosial adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala, dan masalah sosial dimasyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpadun.²¹

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang sangat penting dan kompleks dalam mempelajari fenomena-fenomena sosial yang terjadi dalam masyarakat IPS akan menjadi bekal siswa dalam kehidupan bermasyarakat. Ilmu Pengetahuan Sosial adalah studi yang memberikan pemahaman pengertian-pengertian tentang cara-cara manusia hidup, tentang kebutuhan-kebutuhan dasar manusia, tentang kegiatan-kegiatan dalam usaha memenuhi kebutuhan itu, dan tentang lembaga-lembaga yang dikembangkan sehubungan dengan hal-hal tersebut. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ditempuh oleh siswa Sekolah Menengah Pertama dan Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama merupakan sebuah nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial erat kaitannya dengan pembentukan serta penanaman sikap-sikap sosial terhadap siswa. Permendikbud No. 21 tahun 2016 tentang Standar Isi mendefinisikan sikap sosial sebagai suatu sikap yang menunjukkan perilaku jujur,

²¹Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*, (Jakarta:Prenada Media Grup, 2019).hlm.7-10

sssdisciplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan Negara. Selanjutnya mengemukakan bahwa sikap sosial (*social attitude*) adalah predisposisi atau kecenderungan untuk bertingkah laku dengan satu cara tertentu terhadap orang lain. Jadi dapat disimpulkan sikap sosial merupakan kesadaran dalam diri individu terhadap lingkungan sosial di sekitarnya. Sikap sosial biasanya ditunjukkan karena adanya rasa perhatian dan kepedulian terhadap lingkungan dimana seseorang tersebut berada. Sedangkan sikap sosial dasar merupakan hal-hal atau sikap yang mendasari perkembangan sosial setiap individu. Sikap sosial dasar tersebut sebaiknya ditanamkan pada diri individu sejak usia dini. Sikap sosial menjadi suatu hal yang penting dalam kehidupan bersama pada suatu masyarakat, mengingat kita hidup di tengah-tengah masyarakat Indonesia yang beragam dan tentu saja selama kehidupannya manusia tidak akan pernah terlepas dengan adanya suatu interaksi dengan manusia lain. Karena dengan adanya interaksi sosial yang baik diharapkan akan menimbulkan perasaan sosial yang dapat mengikatkan individu dengan sesama manusia dalam bentuk tolong menolong, saling menghormati dan dan menerima, simpati rasa setiakawan dan sebagainya.²²

²² Luh Dessy Rismayani, I Wayan Kertih, and Luh Putu Sendratari, "Penanaman Sikap Sosial Melalui Pembelajaran Ips Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri 2 Singaraja," *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia* 4, no. 1 (2020): 8–15, <https://doi.org/10.23887/pips.v4i1.3164>.

b. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa kehidupan Masyarakat. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah/Sekolah Dasar Luar Biasa sampai SMP/mts/SMPLB. Ilmu Pengetahuan Sosial mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan. Sementara itu, ruang lingkup dari mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek: manusia, tempat, dan lingkungan; waktu, keberlanjutan, dan perubahan; sistem sosial dan budaya; dan perilaku ekonomi dan kesejahteraan.²³

Tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dapat dikelompokkan ke dalam enam komponen, yaitu:

²³ Safitri Yosita Ratri, "Digital Storytelling Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pena Karakter* 01, no. 01 (2018): 1–8.

- (a) memberikan pengetahuan tentang pengalaman manusia dalam masyarakat pada masa lalu, sekarang dan yang akan datang.
 - (b) mengembangkan keterampilan untuk mencari dan mengolah informasi.
 - (c) mengembangkan sikap demokrasi dalam bermasyarakat.
 - (d) menyediakan kesempatan siswa untuk berperan serta dalam kehidupan sosial.
 - (e) ditujukan pada pembekalan pengetahuan, pengembangan berfikir dan kemampuan berfikir kritis, melatih kebebasan keterampilan dan kebiasaan.
 - (f) ditujukan kepada siswa untuk mampu memahami hal yang bersifat kongkret, realistik dalam kehidupan sosial.
- c. Karakteristik Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Karakteristik pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang dilihat aspek tujuan yang cenderung mengarah kepada pemberdayaan intelektual siswa, maka dalam pelaksanaannya dapat digabungkan dengan pendekatan kontekstual, dimana salah satunya adalah dengan komponen-komponen yang dimiliki pada pendekatan kontekstual tersebut, yaitu: konstruktivisme, bertanya, menemukan, masyarakat belajar, permodelan, penilaian sebenarnya. Berdasarkan hal tersebut dapat dilihat bahwa pemberdayaan intelektual akan dapat dilatih melalui implementasi materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang dikemas dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang

menggunakan pendekatan kontekstual. Dimana siswa harus mampu melakukan aktifitas belajar sendiri sesuai dengan tuntutan materi Ilmu Pengetahuan Sosial yang memanfaatkan sumber belajar dan kemampuan pelajar siswa sendiri dalam memperoleh pemahaman mengenai apa yang dipelajari.

Karakteristik pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang dilihat dari aspek tujuan ini meliputi tiga aspek yang harus dituju dalam pengembangan pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, yaitu aspek intelektual, kehidupan sosial dan kehidupan individual.²⁴

f. Kajian/Penelitian Terdahulu

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini, yaitu penelitian yang dilakukan oleh:

1. Nada Imtiyaz, 2023, skripsi, dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Siklus Air Kelas V MIM PK Blimbing Gatak Tahun Ajaran 2022/2023.

Adapun persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Pertama, sama-sama menggunakan pengaruh model pembelajaran *Game Base Learning*. Kedua, sama-sama menggunakan metode kuantitatif melalui eksperimen. Sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan penelitian terdahulu mengetahui pengaruh model pembelajaran *Game*

²⁴ Ratri.

Base Learning terhadap keterampilan berfikir kritis sedang penelitian yang akan peneliti lakukan mengetahui pengaruh model pembelajaran *Game Base Learning* terhadap hasil belajar, penelitian terdahulu menggunakan jenis *Quasi Eksperimental* desain sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan *one grup pretest posttest design*, kedua penelitian terdahulu dilakukan terhadap mata pelajaran IPA, sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan menggunakan mata Pelajaran IPS.

2. Dian Nur Alif. 2021, skripsi, dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Games Based Learning* Terhadap Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar”.

Adapun persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti. Pertama, sama-sama menggunakan model pembelajaran *Games Based Learning*. Kedua sama-sama menggunakan menggunakan metode kuantitatif mela. Sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu penelitian terdahulu dilakukan di kelas V sedangkan penelitian yang akan dilakukan di Kelas IV, penelitian terdahulu menggunakan metode penelian semu dengan (Quasi Eksperimen) dengan desain *non equivalent control grup design*, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan strategi *one grup pretest postets desain*.

3. Delta Elfini Sahara, 2017, skripsi, dengan judul “Pengaruh Model *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta didik Kelas III MIN 10 Bandar Lampung”.

Adapun persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Pertama, sama-sama pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning*. Kedua, sama-sama menggunakan metode kuantitatif. Sedangkan perbedaan peneliti terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian terdahulu dilakukan untuk mengetahui pengaruh model *Game Based Learning* terhadap pembelajaran Matematika sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan pada pembelajaran IPS. Selain itu juga jenis penelitian yang digunakan penelitian terdahulu adalah *Eksperimen*, sedangkan penelitian yang akan peneliti gunakan adalah jenis penelitian *one grup Pretest Post test Desain*.

4. Istiqomah Nur Pajriah, 2024, skripsi, dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Dalam Meningkatkan Berfikir Kritis Siswa Terhadap Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 03 Bukit Kemuning”.

Adapun persamaan peneliti terdahulu dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Pertama sama-sama pengaruh model pembelajaran *game based learning*, kedua sama-sama menggunakan metode kuantitatif. Sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dengan peneliti yang akan dilakukan adalah peneliti terdahulu dilakukan untuk

mengetahui pengaruh model pembelajaran game based learning dalam meningkatkan berfikir siswa sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah pengaruh model game based learning terhadap hasil belajar siswa, dan penelitian terdahulu menggunakan pelajaran pendidikan agama islam sedangkan penelitian akan dilakukan peneliti ini dengan menggunakan pelajaran IPS.

5. Farid Hatul Hasanah, 2023, skripsi, dengan judul “Penerapan Model Game Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Di Kelas VIIB MTS Lombok Kulon Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023”.

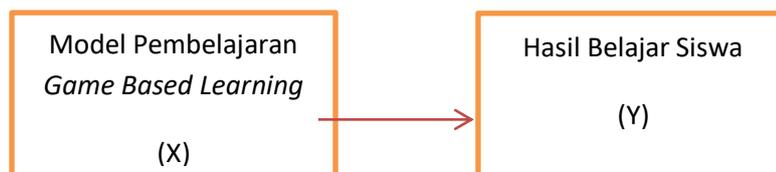
Adapun persamaan pada penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Pertama sama-sama menggunakan pembelajaran IPS. Sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dengan peneliti yang akan dilakukan adalah penelitian terdahulu dilakukan untuk mengetahui penerapan model game based learning dalam meningkatkan motivasi belajar sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah pengaruh model game based learning, kedua penelitian terdahulu menggunakan metode kualitatif sedangkan penelitian ini akan menggunakan metode kuantitatif.

g. Kerangka Berpikir

Game Based Learning merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang Salah satu model pembelajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu dengan

menggunakan pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif juga menghasilkan peningkatan kemampuan akademik, meningkatkan kemampuan berpikir, membentuk hubungan persahabatan, menimba informasi, belajar menggunakan sopan santun, meningkatkan motivasi siswa, memperbaiki sifat terhadap sekolah dan belajar mengurangi tingkah laku yang kurang baik, serta membantu siswa menghargai pendapat orang lain.

Tipe dari model pembelajaran kooperatif salah satunya adalah *game Based Learning*, mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan men seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran *Game Based Learning* memungkinkan siswa dapat belajar lebih relaks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, bersaing sehat, keterlibatan belajar, dan interaksi siswa. Berdasarkan pokok pikiran di atas, memungkinkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hubungan antara variabel-variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada diagram kerangka pikir sebagai berikut:



Gambar 2.1
Kerangka Berfikir

Keterangan :

X : Model pembelajaran tipe *Game Based Learning*

Y : Hasil Belajar

D. Hipotesis

Berdasarkan kerangka teori berfikir di atas maka hipotesis dalam penelitian ini adalah

Ha : terdapat pengaruh model *game based learning* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri 200220 Padangsidempuan

Ho : tidak terdapat pengaruh model *game based learning* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri 200220 Padangsidempuan

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 200220 Padangsidimpuan yang terletak di Jln. Kasantaroji, kelurahan Ujung Padang. Kec. Padangsidimpuan Selatan, Kota Padangsidimpuan, Sumatra Utara 22711. Adapun alasan melakukan penelitian di SD Negeri 200220 Padangsidimpuan karena berdasarkan hasil observasi terdapat permasalahan yang diteliti di sekolah tersebut. Adapun jadwal penelitian pada bulan Agustus.

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen adalah penelitian dimana peneliti melakukan manipulasi pada kontrol terhadap satu atau lebih variabel bebas.²⁵ Penelitian ini tepat untuk dilakukan ketika mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam situasi yang terkendalikan. Desain penelitian ini merupakan *Pre-Experimental Designs* jenis *one group pretest-posttest design*.



Gambar 3.1 Desain *One-Group Pretest-Posttest Design*

²⁵ Usep Mudani Karim Abdullah and Abdul Azis, "Efektifitas Strategi Pembelajaran Analisis Nilai Terhadap Pengembangan Karakter Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam," *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 7, no. 1 (2019): 51, <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.355>.

Keterangan :

O1 : Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

X : *Treatment* atau perlakuan yang diberikan

O2 : Nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan)

Adapun langkah-langkah penelitian eksperimen pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perumusan pernyataan penelitian, pada perumusan pernyataan ini harus terfokus pada variabel yang akan di uji dalam eksperimen
2. Review literatur, dilakukan dengan mengidentifikasi penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian
3. Merumuskan hipotesis, dugaan mengenai hubungan antara variabel-variabel yang akan di uji
4. Menentukan variabel, menentukan variabel independen dan dependen
5. Persiapan dan pengumpulan data
6. Analisis data, analisis dilakukan dengan menggunakan metode statistik yang sesuai untuk menguji hipotesis penelitian
7. Merumuskan hasil dan juga kesimpulan yang diperoleh.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek dan subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk

dipelajari dan kemudian diambil kesimpulannya²⁶. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SD Negeri 200220 Padangsidempuan kelas IV. Peneliti memilih kelas IV karena kelas IV belum mampu mendalami atau memahami materi ini, sedangkan kelas VI difokuskan untuk ujian. Berdasarkan hal tersebut peneliti memilih kelas IV sebagai populasi dalam penelitian ini.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik.²⁷

Sebagian atau wakil dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang dipilih dengan cara tertentu dinamakan sampel. Dalam penelitian ini teknik sampel yang digunakan adalah *sampling jenuh*. *Sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Tabel 3.1 Sampel penelitian SD Negeri 200220 Padangsidempuan

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah	Ket
		L	P		
1	IV	12	8	20	Aktif
Jumlah				20	Aktif

Sumber: data siswa SD Negeri 200220 Padangsidempuan

²⁶ Sugiyon, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*, (Bandung:Alfabeta, 2011), hlm.126.

²⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta:Rineka Cipta, 2010), hlm. 147

Tabel diatas merupakan sampel penelitian SD Negeri 200220 Padangsidempuan yang dijadikan subjek pada penelitian ini. Berdasarkan tabel diatas subjek penelitian terdiri dari 12 orang siswa perempuan dan 8 orang siswa laki – laki. Sehingga total yang dijadikan sampel adalah 20 orang.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian²⁸. Instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan membaca pemahaman dalam penelitian ini berupa tes objektif pilihan ganda sebanyak 10 soal.

Sistem penskoran yang digunakan adalah penskoran objektif. Apabila jawaban sesuai dengan kunci jawban maka nilainya (1). Apabila jawaban tidak sesuai dengan kunci jawaban maka nilainya (0). Setiap butir soal hanya membutuhkan satu jawaban. Instrumen tersebut digunakan untuk mengukur tingkat kemampuan hasil belajar siswa pada tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Materi dalam penyusunan instrumen disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa dan kurikulum sekolah yaitu SD.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Tes

Tes adalah alat untuk mengukur hasil belajar siswa dengan memberikan serangkaian pertanyaan atau tugas yang harus dikerjakan

²⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm.102.

oleh siswa. Dalam penelitian ini tes yang diberikan merupakan tes objektif pilihan ganda sebanyak 10 soal.

a) Tes Awal (*pretest*)

Tes awal dilakukan sebelum treatment, *pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh murid sebelum diterapkan model *game based learning* (pemberian perlakuan). Dalam hal ini peneliti menerapkan model *game based learning* pada pembelajaran IPS

b) Tes Akhir (*post-test*)

Setelah treatment, tindakan selanjutnya adalah *post-test* untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *game based learning*. Instrumen penelitian yang digunakan pada tes ini adalah lembar soal pilihan berganda .

b. Dokumentasi

Dokumentasi yang peneliti gunakan pada penelitian ini adalah dalam bentuk foto, dan lembar-lembar belajar siswa (buku tugas, buku pelajaran, dan lembar nilai hasil belajar siswa), dan alat atau bahan alat peraga yang digunakan siswa untuk mencapai hasil belajar siswa tersebut (Teka-Teki yang terbuat dari karton manila serta soal yang telah disediakan).

E. Uji Instrumen

1. Validitas Tes

Validitas merupakan produk dari validasi. Validasi adalah suatu proses yang dilakukan oleh penyusun atau pengguna instrumen untuk mengumpulkan data secara empiris guna mendukung kesimpulan yang dihasilkan oleh skor instrumen.²⁹ Dalam penelitian ini uji validitas dilakukan dengan menggunakan.

Berdasarkan perhitungan data yang dilakukan menggunakan SPSS maka dihasilkan data berupa soal yang valid dan disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3.2 Hasil Validitas Soal

Katagori	Soal Valid	Soal Tidak Valid
Item Soal	1,2,3,4,5,6,7,8,10,11,12,13,15, 16,17,18,19,20,21,22,23,24, 25,27,28,29	9,14,26,30
Jumlah	26	4

Sumber: Uji Validitas Tes Menggunakan SPSS

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen pada tabel 3.2 di atas menunjukkan bahwa dari 30 soal tes uji tersebut dinyatakan bahwa dari 30 soal tes uji terdapat 26 soal yang dinyatakan valid dan 4 soal yang dinyatakan tidak valid.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas diartikan sebagai kepercayaan, keterandalan, atau konsisten. Suatu tes hasil belajar dikatakan reliabel apabila hasil pengukuran menunjukkan hasil pengukuran saat ini dan pada waktu yang

²⁹ Budi Darma, *Statistika Penelitian Menggunakan Spss* (jawa barat: GUEPEDIA, 2019).

berbeda sama terhadap siswa yang sama. Untuk mengetahui reliabilitas instrumen, peneliti menggunakan SPSS.

Tabel 3.3 Kriteria *Cronbach's Alpha*

Nilai Cronbac'h Alpha	Keterangan
0,00-0,20	Sangat Rendah
0,21-0,40	Rendah
0,41-0,60	Sedang
0,61- 0,80	Tinggi
0,81-1,00	Sangat Tinggi

Sumber. Buku Ajar Metode Penelitian, 2023

Tabel 3.3 diatas merupakan tabel kriteria *cronbach's alpha* yang dimana kriteria tersebut sebagai penentu tinggi rendahnya kerealibitan suatu data. Berdasarkan perhitungan dan kriteria *cronbach's alpha* tersebut. Diperoleh sebagai berikut:

Tabel 3.4 Reabilitas Data

Reliability Statistics

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,749	31

Sumber: Olahan Data SPSS

Berdasarkan tabel 3.4 uji analisis reabilitas data dengan menggunakan SPSS maka nilai *cronbach's alpha* dari uji instrumn adalah sebesar 0,749. Maka dapat disimpulkan data bersifat reliabel karena > dari 0,60.

Berdasarkan kriteria *cronbach's* maka reliabel data terletak pada kategori tinggi karena $0,749 > 0,70$.

c. Tingkat Kesukaran

Kualitas soal yang valid dan reliabel harus memiliki keseimbangan tingkat kesulitan soal. Taraf kesukaran butir tes dinyatakan dengan indeks kesukaran butir tes yang didefinisikannya sebagai proporsi peserta tes menjawab soal dengan benar.

Uji Tingkat kesukaran butir tes dimaksudkan untuk menemukan apakah butir tes tergolong mudah, sedang atau sukar bagi siswa yang akan di ukur sehingga tes benar-benar dapat menggambarkan kemampuan yang dimiliki siswa.³⁰ Untuk menghitung Tingkat kesukaran dapat digunakan.

Indeks tingkat kesukaran pada umumnya dinyatakan dalam bentuk proporsi yang berkisar 0,00-1,00 tingkat kesukaran suatu butir soal dapat ditentukan berdasarkan kriteria berikut:

Tabel 3.5 kriteria Tingkat Kesukaran

Indeks Tingkat Kesukaran	Kriteria
0,00 sampai 0,30	Sukar
0,31 sampai 0,70	Sedang
0,71 sampai 1,00	Mudah

Sumber: Buku Evaluasi Pembelajaran, 2021

Tabel 3.5 diatas merupakan tabel kriteria tingkat kesukaran suatu soal. Komposisi penyusunan soal tes hendaknya di

³⁰ Putu ade Andre dan Gusti Agung Ngurah Trisna, *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik Dengan Spss* (Yogyakarta: Penerbit DEEPUBLISH, 2018).

pertimbangkan berdasarkan perhitungan dan ketentuan dari indeks tingkat kesukaran.

Setelah di uji validitas dan reabilitas, maka selanjutnya dilakukan uji tingkat kesukaran instrumen untuk mengetahui tingkat kesukaran dari tiap butir soal. Berikut merupakan tabel hasil perhitungan tingkat kesukaran

Tabel 3.6 Uji Tingkat Kesukaran Instrumen

Kategori	Mudah	Sedang	Sukar
Item soal	8,10,12,13,15,16,19,20,24,25,28	3,6,9,11,21,22,26,30	1, 2,4,5,7,14,17,18,23,27,29
Jumlah	11	8	11

Sumber: Data Olahan Menggunakan SPSS

Berdasarkan hasil uji tingkat kesukaran instrumen pada tabel 3,6 di atas soal menunjukkan dari 30 soal tes terdapat 11 termasuk dalam kategori mudah, 8 termasuk katgori soal sedang, dan 11 butir soal dalam kategori sukar. Jumlah soal yang digunakan sebanyak 20 soal yaitu 10 pretest dan 10 untuk postest.

F. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini terdapat beberapa teknik analisis data adalah sebagai berikut:

1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Analisis data statistik deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan

atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian dan bersifat kuantitatif³¹. Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut:

- a. Rata-rata (mean)

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{N}$$

- b. Persentase (%) nilai rata-rata

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = angka persentase

F = frekuensi yang dicari persentasinya

N = banyaknya sampel responden

Dalam analisis ini peneliti menetapkan tingkat kemampuan siswa dalam penguasaan materi pelajaran sesuai dengan prosedur yang direncanakan yaitu:

Tabel 3.7 Kriteria Tingkat Ketuntasan Belajar Siswa

Tingkat penguasaan (%)	Kategori hasil belajar
>75	Kurang
75-83	cukup
84-92	Baik
93-100	Sangat Baik

Sumber: Data Olahan Rentang Predikat

³¹ Irwan Gani dan Siti Amalia, *Alat Analisis Statistik*(Yogyaarta:,Pustaka Pelajara, 2018), hlm.5

Tabel 3.4 diatas merupakan standar ketuntasan hasil belajar tersebut diperoleh dari rentang predikat dari kkm yang ditetapkan yaitu 75 menggunakan rumus berikut:

$$\text{Rentang Predikat} = \frac{\text{nilai maksimum} - \text{KKM}}{3}$$

2. Analisis Data Statistik Inferensial

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

Md = mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

X₁ = hasil belajar sebelum *pretest*

X₂ = hasil belajar setelah *posttest*

d = definisi masing-masing subjek

$\sum x^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi

N = subjek pada sampel

3. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak, data di analisis dengan uji liliefors yang menggunakan uji statistik non parametik yang pengujian menggunakan langkah-langkah berikut:

α : 5% atau 0.05

uji normalitas sebaran berfusi untuk mengetahui normal atau tidaknya sebaran data penelitian.pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan terhadap skor pretest dan posttest kelas eksperimen. Uji-t normalitas dalam penelitian ini menggunakan tes kolmogrov smirnov yang berindeks 0,011. Kriteria penilaiannya yaitu signifikan lebih besar dari 0,05 ($p < 0,05$) dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Apabila signifikan lebih kecil dari 0,05($p < 0,05$) dapat disimpulkan data berasal dari populasi yang memiliki sebaran data tidak normal. Pengujian normalitas data menggunakan bantuan program komputer SPSS versi 16.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

SD Negeri 200220 Padangsidempuan adalah sebuah institusi pendidikan, yang pertama kali berdiri pada tahun 1985. Pada waktu ini SD Negeri 200220 Padangsidempuan menggunakan kurikulum belajar SD 2013.

SD Negeri 200220 Padangsidempuan dipimpin oleh seorang kepala sekolah yaitu ibu Syafrida, M.Pd dan jumlah guru yang mengajar di sekolah ini terdiri dari 15 orang guru dan tenaga pengajar.

Adapun profil umum SD Negeri 200220 Padangsidempuan ini adalah sebagai berikut :

1. Nama Sekolah : SD Negeri 200220 Padangsidempuan
2. Status : Negeri
3. Akreditasi : B
4. Alamat Sekolah : Jl. Tapian Nauli
5. Kabupaten/Kota : Tapanuli Selatan/Kota Padangsidempuan
6. Provinsi : Sumatra Utara

Pada bab ini akan di deskripsikan data hasil penelitian. Data yang dikumpulkan menggunakan instrumen yang telah valid dan reliabel. Selanjutnya dideskripsikan data hasil pretest dan posttest.

1. Analisis Data Deskriptif

Berdasarkan penelitian yang dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *game based learning* terhadap hasil belajar siswa di peroleh sebagai berikut:

a. Nilai Hasil Pretest

Dari hasil analisis tes hasil belajar yang telah dilakukan peneliti di SD Negeri 200220 Padangsidimpuan. Maka di peroleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui hasil belajar yang diperoleh siswa

Tabel 4.1 perhitungan mencari rata-rata nilai pretest

$\sum fx$	N
1220	20
$\bar{X} = \frac{\sum fx}{N} = \frac{1220}{20} = 61,00$	

Sumber: Data Olahan Mr. Excel

Berdasarkan tabel 4.1 diatas diperoleh nilai $\sum fx = 1220$, sedangkan nilai dari N adalah 20. Oleh karena itu diperoleh nilai rata-rata sebesar 61,00

Setelah diperoleh mean (rata-rata) dari hasil pretest siswa maka diperoleh juga persentase (%) nilai rata-rata dari hasil pretest.

Persentase tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 persentasi nilai rata-rata pretest

No	Interval skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	40- 51	Sangat rendah	7	35 %
2	52- 63	Rendah	4	20 %
3	64- 75	Sedang	7	35 %
4	76- 87	Tinggi	2	10 %
5	88- 100	Sangat tinggi	-	0 %
Jumlah			20	100 %

Sumber: Data Olahan Ms.Excel

Berdasarkan tabel 4.2 diatas dapat disimpulkan bahwa persentase nilai rata-rata hasil belajar siswa pada tahap pretest dengan menggunakan intrument tes siswa dengan kategori nilai sangat rendah yaitu 7 orang dengan persentase 35%, siswa yang memperoleh kategori nilai rendah yaitu 4 orang dengan persentase 20%, siswa yang memperoleh kategori nilai sedang yaitu 7 orang dengan persentase 35%, siswa yang memperoleh kategori nilai tinggi yaitu 2 orang dengan persentase 10%, siswa yang memperoleh kategori nilai sangat tinggi yaitu tidak ada. Melihat hasil yang di peroleh dari persentasi data hasil pretest siswa dapat dikatakan bahwa hasil belajar sebelum diterapkan model *Game Based Learning* tergolong rendah. Ketentuan tinggi rendahnya nilai hasil siswa tersebut diperoleh dari standar ketuntasan hasil belajar siswa pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar *Pretest*

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
$0 \leq x < 75$	Tidak Tuntas	18	90 %
$0 \geq x > 75$	Tuntas	2	10 %
Jumlah		20	100 %

Sumber: Data Olahan Ms.Excel

Tabel 4.3 diatas merupakan deskripsi ketuntasan hasil belajar pada saat *pretest* persentase siswa yang tidak tuntas yaitu sebesar 90% dengan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 18 orang. Sedangkan persentase siswa yang tuntas yaitu 10% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 2 orang.

Apabila tabel 4.3 dikaitkan dengan indikator ketuntasan hasil belajar yang telah di tentukan yaitu KKM (75) maka dapat disimpulkan hasil belajar siswa yang diperoleh dari hasil pretest belum memenuhi kriteria ketuntasan, hal tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil data yang diperoleh yaitu siswa yang tuntas hanya sebesar 10% sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 90%. Berdasarkan data tersebut diperoleh perbandingan jumlah siswa yang belum tuntas lebih banyak dari jumlah siswa yang tuntas.

b. Nilai Hasil Postest

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap kelas setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil belajar

yang di peroleh setelah diberikannya posttest. Hasil belajar siswa pada saat posttest. Perubahan tersebut dapat dilihat pada data berikut ini.

Tabel 4.4 perhitungan mencari mean (rata-rata) nilai posttest

$\sum fx$	N
1510	20
$\bar{X} = \frac{\sum fx}{N} = \frac{1510}{20} = 75,5$	

Sumber: Data Olahan Ms.Excel

Dari tabel 4.3 diatas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 1510$ dan nilai N adalah 20. Kemudian diperoleh mean (rata-rata) dari hasil posttest yaitu 75,5 setelah diketahuinya nilai rata-rata dari data tersebut. Hasil persentasi dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.5 persentasi nilai rata-rata *postest*

No	Interval skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	40- 51	Sangat rendah	-	0 %
2	52- 63	Rendah	6	30 %
3	64- 75	Sedang	1	5 %
4	76-87	Tinggi	10	50 %
5	88- 100	Sangat tinggi	3	15 %
Jumlah			20	100 %

Sumber: Data Olahan Ms.Excel

Berdasarkan data pada tabel 4.5 diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap posttest memperoleh persentase nilai siswa dengan kategori sangat tinggi yaitu 3 orang dengan persentase 15%, siswa yang memperoleh nilai tinggi yaitu 10 orang dengan persentase 50%, siswa yang memperoleh nilai sedang yaitu 1

orang dengan presentase 5%, siswa yang memperoleh nilai katagori rendah 6 orang dengan persentase 30%, dan siswa yang memperoleh sangat rendah tidak ada.

Berdasarkan hasil presentase data yang diperoleh, maka ketuntasan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar *Pretest*

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
$0 \leq x < 75$	Tidak Tuntas	7	35 %
$0 \geq x > 75$	Tuntas	13	65 %
Jumlah		20	100 %

Sumber: Data Olahan Ms.Excel

Berdasarkan tabel 4.6 deskripsi ketuntasan hasil belajar *posttest* yaitu KKM (75) dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar yang dimana persentase siswa yang tuntas yaitu 65%, walaupun masih terdapat beberapa siswa yang masih berada nilai cukup.

c. Perbandingan Nilai *Pretest* Dan *Posttest*

Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh pada *pretest* dan *posttest* diperoleh perbandingan hasil belajar berdasarkan nilai rata-rata hasil belajar yang diperoleh pada saat *pretest* dan *posttest*. Berikut merupakan tabel dan diagram perbandingan hasil belajar yang diperoleh siswa pada saat *pretest* dan *posttest*.

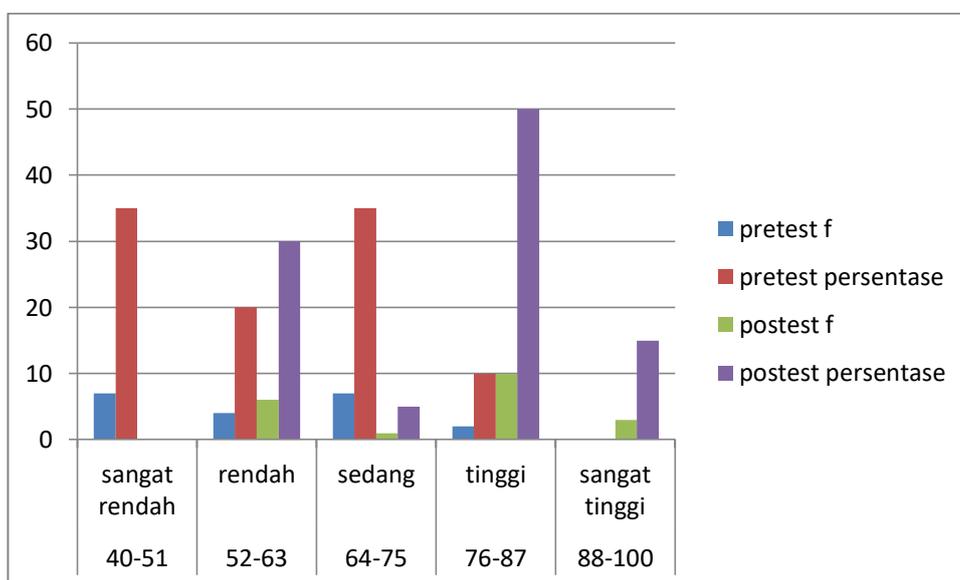
Tabel 4.7 Perbandingan Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest*

interval skor	katagori	pretest		posttest	
		f	persentase	f	persentase

40-51	sangat rendah	7	35	0	0
52-63	rendah	4	20	6	30
64-75	sedang	7	35	1	5
76-87	tinggi	2	10	10	50
88-100	sangat tinggi	0	0	3	15

Sumber: Data Olahan Ms. Excel

Tabel 4.7 diatas diperoleh dari data hasil persentase nilai rata-rata hasil belajar pada saat pretest dan posttest yang terdapat pada tabel 4.2 dan 4.5. perbandingan hasil belajar pada saat pretest dan posttest juga dapat dilihat berdasarkan diagram berikut:



Gambar 4.1 Diagram Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar

Pretest Dan Posttest

Berdasarkan digram pada gambar 4.1 diatas dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar setelah adanya penerapan model *game based learning*. Hal tersebut terlihat dari persentase jumlah siswa yng tuntas pada saat *posttest* lebuah banyak dibandingkan pada *pretest*

2. Analisis Data Inferensial

Tabel 4.9 Analisis Skor Pretest dan Posttest

NO	X1 Pretest	X2 Posttest	d=X2- X1	d ²
1	40	60	20	400
2	60	80	20	400
3	40	60	20	400
4	70	80	10	100
5	70	80	10	100
6	50	60	10	100
7	50	60	10	100
8	70	80	10	100
9	70	80	10	100
10	50	60	10	100
11	60	80	20	400
12	50	80	30	900
13	50	60	10	100
14	70	80	10	100
15	60	80	20	400
16	70	90	20	400
17	60	70	10	100
18	80	100	20	400
19	80	90	10	100
20	70	80	10	100
jumlah	1220	1510	290	4900

Sumber: Data Olahan Ms. Exel

Berdasarkan tabel 4.9 diatas peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan yaitu $\alpha = 0,05$, dan d.b= $N-2 = 20 - 2 = 18$, maka di peroleh hasil $t_{\text{tabel}} = 1,734$ dan $t_{\text{hitung}} = 7,47$ (terdapat pada lampiran)

2. Uji persyaratan analisis

a. uji kolmogorov smirnov

Tes satu sampel kolmogrov-smirnov adalah suatu tes goodness-of-fit. Artinya, yang diperhatikan adalah tingkat kesesuaian antara distribusi teoritis tertentu. Tes ini menetapkan apakah skor-skor dalam sampel dapat secara masuk akal dianggap berasal dari suatu populasi dengan distributive tertentu itu.

Tes satu sampel kolmogrov-smirnov ini memperlihatkan dan menggarap satu observasi terpisah dari yang lain. Dengan demikian, lain dengan tes X^2 untuk satu sampel. Tes kolmogorov-smirnov tidak perlu kehilangan informasi karena digabungkannya kategori-kategori. Bila sampel kecil dan oleh karenanya kategori-kategori yang berhampiran harus digabungkan sebelum X^2 dapat dihitung secara selayaknya, tes X^2 jelas lebih kecil kekuatannya dibandingkan dengan tes kolmogrov-smirnov ini. Dan untuk sampel yang sangat kecil tes X^2 sama sekali tidak dapat dijalankan, sedangkan tes kolmogorov-smirnov dapat. Fakta ini menunjukkan bahwa tes kolmogorov-smirnov mungkin lebih besar kekuatannya dalam semua kasus, jika dibandingkan dengan tes lainnya yakni tes X^2 .³²

³² Nuryadi dkk, Dasar-Dasar Statistik Penelitian(YOGYAKARTA : Penerbit Sibuku Media, 2017).hlm. 83

b. Uji normalitas data pretest

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui kenormalan data siswa kelas IV. Perhitungan dilakukan dari nilai yang didapat dari pretest. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji kolmogorow swimov yaitu dengan menggunakan aplikasi SPSS dengan kriteria uji:

- 1) Jika nilai signifikan (sig) > 0,005 maka data pretest berdistribusi normal
- 2) Jika nilai signifikan (sig) < 0,005 maka data pretest berdistribusi tidak normal

Setelah data terkumpul pada pretest yang dilakukan, selanjutnya dilakukan uji normalitas. Adapun hasil uji normalitas yang dilakukan dapat dilihat pada tabelberikut ini :

Tabel 4.10
Uji normalitas data pretest

	Kolmogorov-Smirnov(a)		
	Statistic	df	Sig.
hasil pretest	.222	20	.011

Sumber: Data Olahan SPSS

berdasarkan hasil analisis normalitas dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan aplikasi SPSS diperoleh hasil signifikan pretest yaitu 0,011 sehingga dengan demikian dapat

disimpulkan bahwa data pretest yang dikumpulkan berdistribusi normal.

3. Uji normalitas data *posttest*

Setelah data terkumpul pada *posttest* yang dilakukan, selanjutnya dilakukan uji normalitas. Adapun hasil uji normalitas yang dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.11

Uji normalitas data *posttest*

	Kolmogorov-Smirnov(a)		
	Statistic	df	Sig.
hasil <i>posttest</i>	.297	20	.000

Sumber: Data Olahan SPSS

Berdasarkan hasil analisis normalitas dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan aplikasi SPSS diperoleh hasil signifikan (sig) *posttest* yaitu 0,000 sehingga dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data *posttest* yang dikumpulkan berdistribusi normal.

B. Pengujian hipotesis

Dari hasil penelitian yang dilakukan setelah data terkumpul maka selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis terhadap data *pretest* dan *posttest*. Adapun hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:

Ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada siswa kelas IV SD Negeri 200220 Padangsidempuan sebelum dan sesudah menggunakan Model *Game Based Learning* dalam pembelajaran dan tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada siswa kelas IV SD Negeri 200220 Padangsidempuan sebelum dan sesudah menggunakan Model *Game Based Learning* dalam pembelajaran.

Adapun hasil uji hipotesis yang dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.12

Hasil Uji Hipotesis

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	hasil pretest - hasil posttest	-14.500	6.048	1.352	-17.331	-11.669	-10.722	19	.000

Berdasarkan tabel output SPSS hasil uji hipotesis di atas terlihat bahwa nilai mean sebesar -14.500 dengan nilai standar deviasi sebesar 6.048 kemudian adapun nilai t_{hitung} sebesar -10.722 sedangkan t_{tabel} untuk taraf signifikansi 5% dan $dk = n-2$ atau $20-2 = 18$ maka diketahui nilai t_{tabel} sebesar 1.734, maka dapat disimpulkan nilai t_{hitung} lebih besar dibanding dengan nilai t_{tabel} yakni $(-10.722 > 1.734)$, kemudian nilai Sig. (2-tailed) < 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif yang dirumuskan dalam penelitian ini diterima, artinya “Ada perbedaan yang

signifikan antara hasil belajar siswa pada siswa kelas IV SD Negeri 200220 Padangsidempuan sebelum dan sesudah menggunakan strategi *mastery learning* dalam pembelajaran.”

C. Pembahasan hasil penelitian

Pada bagian ini akan diuraikan hasil yang ditemukan dalam penelitian. Hasil yang dimaksudkan yaitu kesimpulan yang diambil berdasarkan data yang terkumpul dan analisis data yang telah dilakukan. Setelah diterapkan model *game based learning* mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan sebelum penerapan model *game based learning*. Hal tersebut dapat diambil dari:

Berdasarkan data dapat dilihat dapat diperoleh bahwa hasil belajar siswa sebelum diterapkan model *game based learning* yaitu siswa dengan kategori nilai sangat rendah yaitu 7 orang, siswa dengan kategori nilai rendah yaitu 4 orang, dengan kategori sedang yaitu 7 orang, dengan kategori tinggi yaitu 2 orang.

Hasil *pretest* dengan rata-rata 61,00 dengan kategori sangat rendah 3,5%, kategori rendah 20%, kategori sedang 35%, kategori tinggi 10%. Berdasarkan hasil presentase yang diperoleh dapat dikatakan bahwa tingkat hasil belajar siswa sebelum diterapkan model *game based learning* tergolong rendah.

Setelah ditemukannya hasil belajar pada *pretest* rendah maka selanjutnya hasil belajar setelah diterapkannya model *game based*

learning mempunyai hasil yang lebih baik dibandingkan dengan sebelum penerapan model *game based learning*.

Berdasarkan dari hasil data yang telah dianalisis diperoleh hasil belajar siswa yaitu siswa dengan kategori sangat rendah tidak ada, siswa dengan kategori rendah 6 orang, siswa dengan kategori sedang 1 orang, siswa dengan kategori tinggi 10 orang, siswa dengan kategori sangat tinggi 3 orang.

Adapun perbandingan antara penelitian terdahulu dengan yang akan peneliti lakukan “**Nada Imtiyaz, 2023 Dengan Judul Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Siklus Air Kelas V MIN PK Blimbing Gatak**”. Berdasarkan dari hasil data yang dianalisis diperoleh hasil belajar siswa yaitu kategori sangat tinggi 1 orang, kategori tinggi 9 orang, kategori sedang 2 orang, kategori rendah 8 orang kategori sangat rendah 2 orang. Maka dapat disimpulkan bahwa perbandingan penelitian terdahulu dengan yang akan diteliti bahwa hasil sebelumnya yaitu 0,675 sedangkan peneliti memiliki nilai 0,063 nilai *pretest*. Dan berikutnya nilai *posttest* yaitu dengan kategori sangat tinggi 1 orang, kategori tinggi 10 orang, kategori sedang 4 orang, kategori rendah 6 orang, kategori sangat rendah 1 orang.³³

³³ Nadaa Imtiyaz, “pengaruh model pembelajaran game based learning terhadap keterampilan bergikir siswa pada materi siklus air kela V MIM PK blimbing gatak tahun ajaran 2022/2023”skripsi: 74

Uji hipotesis digunakan untuk menyimpulkan dan membuktikan kebenaran dari hasil hipotesis yang telah dirumuskan berdasarkan teori

Berdasarkan hasil analisis inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar -10.722 sedangkan t_{tabel} untuk taraf signifikansi 5% dan $dk = n-2$ atau $20-2 = 18$ maka diketahui nilai t_{tabel} sebesar 1.734, maka dapat disimpulkan nilai t_{hitung} lebih besar dibanding dengan nilai t_{tabel} yakni $(-10.722 > 1.734)$, kemudian nilai Sig. (2-tailed) < 0.05 . maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima berarti bahwa terdapat pengaruh model *game based learning* terhadap hasil belajar.

Hasil observasi menunjukkan banyaknya jumlah murid yang menjawab berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dalam menerapkan model *game based learning* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 200220 Padangsidimpuan.

Adapun perbandingan hasil dari peneliti dengan peneliti terdahulu yaitu dalam uji hipotesisnya, dan disini peneliti dan peneliti terdahulu sama-sama menggunakan uji t dan mendapatkan hasil yaitu: peneliti nilai t_{hitung} sebesar -10.722 sedangkan peneliti terdahulu sebesar 4.492 dan terdapat nilai t_{tabel} peneliti sebesar 1.734 sedangkan peneliti terdahulu -4.578. maka dapat disimpulkan bahwa adanya antara perbandingan kedua peneliti ini diharapkan dapat memberikan

kontribusi positif dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif, khususnya dalam pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model game based learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.³⁴

Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengeksplorasi berbagai jenis permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa dan sosial, serta dampaknya terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

D. Keterbatasan penelitian

Seluruh tahapan penelitian ini telah dilaksanakan sesuai dengan metodologi yang telah ditentukan. Kami menjalankan penelitian ini dengan sangat hati-hati dengan mengikuti prosedur eksperimen secara teliti. Hal ini dilakukan untuk memastikan hasil yang optimal. Namun, mendapatkan hasil yang sempurna tidaklah mudah, karena selama pelaksanaan penelitian ini, terdapat beberapa keterbatasan, diantaranya :

- 1) Penelitian ini hanya melibatkan sejumlah siswa dari sekolah SD Negeri 200220 Padangsidempuan, sehingga hasilnya mungkin tidak dapat digunakan untuk populasi yang lebih luas.

³⁴ Nadaa Imtiyaz, “pengaruh model pembelajaran game based learning terhadap keterampilan bergikir siswa pada materi siklus air kela V MIM PK blimbing gatak tahun ajaran 2022/2023”skripsi: 70

- 2) Waktu yang tersedia untuk menerapkan model game based learning dan mengukur hasilnya cukup terbatas. Hal ini bisa mempengaruhi pemahaman mendalam siswa terhadap materi.
- 3) Pengaruh model game based learning sangat bergantung pada keterampilan dan pemahaman guru. Guru yang belum terbiasa dengan model game based learning ini mungkin menghadapi kesulitan dalam mengimplementasikan dengan efektif.
- 4) Faktor-faktor eksternal seperti lingkungan belajar di rumah, dukungan orang tua dan kondisi sosial ekonomi siswa juga bisa mempengaruhi hasil penelitian, namun sulit untuk dikendalikan sepenuhnya.

Kepada peneliti lain diharapkan agar lebih mampu untuk mengelola kelas sehingga kondisi kelas menjadi lebih kondusif dalam pelaksanaan pembelajaran. Sehingga tidak ada siswa yang bermain-main dalam melaksanakan pembelajaran ini. Mengakui keterbatasan-keterbatasan ini penting untuk interpretasi yang lebih bijak terhadap hasil penelitian dan sebagai dasar untuk penelitian lanjutan yang lebih mendalam dan komprehensif.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang lebih rinci berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *game based learning* pada kelas IV SD Negeri 200220 Padangsidimpuan adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan model *game based learning* berpengaruh terhadap hasil belajar setelah diperoleh nilai t_{hitung} sebesar -10.722 sedangkan t_{tabel} untuk kesalahan 5% dan $dk = n - 2$ atau $20 - 2 = 18$ maka diketahui nilai t_{tabel} sebesar 1.734, maka dapat disimpulkan nilai t_{hitung} lebih besar dibanding nilai t_{tabel} yakni $(-10.722 > 1.734)$, kemudian nilai sig. (2-tailed) < 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa (H_0) ditolak dan (H_a) diterima. Hal tersebut sesuai dengan hipotesis dari penelitian ini yaitu:

H_a : Terdapat pengaruh model *game based learning* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri 200220 Padangsidimpuan.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian ini menyatakan bahwa siswa yang diajarkan menggunakan model *game based learning* memiliki hasil yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang diajarkan tidak menggunakan model *game based learning*. Dengan demikian diharapkan

agar para guru harus lebih memperhatikan kembali dalam menggunakan model yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Mengaktifkan siswa dalam kegiatan mengajar adalah hal yang utama yang harus dipilih oleh guru dalam proses belajar mengajar. Belajar bukanlah suatu hal paksaan melainkan menjadikan suasana belajar yang benar-benar mereka sukai. Seorang guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang selalu diarahkan untuk menggunakan media secara langsung agar siswa selalu aktif dalam mengikuti pembelajaran dan siswa pun benar – benar fokus ke guru.

Model *game based learning* tidak hanya digunakan dalam pembelajaran IPS saja, akan tetapi dapat digunakan untuk pelajaran apa saja. Jadi, tidak ada satupun model yang hanya digunakan untuk satu mata pelajaran untuk menjawab tantangan ini, tidak akan mencapai baik dan tidak sampai kepada tujuan pembelajaran jika mengajar tanpa adanya persiapan.

C. **Saran**

Berdasarkan kesimpulan penelitian, maka ada beberapa saran dari peneliti dalam hal ini yaitu:

1. Bagi Siswa

Siswa diharapkan keaktifan dan konsentrasinya di dalam pembelajaran sehingga hasil belajar pada siswa kelas IV SD Negeri 200220 Padangsidimpuan dapat terus lebih ditingkatkan lagi.

2. Bagi Guru

Dalam hal ini peneliti membuktikan bahwa penerapan model game based learning dapat memberikan dampak positif bagi hasil belajar pada siswa kelas IV SD Negeri 200220 Padangsidempuan, untuk itu dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan strategi pembelajaran.

3. Bagi Kepala Sekolah

Hendaknya menyediakan sarana dan prasarana yang lengkap sehingga dapat menunjang proses kegiatan belajar mengajar di sekolah. Misalnya penyediaan perpustakaan yang lengkap sehingga dapat memperlancar proses pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Bagi para peneliti di bidang pendidikan untuk mengadakan penelitian yang sejenis yang melibatkan variabel lain yang berkaitan dengan Pembelajaran Membaca Pemahaman Teks, sehingga dapat diketahui faktor-faktor yang mempunyai hubungan dengan kemampuan membaca siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Iskandar Akbar dkk.hlm.87
- Harianto Agus fx., *Teams Games Tournament & Jigsaw Melalui Pendekatan Saintifik*.
- Susanto Ahmad, *Pengembangan Pembelajaran IPS* (Jakarta: 2017). Hlm. 9
- Ahmadiyanto, A,Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(2), 980-993.
- Iskandar Akbar dkk, *Pembelajaran Kreatif Dan Inovatif Di Era Digital* (sulawesi: yayasan cendekiawan inovasi digital indonesia, 2023).hlm.86
- Samosir Alfrida, “Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Keterampilan Berkolaborasi Siswa Di Kelas IV SDN 015900 Tinggi Raja Tahun Ajaran 2022/2023,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 1, no. 2 (2023): 48–62, <https://pelitaaksara.or.id/index.php/terpadu/article/view/8>.
- Darma Budi, *Statistika Penelitian Menggunakan Spss* (jawa barat: GUEPEDIA, 2019).
- firdaus muhammad Fery Dkk, *Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Penerbit samudra biru, 2022).
- Melcer F Edward, “A (Visual) Novel Route to Learning : A Taxonomy of Teaching Strategies in Visual Novels,” n.d., <https://doi.org/10.1145/3402942.3403004>.
- Nuryadi dkk, *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*(YOGYAKARTA : Penerbit Sibuku Media, 2017).hlm. 83
- Harianto Agus Fx, *Teams Gaames Tournamen & jigsaw Melalui Pendekatan Saintifik* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019). Hlm. 10
- Ibid., H. 23-28
- Amalia Siti Dan Irwan Gani, *Alat Analisis Statistik*(Yogyaarta:.,Pustaka Pelajara, 2018), hlm.5
- dkk kelana bayu Jajang, *model pembelajarn IPA SD* (Cirebon: Edutrimedia Indonesia, 2021).2

- Winatha Redy Komang, dan I Made Dedy Setiawan, "Pengaruh Game based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar", *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, vol. 10. no. 3, 2020, hlm. 200
- Rismayani Dessy Luh, I Wayan Kertih, and Luh Putu Sendratari, "Penanaman Sikap Sosial Melalui Pembelajaran Ips Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri 2 Singaraja," *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia* 4, no. 1 (2020): 8–15, <https://doi.org/10.23887/pips.v4i1.3164>.
- Astuti Mardiah, *Evaluasi Pendidik* (Yogyakarta: Penerbit DEEPUBLISH, 2022).
- dkk Lubis Arafat Maulana, *Model-Model Pembelajaran PPKn Di SD/MI Teori Dan Implementasinya Untuk Mewujudkan Pelajar Pancasila* (Yogyakarta: samudra biru, 2022).hlm 84
- Sudjana Nana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011), hlm. 39
- dkk Ponidi, *Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif* (Indonesia: Penerbit Adap, 2021)
- Trisna Ngurah Agung Gusti dan Andre ade Putu, *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik Dengan Spss* (Yogyakarta: Penerbit DEEPUBLISH, 2018).
- Ratri.
- Ratri Yosita Safitri, "Digital Storytelling Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pena Karakter* 01, no. 01 (2018): 1–8.
- Octavia A. Shilphy, *Model Model Pembelajaran* (yogyakarta: DEEPUBLISH, 2020). 7
- Sugiyon, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*, (Bandung:Alfabeta, 2011), hlm.126.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm.102.
- Zain Azwar dan Djamarah Bahri Syaiful, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), H. 29-30. 25 Ibid., hlm.. 30-31.
- Azis Abdul and Abdullah Karim Mudani Usep, "Efektifitas Strategi Pembelajaran Analisis Nilai Terhadap Pengembangan Karakter Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam," *Jurnal*

Peneitian Pendidikan Islam 7, no. 1 (2019): 51,
<https://doi.org/10.36667/jppi.v7il.355>.

Susanto Ahmad, *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*,
(Jakarta:Prenada Media Grup, 2019).hlm.7-10

dkk Iskandar Akbar, *Pembelajaran Kreatif dan Inovatif di Era Digital*
(sulawesi: Yayasan Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia, 2023).
47

Slamet Samuel Donald, *Manfaat Pembelajaran Kooperatif Teams Games
Tournament Dalam Pembelajaran* (statistical field theor: 2019).
No 9

hasibuan hamdan, *Landasan Dasar Pendidikan* (Bukit Tinggi: Penerbit
Erka, 2020). 30

Rusman, *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses
Pendidikan* (Jakarta Timur: 2017). 21

Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian:Suatu Pendekatan Praktik*,
(Jakarta:Rineka Cipta, 2010), hlm. 147

JADWAL PENELITIAN

No	Kegiatan	2023							2024									
		JUN	JUL	AUG	SEP	OKT	NOV	DES	JAN	FEB	MAR	APR	MAY	JUN	JUL	AUG	SEP	OKT
1.	Pra Riset	■																
2.	Acc Judul		■															
3.	Penyusunan Proposal			■														
4.	Bimbingan Proposal dengan Pembimbing II				■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
5.	Bimbingan Proposal dengan Pembimbing I													■	■			
6.	Seminar Proposal													■				
7.	Revisi Proposal													■				
8.	Riset														■			
9.	Bimbingan Hasil															■		
10	Sidang																■	

Lampiran 2

DOKUMENTASI WAWANCARA PRA RISET DENGAN GURU

KELAS IV



Lampiran 3

Analisis skor nilai pretest dan posttest

NO	X1 Pretest	X2 Posttest	d=X2- X1	d2
1	40	60	20	400
2	60	80	20	400
3	40	60	20	400
4	70	80	10	100
5	70	80	10	100
6	50	60	10	100
7	50	60	10	100
8	70	80	10	100
9	70	80	10	100
10	50	60	10	100
11	60	80	20	400
12	50	80	30	900
13	50	60	10	100
14	70	80	10	100
15	60	80	20	400
16	70	90	20	400
17	60	70	10	100
18	80	100	20	400
19	80	90	10	100
20	70	80	10	100
jumlah	1220	1510	290	4900

Lampiran 4

NILAI HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV

NO	NAMA	NILAI
1	A S S	50
2	A A	80
3	A A	67
4	A Z	85
5	A A F	80
6	B C J	90
7	B A A	80
8	D S	85
9	FE - F	74
10	F S N	80
11	I K B N	90
12	I S H	68
13	K D H S	85
14	M F L	50
15	M J A	85
16	R P P	85
17	R F	85
18	H E D	80
19	F R H	73
20	R P A	90

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Kelas / Semester	: IV (Empat) / 1
Tema 5	: Pahlawanku
Sub Tema 1	: Perjuangan Para Pahlawan
Pembelajaran	: 1
Alokasi Waktu	: 2 X 35 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang

mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR IPS

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu, Buddha dan Islam serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini di lingkungan daerah setempat.	3.4.1 Menyebutkan peninggalan kerajaan masa Hindu, Buddha dan Islam pada masa kini dan pengaruhnya bagi masyarakat di wilayah setempat.
4.4 Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu, Buddha dan Islam serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini di lingkungan daerah setempat.	4.4.1 Membuat laporan peninggalan kerajaan masa Hindu, Buddha dan Islam pada masa kini dan pengaruhnya bagi masyarakat di wilayah setempat dalam bentuk peta pikiran.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Setelah membaca teks tentang Raja Purnawarman, siswa mampu menjawab pertanyaan dengan benar.
- Setelah menjawab pertanyaan berdasarkan teks, siswa mampu menceritakan kembali isi cerita dengan menggunakan bahasanya sendiri secara rinci.
- Setelah mengamati gambar, siswa mampu mengidentifikasi peninggalan kerajaan di masa Hindu, Buddha dan Islam serta pengaruhnya bagi wilayah setempat dengan benar.
- Setelah berdiskusi, siswa mampu mengomunikasikan peninggalan kerajaan di masa Hindu, Buddha dan Islam dan pengaruhnya di wilayah setempat dengan menggunakan peta pikiran.

- Setelah melakukan percobaan tentang cahaya , siswa mampu menyimpulkan sifat-sifat cahaya dan hubungannya dengan penglihatan dengan benar.
- Setelah melakukan percobaan tentang cahaya, siswa mampu menulis laporan tentang sifat cahaya dan hubungannya dengan penglihatan dengan rinci dan benar.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Mengidentifikasi peninggalan sejarah masa Hindu, Budha dan Islam serta pengaruhnya bagi masyarakat sekitar

E. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

F. MODEL

- Game Based Learning

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing, dilanjutkan dengan • Guru memberikan salam dan mengajak berdoa. <i>(Integritas : membiasakan sikap santun, religius</i> 	10 menit

	<p><i>dan hormat)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa. • Mengajak berdinamika dengan tepuk kompak/dinamika dan lagu yang relevan. • Guru menyiapkan fisik dan psikhis anak dalam mengawali kegiatan pembelajaran serta menyapa anak. • Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini. 	
Inti	<p><i>Mengamati</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Sebelumnya guru menempelkan gambar seorang anak yang membantu kakek menyeberang jalan. • Siswa diminta untuk mengamati gambar yang ada pada buku pelajaran. Guru memberi waktu sekitar tiga menit. (<i>Kegiatan literasi</i>) • Guru meminta pendapat siswa tentang kejadian yang ada di dalam gambar. Guru membuat kesimpulan bahwa anak tersebut memiliki sikap kepahlawanan yaitu berkorban untuk membantu orang lain yang membutuhkan. • Guru menyampaikan informasi kepada siswa bahwa mereka akan banyak belajar tentang nilai-nilai kepahlawanan dari Raja-Raja di masa Hindu, Budha dan Islam. <p><i>Menanya</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Setiap siswa kemudian menjawab pertanyaan yang ada dan mendiskusikan jawabannya di kelompok masing-masing. (<i>Mandiri: menumbuhkan rasa</i> 	50 menit

	<p><i>ingin tahu</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membimbing diskusi, berjalan berkeliling dari kelompok satu ke kelompok lain untuk memastikan bahwa setiap anggota berpartisipasi aktif. • Guru mengajak satu atau dua siswa untuk menyampaikan hasil diskusinya, lalu memberi penguatan kepada seluruh siswa mengenai jawaban yang diharapkan. Guru dapat memberi kesempatan kepada seluruh siswa untuk memberikan komentar dari jawaban yang ada. Guru tidak menjawab langsung namun memberi kesempatan kepada siswa lain untuk mencoba menjawab pertanyaan yang diajukan oleh temannya. Guru dapat menguatkan jawaban-jawaban yang ada. <i>(Integritas : kejujuran, keteladanan, kesantunan)</i> <p><i>Mengamati</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru melanjutkan kegiatan dengan meminta siswa membaca teks tentang Raja Purnawarman dalam hati. <p><i>Menanya</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Setiap siswa diminta untuk menjawab pertanyaan dan secara klasikal guru membahas jawabannya. Seorang siswa bisa diminta untuk menyampaikan jawaban dan siswa lain bisa mempertanyakannya. <i>(Mandiri : menumbuhkan rasa ingin tahu)</i> • Siswa kemudian memperbaiki jawabannya apabila perlu. Berdasarkan jawaban tersebut, setiap siswa kemudian menceritakan kembali isi bacaan dengan 	
--	--	--

	<p>memperhatikan fakta-fakta yang ada, runtut dan menggunakan ejaan yang benar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan rubrik penilaian kepada siswa. <p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Untuk menambah pemahaman siswa tentang Raja-Raja di Nusantara serta peninggalan dan pengaruhnya terhadap masyarakat, guru mengajak siswa untuk mengamati gambar. • Guru memberi contoh bahwa peninggalan bukan hanya benda bersejarah saja tetapi juga pemikiran atau nilai-nilai yang bisa mempengaruhi hidup masyarakat, misalnya Raja Purnawarman memiliki nilai melindungi orang lain, dalam hal ini rakyatnya. Nilai tersebut dimiliki oleh beberapa tokoh di sekitar mereka dan mempengaruhi kehidupan masyarakat. (<i>Kegiatan literasi</i>) <p>Mengeplorasi (mengumpulkan informasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk memberikan beberapa contoh sikap kepahlawanan dari Raja-Raja tersebut yang terlihat di sekitar mereka. • Siswa menuliskan nilai-nilai perjuangan atau peninggalan lainnya dari para raja yang mempengaruhi masyarakat atau daerah di mana mereka tinggal. Tulisan bisa memuat semangat perjuangan, nilai pendidikan, ajaran positif, maupun benda-benda bersejarah. • Karena kegiatan berikutnya adalah percobaan, guru 	
--	--	--

	<p>sebaiknya mempersiapkan perlengkapan percobaan sebelum kelas dimulai. Perlengkapan dikelompokkan berdasarkan kelompok.</p> <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta satu perwakilan untuk mengambil perlengkapan percobaan. • Siswa dan guru membuat kesepakatan tentang percobaan agar kegiatan bisa berjalan dengan baik. • Kelompok melakukan percobaan sesuai dengan prosedur yang di perintahkan guru. (<i>Gotong royong: kerjasama, solidaritas, saling menolong</i>) • Setiap siswa mencatat hasil percobaan pada tabel yang telah disiapkan. <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Di akhir laporannya siswa menuliskan kesimpulan. Siswa menyampaikan hasil laporannya di kelompok masing-masing dan perwakilan bisa menyampaikannya di depan kelas. Guru menambah informasi yang dibutuhkan sebagai penguatan. (<i>Gotong royong: kerjasama, solidaritas, saling menolong</i>) <p>PENGAYAAN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mintalah siswa untuk membuat peta pikiran setelah membaca teks Raja Purnawarman. 	
<p>Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dan Guru bersama sama merangkum materi pembelajaran • Siswa dan Guru merefleksikan kegiatan pembelajaran 	<p>10 m en</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan gambaran mengenai kegiatan pembelajaran pertemuan berikutnya • Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan membaca doa. (<i>Integritas : membiasakan sikap santun, religius dan hormat</i>) 	it
--	--	----

H. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Guru dan Buku Siswa, **Cetakan Ke-4** (Edisi Revisi), Tema 5 : *Pahlawanku*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta: 2017.
- Gambar seorang anak yang sedang membantu kakek menyeberang jalan

I. PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

- a. Teknik : pengamatan
- b. Bentuk : daftar cek skala
- c. Instrumen : rubrik penilaian

2. Penilaian keterampilan

- a. Teknik : pengamatan
- b. Bentuk : daftar cek skala
- c. Instrumen : rubrik penilaian

3. Penilaian Pengetahuan

- a. Teknik : Tes Tertulis
- b. Bentuk : Soal pilihan ganda
- c. Instrumen : soal Evaluasi

Padangsidempuan, Agustus 2024

Guru Kelas IV



Minarti Siregar, S.Pd
NIP. 199005032024212006

Peneliti



Nadifa Frissa Tya
NIM. 2020500043

Kepala Sekolah SD Negeri 200220 Padangsidempuan



Dra. Hj. Syafrida, M.Pd
NIP. 19660928 198712 2 002

Lampiran 6

RUBRIK PENILAIAN

1. Rubrik penilaian sikap spiritual

No	kriteria	Sangat baik	baik	Cukup baik	Perlu bimbingan
1	Berdoa sebelum atau sesudah melakukan tugas pekerjaan	Peserta didik selalu berdoa sebelum dan sesudah melakukan tugas	Peserta didik selalu berdoa sebelum dan sesudah melakukan tugas	Peserta didik kadang-kadang berdoa sebelum dan sesudah melakukan tugas	Peserta didik tidak berdoa sebelum dan sesudah melakukan tugas
2	Berteman tanpa membedakan	Peserta didik selalu berteman tanpa membedakan	Peserta didik selalu berteman kesemua orang	Peserta didik kadang-kadang berkelahi dengan teman	Peserta didik berteman dengan membedakan

3. Rubrik sikap sosial

No	Kriteria	Sangat baik	Baik	Cukup baik	Perlu bimbingan
1	Penampilan peserta didik saat pembelajaran	Memakai pakaian lengkap dan rapi	Memakai pakaian lengkap dan belum rapi	Memakai pakaian lengkap dan kurang rapi dan masih ada yang kurang atributnya	Memakai pakaian tidak lengkap dan tidak rapi
2	Menghargai pendapat orang lain	Peserta didik berkomunikasi dengan sangat baik ketika berkelompok	Peserta didik berkomunikasi dengan baik ketika berkelompok	Peserta didik kurang menghargai pendapat orang lain ketika berkelompok	Peserta didik tidak menghargai pendapat orang lain ketika berkelompok
3	Menyelesaikan soal evaluasi secara mandiri	Peserta didik menyelesaikan soal evaluasi secara mandiri	Peserta didik kurang fokus ketika menyelesaikan soal evaluasi	Peserta didik kadang-kadang mencontek ketika menyelesaikan soal evaluasi	Peserta didik selalu mencontek ketika menyelesaikan soal evaluasi

4. PENILAIAN SIKAP SOSIAL

Petunjuk berilah tanda cek “√” pada kolom yang sesuai aspek yang muncul pada siswa!

no	nama siswa	sikap																KETERANGAN	TINDAK LANJUT
		disiplin				nasionalis				KERJASAMA				MANDIRI					
		SB	B	CB	PB	SB	B	CB	PB	SB	B	CB	PB	SB	B	CB	PB		
1																			
2																			
3																			
4																			
5																			

5. Penilaian afektif / sikap

Aspek yang di amati	Kriteria
Percaya diri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berani mengungkapkan pendapat saat diskusi 2. Tidak malu-malu saat berdiskusi 3. Berani melakukan presentasi di depan kelas 4. Berani berpendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan
Toleransi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat bekerjasama dengan anggota kelompok yang memiliki perbedaan 2. Dapat menerima pendapat anggota kelompok 3. Dapat menerima kesepakatan bersama saat diskusi kelompok 4. Dapat mengontrol diri untuk tidak memaksakan pendapat sendiri
Bekerjasama	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan pembagian tugas dalam kegiatan diskusi kelompok 2. Terlibat aktif dalam diskusi kelompok 3. Saling bertukar pendapat antar teman kelompok saat berdiskusi 4. Saling melengkapi jawaban saat presentasi atau diskusi
Disiplin	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengerjakan soal LKPD sesuai petunjuk pengerjaan 2. Berdiskusi sesuai waktu yang ditentukan 3. Mengumpulkan hasil diskusi tepat waktu 4. Patuh pada tata tertib yang berlaku saat berdiskusi
Teliti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teliti dalam mengamati papan TTS 2. Tepat dalam mencari soal untuk menjawab papan TTS

	<ol style="list-style-type: none">3. Sesuai dalam menyajikan hasil diskusi secara tulis dan lisan4. Mengecek kembali soal yang sesuai dengan jawaban papan TTS
--	---

Petunjuk penilaian

Skor 0 jika tidak dapat kriteria yang terpenuhi

Skor 1 jika terdapat 1 kriteria yang terpenuhi

Skor 2 jika terdapat 2 kriteria yang terpenuhi

Skor 3 jika terdapat 3 kriteria yang terpenuhi

Skor 4 jika terdapat 4 kriteria yang terpenuhi

6. Lembar penilaian sikap

No	Nama siswa	Aspek yang dinilai					Total
		Toleransi	Percaya diri	Bekerjasama	Disipin	Teliti	

Kriteria penelitian

A (Baik sekali) = 4, B (Baik) = 3, C (Cukup) = 2, D (Kurang)

$$\text{Nilai Sikap} = \frac{\text{jumlah skor yang di dapatkan siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

7. rubrik penilaian keterampilan

Aspek yang diamati	Deskripsi
Tata cara menjawab soal	1. Jawaban benar dan mudah di baca
	2. Jawaban benar, mudah dibaca dan di pahami
	3. Jawaban benar, mudah dibaca dengan jelas
	4. Jawaban benar dan mudah dipahami dengan jelas

Petunjuk penilaian

Skor 1 apabila melakukan aktivitas 1 (perlu pendampingan)

Skor 2 apabila melakukan 2 aktivitas (cukup)

Skor 3 apabila melakukan 3 aktivitas (baik)

Skor 4 apabila melakukan 4 aktivitas (sangat baik)

Aspek yang diamati	Deskripsi
Menyajikan hasil secara tertulis	1. Menjawab soal dengan asal- asalan
	2. Menjawab soal tanpa penjelasan
	3. Menjawab soal diikuti penjelasan

Lampiran 7

HASIL UJI VALIDITAS, TINGKAT KESUKARAN, DAN REABILITAS

INSTRUMEN

soal	validitas		tingkat kesukaran		reabilitas	
	nilai sig	keterangan	nilai	keterangan	nilai	keterangan
1	0	valid	0,8	sukar	0,749	reliabel
2	0,002	valid	0,6	sukar		
3	0,011	valid	0,45	sedang		
4	0,067	valid	0,7	sukar		
5	0	valid	0,7	sukar		
6	0,023	valid	0,45	sedang		
7	0,003	valid	0,8	sukar		
8	0	valid	0,85	mudah		
9	0,162	tidak valid	0,55	sedang		
10	0	valid	0,85	mudah		
11	0,04	valid	0,65	sedang		
12	0,002	valid	0,75	mudah		
13	0,002	valid	0,75	mudah		
14	0,214	tidak valid	0,5	sukar		
15	0	valid	0,85	mudah		
16	0,009	valid	0,75	mudah		
17	0,008	valid	0,7	sukar		
18	0,002	valid	0,8	sukar		
19	0,009	valid	0,75	mudah		
20	0,001	valid	0,75	mudah		
21	0,033	valid	0,45	sedang		
22	0,085	valid	0,65	sedang		
23	0,081	valid	0,8	sukar		
24	0,003	valid	0,75	mudah		
25	0	valid	0,75	mudah		
26	0,102	tidak valid	0,55	sedang		
27	0,003	valid	0,7	sukar		
28	0,001	valid	0,75	mudah		
29	0,022	valid	0,5	sukar		
30	0,2	tidak valid	0,55	sedang		

Lampiran 8

KISI-KISI SOAL

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Materi : Perjuangan Para Pahlawan

Kelas : IV

Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda (X) pada salah satu jawaban A,B,C,D

KD	Materi/ Sub Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	No Soal	Pertanyaan	Kunci Jawaban
Mengidentifikasi perjuangan para pahlawan dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya	Perjuangan para pahlawan	Siswa dapat menyebutkan sikap pahlawan	C1	1	Yang bukan merupakan sikap pahlawan yaitu.... A. Semangat individual B. Berani C. Rela berkorban D. Cinta tanah air	A
		Siswa dapat mengingat sikap dari sila-sila untuk	C1	2	Berikan contoh sikap yang mencerminkan sila ke 4 dalam masyarakat ! A. Berhak memeluk agama	C

		mencerminkannya			<p>B. Semangat persatuan</p> <p>C. Menghargai pendapat</p> <p>D. Tidak membeda-bedakan teman</p>	
		Siswa dapat menyebutkan Indonesia merdeka berkat siapa	C1	3	<p>Indonesia dapat merdeka berkat jasa para.....</p> <p>A. Penjajah</p> <p>B. PBB</p> <p>C. Presiden</p> <p>D. Pahlawan</p>	A
		Siswa dapat menyebutkan nama pahlawan	C1	4	<p>R.A. Kartini adalah pahlawan yang berasal dari...</p> <p>A. Jawa tengah</p> <p>B. Jawa barat</p> <p>C. Jawa timur</p> <p>D. Jakarta</p>	
		Siswa dapat mengingat hari pahlawan	C1	5	<p>Hari pahlawan diperingati setiap tanggal.....</p> <p>A. 17 agustus</p> <p>B. 28 oktober</p> <p>C. 10 november</p> <p>D. 21 april</p>	C
		Siswa dapat memahami para pahlawan	C2	6	<p>Para pahlawan rela berjuang dengan gigi untuk memperjuangkan kepentingan.....</p> <p>A. Pribadi</p> <p>B. Keluarga</p> <p>C. Negara</p> <p>D. Sukunya</p>	
		Siswa dapat memahami sikap	C2	7	Sikap para pahlawan dalam memperjuangkan	

		para pahlawan			kemerdekaan adalah dengan... A. Egois B. Berjuang sendiri C. Bersatu padu D. Bercerai berai	
		Siswa dapat memahami apa yang terjadi	C2	8	Fatahillah dengan gagah berani memimpin pasukannya untuk mengusir portugis dari sunda kelapa. Dengan kemenangan itu nama sunda kelapa itu diganti dengan jayakarta. Fatahillah adalah sosok pembela yang berasal dari kerajaan... A. Matara B. Demak C. Sriwijaya D. Majapahit	B
		Siswa dapat memahami yang memimpin perang jawa	C2	9	Salah satu pahlawan indonesia yang berasal dari yogyakarta yang memimpin perang jawa melawan pemerintahan hindia belanda adalah... A. Sultan Hasanuddin B. Pangeran Antasari C. Pangeran Diponegoro	D

					D. Raden fatah	
		Siswa dapat memahami nilai sila	C2	10	<p>Sikap dibawah ini yang mencerminkan sila keempat pancasila adalah...</p> <p>A. Berusaha menang sendiri ketika berpendapat</p> <p>B. Mengutamakan kepentingan bersama dari pada kepentingan pribadi</p> <p>C. Tidak suka mendengarkan pendapat orang lain ketika musyawarah</p> <p>D. Mengutamakan kepentingan keluarga dari pada kepentingan masyarakat</p>	B
		Siswa dapat menerapkan keadaan raja purnawarman di lingkungannya	C3	11	<p>Setelah raja purnawarman berhasil membasmi semua perompak, bagaimanakah keadaan di kerajaan tarumanegara....</p> <p>A. Semakin memburuk</p> <p>B. Banyak yang merajalela</p> <p>C. Hidup aman dan sejahtera</p> <p>D. Diabaikan warga</p>	C
		Siswa dapat mencontoh sikap dari sultan iskandar muda	C3	12	<p>Perhatikan gambar berikut !</p> 	A

					<p>Tokoh tersebut merupakan salah satu dari kesultanan aceh darussalam yang berkuasa pada tahun 1607-1636. Pada masa pemerintahannya, beberapa kebijakan yang dikeluarkannya adalah....</p> <p>A. Mengembangkan wilayah kekuasaanya kedaerah-daerah lain B. Menghapus perlawanan dari orang kaya C. Menyerang sebanyak dua kali D. Upacara besar-besaran</p>	
		Siswa dapat menerapkan bagaimana cara bermusyawarah	C3	13	<p>Menyelesaikan masalah dengan cara bermusyawarah bisa membuat keputusan yang diambil menjadi....</p> <p>A. Ditantang oleh banyak orang B. Disepakati oleh semua pihak C. Merugikan orang-orang yang diam saja D. Menguntungkan ketua musyawarah</p>	B
		Siswa dapat menerapkan sikap pantang menyerah dalam kehidupan	C3	14	<p>Salah satu tokoh dari kerajaan maja pahit yang mempunyai tekad pantang menyerah untuk menyatukan nusantara adalah...</p> <p>A. Raden brawijaya B. Raden wijaya C. Maha patih gaja mada D. Raja hyam wuruk</p>	C
		Siswa dapat menerapkan	C3	15	<p>Seorang guru yang mengajar dengan semangat adalah contoh cerminan sifat kepahlawanan di lingkungan....</p>	B

		cerminan seorang guru			<ul style="list-style-type: none"> A. Rumah B. Sekolah C. Kekeluarga D. Masyarakat 	
		Siswa dapat menganalisis apa yang terjadi di ruangan kelas	C4	16	<p>Dika merupakan seorang ketua kelas. Pada kegiatan liburan nanti, ia punya keinginan agar semua siswa berlibur ke pantai. Namun setelah diadakan musyawarah kelas, ternyata teman-temannya sepakat pergi untuk ke museum. Sikap yang sebaiknya diambil dika adalah....</p> <ul style="list-style-type: none"> A. Tetap mengajak semua siswa ke pantai karena ia adalah ketua kelas B. Menghargai keputusan hasil musyawarah kelas C. Mengacah teman-teman yang tidak setuju dengan pendapatnya D. Membatalkan acara liburan karena tidak sesuai keinginannya 	B
		Siswa dapat menganalisis teks tentang gaja mada	C4	17	<p>Perhatikan perjuangan gaja mada mencapai puncak !</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Majapahit mencapai keemasannya 2. Daerah kekuasaan majapahit hampir hampir sama luasnya dengan wilayah indonesia sekarang 3. Berhasil menyelamatkan rajanya 4. Pengaruh kerajaan majapahit sampai ke negara-negara tetangga 5. Berhasil menguasai pulau-pulau nusantara <p>Penyajian perjuangan gaja mada yang mencapai puncak pada zaman pemerintahan prabu hayam wuruk,</p>	C

					berdasarkan konsep berfikirnya ditunjukkan pada nomor... A. (2),(5),(1) B. (1),(3),(4) C. (1),(2),(4) D. (3),(4),(5)	
		Siswa dapat menganalisis tentang candi penataran	C4	18	Perhatikan secara baik kompleks candi! 1. Arca 2. Induk 3. Prasasti 4. Borobudur Berdasarkan penyajian kompleks candi tersebut, apakah yang terdapat di dalamnya.. A. (1),(2) B. (2),(3) C. (3),(4) D. (1),(4)	D
		Siswa dapat menganalisis apa yang dilakukan siswa tersebut	C4	19	Bacalah cerita berikut ini ! Ani, rina dan ulfa tidak sengaja memecahkan pot bunga di depan kelas. Mereka berdua merasa takut jika dimarahi bu santi. Kemudian bu santi memanggil mereka dan menanyakan mengapa hal itu bisa terjadi. Mereka pun menjelaskan bahwa mereka terpeleset ketika mau menyirami bunga. Bu santipun tidak memarahi mereka, dan menyuruh mereka membersihkan pecahan potnya. Kemudian menasehati mereka agar lain kali lebih berhati-hati ketika menyiram bunga. Setelah kejadian itu, mereka	B

					<p>berdiskusi tentang bagaimana cara mengganti pot yang telah rusak. Kemudian mereka sepakat menyishkan uang saku mereka untuk dikumpulkan membeli pot bunga yang baru. Mereka tidak ingin saling menyalahkan, siapa yang telah terpeleset lebih dahulu atau siapa yang menyenggol potnya hingga pecah. Setelah beberapa hari menyisihkan uang sakunya, akhirnya mereka berhasil membeli pot yang baru dan menyerahkannya kepada bu santi. Bu santi pun senang melihat tanggung jawab para siswanya itu.</p> <p>Sikap yang ditunjukkan bu santi pada cerita diatas yang sesuai dengan sila keempat pancasila adalah...</p> <p>A. Tegas memarahi siswa yang ceroboh B. Bijak dalam menanggapi masalah siswanya C. Mengutamakan kepentingan dirinya sendiri D. Disiplin sehingga sangat ditakuti para siswa</p>	
		Siswa dapat menganalisis sikap dari sultan iskandar muda	C4	20	<p>Sultan iskandar muda merupakan sultan dari kesultanan aceh. Berikut ini bentuk sikap kepahlawanan yang dimiliki beliau adalah...</p> <p>A. Pantang menyerah menyatukan nusantara B. Memiliki paras gagah dan rupawan C. Berjuang demi rakyat mengusir penjajah portugis D. Berperang demi memperluas kekuasaannya</p>	C
		Siswa dapat memperhatikan	C5	21	<p>Apa yang dilakukan raja purnawarman yang sangat memperhatikan kesejahteraan rakyatnya.....</p>	B

		kesejahteraan rakyat			<ul style="list-style-type: none"> A. Memerangi bajak laut yang merajalela B. Memperbaiki aliran sungai gangga C. Telapak kakinya diabadikan D. Hidup aman dan seajtera 	
		Siswa dapat mengevaluasi perjuangan yang di lakukan	C5	22	<p>Perjuangan apa yang telah dilakukan oleh raja balaputradewa.....</p> <ul style="list-style-type: none"> A. Membangun armada laut yang kuat B. Kerajaan yang besar dan makmur C. Peningkatan ekonomi D. Puncak kejayaan pendidikan 	A
		Siswa dapat memberi keputusan yang telah dipikirkan dayu	C5	23	<p>Apa yang selalu dipikirkan Dayu tentang raja purnawarman...</p> <ul style="list-style-type: none"> A. Memerangi bajak laut B. Rakyat hidup menderita C. Jasa-jasa Raja Purnawarman D. Ia tidak pernah berjuang untuk rakyatnya 	C
		Siswa dapat mengevaluasi cara membuat keputusan	C5	24	<p>Menyelesaikan masalah dengan cara bermusyawarah bisa membuat keputusan yang diambil menjadi...</p> <ul style="list-style-type: none"> A. Ditentang oleh banyak orang B. Disepakati oleh semua pihak C. Merugikan orang-orang yang diam saja D. Menguntungkan ketua musyawarah 	B
		Siswa dapat mengevaluasi alasan majapahit	C5	25	<p>Patih majapahit yang bernama aryo tadah menunjuk gajah mada untuk menggantikan dirinya. Gaja mada menolak penunjukan itu.</p>	A

					<p>Apa alasan gaja mada menolak penunjukan tersebut....</p> <p>A. Karena ingin membuktikan pengabdianya terlebih dahulu kepada kerajaan majapahit</p> <p>B. Setelah berhasil menaklukkan keta dan sadeng</p> <p>C. Karena belum berhasil menguasai pulau-pulau nusantara</p> <p>D. Karena kekuasaan majapahit hampir sama luasnya dengan wilayah indonesia</p>	
		Siswa dapat melihat apa yang dibuat untuk peninggalan sejarah	C6	26	<p>Apakah bukti salah satu peninggalan sejarah kerajaan sriwijaya yang masih bertahan....</p> <p>A. Candi prambanan</p> <p>B. Candi muara takus</p> <p>C. Candi kalasan</p> <p>D. Candi muaro jambi</p>	B
		Siswa dapat melihat apa yang dapat di ciptakan perjuangannya	C6	27	<p>Apa hasil dari perjuangan raja Balaputradewa terhadap kerajaan sriwijaya....</p> <p>A. Wilayah sriwijaya tidak aman</p> <p>B. Tidak ad keuntungan dari hasil perdagangan</p> <p>C. Menjadi kerajaan yang besar dan makmur</p> <p>D. Membangun armada laut yang kuat</p>	D
		Siswa dapat melihat apa yang dapat di ciptakan bangsa dan negaranya	C6	28	<p>Setiap orang dapat menjadi pahlawan bagi bangsa dan negaranya dimulai dengan cara...</p> <p>A. Berbuat baik kepada sesama</p> <p>B. Mengalahkan orang lain</p>	A

					<p>C. Membuat senjata-senjata D. Berbuat semena-mena</p>	
		Siswa dapat melihat apa yang dapat di ciptakan dari kekejaman bangsa penjajahan	C6	29	<p>Para pejuang yang berjuang membela bangsa dari kekejaman bangsa penjajahan, kita sebut mereka sebagai pahlawan...</p> <p>A. Revolusi B. Devisa C. Tanpa tanda jasa D. Nasional</p>	D
		Siswa dapat melihat apa yang dapat di ciptakan dalam melakukan perlawanan	C6	30	<p>Apasajakah yang membuat pangeran diponegoro berusaha melakukan perlawanan dengan berbagai bentuk...</p> <p>A. Melakukan perang grilya B. Melakukan perlawanan pada musim panas C. Ikut campur belanda D. Tidak mencampur tangani belanda</p>	A

Lampiran 10

HASIL UJI NORMALITAS NILAI *PRETEST* DAN *POSTEST* DENGAN SPSS

1. PRETEST

N	Valid	20
	Missing	0
Mean		61.00
Median		60.00
Mode		70
Std. Deviation		12.096
Range		40
Minimum		40
Maximum		80
Sum		1220

2.POSTEST

N	Valid	20
	Missing	0
Mean		75.50
Median		80.00
Mode		80
Std. Deviation		11.910
Range		40
Minimum		60
Maximum		100
Sum		1510

Uji normalitas hasil pretes

	Kolmogorov-Smirnov(a)			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil pretest	.222	20	.011	.910	20	.063

a Lilliefors Significance Correction

uji normalitas hasil postest

	Kolmogorov-Smirnov(a)			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil postest	.297	20	.000	.837	20	.133

a Lilliefors Significance Correction

Lampiran 11

Dokumentasi Penelitian

1. Lokasi Penelitian



Gambar 1 : setiap hari jum'at siswa melaksanakan sholat dhuha



Gambar 2 : keadaan sekolah saat semua siswa sedang melaksanakan pembelajaran



Gambar 3 : keadaan lapangan sekolah pada saat jam istirahat



Gambar 4: Langkah-langkah model pembelajaran game based learning, Guru memberkan lembar soal pretest dan peneliti menjelaskan topik yang akan dilaksanakan, dan peneliti memilih topik yang sesuai



Gambar 5 : peneliti menjelaskan konsep dari topik pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih terarah dalam bermain game dan disini peneliti menjelaskan aturan pada permainan atau bisa membuat peraturan sesuai kesepakatan dengan yang sudah di rancang.



Gambar 6: disini peneliti menggunakan game teka- teki silang agar memiliki waktu yang cukup dan disini menerangkan pengetahuan yang akan diambil siswa saat melaksanakan game tersebut



Gambar 7: Setiap siswa yang mendapatkan soalnya dan membacakan di depan lalu teman kelompoknya mencari jawaban yang cocok untuk soal tersebut. Dan setiap siswa yang mendapatkan soalnya mendapatkan poin 100



Gambar 8: setiap siswa yang memiliki poin lebih banyak maka akan mendapatkan reward.