PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* (GBL) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI KELAS III SDN 064965

SKRIPSI

Diajukan Guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Program
Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

DIAN FAHIRA
2002090228

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

MEDAN

2024

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: http://www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap	: Dian Fahira
NPM	: 2002090228
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal	: Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas III SDN 064965

Sudah layak disidangkan.

Medan, November 2024

Disetujui oleh:

Pembimbing

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan	Ketua Program Studi
Dra. Hj. Syamsuyurnita, M. Pd.	**Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.**

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website: http:/www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 5 Desember 2024, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Dian Fahira
NPM : 2002090228
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas III SDN 064965

Dengan diterimanya Jurnal ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (A) Lulus Yudisium
( ) Lulus Bersyarat
( ) Memperbaiki Jurnal
( ) Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua	Sekretaris
Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.	**Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.**

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Irfan Dahnial, S.Pd., M.Pd 1. _____
2. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd 2. _____
3. Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd. 3. _____

UMSU Unggul | Cerdas | Terpercaya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website: http:/www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

بسم الله الرحمن الرحيم

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Dian Fahira
NPM : 2002090228
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas III SDN 064965

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
14/10 2024	Perbaikan diagram	
21/10 2024	Perbaikan uji T	
23/10 2024	Perbaikan data observasi sebelum dan sesudah	
29/10 2024	Penambahan lampiran data penelitian pre test post test	
5/11 2024	Perbaikan abstrak	
12/11 2024	Acc Sidang	

Medan, November 2024

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: http:/www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بسم الله الرحمن الرحيم

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap	: Dian Fahira
NPM	: 2002090228
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal	: Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas III SDN 064965

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas III SDN 064965" adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Univesitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



Dian Fahira
NPM: 2002090228

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

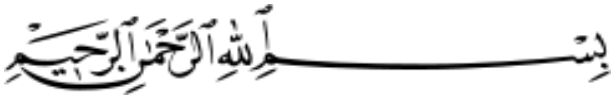
ABSTRAK

Dian Fahira 2002090228. Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas III SDN 064965 Medan. Skripsi, Medan: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh motivasi belajar siswa yang masih rendah pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *game based learning* terhadap motivasi belajar siswa kelas III SDN 064965 Medan. Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah penelitian *one group pretest-posttest design,* yaitu design yang tidak menggunakan kelompok kontrol pada saat penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN 064965 Medan yang berjumlah 20 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu sampling jenuh dimana semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Instrument dalam penelitian ini menggunakan instrument nontes berupa lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata siswa yang menggunakan model pembelajaran *game based learning* lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata siswa tanpa menggunakan model pembelajaran *game based learning* yaitu 90,35 banding 49,45. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa sesudah menggunakan model pembelajaran *game based learning* yaitu 93. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, diperoleh hasil perhitungan hipotesis menggunakan uji t (*Paired Sample T Test)* pada taraf signifikan 0,05 diperoleh hasil nilai sig. (2-tailed) adalah 0,000 <0,05 maka dapat dikatakan H_a diterima H_0 ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan game based learning terhadap motivasi belajar siswa kelas III SDN 064965 Medan.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Game Based Learning, Motivasi Belajar

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatu

Alhamdulillah puji syukur syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan karunia-Nya kepada penulis. dan masih memberikan kesehatan dan kesempatan sehingga penulis telah mampu dalam menyelesaikan skripsi sebagai syarat akhir perkuliahan untuk meraih gelar sarjana Pendidikan (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU). Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.A.P.** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kusuma Nasution, S.S., M.Hum.** selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.** selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu **Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.** selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran dan motivasi dalam penyusunan skripsi.
8. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmunya kepada peneliti.
9. Pintu surgaku, Ibunda **Saadah Siahaan**. Terima kasih sebesar-besarnya penulis berikan kepada beliau atas segala bentuk bantuan, semangat, dan doa yang diberikan selama ini. Ibu menjadi penguat dan pengingat paling hebat.
10. Terima kasih tak terhingga untuk **Deby Kelana Putra** atas dukungan, semangat serta menjadi tempat untuk berkeluh kesah, selalu ada dalam suka maupun duka selama proses penyusunan proposal ini.
11. Teruntuk sahabat-sahabat tercinta terima kasih atas segala motivasi, dukungan, pengalaman, waktu yang dijalani bersama selama perkuliahan. Terima kasih selalu menjadi garda terdepan di masa-masa sulit penulis. Terimakasih sudah menjadi tempat keluh kesah penulis.

Penulis menyadari bahwa materi yang terkandung dalam proposal penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih banyak kekurangan, hal in disebabkan karena terbatasnya kemampuan dan masih banyaknya kekurangan penulis. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca.

Akhir kata penulis akan menerima kritik dan saran yang bersifat

konstruktif dari semua pihak. Semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi kita dan kemajuan pendidikan.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatu

Medan, Oktober 2024

Penulis

Dian Fahira
Npm.2002090228

DAFTAR ISI

ABSTRAK ..... **i**

KATA PENGANTAR ..... **ii**

DAFTAR ISI ..... **v**

DAFTAR TABEL ..... **viii**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **ix**

BAB I PENDAHULUAN **1**

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Identifikasi Masalah 5

1.3 Batasan Masalah 6

1.4 Rumusan Masalah 6

1.5 Tujuan Penelitian 6

1.6 Manfaat Penelitian 7

BAB II LANDASAN TEORITIS **9**

2.1 Kerangka Teoritis 9

2.1.1 Model Pembelajaran 9

2.1.1.1 Pengertian Model Pembelajaran 9

2.1.1.2 Ciri-Ciri Model Pembelajaran 10

2.1.2 Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) 12

2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) 12

2.1.2.2 Karakteristik Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) 13

2.1.2.3 Langkah − Langkah Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) 16

2.1.2.4 Kelebihan Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) 19

2.1.2.5 Kelemahan Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) 21

2.1.3 Motivasi Belajar Siswa 22

2.1.3.1 Pengertian Motivasi Belajar Siswa 22
2.1.3.2 Jenis-Jenis Motivasi Belajar 24
2.1.3.3 Fungsi Motivasi 25
2.1.3.4 Indikator Motivasi Belajar 26
2.1.3.5 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar 28
2.2 Penelitian Yang Relevan……30
2.3 Kerangka Konseptual 30
2.4 Hipotesis Penelitian 31

BAB III METODE PENELITIAN..... 33

3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian 33
3.1.1 Lokasi Penelitian 33
3.1.2 Waktu Penelitian 33
3.2 Populasi dan Sampel..... 34
3.2.1 Populasi Penelitian 34
3.2.2 Sampel Penelitian 35
3.3 Variabel Penelitian..... 35
3.4 Defenisi Operasional Penelitian Variabel Penelitian..... 35
3.5 Instrumen Penelitian 36
3.5.1 Observasi..... 36
3.6 Teknik Analisa Data 38
3.6.1 Uji Validitas Instrumen 38
3.6.2 Uji Hipotesis 39

BAB IV…… 40

4.1 Hasil Penelitian 41
4.1.1 Deskripsi Data Penelitian Hasil Penelitian 41
4.1.1.1 Observasi Motivasi Belajar Siswa Sebelum Menggunakan *Game Based Learning*……42
4.1.1.2 Observasi Motivasi Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Model

Pembelajaran *Game Based Learning* 43
4.1.2 Pengujian Hipotesis 45
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian 46
4.2.1 Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Siswa Kelas III SDN 064965 Medan .. 46
4.2.2 Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Siswa Kelas III SDN 064965 Medan .. 46
4.2.3 Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas III SDN 064965 Medan 47
BAB V 48
KESIMPULAN DAN SARAN 48
5.1 Kesimpulan 48
5.2 Saran 49
DAFTAR PUSTAKA 50
LAMPIRAN 54

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Waktu Penelitian.....33

Tabel 3. 2 Populasi Penelitian.....34

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Observasi Motivasi Belajar.....37

Tabel 3. 4 Skala Likert.....37

Tabel 3. 5 Kriteria Kevalidan Instrumen Lembar Observasi.....39

Tabel 4. 1 Hasil Validitas Ahli …….....42

Tabel 4. 2 Motivasi Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran *Game Based Learning*.....42

Tabel 4. 3 Motivasi Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran *Game Based Learning*.....44

Tabel 4. 4 Uji T.....45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus Pembelajaran…….……...……..…55

Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran……...59

Lampiran 3 Lembar Pertanyaan Wawancara Observasi Awal……..…..66

Lampiran 4 Lembar Validasi Observasi……..…….…….68

Lampiran 5 Data Observasi Siswa……..……70

Lampiran 6 Lembar Observasi Sebelum……...…..……72

Lampiran 7 Lembar Observasi Setelah……...……76

Lmpiran 8 Data Penelitian *Pre Test- Post Test* Kelas III……..…80

Lampiran 9 Materi Pembelajaran Kelas III……...…….82

Lampiran 10 Dokumentasi……...85

Lampiran 11 K1……....…….88

Lampiran 12 K2……...…….89

Lampiran 13 K3……...….90

Lampiran 14 Berita Acara Seminar Proposal……..…....…91

Lampiran 15 Berita Acara Seminar Proposal…….……92

Lampiran 16 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal…….…..……..93

Lampiran 17 Berita Acara Seminar Proposal…….……..……..94

Lampiran 18 Surat Keterangan Izin Riset Kaprodi……95

Lampiran 19 Permohonan Riset ke Fakultas…….96

Lampiran 20 Surat Pernyataan……...97

Lampiran 21 Permohonan Riset…….…....98

Lampiran 22 Balasan Izin Riset…….……99

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap orang berhak mendapatkan pendidikan yang layak. Melalui pendidikan, seseorang diharapkan dapat mengembangkan dirinya untuk menjadi individu yang memiliki kecerdasan, keterampilan dan berkepribadian luhur. (Amelia, 2019) menyatakan pengertian pendidikan menurut Undang Undang SISDIKNAS no. 20 tahun 2003, merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sedemikian rupa supaya peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif supaya memiliki pengendalian diri, kecerdasan, keterampilan dalam bermasyarakat, kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian serta akhlak mulia. Pendidikan dilaksanakan untuk mencapai tujuan pendidikan.

Salah satu permasalahan yang dihadapi oleh Bangsa Indonesia adalah rendahnya mutu pendidikan, khususnya pendidikan sekolah dasar. Berbagai usaha telah dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan Nasional, antara lain melalui berbagai pelatihan dan peningkatan kualitas guru, penyempurnaan kurikulum, pengadaan buku dan alat pelajaran, perbaikan sarana dan prasarana pendidikan lain, dan peningkatan mutu manajemen sekolah, namun demikian, berbagai indikator mutu pendidikan belum menunjukkan peningkatan yang memadai.

Pembelajaran dapat dikatakan sebagai interaksi antara siswa dengan guru, yang didalamnya didukung dengan adanya unsur-unsur pembelajaran seperti, sarana-prasarana, materi pembelajaran, metode mengajar guru, model yang

diterapkan, kondisi lingkungan sekolah dan evaluasi yang diberikan oleh guru. Keseluruhan dari unsur-unsur tersebut sangat dibutuhkan dalam menunjang proses pembelajaran terutama pada penggunaan media, model dan metode pembelajaran. Apabila digunakan secara tepat maka akan mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran.

Akan tetapi pada kenyataan saat ini masih banyak guru yang menerapkan metode konvensional selama proses pembelajaran dan kurang adanya inovasi untuk menerapkan model, metode dan media yang lebih modern. Selain guru, siswa harus terlibat dalam proses pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan sebagaimana mestinya, guru memberikan materi kepada siswa sehingga terjadi interaksi antara guru dan siswa.

Seseorang yang belajar akan ditandai dengan perubahan perilaku dalam dirinya. Perubahannya dapat berupa perubahan pengetahuan seseorang (kognitif), keterampilan yang dimiliki (psikomotorik), maupun perilaku individu (efektif). Sebagai seorang guru harus mampu memberikan dorongan dan rangsangan kepada peserta didik agar peserta didik memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap yang lebih baik. Hal ini dapat dilakukan dengan merubah media yang telah digunakan selama mengajar dengan pemilihan media yang lebih menarik sehingga siswa lebih berminat dalam proses pembelajaran.

Sebagai penunjang dalam pembelajaran seorang guru dituntut untuk bisa menggunakan model pembelajaran yang tidak harus menyenangkan saja, melainkan dalam penggunaan model dapat menarik minat siswa sehingga tertaman didiri siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran yang disampaikam oleh guru. Sehingga

selama proses pembelajaran tidak terfokus pada guru saja melainkan siswa juga harus dituntut aktif. Kenyataan tentang apa yang menjadi harapan diatas belum sepenuhnya terpenuhi, namun usaha untuk mewujudkannya senantiasa dilakukan untuk proses perbaikan. Dengan demikian penggunaan model maupun metode ketika menjelaskan pelajaran kepada siswa, jika model tersebut sesuai maka dapat menjadikan siswa tertarik untuk mengikuti pelajaran dan hasil belajar pun mengalami peningkatan. Ketepatan penggunaan model pembelajaran ini dapat mempermudah pemahaman materi, sehingga mempengaruhi motivasi belajar yang semakin meningkat.

Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 19 November 2023 (bisa diakses melalui https://drive.google.com/file/d/1AOVpFNfOf9LGmsK4d5IvOliZ0U8F4Dt/view?usp=drivesdk) dengan Monalita Tarigan S.Pd., guru wali kelas III yang dilakukan di dalam kelas III SDN 064965 Medan, siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Rendahnya motivasi belajar siswa dalam proses belajar disebabkan oleh pembelajaran yang hanya berpusat pada guru. Selain itu, dalam proses pembelajaran dikelas guru belum mempraktikan atau belum menggunakan model pembelajaran yang kurang menarik perhatian siswa. Pembelajaran Bahasa Indonesia di dalam kelas III SDN 064965 Medan masih dibilang monoton karena guru hanya menggunakan buku sebagai media belajarnya, alhasil menyebabkan anak didik kurang aktif dan cenderung gampang bosan dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Motivasi belajar merupakan dorongan yang timbul baik dari dalam maupun dari luar diri siswa, yang mampu menimbulkan semangat dan kegairahan belajar serta memberikan arah pada kegiatanbelajar sehingga tujuan yang dikehendaki

dapat tercapai. (Widayanti, 2023) mengatakan motivasi bertujuan untuk menopang berbagai upaya yang dilakukan dan menjaga agar proses belajar pada siswa tetap berjalan. Motivasi belajar yang menjadi penyebab terjadinya aktivitas pembelajaran yang dapat menjamin kelangsungan kegiatan belajar serta memberikan arahan bagi kegiatan belajar tersebut, guna mencapai tujuan yang diharapkan.

Masih kurangnya motivasi belajar yang dimiliki siswa dapat dilihat dari sikap acuh siswa pada proses pembelajaran. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan kepada guru wali kelas III di sekolah tersebut, menunjukkan bahwa motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa masih kurang karena penggunaan metode yang dilakukan oleh guru membuat antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran masih kurang, sehingga siswa menjadi kurang aktif dan cepat merasa bosan.

Mengingat pentingnya model pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran agar mencapai tujuan yang ditentukan. Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti telah lakukan dengan guru wali kelas III SDN 064965 Medan, menunjukkan bahwa penggunaan media masih minim digunakan. Ketika penyampaian pelajaran oleh guru, disini guru hanya menggunakan metode konvensional, menjelaskan melalui metode ceramah serta diskusi tanya jawab sehingga terkesan membosankan dan kurang menarik motivasi belajar peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang akan diterapkan peneliti dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN 064965 Medan adalah model pembelajaran *game based learning* sebagai model pembelajaran.

Alasan peneliti mengambil model pembelajaran *game based learning*

karena pembelajaran yang berbasis *game* berbeda dengan pembelajaran yang menggunakan model konvensional. Menurut (Dahalan, 2023) *game based learning* adalah pembelajaran yang menyenangkan melalui bermain dan permainan yang terstruktur yang dirancang khusus pada materi pembelajaran yang dapat merangsang pengembangan kemampuan berfikir dan belajar pada siswa. Dalam pembelajaran *game based learning* ini dapat membantu upaya dalam membangkitkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan fenomena tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia materi Cuaca tema 5, subtema 1 keadaan cuaca di Kelas III SDN 064965 Medan".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Motivasi belajar siswa yang masih rendah
2) Pembelajaran hanya berpusat pada guru
3) Penggunaan strategi pembelajaran yang kurang menarikperhatian siswa
4) Siswa kurang aktif dalam pembelajaran dikarenakan media yang digunakan hanya bersumber dari buku
5) Belum pernah diterapkan model pembelajaran game based learning pada saat proses pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasrkan identifikasi masalah maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Kelas III SDN 064965 Medan Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia, Tema 5 "Cuaca", Subtema 1 "Keadaan Cuaca".

1.4 Rumusan Masalah

Berdasasrkan judul dan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1) Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cuaca di kelas III SDN 064965 Medan?
2) Bagaimana motivasi belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cuaca di kelas III SDN 064965 Medan?
3) Bagaimana motivasi belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cuaca di kelas III 064965 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *game based learning* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cuaca di kelas III SDN 064965 Medan.

2) Untuk mengetahui motivasi belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *game based learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cuaca di kelas III SDN 064965 Medan.
3) Untuk mengetahui motivasi belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *game based learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cuaca di kelas III SDN 064965 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian yang peneliti lakukan diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

1) Dapat menambah wawasan mengenai motivasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning*.
2) Dapat dijadikan bahan pertimbangan penelitian sejenis, mengingat masih minimnya refrensi untuk melakukan penelitian.
3) Dapat memberikan masukan berharga berupa konsep-konsep sebagai upaya untuk mengadakan penelitian ini.

1.6.2 Manfaat Praktis

1) Bagi sekolah

- Meningkatnya motivasi belajar yang berdampak bagi kemajuan Sumber Daya Manusia (SDM) disekolah.
- Membantu mewujudkan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan disekolah sehingga terbentuk suasana yang kondusif di sekolah.

2) Bagi Guru

Menjadi bahan masukan agar lebih memperhatikan bagaimana seharusnya menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan untuk para siswa melalui model-model pembelajaran khususnya model pembelajaran *game based learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan efektif dan efesien

3) Bagi siswa

Agar lebih terlibat aktif pada proses pembelajaran yang diterapkan oleh guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

4) Bagi penulis

Bahan masukan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dan sebagai bahan masukan untuk melaksanakan tugas dimasa yang akan datang. Serta memberikan pengalaman dalam meneliti model pembelajaran *game based learning.*

BAB II

LANDASAN TEORITIS

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Model Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Model Pembelajaran

Menurut (Octavia, 2020) model pembelajaran adalah prosedur atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran didalamnya terdapat strategi, teknik, metode bahan, media dan alat. Artinya model pembelajaran itu seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, selama, dan sesudah pembelajaran yang dilakukan pengajar serta segala fasilitas terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan dalam pembelajaran yang digunakan untuk menentukan atau mencapai tujuan setiap pokok bahasan (Nurlaelah & Sakkir, 2020). Model pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh seorang guru dalam proses belajar dan mengajar untuk mencapai tujuan yang diiginkan. Dengan demikian sebelum menentukan model pembelajaran, perlu dirumuskan tujuan pembelajaran yang jelas agar dalam penyusunan langkah-langkah pembelajaran, pemanfaatan berbagai fasilitas dan sumber belajar semuanya dapat diarahkan dalam upaya pencapaian tujuan tersebut

(Mirdad & Pd, 2020) Model pembelajaran merupakan petunjuk bagi pendidik dalam merencanakan pembelajaran di kelas, mulai dari mempersiapkan perangkat pembelajaran, media dan alat bantu, sampai alat evaluasi yang mengarah

pada upaya pencapaian tuuan pendidikan.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan yang dapat digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di dalam kelas, yang menggambarkan keseluruhan pembelajaran yang kompleks yang meliputi teknik, metode, dan proses.

2.1.1.2 Ciri-Ciri Model Pembelajaran

Menurut (Mirdad & Pd, 2020) model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli.
2) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu.
3) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas.
4) Memiliki bagian-bagian dari model pembelajaran dengan nama sebagai berikut: a) Urutan langkah-langkah pembelajaran (sintaks), b) adanya prinsip-prinsip reaksi, c) sistem sosial, d) sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis ketika guru akan menerapkan suatu model pembelajaran.
5) Berdampak sebagai akibat dari model pembelajaran yang diterapkan, yang meliputi: a) berdampak pada pembelajaran, yaitu hasil belajar yang terukur, b) pengaruh dukungan, yaitu keberhasilan belajar jangka panjang.
6) Membuat persiapan mengajar (desain intruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang telah dipilihnya.

Menurut (Hibatullah Anbiya, 2023) model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1) Meningkatkan kualitas pembelajaran melalui sejumlah strategi pengajaran.
2) Mencapai misi tertentu dalam proses pembelajaran.
3) Membantu dan membimbing guru dalam memilih teknik, strategi, dan metode pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai.
4) Merangsang pengembangan inovasi pendidikan atau pembelajaran baru.

Sedangkan menurut (Magdalena et al., 2024) ciri-ciri model pembelajaran sebagai berikut:

1) Tujuan pembelajaran yang jelas: Setiap model memiliki tujuan spesifik yang ingin dicapai, baik kognitif, afektif, maupun psikomotor.
2) Aktivitas siswa: Model pembelajaran yang baik melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar, bukan hanya sekadar mendengarkan.
3) Interaksi**:** Terdapat interaksi antara siswa, antara siswa dan guru, atau antara siswa dengan sumber belajar lainnya.
4) Evaluasi: Model pembelajaran biasanya mencakup cara untuk menilai kemajuan dan pemahaman siswa.

5) Fleksibilitas**:** Model pembelajaran dapat disesuaikan dengan konteks dan kebutuhan siswa.
6) Penggunaan media dan teknologi: Banyak model pembelajaran modern memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses belajar.
7) Refleksi**:** Adanya kesempatan bagi siswa untuk merefleksikan pengalaman belajar mereka.

Berdasarkan kutipan diatas peneliti dapat menyimpulkan model pembelajaran dalam dunia pendidikan digunakan sebagai acuan atau contoh dalam suatu disiplin atau pembelajaran. Model pembelajaran adalah cara yang dilakukan guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran agar konsep yang disajikan dipahami oleh peserta didik.

2.1.2 Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL)

2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL)

Model pembelajaran *game based learning* dikembangkan pertama kali oleh David De Vries dan Keith Edwan. *Game* adalah sebuah kata yang diambil dari bahasa yang berarti permainan, sedangkan *based learning* yang berarti pembelajaran berbasis. (Cinta, 2021) mengatakan model pembelajaran *game based learning* merupakan model pembelajaran jika di artikan kedalam bahasa Indonesia suatu model pembelajaran berbasis permainan. Pembelajaran berbasis permainan memiliki peranan penting dalam mempengaruhi motivasi peserta didik, dan mampu membuat peserta didik merasa senang, lebih bersemangat, tertantang, dan menjalin kerjasama

antar teman (Jurnal, 2024). Menurut (Dewi, 2022) 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 ini dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. Menurut (Monalisa, 2023) *game based learning* merupakan sebuah bagian yang bisa berdiri sendiri dengan awalan permainan lalu berakhir dengan keadaan adanya kemenangan. *Game* tersebut mampu memberikan bermacam jenis konten berisi pendidikan yang mempunyai peraturan dan pengaturan yang berbeda.

Sedangkan menurut (Armedianto, 2021) *game based learning* merupakan suatu model yang menggabungkan antara materi pembelajaran atau pendidikan ke dalam sebuah *game* yang bertujuan untuk membuat orang yang bermain tertarik untuk belajar melalui media pembelajaran seperti *game*.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa siswa yang memiliki motivasi dalam belajar akan melakukan aktivitas belajar dengan baik sehingga tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan bisa dicapai, maka diperlukan upaya dari guru untuk bisa menumbuhkan motivasi belajar siswa salah satunya yaitu dengan menerapkan pembelajaran berbasis permainan atau *game based learning*.

2.1.2.2 Karakteristik Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL)

Menurut (Cinta, 2021) karakteristik model pembelajaran *game based learning* sebagai berikut:

1) Menarik dan mengasyikan

Pembelajaran berbasis permainan dapat membantu siswa memahami materi dan mencapai tujuan belajarnya dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Jika para siswa sudah tertarik, maka materi akan dengan mudah mereka serap secara sukarela. Hal ini menjadikan waktu pembelajaran lebih efektif dan efisien.

2) Berdasarkan pada pengalaman

Konsep model pembelajaran *game based learning* tidak serta merta diselenggarakan, perlu adanya pelatihan dan pengarahan agar siswa memahami isi dari game tersebut, sehingga model pembelajaran *game based learning* ini siswa memahami sendiri dalam proses trial and error dan jika gagal mereka mencoba lagi menggunakan strategi dan metode yang berbeda untuk mencapai tujuan atau misinya.

3) Menantang model

Siswa akan mempelajari suatu pola bahwa ketika mendapatkan sebuah tantangan maka mereka harus bisa menyesuaikan dan beradaptasi. Hal ini akan berguna di masa depan mereka, sebab nantinya akan ada banyak tantangan dalam pembelajaran yang mereka dapatkan mulai dari tingkatan rendah bahkan sampai sulit sekalipun.

4) Interaktif dan umpan balik

Model pembelajaran *game based learning* memungkinkan terjadinya proses interaksi antar sesama siswa dengan menggunakan permainan interaktif. Umpan balik memungkinkan siswa untuk menemukan efek

dari tindakan yang diambil dan belajar dari kesalahan/kegagalan.

5) Adanya sosial dan kerjasama.

   Model pembelajaran *game based learning* diharapkan bisa membangun komunikasi dan kerjasama diantara para siswa, dengan adanya kolaborasi secara intens diharapkan akan melatih keterampilan sosial peserta didik.

Menurut (Natalis & Widya, 2020) *game based learning* memiliki karakteristik yaitu sebagai berikut:

1) Memberikan tantangan kepada siswa dalam pembelajaran berbasis game siswa diberikan tantangan, sehingga tercipta kompetisi antar siswa. Hal ini diharapkan motivasi siswa untuk belajar menjadi lebih baik dan semakin meningkat.
2) *Game* memiliki elemen fantasi yang mengikutsertakan pemain dalam aktivitas pembelajaran
3) *Game* menciptakan pengalaman belajar. Dengan *game* esensi materi yang dipelajari dirasa sangat penting untuk dinilai dan dikompetisikan.

(Maulidina et al., 2020) mengemukakan bahwa, *game based learning* memiliki karakteristik sebagi berikut:

1) Menarik dan menyenangkan *game based learning* juga membuat siswa memahami meteri serta mencapai suatu tujuan pembelajaran dengan cara menarik dan mengasikkan.
2) Interaktif dan umpan *game based learning* memungkinkan terjadinya

suatu proses interaksi antara sesama murid dan antar murid dengan game secara interaktif. Misalnya dengan strategi, keputusan, dan tindakan yang dipilih dalam *game* mampu menentukan proses dan hasil game tersebut.

3) sosial dan kerjasama *game based learning* diharapkan mampu membangun komunikasi dan kerjasama para siswa.

Berdasarkan kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa *game based learning* memberikan tekanan bahwa *game* tidak hanya sebagai kegiatan pembelajaran selingan, namun dapat digunakan sebagai kegiatan inti pembelajaran.

2.1.2.3 Langkah − Langkah Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL)

Menurut (Asmaka, 2019) langkah-langkah penggunaan model pembelajaran *game based learning* terdapat lima langkah utama atau tahapan dalam pembelajaran yang menggunakan *game based learning*. Langkah−langkah penggunaan model pembelajaran *game based learning* tersebut yaitu:

1) Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan permainan.
    - Guru menentukan materi pembelajaran.
    - Guru menyampaikan materi permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran.
    - Guru menyiapkan sarana pendukung yang dibutuhkan untuk menunjang suksesnya pembelajaran.
2) Membuat kelompok.
    - Guru membagi kelompok menjadi beberapa bagian.
    - Siswa diminta untuk duduk melingkar sesuai dengan

kelompoknya.

3) Menentukan sistem permainan dan peraturan.
    - Guru menjelaskan kepada siswa peraturan permainan terlebih dahulu, agar siswa tidak bingung selama proses permainan.
    - Guru menentukan berapa lama proses permainan berlangsung
4) Permainan dimulai.
    - Selama proses permainan berlangsung guru sebagai pemimpinnya.
    - Ketika waktu yang ditentukan telah habis, maka guru memberi aba-aba kepada siswa untuk berhenti melakukan permainan kemudian perwakilan dari setiap kelompok maju kedepan untuk melaporkan hasi kerja kelompoknya.
5) Pengumuman kelompok yang menjadi pemenang.
    - Kelompok yang banyak mengumpulkan poin maka itulah pemenangnya

Dalam model pembelajaran *game based learning* siswa dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut (Asmaka, 2019) langkah-langkah penerapan model pembelajaran *game based learning* adalah sebagai berikut:

1) Guru menjelaskan tujuan, informasi latar belakang pelajaran, dan mempersiapkan siswa untuk bermain.
2) Guru mengajak murid untuk membuat kelompok sebelum bermain.

3) Guru memberikan kesempatan untuk siswa berdiskusi. Kelompok mana yang bermain terlebih dahulu dengan kelompok lainnya dan sistem permainan.
4) Guru menjadi fasilitator dan juri dalam permainan.
5) Guru mengumumkan kelompok mana saja yang menang dan bisa melanjutkan permainan berikutnya di jam pelajaran yang akan datang.

Menurut (Muhtadillah, 2022) model pembelajaran *game based learning* atau permainan dalam belajar apabila dimanfaatkan secara baik dan benar dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1) Menyingkirkan keseriusan dan ketegangan yang menghambat proses belajar mengajar.
2) Menghilangkan setres dalam proses belajar mengajar.
3) Mengaja peserta didik terlibat secara langsung.
4) Meningkatkan proses dalam belajar.
5) Membangun kreativitas diri peserta didik.
6) Mencapai tujuan pembelajaran dengan ketidaksadaran.

Berdasarkan kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *game based learning* adalah model yang sangat menyenangkan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Melalui *game* pasangan kata siswa dituntun untuk mencari pasangan kata dan dirangkai menjadi satu kalimat yang sesuai dengan pokok bahasan tersebut.

2.1.2.4 Kelebihan Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL)

Setiap model pembelajaran pastinya memiliki karakteristik masing-masing dan ini akan berdampak pada kelebihan dan kelemahan setiap model (Anggraini, 2021). Berikut ini merupakan kelebihan model pembelajaran *game based learning*:

1) Siswa mampu berinteraksi dan berperan langsung dalam proses pembelajaran.
2) Siswa cenderung lebih mudah memahami materi pembelajaran.
3) Siswa akan aktif dan kritis dalam proses pembelajaran di kelas.
4) Menciptakan suasana proses pembelajaran di kelas menjadi menarik dan mengasyikkan.
5) Adanya rasa sosial dan kerjasama antar siswa.
6) Mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa untuk meningkatkan semangat belajar.
7) Memiliki daya terik tersendiri untuk belajar serta mendapat umpan balik yang menyenangkan dan bermanfaat.

(Wahyuning, 2022) mengemukakan beberapa kelebihan dari *game based learning* sebagai berikut:

1) Pembelajaran *game based learning* memungkinkan pembelajaran yang aktif, meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, dan umpan balik yang cepat bagi siswa.
2) Keterlibatan siswa yang tinggi dalam memecahkan permasalahan dalam permainan akan melatih keterampilan berpikir kritis siswa.

3) Dapat berdampak positif terhadap prestasi akademik siswa, keterampilan pemecahan masalah dan motivasi belajar siswa.
4) Pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.
5) Dalam beberapa kasus, game dapat membangun dialog dan mendobrak batasan sosial budaya.
6) Menghilangkan kejenuhan dalam belajar, karena pembelajaran dilakukan dengan bermain
7) Meningkatkan berbagai keterampilan yang diperoleh siswa melalui *game based learning*.

(Oktavia, 2022) mengemukakan beberapa kelebihan dari *game based learning* yaitu:

1) Memotivasi dan melibatkan seluruh peserta didik dalam pembelajaran.
2) Dapat melatih kemampuan siswa seperti kemampuan literasi.
3) Sebagai media terapi untuk mengatasi kesulitan kognitif.
4) Siswa dirangsang untuk aktif, berfikir logis, sportif dan merasa senang serta puas dalam belajar.
5) Materi belajar lebih mudah dipahami dan lebih mudah diingat.
6) Kemampuan memecahkan masalah pada siswa meningkat.
7) Meningkatnya efektivitas dalam belajar.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari *game based learning* tidak hanya menyenangkan tetapi untuk melatih kerjasama dan memudahkan dalam tahap pembelajaran.

2.1.2.5 Kelemahan Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL)

Menurut (Wahyuning, 2022) mengemukakan kelemahan dari *game based learning* sebagai berikut:.

1) Kompleks dan memakan waktu dalam proses pembuatannya.
2) Tidak semua guru memiliki keterampilan untuk membuat *game* sehingga perlu melakukan kursus tertentu.
3) Suasana kelas yang terlalu aktif terkadang menimbulkan kegaduhan sehingga menjadi tidak kondusif.
4) Membutuhkan alat dan instrumen yang lebih banyak.

Menurut (Oktavia, 2022) mengemukakan kelemahan dari *game based learning* sebagai berikut:.

1) Membutuhkan waktu pembelajaran yang relatif banyak.
2) Membutuhkan alat dan media tambahan agar pembelajaran terlaksana dengan baik.

Menurut (H. I. Anggraini et al., 2021) Kelemahan model pembelajaran *game based learning* sebagai berikut:

1) Membutuhkan waktu yang lebih lama, karena tidak semua siswa cepat memahami cara bermain *game*.
2) Jika guru tidak bisa mengkondisikan kelas, akan tercipta suasana gaduh dalam kelas.
3) Guru lebih ekstra dalam pengkondisian siswa agar kelas tetap kondusif.
4) Jika menggunakan model pembelajaran *game based learning* digital

akan adanya kendala jaringan yang kurang stabil akan mempengaruhi jalannya proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa dalam pelaksanaan *game based learning* membutuhkan waktu yang lama dan guru harus mengkondisikan suasana kelas yang kondusif.

2.1.3 Motivasi Belajar Siswa

2.1.3.1 Pengertian Motivasi Belajar Siswa

Motivasi adalah serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi–kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu dan bila tidak suka maka akan berusaha untuk meniadikan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi dapat dirangsang oleh faktor dari luar, tetapi motivasi itu tumbuh di dalam diri seseorang. Lingkungan merupakan salah faktor dari luar yang dapat menumbuhkan motivasi dalam diri seseorang untuk belajar .

Menurut (Hrp, 2022:33) motivasi belajar adalah sesuatu yang menimbulkan dorongan atau semangat belajar atau dengan kata lain sebagai pendorong semangat belajar. Dorongan ini ada pada diri sendiri yang menggerakkan untuk melakukan sesuatu yang sesuai dengan dorongan dalam dirinya.

Sedangkan menurut (Ammy & Wahyuni, 2020) motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai. Motivasi belajar memiliki peranan yang sangat penting dalam keberhasilan seorang peserta didik. Dalam motivasi terkandung adanya

keinginan utuk mengaktifkan, menggerakkan, dan mengarahkan sikap serta perilaku individu.

Dalam kegiatan belajar, motivasi sangat diperlukan untuk membangkitkan gairah belajar siswa sehingga kegiatan belajar dapat berjalan dengan baik. Adapun pengertian motivasi belajar menurut Motivasi belajar menurut (Alparizi, 2021) merupakan keadaan yang ada dalam diri seorang individu untuk melakukan suatu perubahan. Perubahan yang dimaksud bergerak ke arah yang lebih positif. Selain itu, motivasi berhubungan dengan perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan.

Sedangkan menurut (Hrp, 2022:36). motivasi belajar merupakan proses perubahan tingkah laku pada diri seseorang dalam kegiatan belajar mengajar demi mendapatkan hasil yang memuaskan, yang ditandai dengan adanya perubahan sikap, perilaku dan perasaan.

Menurut (Tahir & Khair, 2023) motivasi adalah hal yang penting bagi setiap individu agar bisa mencapai hasil yang maksimal dalam melakukan sesuatu, begitu juga dengan siswa dalam proses pembelajaran dikelas maupun diluar kelas.

Dalam penelitian ini, peneliti dapat menyimpulkan bahwa peserta didik yang memiliki motivasi belajar akan melakukan aktivitas dengan baik sehingga tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan bias tercapai, maka diperlukan adanya uapaya dari guru untuk bias menumbuhkan motivasi belajar siswa salah satunya yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *game based learning*.

2.1.3.2 Jenis-Jenis Motivasi Belajar

Motivasi banyak sekali macamnya, karena dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Namun penulis hanya akan membahas dari dua macam sudut pandang yaitu motivasi yang berasal dari dalam pribadi seseorang yang biasa disebut motivasi intrinsik dan motivasi yang berasal dari luar pribadi seseorang yang biasa disebut motivasi ekstrinsik.

Menurut (Alparizi, 2021) dalam proses interaksi belajar mengajar, baik motivasi instrinsik maupun motivasi ekstrensik, diperlukan untuk mendorong anak didik agar tekun belajar tersebut yaitu:

1) Motivasi intrinsik merupakan hal dan keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorong melakukan tindakan belajar. Motivasi intrinsik diartikan sebagai motivasi yang berasal dari dalam diri seseorang yang erat hubungannya dengan tujuan belajar.
2) Motivasi ekstrinsik, merupakan keadaan yang datang dari luar diri siswa yang mendorongnya melakukan kegiatan belajar.Bentuk dari motivasi intrinsik ini adalah dorongan yang tidaksecara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar, misalnya siswa rajin belajar untuk mendapatkan hadiah yang sudah dijanjikan orang tuanya.

Berdasarkan uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa, motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik sangat diperlukan dalam proses belajajar mengajar untuk mendorong siswa agar tekun belajar. Motivasi ekstrinsik digunakan ketika siswa tidak memiliki motivasi intrinsik. Dalam proses belajar mengajar di sekolah

maupun di rumah, kondisi lingkungan seperti guru, lingkungan teman, keluarga, dan masyarakat memiiki peran yang nyata dalam menjadi pembangkit motivasi belajar ekstrinsik peserta didik.

2.1.3.3 Fungsi Motivasi

Motivasi mempunyai fungsi yang sangat penting dalam suatu kegiatan,yang nantinya akan mempengaruhi kekuatan dari kegiatan tersebut. Dimanamotivasi merupakan pendorong seseorang untuk melakukan suatu kegiatan.

Menurut (Syaparuddin, 2020) fungsi motivasi ada 3 yaitu:

1) Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa motivasi maka tidak akan timbul suatu sesuatu perbuatan seperti belajar.
2) Motivasi berfungsi sebagai pengarah. Artinya mengarahkan perbuatan kepencapaian tujuan yang di inginkan.
3) Motivasi berfungsi sebagai penggerak. Ia berfungsi sebagai mesin bagi mobil ibarat Winkel sebelum ini. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.

Selanjutnya (Dwi Cahyono, 2022) mengatakan bahwa motivasi memiliki 2 fungsi, yaitu:

1) Motivasi Mengarahkan (*directional function*) Dalam mengarahkan kegiatan, motivasi berperan mendekatkan atau menjauhkan individu darisasaran yang akan dicapai. Apabila sasaran atau tujuan merupakan sesuatu yang diinginkan oleh individu, maka motivasi berperan mendekatkan. Sedangkan bila sasaran tidak diinginkan oleh

individu, maka motivasi berperan menjauhi sasaran.

2) Mengaktifkan dan meningkatkan kegiatan (*activating and energizing function*) Suatu perbuatan atau kegiatan yang tidak bermotif atau motifnya sangat lemah, akan dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh, tidak terarah dan kemungkinan besar tidak akan membawa hasil.

Berdasarkan uraian diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi berfungsi sebagai pendorong seseorang untuk melakukan suatu kegiatan dan mencapai prestasi. Dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasariadanya motivasi, maka seseorang yang melakukan kegiatan itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik dan sasaran akan tercapai.

2.1.3.4 Indikator Motivasi Belajar

Dalam kegiatan belajar, siswa memerlukan motivasi. Menurut (Krismony, 2020) motivasi memiliki indikator belajar sebagai berikut:

1) Tekun menghadapi tugas, yaitu dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak berhenti sebelum selesai.
2) Ulet menghadapi kesulitan, yaitu tidak mudah putus asa dalam mengerjakan tugas untuk berprestasi sebaik mungkin.
3) Menunjukan minat terhadap macam-macam masalah, misalnya kritis terhadap masalah pembangunan, agama, politik, ekonomi yang terjadi disekitar.
4) Lebih senang bekerja mandiri, lebih menyukai untuk mengerjakan tugas sendiri tidak melihat jawaban teman.

5) Dapat mempertahankan pendapatnya

Adapun indikator belajar menurut (Dwi Cahyono, 2022) adalah sebagai berikut:

1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil

   Hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar pada umumnya disebut motif berprestasi. Dimana motif berprestasi merupakan motif untuk berhasil dalam melakukan suatu tugas atau pekerjaan.

2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

   Penyelesaian suatu tugas tidak selamanyanya dilatar belakangi oleh hasrat dan keinginan berhasil.

3) Adanya harapan atau cita-cita masa depan

   Siswa yang ingin mendapatkan nilai pelajarannya tinggi atau ingin mendapatkan rangking di kelas, maka akan belajar dengan tekun dan menyelesaikan setiap tugas yang diberikan oleh guru dengan tuntas.

4) Adanya pernyataan verbal seperti pujian atau penghargaan lainnya terhadap perilaku yang baik dan hasil belajar siswa yang baik merupakan cara yang mudah dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa

5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

   Simulasi maupun permainan merupakan salah satu kegiatan yang menarik dalam belajar. Suasana yang menarik menyebabkan proses belajar menjadi bermakna, dimana akan selalu diingat dan dipahami dikelas.

6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

   Lingkungan belajar yang kondusif yaitu segala sesuatu yang berhubungan dengan tempat poses pembelajaran yang dilaksanakan yang sesuai dan mendukung keberlangsungan proses pembelajaran.

Menurut (Dewi , 2024) indikator motivasi belajar adalah sebagai berikut:

1) Motivasi belajar intrinsikdan relevansi pribadi
2) Efikasi diri dan kecemasan penilaian
3) Penilaian diri
4) Motivasi karir
5) Motivasi kelas

Dari beberapa uraian diatas penulis akan menggunakan indikator motivasi belajar menurut (Krismony, 2020) yaitu: tekun menghadapi tugas, ulet dalam menghadapi kesulitan, menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah, lebih senang bekerja mandiri, dan dapat mempertahankan pendapatnya. Seorang siswa yang senantiasa memiliki motivasi belajar yang tinggi, akan melibatkan diri secara aktif dalam kegiatan belajar.

2.1.3.5 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan segi kejiwaan yang mengalami perkembangan, artinya terpengaruh oleh kondisi fisiologis dan kematangan psikologis siswa. Menurut (Yulika, 2019) memotivasi seseorang sangat penting dan dipengaruhi oleh faktor, baik yang bersifat internal maupun eksternal ialah sebagai berikut:

1) Faktor Internal Faktor yang berasal dari dalam diri seseorang termasuk faktor internal. Faktor ini dipengaruhi oleh keadaan otak emosionalnya yang dipengaruhi oleh neokorteks, sistem limbik, lobusprefrontal, amigdala, dan hal lain yang terdapat pada otak emosional.
2) Faktor eksternal Faktor yang berasal dari luar diri seseorang termasuk faktor eksternal. Faktor eksternal dapat mempengaruhi seseorang dalam mengambil tindakan dan mengubah sikap. Pengaruh luar yang bersifat individu dapat secara perorangan, dan secara kelompok. Antara individu mempengaruhi kelompok atau sebaliknya, juga dapat bersifat tidak langsung yaitu melalui perantara misalnya media massa baik cetak maupun elektronik serta informasi yang canggih lewat jasa satelit.

Sedangkan menurut (Faristin, 2023) faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah sebagai berikut:

1) Faktor Internal

   Faktor internal motivasi belajar terdiri dari kondisi jasmani dan rohani, intelegensi, sikap, minat, bakat, dan emosi.
2) Faktor eksternal

   Faktor eksternal bersumber dari luar siswa terdiri dari keluarga, sekolah dan kondisi lingkungan di sekitar siswayang dimana lingkungan tersebut dapat memberikan contoh dan kebiasaan-kebiasaan untuk mempunyai motivasi belajar yang tinggi. Ada juga

faktor eksternal yang mempengaruhi motivasi belajar siswa yaitu unsur-unsur dinamis serta metode cara mengajar guru yang masih monoton seperti siswa disuruh membaca buku dan mengerjakan soal dibuku LKS tanpa diberi penjelasan

Berdasarkan pemaparan di atas ada banyak faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa. Peneliti mengumpulkan hasil penelitian dari jurnal dan karya ilmiah lainnya bahwa faktor kompetensi guru, dan lingkungan belajar merupakan faktor yang paling banyak dikaji.

2.2 Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1) Penelitian yang dilakukan oleh (Kudri & Maisharoh, 2021) yang berjudul **"Pengaruh Media Pembelajaran *Kahoot* Berbasis *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa"**, hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model pembelajaran *kahoot* berbasis *game based learning* terhadap hasil belajar mahasiswa. Hal ini berdasarkan dari hasil uji t yaitu t hitung (4,95) > t tabel (1,68) artinya ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *kahoot* berbasis *game based learning* terhadap hasil belajar mahasiswa.
2) Penelitian yang dilakukan oleh (L. G. Anggraini et al., 2023) yang berjudul **"Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar",**

hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa perhitungan rata-rata skor *pretest* skala motivasi belajar pada kelompok eksperimen adalah 75,35, sedangkan rata-rata skor *posttest* skala motivasi belajar pada kelas eksperimen adalah 87,57.

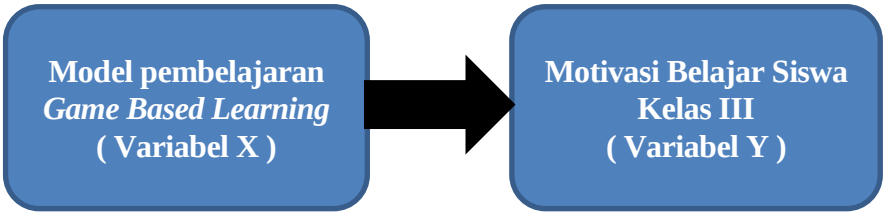
3) Penelitian yang dilakukan oleh (Mukaromah, 2021) yang berjudul **"Pengaruh Model *Game Based Learning* Berbantuan Media Kubus *Magic* Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas I"**, hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *game based learning* berbantuan media kubus *magic* berpengaruh positif terhadap kemampuan berhitung siswa kelas I. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis uji *wilcoson sign rank test* dengan probabilitas nilai *asymp*. Sig (2-teiled) 0,000<0,05. Berdasarkan hasil *pretest* dengan nilai rata-rata 73 dan nilai rata-rata *posttest* sebanyak 91. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *game based learning* berbantuan media kubus *magic* berpengaruh positif terhadap kemampuan berhitung siswa.

2.3 Kerangka Konseptual

Rendahnya motivasi belajar siswa pada materi bahasa indonesia disebabkan oleh kurangnya kreativitas guru untuk mengembangkan pembelajaran yang dapat memicu kreatif dan semangat siswa dalam memahami seluruh materi yang diajarkan oleh guru.

Guru dapat memanfaatkan model *game based learning* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam melaksanakan pembelajaran yang sedang

berlangsung. Apabila guru menerapkan model pembelajaran yang tidak dapat mengembangan kreaktif dan semangat siswa, maka siswa merasa tidak termotivasi bila penyampaian materi yang diajarkan menggunakan model pembelajaran tersebut. Berdasarkan kerangka berpikir diatas dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 2. 1 kerangka konseptual model *game based learning* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka konseptual diatas peneliti mengajukan hipotesis penelitian, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1) Ha : Adanya pengaruh model pembelajaran *game based learning* terhadap motivasi belajar siswa kelas III SDN 064965 Medan.
2) Ho : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *game based learning* terhadap motivasi belajar siswa kelas SDN 064965 Medan.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.1.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dikelas III SDN 064965 yang beralamat, Jl. Sidodame, Pulo Brayan Darat II, Kec. Medan Timur, Kota Medan, Sumatera Utara. Alasan peneliti memilih kelas III SDN 064965 Medan, sebagai tempat penelitian, karena pada sekolah tersebut khususnya kelas III peneliti menemukan permasalahan kurangnya motivasi belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia.

3.1.2 Waktu Penelitian

Adapun pelaksanaan penelitian ini akan dilaksanakan kurang lebih 3 bulan mulai bulan Februari 2024 hingga April 2024. Untuk lebih jelas tentang rincian waktu penelitian dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. 1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Bulan							
		Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun
1	Observasi Awal								
2	Perencanaan								
3	Pengumpulan Data								
4	Pengajuan Judul								
5	ACC Judul								

No	Kegiatan	Bulan							
		Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun
6	Penyusunan Proposal								
7	ACC Seminar Proposal								
8	Riset								
9	Pengolahan Data								
10	Penulisan Skripsi								
11	Bimbingan Skripsi								

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi Penelitian

Menurut (Sani, 2022:73) populasi merupakan keseluruhan objek penelitian. Adapun populasi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN 064965 Medan yang berjumlah 20 siswa.

Tabel 3. 2 Populasi Penelitian

No	Jenis Kelamin	Jumlah
1	Laki- Laki	8 Siswa
2	Perempuan	12 Siswa
Jumlah		20 Siswa

Sumber : SDN 064965 Medan

3.2.2 Sampel Penelitian

Menurut (Sani, 2022:73) sampel merupakan sebagian anggota dengan karakteristik yang mewakili populasi. Mengingat keterbatasan waktu pada penulis maka penelitian ini hanya dilakukan terhadap satu kelas. Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas III yang menjadi anggota populasi. Teknik sampling yang digunakan adalah Sampling Jenuh.

Menurut (Winata, 2021) mengatakan bahwa sampling jenuh, yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Alasan mengambil sampling jenuh dikarenakan jumlah sampel yang kurang dari 30 orang. Jadi jumlah sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN 064965 Medan yang berjumlah 20 siswa.

3.3 Variabel Penelitian

Menurut (Agustianti, 2019:30) variabel merupakan suatu ciri, sifat, kualitas, atau kondisi yang dikaitkan dengan beberapa subjek, orang, atau barang yang dapat bervariasi dalam intensitas, jumlah, atau kategori. Sesuai dengan variabel yang terdapat dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas (*independent variabel*) dan variabel terikat (*dependent variabel*) yaitu sebagai berikut:

1) Variabel Bebas (X_1) adalah *game based learning*.
2) Variabel Terikat (X_2) adalah motivasi belajar siswa kelas III.

3.4 Defenisi Operasional Penelitian Variabel Penelitian

Operasional adalah sesuatu yang berbentuk apa saja yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian, ditarik kesimpulannya. Adapun syarat penguraian operasionalisasi dilakukan bila

dasar konsep dan indikator masing-masing variabel sudah jelas, apabila belum jelas secara konseptual maka perlu dilakukan analisis faktor. Dalam penelitian ini defenisi operasional tiap variabel adalah sebagai berikut:

1) Menurut (Dewi, 2022) model pembelajaran *game based learning* adalah model pembelajaran berbasis permainan yang memikat dan melibatkan pengguna, dengan tujuan akhir tertentu, seperti mengembangkan pengetahuan dan keterampilan.
2) Motivasi belajar harus dimiliki siswa. Menurut (Ammy & Wahyuni, 2020) motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai.

3.5 Instrumen Penelitian

Adapun instrument dalam penelitian ini yaitu menggunakan observasi.

3.5.1 Observasi

Menurut (Nimatuzahroh & Prasetyaningrum, 2018:4) observasi merupakan metode pengumpulan data melalui mengamati perilaku dalam situasi tertentu kemudian mencatat peristiwa yang diamati dengan sistematis dan memaknai peristiwa yang diamati. Penelitian ini menggunakan observasi sistematis sebab peneliti memiliki pedoman sebagai instrumen pengamatannya. Pedoman observasi berisi sebuah daftar jenis kegiatan yang mungkin timbul dan akan diamati. Dimana pedoman ini dibuat atas dasar dari indikator motivasi belajar yang ingin

dikembangkan melalui pengamatan langsung.

Lembar observasi dalam penelitian ini disusun dalam format khusus dengan aspek-aspek penilaian yang dikembangkan dari indikator motivasi belajar. Teknik observasi dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan langsung di lapangan untuk memperoleh gambaran langsung mengenai sikap dan kepribadian siswa SD kelas III dalam kegiatan pembelajaran pada saat menggunakan model pemebelajaran *game based learning*. Lembar observasi ini diisi ketika pembelajaran sedang berlangsung. Obervasi dapat dilakukan menggunakan daftar cek (*cheklist*) ataupun catatan terbuka (tulisan bebas) tentang pembelajaran.

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Observasi Motivasi Belajar

No	Indikator	No Butir
1	Ketekunan dalam belajar	1,6,12,14
2	Ulet dalam menghadapi kesulitan	7,8,10
3	Menunjukkan minat terhadap masalah	2,3,9
4	Lebih senang bekerja mandiri	4,5
5	Dapat mempertahankan pendapatnya	11,13,15

Sumber: (Krismony, 2020)

Selanjutnya data yang dipantau dari hasil instrument akan diolah dalam skala likert. Butir-butir pernyataan tersebut dibuat dalam bentuk pernyataan tertutup, yaitu pernyataan yang sudah dilengkapi dengan alternatif jawaban. Penilaian dilakukan dengan 5 kualifikasi. Beri kut ini penskoran penilaian dalam skala likert.

Tabel 3. 4 Skala Likert

Keterangan	Skor
Sangat baik	5
Baik	4

Keterangan	Skor
Cukup	3
Kurang	2
Kurang baik	1

Sumber: (Setyawan, 2019)

3.6 Teknik Analisa Data

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan teknik analisa data yang berupa analisis data kuantitatif, yang menguji dan menganalisis data dengan perhitungan angaka-angka dan kemudian menarik kesimpulannya. Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan:

3.6.1 Uji Validitas Instrumen

Uji validitas digunakan untuk mendapatkan tingkat kevalidan suatu instrument agar mendapatkan ketepatan data yang sesungguhnya. Adapun pengujian validitas yang peneliti pilih adalah *validity experjudgement*, yaitu dengan menalaah kisi-kisi terutama kesesuaian dengan tujuan penelitian dan butir-butir pertanyaan. Peneliti menyusun instrument berdasarkan kisi-kisi instrument dan berdasarkan standar kriteria yang dipakai. Hasil evaluasi dari para ahli tersebut menjadi pedoman perbaikan dan kemudian diujikan kembali hingga instrument valid.

Proses pengujian validitas logis dilakukan dengan cara menilai kesesuaian tes kinerja (untuk kerja) dengan kisi-kisi soal yang telah dibuat sebelumnya. Proses pengujian validasi melibatkan penilaian ahli yang ahli dalam bidangnya. Berdasarkan penjelasan diatas, maka penelitian ini menggunakan validitas konstrak (*construk validity*). Setelah butur-butir instrument disusun kemudian peneliti mengkonsultasikan dengen dosen pembimbing, kemudian meminta pertimbangan

(expert judgement) dari para ahli untuk diperiksa dan dievaluasi secara sistematis apakah butir-butir instrument tersebut telah mewakili apa yang hendak diukur. Para ahli diminta pendapatnya tentang instrument pada penelitian ini menurut (Hartini, 2022) sebagai berikut:

$$Nilai = \frac{Jumlah\ skor\ diperoleh}{Skor\ maksimal} \text{x}100\%$$

Tabel 3. 5 Kriteria Kevalidan Instrumen Lembar Observasi

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90%-100%	Sangat baik	Sangat layak, tidak perlu revisi
75-89%	Baik	Layak, perlu revisi
65%-74%	Cukup	Cukup layak, perlu revisi
55%-64%	Kurang	Tidak layak, perlu revisi
0%-54%	Kurang baik	Sangat tidak layak,perlu revisi

(Kartiani,2018)

3.6.2 Uji Hipotesis

Menurut (Djaali, 2020:13) hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah yang telah dirumuskan dalam suatu penelitian, dan masih harus diuji kebenarannya dengan menggunakan data empirik hasil penelitian. Digunakan uji T satu sampel untuk melihat rata-rata sampel tunggal dengan sebuah acuan yaitu penerapan dari suatu perlakuan model pembelajaran game based learning dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Untuk memudahkan perhitungan, peneliti menggunakan SPSS 20.0 *for windows*. Berikut langkah–langkah untuk menghitung uji hipotesis dengan SPSS 20.0 *for windows*:

1) Aktifkan aplikasi SPSS 20.0 *for windows.*
2) Buat data pada *variable view*.
3) Masukan data pada *variable view*.
4) Klik *analayze* pilih *compare means* >> *Paired-Sample T Test* pada menu sehingga kotak dialog *Paired-Sample T Test* muncul.
5) Klik variabel *pretest* dan variabel *posttest* sehingga kedua variabel terblok kemudian tekan tombol panah sehingga variabel tersebut muncul pada kotak *Paired Variabels.*
6) Klik options sehingga kotak dialog *Paired-Sample T Test.* Secara otomatis tingkat kepercayaan 95% dan *elude cases analysis* terpilih, kemudian klik *continue*.
7) Lalu klik ok dan lihat hasil *output* nya.

Sesuaikan dengan kriteria pengambilan keputusan pada uji t yaitu:

1) Nilai signifikan $\alpha<0,05$ maka Ha diterima. Artinya adanya pengaruh signifikan pembelajaran *game based learning* terhadap motivasi belajar siswa kelas III SDN 064965 Medan.
2) Nilai signifikan $\alpha\geq0,05$ maka Ha ditolak. Artinya tidak adanya pengaruh signifikan pembelajaran *game based learning* terhadap motivasi belajar siswa kelas III SDN 064965 Medan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Deskripsi Data Penelitian Hasil Penelitian

Penelitian ini berbentuk penelitian kuantitatif yang dilaksanakan dikelas III SDN 064965 Medan dengan mengetahui pengaruh model pembelajaran *game based learning* terhadap motivasi belajar siswa. Untuk mendapatkan data yang valid dan akurat dari siswa maka digunakan instrument nontes berupa lembar observasi. Kemudian untuk mengetahui motivasi belajar siswa setelah tindakan dilakukan lembar observasi digunakan untuk melihat aktivitas secara individu didalam kelas.

Sebelum lembar observasi digunakan dilakukan uji kelayakan yang telah dilakukan oleh validator, validasi ahli bertujuan untuk mengetahui kelayakan lembar observasi yang akan digunakan. Validasi ahli lembar observasi motivasi belajar divalidasi oleh dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dosen prodi PGSD yaitu Amin Basri, S.Pd., MPd dilakukan pada tanggal 8 Oktober 2024. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan lembar observasi motivasi belajar. Dimana hasil yang diberikan oleh ahli validasi sebagai berikut:

$$Nilai = \frac{Jumlah\ skor\ diperoleh}{Skor\ maksimal} \text{x} 100\%$$

$$Nilai = \frac{68}{75} \text{x} 100\%$$

Nilai = 0,90x100%

Nilai = 90%

Tabel 4. 1 Hasil Validitas Ahli

Validator	Jumlah Skor	Nilai	Kriteria	Keterangan
Amin Basri, S.Pd.,M.Pd	69	90%	Sangat baik	Sangat layak, tidak perlu direvisi

Berdasarkan hasil perhitungan persentase kelayakan, 15 butir pertanyaan yang ada di instrumen lembar observasi diperoleh 90% dan dinyatakan bahwa lembar observasi dalam penelitian ini dikategorikan sangat layak dan tanpa perlu direvisi.

4.1.1.1 Observasi Motivasi Belajar Siswa Sebelum Menggunakan *Game Based Learning*

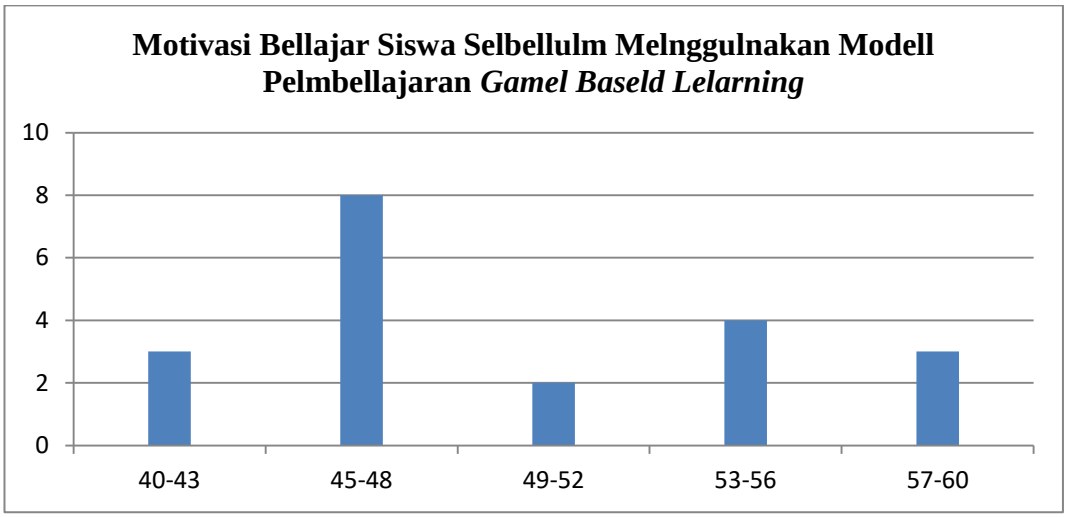
Observasi yang dilakukan peneliti untuk mengetahui motivasi belajar siswa yang terlihat dari aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar sebelum menggunakan model pembelajaran *game based learning* selama proses pembelajaran.

Tabel 4. 2 Motivasi Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran *Game Based Learning*

No	Nilai	Frekuensi	Persentase%
1	40-43	3	15%
2	45-48	8	40%
3	49-53	2	10%
4	53-56	4	20%
5	57-60	3	15%
Total		20	100%
Rata-Rata			49
Nilai Maximum			60
Nilai Minimum			40

Berdasarkan tabel 4.2 menujukkan bahwa hasil observasi awal responden pada interval antara 40-43 yaitu sebesar 15%,sebanyak 3 siswa, interval 45-48

sebesar 40% sebanyak 8 siswa, interval 49-52 sebesar 10% sebanyak 2 siswa, interval 53-56 sebesar 20% sebanyak 4 siswa, interval 57-60 sebesar 15% sebanyak 3 siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 4.1 Diagram sebelum menggunakan model pembelajaran *game based learning*

4.1.1.2 Observasi Motivasi Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran *Game Based Learning*

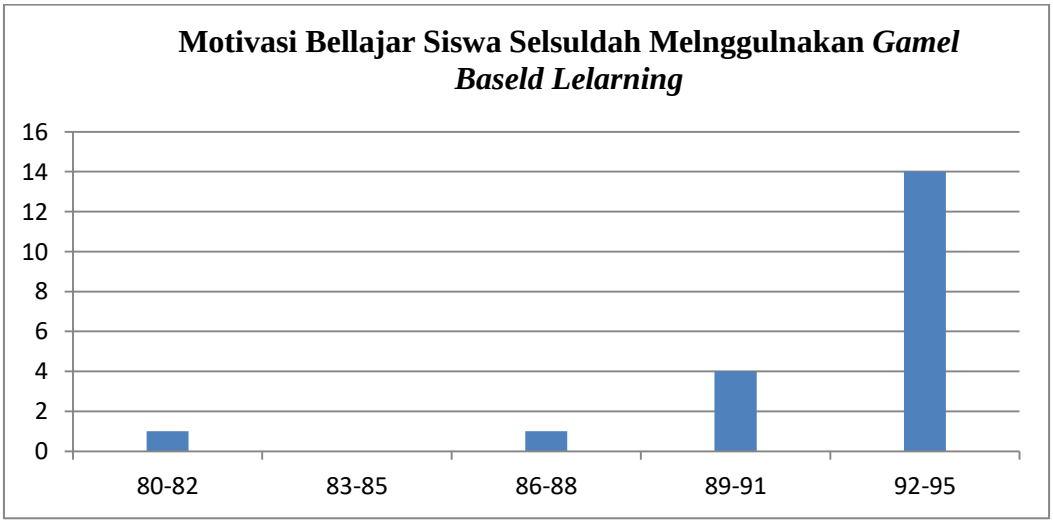
Berdasarkan hasil penelitian pada tanggal 10 Oktober 2024 dilakukan di SDN 064965 Medan (dapat diakses melalui https://drive.google.com/file/d/1V9uSkWedntqDpJcnYD911ij4QZWOWTIW/view?usp=drivesdk). Motivasi belajar siswa kelas III sesudah menggunakan model pembelajaran *game based learning* sudah meningkat dibandingkan sebelum menggunakan model pembelajaran *game based learning* dapat dilihat ketika siswa antusias bekerja sama dengan kelompoknya untuk menyelesaikan *game* pasangan kata. Adapun hasil motivasi belajar siswa sesudah menggunakan *game based learning* pada siswa kelas III SDN 064965 Medan pada

tabel dibawah ini.

Tabel 4. 3 Motivasi Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran *Game Based Learning*

No	Nilai	Frekuensi	Persentase%
1	80-82	1	5%
2	83-85	0	0%
3	86-88	1	5%
4	89-91	4	20%
5	92-95	14	70%
Total		20	100%
Rata-Rata			91
Nilai Maximum			95
Nilai Minimum			80

Berdasrkan tabel 4.3 menunjukkan bahwa mayoritas hasil observasi akhir responden pada interval 92-95 yaitu sebesar 70% sebanyak 14 siswa. Sedangkan distribusi frekuensi yang lain yaitu antara 80-82 sebesar 5% sebanyak 1 siswa. Interval 83-85 sebesar 0%, interval 86-88 yaitu sebesar 5% sebanyak 1 siswa, interval 89-91 sebesar 20% sebanyak 4 siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 4.2 Diagram sesudah menggunakan model pembelajaran *game based learning*

4.1.2 Pengujian Hipotesis

Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran *game based learning* terhadap motivasi belajar siswa kelas III SDN 064965 Medan, maka dilakukan uji t dengan rumus sebagai berikut:

1) Jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05 maka variabel bebas berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat.
2) Jika nilai sig. (2-tailed) > 0,05 maka variabel bebas tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat.

Adapun hasil *output* dari SPSS dengan uji t (*paired sample t test*) diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Uji t

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE TEST	49.4500	20	6.31185	1.41137
	POST TEST	91.3500	20	3.28113	.73368

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRE TEST & POST TEST	20	.577	.008

Paired Samples Test

	Paired Differences							
				95% Confidence Interval of the Difference				
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	T	df	Sig. (2-tailed)

Pair 1	PRE TEST - POST TEST	-41.90000	5.16975	1.15599	-44.31952	-39.48048	-36.246	19	.000

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa , nilai sig. (2-tailed) adalah 0,000 < 0,05 maka dapat dikatakan H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian terdapat pengaruh *game based learning* terhadap motivasi belajar siswa.

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

4.2.1 Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Siswa Kelas III SDN 064965 Medan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh data bahwa nilai observasi awal atau nilai sebelum menggunakan model pembelajaran *game based learning* terhadap motivasi belajar siswa sangat rendah. Perhitungan data yang diperoleh dari hasil lembar observasi diketahui bahwa motivasi belajar siswa kelas III sebelum menggunakan model pembelajaran *game based learning* diperoleh nilai rata-rata (*mean)* siswa 49,45 dengan nilai observasi terendah 40 dan tertinggi 60.

4.2.2 Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Siswa Kelas III SDN 064965 Medan

Hasil penelitian setelah diterapkan model pembelajaran *game based learning* terhadap motivasi belajar siswa meningkat. Perhitungan data yang diperoleh dari hasil lembar observasi diketahui dengan motivasi belajar siswa setelah

menggunakan model pembelajaran *game based learning* diperoleh nilai rata-rata(*mean)* siswa 91,35 dengan nilai observasi terendah 80 dan tertinggi 95.

4.2.3 Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas III SDN 064965 Medan

Model pembelajaran *game based learning* adalah model pembelajaran yang bertujuan untuk membiasakan siswa berani menyampaikan pendapatnya serta memudahkan siswa untuk mengingat pelajaran. Model pembelajaran *game based learning* juga menuntut siswa untuk bekerja sama dalam kelompok. Dengan diterapkannya model pembelajaran *game based learning* diharapkan melahirkan siswa-siswa yang mampu memiliki kerja sama dan tanggung jawab dalam proses pembelajaran.

Pada hasil uji hipotesis menggunakan *independent samples t test* bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan model pembelajaran *game based learning* terhadap motivasi belajar siswa kelas III SDN 064965 Medan. hal ini dibuktikan dengan nilai sig. (2-tailed) adalah 0,000 <0,05 maka dapat dikatakan H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *game based learning* terhadap motivasi belajar siswa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan data, diperolah beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1) Berdasarkan perhitungan data yang diperoleh dari hasil lembar observasi diketahui bahwa motivasi belajar siswa kelas III sebelum menerapkan model pembelajaran *game based learning* diperoleh nilai rata-rata siswa 49,45 dengan nilai observasi terendah 40 dan tertinggi 60.
2) Berdasarkan perhitungan data yang diperoleh dari hasil lembar observasi diketahui bahwa motivasi belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran *game based learning* diperoleh nilai rata-rata siswa 91,35 dengan nilai observasi terendah 80 dan tertinggi 95.
3) Pada hasil analisis uji hipotesis menggunakan *independent samples t test* menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan model pembelajaran game based learning terhadap motivasi belajar siswa kelas III SDN 064965 Medan. Hal ini dibuktikan dengan nilai sig. (2-tailed) adalah 0,000 <0,05 maka dapat dikatakan *Ha* diterima dan *H0* ditolak.

5.2 Saran

Dari penelitian yang telah dilaksankan, saran yang diajukan peneliti adalah sebagai berikut:

1) Bagi sekolah

Pihak sekolah dapat menambah model pembelajaran lainnya sebagai refrensi dalam menerapkan pembelajaran yang efektif bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah.

2) Bagi Pendidik

Sebagai tenaga pendidik disarankan agar dapat menggunakan model pembelajaran game based learning pada pembelajaran, sehingga lebih efektif dan menyenangkan.

3) Bagi Peneliti

Bagi para peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian lebih lanjut mengenai penerapan model pembelajaran *game based learning* terhadap motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Agustianti, R., Pandriadi, Nussifera, L., Wahyudi, Angelianawati, L., Meliana, I., Siddi, E. A., Nurlaila, Q., Simarmata, N., Himawan, I. S., Pawan, E., Ikram, F., Andriani, A. D., Ratnadewi, & Hardika, I. R. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. CV Tohar Media.

Alparizi, A. S., Karya, S., & Rakam, A. H. (2021). Terapi Gestalt untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMK Kesehatan Karya Adi Husada Rakam Lombok Timur. *Al-INSAN Jurnal Bimbingan Konseling Dan Dakwah Islam* , *2*(1), 1–15. https://ejournal.iainh.ac.id/index.php/alinsan/article/view/126

Amelia, C. (2019). Problematika Pendidikan Di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, *3*, 775–779.

Ammy, M. P., & Wahyuni, S. (2020). Analisis Motivasi Belajar Mahasiswa Menggunakan Video Pembelajaran Sebagai Alternatif Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). *Jurnal MATEMATICS PAEDAGOGIC*, *5*(1), 27–35.

Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, *2*(11), 1885–1896. https://doi.org/10.36418/japendi.v2i11.356

Anggraini, L. G., Asmin, A., & Mulyono, M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *7*(1), 741–751. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4383

Armedianto Putro, B., Dedy Irawan, J., & Adi Wibowo, S. (2021). Kombinasi Metode Finite State Machine Dan Fuzzy Pada Game Escape From Punk Hazard. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, *5*(1), 71–78. https://doi.org/10.36040/jati.v5i1.3276

Asmaka, R. A. (2019). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME-BASED LEARNING TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI PELUANG KELAS VIII SMP NEGERI 2 BALEN TAHUN PELAJARAN 2018/2019*. Insttitut Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Cinta, A., Wibawa, P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Game-Based Learning (GBL) sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal. *Information Technology and Vocational Education (INTEGRATED)*, *3*(1), 17–22.

Dahalan, F., Alias, N., & Shaharom, M. S. N. (2023). Gamification and Game Based

Learning for Vocational Education and Training: A Systematic Literature Review. In *Education and Information Technologies* (Issue 0123456789). Springer US. https://doi.org/10.1007/s10639-022-11548-w

Dewi. (2022). SKULA Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah Implementasi Model Pembelajaran Game-Based Learning. *Skula*, *2*(3), 279–282. http://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/skula

Dewi, N. P., Utami, B., & Rahmawati, I. (2024). *Analisis Motivasi Belajar Siswa Kelas XI 5 pada Materi Transport dan Pertukaran Zat melalui Metode Make a Match Di SMA Negeri 6 Kediri*. 383–388.

Djaali, H. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. PT Bumi Aksara.

Dwi Cahyono, D., Khusnul Hamda, M., & Danik Prahastiwi, E. (2022). Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi dalam Belajar. *Tajdid: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, *6*(1), 37–48. https://doi.org/https://doi.org/10.52266/

Faristin, V. A., Ismanto, H. S., & Venty. (2023). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa SMA Factors Influencing High School Students' Learning Motivation. *PGRI Semarang; Jl. Sidodadi Timur No*, *24*(024), 125–153.

Hibatullah Anbiya, D. (2023). Cendikia pendidikan. *Cendekia Pendidikan*, *1*(1), 1–13. https://doi.org/10.9644/scp.v1i1.332

Hrp, N. A., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni. (2022). *Belajar dan Pembelajaran*. Widina Bhakti Persada Bandung.

Jurnal, K., Humaniora, S., Septianing, I., Melati, L., Deo, N., Wannuraniza, C., Ir, J., No, S., & Tengah, J. (2024). *Pengaruh Penerapan Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Learning (GBL) atau pembelajaran berbasis permainan . Game Based Learning merupakan metode memperoleh konsep dan keterampilan baru melalui penggunaan permainan digital* . *4*(1).

Krismony, N. P. A., Parmiti, D. P., & Japa, I. G. N. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Untuk Mengukur Motivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, *3*(2), 249. https://doi.org/10.23887/jippg.v3i2.28264

Kudri, A., & Maisharoh, M. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(6), 4628–4636. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1452

Magdalena, I., Rizqina Agustin, E., & Fitria, S. M. (2024). Cendikia Pendidikan

Konsep Model Pembelajaran. *Sindoro CENDIKIA PENDIDIKAN*, *3*(1), 41–55. https://doi.org/10.9644/scp.v1i1.332

Maulidina, M., Susilaningsih, S., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, *4*(2), 113–118. https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p113

Mirdad, J., & Pd, M. I. (2020). *Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran)*. *2*(1), 14–23.

Monalisa, M. (2023). Pengaruh Game Based Learning Mata Pelajaran Informatika Kurikulum Merdeka Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar. *Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(01), 19–29. https://doi.org/10.53977/ps.v3i01.908

Muhtadillah, N. F. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Pada Pelajaran Pai Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Tkj 1 Smkn 2 Ponorogo Tahun Pelajaran 2021/2022. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 1–215. http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/35612/1/Trabajo de Titulacion.pdf%0Ahttps://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/01/GUIA-METODOLOGICA-EF.pdf%0A???%0Ahttps://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/JAP/article/viewFile/19239/18790%0A

Mukaromah, L. (2021). Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan Media Kubus Magic Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas I. *Borobudur Educational Review*, *1*(02), 10–21. https://doi.org/10.31603/bedr.5663

Natalis, S., & Widya, Y. (2020). GAME BASED LEARNING SEBAGAI SALAH SATU SOLUSI DAN INOVASI PEMBELAJARAN BAGI GENERASI DIGITAL NATIVE. *Πανελλήνιο Συνέδριο Επιστημών Εκπαίδευσης*, *9*(2), 110. https://doi.org/10.12681/edusc.3109

Nimatuzahroh, & Prasetyaningrum, S. (2018). *Observasi: Teori Dan Aplikasi Dalam Psikologi*. Universitas Muhammadiyah Malang.

Nurlaelah, N., & Sakkir, G. (2020). Model Pembelajaran Respons Verbal dalam Kemampuan Berbicara. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, *4*(1), 113–122. https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i1.230

Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. CV BUDI UTAMA.

Oktavia, R. (2022). Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa. *OSF Preprints*, 1–7.

Sani, R. A. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Kencana.

Setyawan, R. A., Atapukan, W. F., Studi, P., Informatika, T., Teknik, F., & Janabadra, U. (2018). *PENGUKURAN USABILITY WEBSITE E-COMMERCE SAMBAL NYOSS MENGGUNAKAN METODE SKALA LIKERT*. *7*, 54–61.

SYAPARUDDIN, S., MELDIANUS, M., & Elihami, E. (2020). STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PKn PESERTA DIDIK. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* , *1*(1), 30–41. https://doi.org/10.33487/mgr.v1i1.326

Tahir, M., & Khair, B. N. (2023). *Analisis Gaya Mengajar Guru Kaitan Dengan Motivasi Belajar Siswa*. *5*(1). https://doi.org/10.29303/jcar.v5i1.2824

Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran Ipa Interaktif Dengan Game Based Learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, *4*(2), 1.

Widayanti. (2023). Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika. *In Prosiding Seminar Nasional Matematika*, *1*(2), 1–5.

Winata, I. K. (2021). *Konsentrasi dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Online Selama Masa Pandemi Covid-19 Student Learning Concentration and Motivation on Online Learning During the Covid-19 Pandemic*. *5*(1), 13–24.

Yulika, R. (2019). Pengaruh Kecerdasan Emosi Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Smp Negeri 1 Sengkang. *Journal Uin Aluddin Makassar*, *8*(2), 252–270.

LAMPIRAN

Lampiran 1

Silabus Pembelajaran

Satuan Pendidikan : SDN 064965 Medan

Kelas/Semester : III/2

Materi Pembelajaran : Bahasa Indonesia

Tema 5 : Cuaca

Subtema 1 : Keadaan Cuaca

Alokasi Waktu : 1× Pertemuan (2 × 35 Menit)

KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan factual 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.

4. Memahami pengetahuan factual 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.
5. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estesis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan pelaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mapel	**Kompetensi dasar**	**Indikator**	**Materi pembelajaran**	**Kegiatan pembelajaran**
Bahasa indonesia	3.3menggali informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang di sajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan	3.3.1 mengidentifikasi informasi mengenai keadaan cuaca dalam sebuah teks. 3.3.2 mengetahui kosakata yang digunakan di dalam informasi keadaan cuaca	• Teks bacaan tentang keadaan cuaca. • Teks percakapan tentang keadaan cuaca • Informasi tentang keadaan cuaca	Membaca cerita tentang keaadaan cuaca dan menuliskan informasi terkait cerita menggunakan kosakata baku. Menyusun teks percakapan dan informasi lisan terkait tentang keadaan cuaca dalam bentuk kalimat terkait dengan keadaan cuaca.

Mapel	Kompetensi dasar	Indikator	Materi pembelajaran	Kegiatan pembelajaran
	4.3 menyajikan hasil penggalian informasi tentang konsep perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam bentuk tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif	4.3.1 menemukan pokok-pokok informasi tentang keadaan cuaca 4.3.2 menyajikan hasil pengamatan tentang keadaan cuaca		Menemukan kata/istilah khusus berkaitan dengan kegiatan cuaca dari bacaan Menceritakan kembali pokok-pokok informasi yang berkaitan dengan keadaan cuaca.

Mengetahui

Kepala Sekolah

Dahliana Rahmatan, S.Ag
NIP. 196511141986042001

Guru Wali Kelas III

Monalita Tarigan, S.Pd
NIP. 198411282022212005

Peneliti

Dian Fahira

Lampiran 2

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

(RPP)

Satuan Pendidikan : SDN 064965 Medan

Kelas/Semester : III/2

Materi Pembelajaran : Bahasa Indonesia

Tema 5 : Cuaca

Subtema 1 : Keadaan Cuaca

Alokasi Waktu : 1× Pertemuan (2 × 35 Menit)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan factual 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.
4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estesis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan pelaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar Dan Indikator

Muatan: Bahasa Indonesia

NO	Kompetensi Dasar	Indikator
3.3	Menggali informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang di sajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan	3.3.1 mengidentifikasi informasi mengenai keadaan cuaca dalam sebuah teks. 3.3.2 mengetahui kosakata yang digunakan di dalam informasi keadaan cuaca
4.3	menyajikan hasil penggalian informasi tentang konsep perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam bentuk tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif	4.3.1 menemukan pokok-pokok informasi tentang keadaan cuaca 4.3.2 menyajikan hasil pengamatan tentang keadaan cuaca

C. Tujuan

1. Dengan membaca teks, siswa dapat mengidentifikasi informasi mengenai keadaan cuaca dengan benar.
2. Dengan menuliskan pokok-pokok informasi dari teks, siswa dapat menggunakan kosakata baku mengenai keadaan cuaca dalam kalimat efektif.

D. Materi

1. Pendekatan : Saintifik (mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan
2. Model : *Game Based Learning*
3. Metode : Tanya jawab, pemberian tugas dan diskusi kelompok

E. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	• Siswa bersama guru mengawali kegiatan belajar dengan mengucapkan salam, dan berdoa sebelum memulai pembelajaran. • Guru mengecek daftar kehadiran siswa. • Guru memberikan apersepsi dengan bertanya tentang: siapa yang tahu, ada jenis cuaca apa saja yang ada di Negara Indonesia? . • Guru menyampaikan judul materi pembelajaran yang akan dipelajari. • Guru menyampaikan motivasi kepada siswa dengan menjelaskan manfaat mempelajari materi hari ini. • Guru mengawali pembelajaran dengan bercerita tentang keadaan cuaca hari ini. • Cuaca semalam atau kemarin juga dapat	30 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	disampaikan. • Guru bertanya jawab dengan siswa tentang keadaan cuaca. "bagaimana keadaan cuaca hari ini?" " apakah kamu merasakan hangatnya sinar matahari ?" " bagaimana keadaan cuaca semalam?" " samakah dengan keadaan cuaca siang ini?" • Begitu seterusnya hingga siswa mendapat gambaran yang jelas tentang keadaan cuaca dan siswa dapat mengambil kesimpulan bahwa cuaca adalah keadaan yang berubah-ubah dan berlangsung hanya sebentar. • Guru mengajak siswa untuk mengamati gambar bersama dan menyampaikan simbol-simbolyang ada. • Lalu guru menguatkan konsep tentang cuaca dengan menyempurnakan hasil kesimpulan siswa dengan menyebutkan pengertian cuaca	
Kegiatan inti	• Guru membagi 4 kelompok yang terdiri dari 5 orang siswa • Siswa mencari sesuai kelompoknya yang telah	25 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	dipilih guru. • Siswa diminta untuk duduk melingkar sesuai dengan kelompoknya. • Guru memberikan potongan-potongan kata dari 5 kalimat dan 5 kertas hvs. • Setiap kelompok harus menyusun masing-masing 5 kalimat yang berhubungan dengan cuaca. • Setelah disusun setiap kelompok harus menempelkan potongan kata tersebut di kertas hvs. • Siswa diberikan waktu 15 menit untuk berdiskusi. • Setelah selesai siswa maju kedepan untuk mengumpulkan hasil kerja kelompoknya. • Bagi kelompok yang paling banyak mendapatkan poin itulah pemenangnya. Bagi kelompok yang sedikit mendapatkan poin akan diberikan hukuman yaitu menyanyikan lagu daerah.	
Penutup	• Siswa diberikan waktu untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami. • Siswa menyimpulkan materi tentang keadaan cuaca. • Siswa bersama guru mengakhiri pelajaran dengan	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	berdoa sebelum pulang kemudian dilanjutkan mengucapkan salam.	

F. Sumber dan Media

1. Sumber : Buku Siswa SD/MI Kelas III Tema 5 Cuaca Subtema 1 Keadaan Cuaca
2. Media : Gambar jenis-jenis Cuaca

Mengetahui

Kepala Sekolah

Dahliana Panjaitan, S.Ag
NIP. 196911241986042001

Guru Wali Kelas III

Monalita Tarigan, S.Pd
NIP. 198411282022212005

Peneliti

Dian Fahira

Lampiran 3

Wawancara Observasi Awal

Dengan Guru Wali Kelas III

SDN 064965 Medan

No	Pertanyaan	Respon guru wali kelas
1	Berapa jumlah siswa dalam satu kelas ibu, berapa jumlah laki-laki dan perempuan?	Berjumlah 20, laki-laki 9, perempuan 11.
2	Apakah dikelas yang ibu ampu menggunakan K13?	Ya
3	Bagaimana karakteristik siswa di kelas ibu?	Kalau karakteristik siswanya bermacam-macam, ada yang jahil, ada juga yang fokus dengan belajar, ada juga system belajarnya harus kemauan dari diri dia sendiri, ada juga yang tidak mau belajar. Jadi tidak bisa dipaksakan.
4	Apakah ibu selalu menggunkan media pada saat belajar?	Kalau untuk media pasti pernah digunakan, tapi hanya kadang-kadang.
5	Bagaimana kondisi kelas ibu ketika menggunakan media?	Kalau kondisi kelasnya tertib, dan fokus ketika saya menggunkan

No	Pertanyaan	Respon guru wali kelas
		media.
6	Apakah terdapat kesulitan pada saat mengajar menggunkan media bu?	Kalau kesulitan itu pasti ada, anak-anak ini terkadang untuk pertanyaannya yang sudah dijelaskan itu juga yang ditanyakan kembali. Itu yang membuat saya menjadi bingung.

Lampiran 4

Lembar Validasi

Observasi Motivasi Belajar

Nama Sekolah : **SDN 064965 Medan**

Kelas : **III**

Observer : **Dian Fahira**

Petunjuk:

a. Bapak/Ibu mohon memberikan penilaian dengan memberi tanda ceklist (✔)pada kolom skor penilaian tersedia. Deskripsi skala penilaian sebagai berikut:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Netral

2 = Cukup Baik

1 = Kurang Baik

b. Bila menurut Bapak/Ibu validator lembar observasi motivasi belajar perlu ada revisi, mohon ditulis pada bagian komentar dan saran guna perbaikan.

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Siswa fokus memperhatikan penjelasan guru.		✓			
2.	Siswa tertarik untuk bertanya ketika belum mengerti dengan materi yang di ajarkan guru.	✓				
3.	Siswa aktif berdiskusi dengan teman.		✓			
4.	Siswa berusaha mengerjakan tugas sesuai dengan kemampuannya.	✓				
5.	Siswa mencari refrensi dari berbagai sumber untuk memahami materi pelajaran.	✓				
6.	Siswa percaya diri dalam mengerjakan tugas pada saat pembelajaran	✓				

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		5	4	3	2	1
7.	Siswa tidak mudah menyerah dalam mengerjakan tugas yang dirasa sulit.	✓				
8.	Siswa membuat catatan dari materi yang diajarkan guru selama pembelajaran.	✓				
9.	Siswa mengikuti dengan seksama pembelajaran dikelas.	✓				
10.	Siswa mengerjakan tugas/soal tepat waktu.		✓			
11.	Siswa berani menyampaikan pendapat pada saat pembelajaran dikelas.		✓			
12.	Tidak mudah merasa jenuh ketika mengikuti proses pembelajaran dikelas.		✓			
13.	Siswa mau memberikan kritikan/ masukan pada saat proses pembelajaran.		✓			
14.	siswa bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas.		✓			
15.	Siswa berani menjawab pertanyaan guru	✓				

Komentar dan Saran

Lanjore digunz Wtuc Penelitian.

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian diatas, lembar observasi siswa dinyatakan:

(a) Setuju tanpa revisi
b. Setuju dengan revisi
c. Perbaiki sebagian
d. Perbaiki total

Dosen Validator

Amin Basri, S.PdI.,M.Pd

Lampiran 5

Data Observasi Sebelum Menerapkan Model Pembelajaran Game Based Learning

No	Nama Siswa	Butir Aspek Yang Dinilai															Jumlah	Konversi
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	Anugerah Sanjaya	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	41	55
2	Aqilah Khasyiah	4	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	45	60
3	Aulia Azahra	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	60
4	Azka Aulia Putri	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	37	49
5	Aisyah Putri Nazlia	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	41	55
6	Bilqis Erischa	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	35	47
7	Eunike Jovian Irana	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	34	45
8	Faiz Nasywan Pohan	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	33	44
9	Fatimah Kharinisa	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	35	47
10	Fauzan Nasywan Pohan	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	33	44
11	M.Gemma Duandri	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	41	55
12	M.Imam Arrizky P	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	35	47
13	Mhd Alfaqi Safari	4	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	45	60
14	Mhd Alfatih Romadhan	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	36	48
15	Mirza	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	34	45
16	Nabila Alviah Lbs	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	32	43
17	Nico Arasyid	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	40	53
18	Riani Anisa	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	40
19	Saskia Ramadhani Lubis	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	31	41
20	Talita Zahrani	4	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	39	52

Data Observasi Sesudah Menerapkan Model Pembelajaran Game Based Learning

No	Nama Siswa	Butir Aspek Yang Diamati															Jumlah	Konversi
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	Anugerah Sanjaya	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	69	92
2	Aqilah Khasyiah	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	71	95
3	Aulia Azahra	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	71	95
4	Azka Aulia Putri	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	70	93
5	Aisyah Putri Nazlia	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	70	93
6	Bilqis Erischa	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	69	92
7	Eunike Jovian Irana	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	70	93
8	Faiz Nasywan Pohan	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	68	91
9	Fatimah Kharinisa	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	67	89
10	Fauzan Nasywan Pohan	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	67	89
11	M.Gemma Duandri	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	67	89
12	M.Imam Arrizky P	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	69	92
13	Mhd Alfaqi Safari	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	70	93
14	Mhd Alfatih Romadhan	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	69	92
15	Mirza	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	70	93
16	Nabila Alviah Lbs	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	69	92
17	Nico Arasyid	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	70	93
18	Riani Anisa	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	66	88
19	Saskia Ramadhani Lubis	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	80
20	Talita Zahrani	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	70	93

Lampiran 6

Lembar observasi sebelum menggunakan *game based learning*

Lembar Observasi Siswa

Nama Siswa : Nico Arrasyid

Kelas : III

Tempat : SDN 064965

40

Petunjuk:

1) Isilah kolom yang tersedia dengan menggunakan tanda ceklis (✔)

2) Berikan skor untuk deskriptor yang muncul sesuai dengan ketentuan sebagai berikut:

Skor 1 = Kurang Baik

Skor 2 = Cukup Baik

Skor 3 = Netral

Skor 4 = Baik

Skor 5 = Sangat Baik

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Siswa fokus memperhatikan penjelasan guru.				✓	
2.	Siswa tertarik untuk bertanya ketika belum mengerti dengan materi yang di ajarkan guru.				✓	
3.	Siswa aktif berdiskusi dengan teman.				✓	
4.	Siswa berusaha mengerjakan tugas sesuai dengan kemampuannya.				✓	
5.	Siswa mencari refrensi dari berbagai sumber untuk memahami materi pelajaran.				✓	
6.	Siswa percaya diri dalam mengerjakan tugas pada saat pembelajaran				✓	
7.	Siswa tidak mudah menyerah dalam mengerjakan tugas yang dirasa sulit.				✓	
8.	Siswa membuat catatan dari materi yang diajarkan guru selama pembelajaran.				✓	

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		5	4	3	2	1
9.	Siswa mengikuti dengan seksama pembelajaran dikelas.	✓				
10.	Siswa mengerjakan tugas/soal tepat waktu.	✓				
11.	Siswa berani menyampaikan pendapat pada saat pembelajaran dikelas.		✓			
12.	Tidak mudah merasa jenuh ketika mengikuti proses pembelajaran dikelas.		✓			
13.	Siswa mau memberikan kritikan/ masukan pada saat proses pembelajaran.	✓				
14.	siswa bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas.	✓				
15.	Siswa berani menjawab pertanyaan guru	✓				

Lembar Observasi Siswa

Nama Siswa : Aqilah Khasyiah

Kelas : III

Tempat : SDN 064965

60

Petunjuk:

1) Isilah kolom yang tersedia dengan menggunakan tanda ceklis (✔)

2) Berikan skor untuk deskriptor yang muncul sesuai dengan ketentuan sebagai berikut:

Skor 1 = Kurang Baik

Skor 2 = Cukup Baik

Skor 3 = Netral

Skor 4 = Baik

Skor 5 = Sangat Baik

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Siswa fokus memperhatikan penjelasan guru.		✓			
2.	Siswa tertarik untuk bertanya ketika belum mengerti dengan materi yang di ajarkan guru.		✓			
3.	Siswa aktif berdiskusi dengan teman.		✓			
4.	Siswa berusaha mengerjakan tugas sesuai dengan kemampuannya.			✓		
5.	Siswa mencari refrensi dari berbagai sumber untuk memahami materi pelajaran.			✓		
6.	Siswa percaya diri dalam mengerjakan tugas pada saat pembelajaran			✓		
7.	Siswa tidak mudah menyerah dalam mengerjakan tugas yang dirasa sulit.			✓		
8.	Siswa membuat catatan dari materi yang diajarkan guru selama pembelajaran.				✓	

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		5	4	3	2	1
9.	Siswa mengikuti dengan seksama pembelajaran dikelas.			✓		
10.	Siswa mengerjakan tugas/soal tepat waktu.			✓		
11.	Siswa berani menyampaikan pendapat pada saat pembelajaran dikelas.			✓		
12.	Tidak mudah merasa jenuh ketika mengikuti proses pembelajaran dikelas.			✓		
13.	Siswa mau memberikan kritikan/ masukan pada saat proses pembelajaran.				✓	
14.	siswa bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas.			✓		
15.	Siswa berani menjawab pertanyaan guru				✓	

Lampiran 7

Lembar Observasi Sesudahg Menggunakan *Game Based Learning*

Lembar Observasi Siswa

Nama Siswa : Saskia Ramadhani Lubis

Kelas : III

Tempat : SDN 064965

Petunjuk:

1) Isilah kolom yang tersedia dengan menggunakan tanda ceklis (✔)

2) Berikan skor untuk deskriptor yang muncul sesuai dengan ketentuan sebagai berikut:

Skor 1 = Kurang Baik

Skor 2 = Cukup Baik

Skor 3 = Netral

Skor 4 = Baik

Skor 5 = Sangat Baik

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Siswa fokus memperhatikan penjelasan guru.		✓			
2.	Siswa tertarik untuk bertanya ketika belum mengerti dengan materi yang di ajarkan guru.		✓			
3.	Siswa aktif berdiskusi dengan teman.		✓			
4.	Siswa berusaha mengerjakan tugas sesuai dengan kemampuannya.		✓			
5.	Siswa mencari refrensi dari berbagai sumber untuk memahami materi pelajaran.		✓			
6.	Siswa percaya diri dalam mengerjakan tugas pada saat pembelajaran		✓			
7.	Siswa tidak mudah menyerah dalam mengerjakan tugas yang dirasa sulit.		✓			
8.	Siswa membuat catatan dari materi yang diajarkan guru selama pembelajaran.		✓			

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		5	4	3	2	1
9.	Siswa mengikuti dengan seksama pembelajaran dikelas.		✓			
10.	Siswa mengerjakan tugas/soal tepat waktu.		✓			
11.	Siswa berani menyampaikan pendapat pada saat pembelajaran dikelas.		✓			
12.	Tidak mudah merasa jenuh ketika mengikuti proses pembelajaran dikelas.		✓			
13.	Siswa mau memberikan kritikan/ masukan pada saat proses pembelajaran.		✓			
14.	siswa bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas.		✓			
15.	Siswa berani menjawab pertanyaan guru		✓			

95

Lembar Observasi Siswa

Nama Siswa : Aulia Azahra

Kelas : III

Tempat : SDN 064965

Petunjuk:

1) Isilah kolom yang tersedia dengan menggunakan tanda ceklis (✔)

2) Berikan skor untuk deskriptor yang muncul sesuai dengan ketentuan sebagai berikut:

Skor 1 = Kurang Baik

Skor 2 = Cukup Baik

Skor 3 = Netral

Skor 4 = Baik

Skor 5 = Sangat Baik

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Siswa fokus memperhatikan penjelasan guru.	✓				
2.	Siswa tertarik untuk bertanya ketika belum mengerti dengan materi yang di ajarkan guru.	✓				
3.	Siswa aktif berdiskusi dengan teman.	✓				
4.	Siswa berusaha mengerjakan tugas sesuai dengan kemampuannya.		✓			
5.	Siswa mencari refrensi dari berbagai sumber untuk memahami materi pelajaran.	✓				
6.	Siswa percaya diri dalam mengerjakan tugas pada saat pembelajaran	✓				
7.	Siswa tidak mudah menyerah dalam mengerjakan tugas yang dirasa sulit.	✓				
8.	Siswa membuat catatan dari materi yang diajarkan guru selama pembelajaran.		✓			

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		5	4	3	2	1
9.	Siswa mengikuti dengan seksama pembelajaran dikelas.	✓				
10.	Siswa mengerjakan tugas/soal tepat waktu.	✓				
11.	Siswa berani menyampaikan pendapat pada saat pembelajaran dikelas.		✓			
12.	Tidak mudah merasa jenuh ketika mengikuti proses pembelajaran dikelas.		✓			
13.	Siswa mau memberikan kritikan/ masukan pada saat proses pembelajaran.	✓				
14.	siswa bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas.	✓				
15.	Siswa berani menjawab pertanyaan guru	✓				

Lampiran 8

Data Penelitian *Pre Test* Kelas III

Nama Siswa	Konversi	Keterangan
Anugerah Sanjaya	55	Kurang
Aqilah Khasyiah	60	Kurang
Aulia Azahra	60	Kurang
Azka Aulia Putri	49	Kurang baik
Aisyah Putri Nazlia	55	Kurang
Bilqis Erischa	47	Kurang baik
Eunike Jovian Irana	45	Kurang baik
Faiz Nasywan Pohan	44	Kurang baik
Fatimah Kharinisa	47	Kurang baik
Fauzan Nasywan Pohan	44	Kurang baik
M.Gemma Duandri	55	Kurang
M.Imam Arrizky P	47	Kurang baik
Mhd Alfaqi Safari	60	Kurang
Mhd Alfatih Romadhan	48	Kurang baik
Mirza	45	Kurang baik
Nabila Alviah Lbs	43	Kurang baik
Nico Arasyid	53	Kurang baik
Riani Anisa	40	Kurang baik
Saskia Ramadhani Lubis	41	Kurang baik
Talita Zahrani	52	Kurang baik

Data Penelitian *Post Test* Kelas III

Nama Siswa	Konversi	Keterangan
Anugerah Sanjaya	92	Sangat Baik
Aqilah Khasyiah	95	Sangat Baik
Aulia Azahra	95	Sangat Baik
Azka Aulia Putri	93	Sangat Baik
Aisyah Putri Nazlia	93	Sangat Baik
Bilqis Erischa	92	Sangat Baik
Eunike Jovian Irana	93	Sangat Baik
Faiz Nasywan Pohan	91	Sangat Baik
Fatimah Kharinisa	89	Baik
Fauzan Nasywan Pohan	89	Baik
M.Gemma Duandri	89	Baik
M.Imam Arrizky P	92	Sangat Baik
Mhd Alfaqi Safari	93	Sangat Baik
Mhd Alfatih Romadhan	92	Sangat Baik
Mirza	93	Sangat Baik
Nabila Alviah Lbs	92	Sangat Baik
Nico Arasyid	93	Sangat Baik
Riani Anisa	88	Baik
Saskia Ramadhani Lubis	80	Baik
Talita Zahrani	93	Sangat Baik

Lampiran 9

Materi kelas III

Keadaan Cuaca

Cuaca adalah keadaan udara pada tempat dan waktu tertentu. Indonesia memiliki 4 jenis cuaca, yaitu berawan, mendung, hujan, dan cerah. Cuaca dapat berubah-ubah. Saat cuaca cerah, langit terlihat biru, dan udara terasa panas. Cuaca berawan terjadi ketika awan berkumpul menutupi sinar matahari. Cuaca mendung pertanda akan turun hujan, langit berwarna gelap. Jika hujan, udara terasa dingin, titik-titik air mulai turun menjadi hujan.

Contoh Cuaca

1. Cuaca cerah



2. Cuaca berawan



3. Cuaca mendung



4. Cuaca hujan



Perubahan cuaca

Cuaca bisa dengan cepat berganti. Pergantian cuaca bisa terjadi pada suatu hari, atau pada hari berikutnya. Misalnya perubahan cuaca panas menjadi hujan, disebabkan karena pada saat cuaca panas dan matahari bersinar terik, terjadilah penguapan. Titik-titik air yang terjadi karena penguapan kemudian berkumpul membentuk awan. Selanjutnya awan dapat berubah menjadi awan mendung dan hujan pun turun.

Mempersiapkan perlengkapan menghadapi perubahan cuaca

Karena cuaca dapat dengan cepat berganti, maka kita harus mempersiapkan diri untuk

menghadapinya. Pada musim hujan, meskipun pada pagi hari matahari bersinar terik, tidak ada salahnya kita mempersiapkan perlengkapan saat hujan, antar lain:

1. Mantel/ jas hujan
2. Payung
3. Jaket
4. Vitamin dan obat-obatan, misalnya obat flu dan demam

Perubahan cuaca dapat mempengaruhi kegiatan manusia

1. Saat cuaca cerah, petani mencangkul disawahnya. Saat cuaca hujan, petani memilih untuk tidak pergi ke sawah
2. Saat cuaca berawan, anak-anak senang bermain bola dilapangan. Saat cuaca panas atau hujan, anak-anak lebih suka bermain didalam rumah.

Lampiran 10

Dokumentasi








CUACA SERING
BERUBAH - UBAH
CUACA BIASANYA
CERAH SAAT SIANG
BIRU


CUACA SERING


CUACA TERLIHAT
TERASA


CUACA MENDUNG
TERASA DINGIN



Lampiran 11

FORM K 1

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website :http://www..fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :
Nama Mahasiswa : Dian Fahira
N P M : 2002090228
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Kredit Komulatif : 119 IPK = 3,61

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Kelas III SDN 064963	
	Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SDN 064965	
	Pengaruh *Ice Breaking* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SDN 064965	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 6 Desember 2023
Hormat Pemohon,

Dian Fahira

Dibuat Rangkap 3 :
- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 12

FORM K 2

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website :http://www..fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

KepadaYth : Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dian Fahira
NPM : 2002090228
ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

"Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Kelas III SDN 064965"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :
Dosen Pembimbing : Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 7 Desember 2023
Hormat Pemohon,

Dian Fahira

Dibuat Rangkap3 :
- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 13

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukthar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 3999 / II.3-AU//UMSU-02/ F/2023
Lamp : ---
H a l : **Pengesahan Proyek Proposal Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :.

Nama : **Dian Fahira**
N P M : 2002090228
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : **Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas III SDN 064965**

Pembimbing : **Chairunnisa Amelia, S.Pd.,M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **08 Desember 2024**

Medan, 24 Jumadil Awal 1445 H
08 Desember 2023 M

Wassalam
Dekan

Dra.Hj.Syamsuyurnita.,M.Pd
NIDN. 0004066701

Dibuat rangkap 5 (lima) :
1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Dosen Pembimbing
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
WAJIB MENGIKUTI SEMINAR

Lampiran 14

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website: http://www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Rabu, Tanggal 20 Bulan Maret Tahun 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama	:	Dian Fahira
NPM	:	2002090228
Prog. Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	:	Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas III SDN 064965.

Dengan hasil seminar sebagai berikut:

Hasil Seminar Proposal

[✓] Disetujui

[ ] Disetujui dengan adanya perbaikan

[ ] Ditolak

Disetujui oleh:

Dosen Pembahas	Dosen Pembimbing
Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd .	**Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.**

Panitia Pelaksana
Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 15

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website: http:/www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Rabu, Tanggal 20 Bulan Maret Tahun 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Dian Fahira
NPM : 2002090228
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas III SDN 064965.

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Perbaikan penulisan judul
2.	Menguraikan langkah-langkah model pembelajaran
3.	Merapihkan daftar pustaka
4.	Memperbaiki variabel penelitian.

Medan, Oktober 2024

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Pembimbing

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 16

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website: http:/www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama : Dian Fahira

NPM : 2002090228

Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas III SDN 064965.

Pada hari Rabu, Tanggal 20 Bulan Maret Tahun 2024 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Oktober 2024

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas	Dosen Pembimbing
Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd .	**Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.**

Diketahui oleh
Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

UMSU Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 17

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website: http:/www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Rabu, Tanggal 20 Bulan Maret Tahun 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Dian Fahira
NPM : 2002090228
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas III SDN 064965.

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Perbaikan penulisan judul
2.	Menguraikan langkah-langkah model pembelajaran
3.	merapihkan daftar pustaka
4.	memperbaiki variabel penelitian

Medan, Oktober 2024

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi	Pembahas
Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.	**Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.**

Lampiran 18

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: http:/www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan bahwa ini:

Nama	:	Dian Fahira
NPM	:	2002090228
Prog. Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	:	Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas III SDN 064965.

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Rabu, Tanggal 20 Bulan Maret Tahun 2024.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Oktober 2024

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

Lampiran 19

Medan, Oktober 2024

H a l : Permohonan Riset

Kepada Yth, Ibu Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
di
Tempat

Bismillahirahmanirrahim
Assalamualaikum Wr. Wb.

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka mohon kepada Ibu memberi izin kepada saya untuk melakukan penelitian/riset di Fakultas yang Ibu pimpin, Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama	: Dian Fahira
NPM	: 2002090228
Prog. Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	: Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas III SDN 064965.

Demikian hal ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Ibu kami ucapkan terima kasih, Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Pertinggal

Lampiran 20

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website: http://www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Dian Fahira

NPM : 2002090228

Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas III SDN 064965.

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong ***Plagiat***.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Oktober 2024
Hormat saya
Yang membuat pernyataan,

Dian Fahira

Lampiran 21

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
https://fkip.umsu.ac.id fkip@umsu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan
UMSU Unggul | Cerdas | Terpercaya
Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

Nomor : 2704/II.3-AU/UMSU-02/F/2024
Lamp : ---
H a l : **Permohonan Izin Riset**

Medan, 04 Rabi'ul Akhir 1446 H
07 Oktober 2024 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SD Negeri 064965
di
Tempat

Bismillahirahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **Dian Fahira**
N P M : 2002090228
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : **Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas III SD Negeri 064965**

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
Wassalamu'alaikum

Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.
NIDN: 0004066701

Pertinggal

Lampiran 22

PEMERINTAH KOTA MEDAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT. SD NEGERI NO. 064965
KECAMATAN MEDAN TIMUR – KOTA MEDAN
Jl. Sidodame Komp.Pemda Kel. Pulo Brayan Darat ii Kec. Medan Timur

Nomor : 422/263/SDN-965/X/2024 Medan, 10 Oktober 2024
Lamp : -
Hal : Telah Melaksanakan Riset

Kepada Yth,
Ka. Prodi PGSD
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Di
Tempat

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
Sesuai dengan surat masuk yang telah kami terima dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universita Muhammadiyah Sumatera Utara dalam hal melaksanakan riset penelitian untuk pembuatan skripsi mulai tanggal 10 Oktober 2024. Maka dengan ini kami memberitahukan bahwasanya mahasiswa tersebut adalah benar telah melakukan riset penelitian di sekolah UPT SD Negeri 064965.
Adapun mahasiswa tersebut adalah :

Nama	: DIAN FAHIRA
NPM	: 2002090228
Program Studi	: PGSD
Judul Skripsi	: Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas III SDN 064965 Medan.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.
Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Kepala Sekolah
UPT SD Negeri 064965

JAHLIAN PANJAITAN,S.Ag
NIP. 19651114 198604 2 001

FILE SKRIPSI DIAN FAHIRA FIX (1).docx

ORIGINALITY REPORT

20%	18%	7%	10%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet Source	10%
2	Submitted to Universitas Muhammadiyah Buton Student Paper	2%
3	digilib.unimed.ac.id Internet Source	1%
4	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	1%
5	seminar.ustjogja.ac.id Internet Source	<1%
6	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	<1%
7	somadrug1.blogspot.com Internet Source	<1%
8	Submitted to University of Wollongong Student Paper	<1%
9	repository.iainsasbabel.ac.id Internet Source	<1%