

MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBASIS GAMES UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPS PADA MATERI SEJARAH LOKAL KELAS 7 SMP NEGERI 6 SIDOARJO

Li'anatus Sukma Wardani^{1*}, Mya Hardianti², Aida Kurniawati³, Utik Rednawati⁴

^{1,2,3}Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

⁴SMP Negeri 6 Sidoarjo, Indonesia

¹ppg.lianatuswardani94@program.belajar.id,

²ppg.myahardianti05@program.belajar.id, ³aidakurniawati@unesa.ac.id,

⁴utikrednawati77@guru.smp.belajar.id,

ABSTRACT

This research aims to determine the increase in students' learning motivation in the games-based problem based learning (PBL) learning model on class 7 local history material at SMP Negeri 6 Sidoarjo. is one of the challenges in implementing the independent curriculum. This research uses classroom action research methods. The research subjects were class 7A with a total of 32 students. The data collection techniques used were the t test (paired sample t-test) and percentages. The research was conducted in 2 cycles, which showed that the results of cycle 1 learning motivation through the application of the PBL model were 71.95 reaching the "high" category. Then for cycle 2, through the implementation of games-based PBL, students' learning motivation increased by 23% with a score of 88.3 reaching the "very high" category.

Keywords: Learning Activeness, Learning Motivation, PBL with challenge games Model

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar peserta didik dalam model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbasis *games* pada materi sejarah lokal kelas 7 SMP Negeri 6 Sidoarjo. menjadi salah satu tantangan dalam penerapan kurikulum merdeka. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Subyek penelitian kelas 7A dengan jumlah 32 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah uji t (*paired sample t-test*) dan prosentase. Penelitian dilakukan dalam 2 siklus, yang menunjukkan hasil motivasi belajar siklus 1 melalui penerapan model PBL yaitu 71.95 mencapai kategori "tinggi". Kemudian untuk siklus 2 melalui penerapan PBL berbasis *games* motivasi belajar peserta didik meningkat 23% dengan skor 88.3 mencapai kategori "sangat tinggi".

Kata Kunci: Keaktifan Belajar, Motivasi Belajar, Model PBL Berbasis Games

A. Pendahuluan

Pandemi Covid-19 membawa kekacauan dan ketidakstabilan pada pendidikan, sehingga mengakibatkan *learning loss*. Pemerintah melakukan

upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan kebijakan kurikulum merdeka belajar yang bertujuan menghidupkan kembali pergerakan pada pendidikan (Rahmatika, Muriani,

& Setiawati, 2022). Guru adalah kunci dalam penerapan merdeka Belajar. Pengetahuan, pengalaman, dan kompetensi mereka menjadi faktor penting dalam pengembangan kurikulum, terutama dalam penerapannya di kelas. Keterlibatan guru dalam proses ini penting untuk memastikan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Alsubaie, 2016). Permasalahan paling penting adalah bagaimana peran seorang guru memberikan motivasi dalam penerapan kurikulum merdeka. Guru berperan sebagai fasilitator dan evaluator (Rahmatika, Muriani, & Setiawati, 2022).

Penelitian yang dilakukan oleh Anam, M M. dkk. (2023) mengenai persepsi guru mata pelajaran IPS dalam implementasi kurikulum merdeka belajar di Sidoarjo, menyatakan salah satu kendala dalam implementasi kurikulum merdeka adalah kurangnya motivasi belajar peserta didik (Anam, Utami, Khotimah, & Marzuqi, 2023). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru IPS, faktor yang menyebabkan rendahnya minat belajar peserta didik adalah rendahnya motivasi belajar sejak dari rumah. Hal ini dilihat dari sikap

peserta didik yang hanya datang ke sekolah untuk memenuhi absensi dan tidak menunjukkan niat untuk belajar. Sebagian besar peserta didik menunjukkan kurangnya kesiapan belajar, seperti tidak duduk dengan rapi, meminjam alat tulis, dan berebut tempat duduk saat pelajaran dimulai. Meskipun ada beberapa peserta didik yang menunjukkan kesiapan belajar, jumlahnya masih tergolong sedikit. Hasil belajar peserta didik pada pra siklus masih dibawah KKTP yaitu ≤ 71 . Secara individual sebanyak 87,5% peserta didik belum mencapai ketuntasan. Hanya 4 dari 32 peserta didik yang tuntas.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang menentukan keefektifan dalam pembelajaran. Peserta didik akan belajar dengan sungguh - sungguh jika memiliki motivasi belajar yang tinggi (Supriani, Ulfah, & Arifudin, 2020). Motivasi belajar peserta didik dapat diamati melalui perubahan pola keaktifan belajar mereka, baik secara visual, lisan, mendengar, menulis, motorik, mental, maupun emosional. Selain dari keaktifan belajar, peningkatan motivasi belajar juga dapat dilihat dari perkembangan hasil belajar peserta didik (Jumarniati & Anas, 2019).

Perubahan positif dalam keaktifan belajar dan hasil belajar menjadi tanda peningkatan motivasi belajar peserta didik.

Merujuk pada permasalahan mengenai rendahnya motivasi peserta didik dalam pembelajaran IPS, alternatif solusi yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang lebih menarik dan kontekstual. Model pembelajaran tersebut antara lain adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *games*, *Problem Based Learning* (PBL) dipilih karena dapat mengatasi berbagai permasalahan dalam pembelajaran IPS. Langkah-langkah model pembelajaran ini mulai dari pengenalan peserta didik terhadap masalah, pengorganisasian untuk belajar, mengarahkan dalam ujian perorangan dan kelompok, membuat dan menampilkan hasil dan terakhir menganalisis dan menilai masalah yang dihadapi (Novelni & Sukma, 2021). Kemudian pembelajaran berbasis *games* dipilih sebagai pelengkap untuk mengatasi masalah kurangnya motivasi belajar peserta didik. Permainan atau *games* adalah cara bermain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu yang dilakukan

secara individu maupun berkelompok guna mencapai tujuan tertentu (Nevi Kilauwati, 2018).

Penelitian ini difokuskan terhadap upaya peningkatan motivasi belajar IPS materi sejarah lokal melalui penerapan model PBL berbasis *games* peserta didik kelas 7 di SMP Negeri 6 Sidoarjo.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan desain siklus dari Kemmis dan Mc Taggart. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing siklusnya terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan diakhiri dengan refleksi (Uri' Sinta Parende, 2020). Siklus 1 akan menggunakan model PBL, sedangkan siklus 2 akan mengintegrasikan model PBL berbasis *games*.

Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas 7A SMP Negeri 6 Sidoarjo tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 32 peserta didik. Data penelitian berasal dari wawancara dan nilai dengan guru mata pelajaran IPS sebagai data awal pada kegiatan pra-siklus, serta observasi keaktifan

peserta didik dan hasil belajar (LKPD) pada kegiatan di siklus 1 dan 2.

Data penelitian akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan uji t (*paired sample t-test*) dan prosentase. Uji t-test digunakan untuk mengetahui peningkatan keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada siklus 1 dan 2. Sedangkan perhitungan prosentase digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar peserta didik. Dalam penelitian ini peneliti mengukur peningkatan motivasi belajar melalui 2 aspek yaitu hasil observasi keaktifan peserta didik yang telah dirancang berdasarkan indikator motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik berupa LKPD yang sudah di rancang sesuai dengan capaian pembelajaran.



Sumber : Uri' Sinta Parende (2020)

Gambar 1 Modifikasi Desain
Penelitian Tindakan Kelas Kemmis
dan Mc Taggart

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

C.1 Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPS sebelum tindakan dilakukan atau prasiklus diketahui bahwa motivasi belajar peserta didik masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari sikap peserta didik selama pembelajaran berlangsung, seperti misalnya ketika guru sedang menjelaskan materi banyak peserta didik yang kurang memperhatikan dan berpartisipasi aktif. Rendahnya motivasi belajar peserta didik juga diperkuat dengan hasil test kemampuan awal yang menunjukkan banyak peserta didik yang belum mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Diketahui bahwa pada pembelajaran IPS prasiklus, dari 32 peserta didik kelas 7A yang mendapat nilai diatas KKTP hanya 4 peserta didik (12,5%), dan yang mendapat nilai dibawah KKTP yaitu 28 peserta didik (87,5%). Dengan demikian dapat dilihat bahwa motivasi belajar peserta didik rendah sebelum diberikan tindakan. Oleh karena itu, perlu diberikan tindakan melalui model PBL pada siklus 1 dan model PBL berbasis *games* pada siklus 2 melalui pengamatan observer

terhadap keaktifan peserta didik dan hasil pengerjaan LKPD.

Siklus 1

Pelaksanaan siklus 1 ini dilaksanakan sebanyak satu kali pertemuan. Dalam pertemuan ini peneliti menerapkan model PBL dengan penugasan berupa LKPD berkelompok. Setiap kelompok terdiri dari 5-6 peserta didik. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh 1 observer terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru menunjukkan hasil rata-rata 69 atau termasuk dalam kategori cukup. Hal ini dikarenakan terdapat beberapa kegiatan yang tidak dilakukan oleh guru.

Tingkat keaktifan belajar peserta didik kelas 7A dalam pembelajaran IPS materi sejarah lokal pada siklus 1 menunjukkan sedikit peningkatan. Dari 32 peserta didik, 13 peserta didik (40,6%) mencapai nilai baik dengan ketuntasan belajar, 16 peserta didik (50%) memiliki nilai cukup, 1 peserta didik (3,1%) mendapat nilai kurang, dan 2 peserta didik (6,3%) mendapat nilai kurang sekali dengan ketuntasan belajar tidak tercapai.

Kemudian pada aspek hasil belajar peserta didik kelas 7A dalam pembelajaran IPS materi sejarah lokal

siklus 1 dari hasil pengerjaan LKPD. Dari 32 peserta didik, 5 peserta didik (15,6%) mencapai nilai sangat baik dan 11 peserta didik (34,4%) mendapat nilai baik dengan ketuntasan belajar. Sisanya, 10 peserta didik (31,3%) memiliki nilai cukup, dan 6 peserta didik (18,8%) mendapat nilai perlu bimbingan dengan ketuntasan belajar tidak tercapai. Masih rendahnya keaktifan belajar dan hasil belajar ini menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik masih tergolong rendah dengan penerapan model pembelajaran PBL.

Siklus 2

Pelaksanaan siklus 2 ini dilaksanakan sebanyak satu kali pertemuan. Dalam pertemuan ini peneliti menerapkan model PBL berbasis *games* dengan penugasan berupa LKPD berkelompok. Setiap kelompok terdiri dari 8 peserta didik. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh 1 observer terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru menunjukkan hasil rata-rata 93 atau termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode PBL berbasis *games* yang dilakukan guru telah

sesuai dengan langkah-langkah penerapan metode PBL yang telah disusun dalam modul ajar.

Hasil penelitian menunjukkan tingkat keaktifan belajar peserta didik kelas 7A dalam pembelajaran IPS materi sejarah lokal pada siklus 2 mengalami peningkatan. Dari 32 peserta didik, 21 peserta didik (65,6%) mencapai nilai sangat baik dan 11 peserta didik (34,4%) mendapat nilai baik dengan ketuntasan belajar. Hal ini menunjukkan bahwa semua peserta didik mencapai ketuntasan dalam penilaian keaktifan belajar. Ketuntasan belajar ini menjadi salah satu indikator peningkatan motivasi belajar peserta didik dengan penerapan model pembelajaran PBL berbasis *games*.

Berdasarkan hasil belajar peserta didik kelas 7A dalam pembelajaran IPS materi sejarah lokal pada siklus 2 dari hasil pengerjaan LKPD. Dari 32 peserta didik, 30 peserta didik (93,8%) mencapai nilai sangat baik dan 2 peserta didik (6,3%) mendapat nilai baik dengan ketuntasan belajar. Dengan kata lain, semua peserta didik mencapai ketuntasan dalam hasil belajar dengan pengerjaan LKPD. Hal ini membuktikan bahwa motivasi belajar

peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan pada siklus 2 dengan menerapkan model pembelajaran PBL berbasis *games*.

Setelah mendapatkan hasil keaktifan belajar dan nilai LKPD pada siklus 1 dan 2 peneliti melakukan analisis data menggunakan uji *t* (*paired sample t-test*) dengan bantuan *IBM Statistik SPSS 21*. Berikut adalah hasil output dari uji *paired sample t-test*:

Tabel 1 Uji Paired Sampe T-Test Siklus 1 dan 2

Variabel	n	Mean	SD	Sig. (2-tailed)
Keaktifan Belajar				0.000
Siklus 1	32	71.71	9.78	
Siklus 2	32	86.84	5.35	
Nilai LKPD				0.000
Siklus 1	32	72.19	8.70	
Siklus 2	32	89.81	4.67	

Sumber : Hasil olah data (2024)

Adapun ktiteria pengambilan keputusan adalah apabila nilai sig > 0,05 artinya H_0 diterima atau tidak terdapat perbedaan dari hasil nilai rata-rata siklus 1 dan siklus 2, sedangkan jika nilai sig < 0,05 maka H_0 ditolak atau terdapat perbedaan yang signifikan dari rata-rata siklus 1 dan siklus 2. Berdasarkan hasil uji Paired Sample *t* Test dengan menggunakan SPSS 21.0 terhadap hasil keaktifan belajar dan nilai LKPD

di siklus 1 dan siklus 2 diperoleh nilai $\text{sig} = 0,000 < 0,05$. Maka, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak atau terdapat perbedaan yang signifikan atau terdapat peningkatan dari rata-rata hasil keaktifan belajar dan nilai LKPD di siklus 1 dan siklus 2.

Pada penelitian ini peneliti mengukur peningkatan motivasi belajar berdasarkan aspek keaktifan belajar dan nilai LKPD. Motivasi belajar dapat dikatakan meningkat apabila terjadi peningkatan nilai rata-rata keaktifan dan hasil belajar berupa nilai LKPD pada siklus 1 dan siklus 2. Berikut adalah kategori peningkatan motivasi belajar:

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Kategori Motivasi

No	Nilai	Kategori
1	81 – 100	Sangat Tinggi
2	63 – 81	Tinggi
3	44 - 63	Rendah
4	≤ 43	Sangat Rendah

Sumber : Lilis, Febriani, & Pratama (2023)

Berdasarkan kategori motivasi belajar pada tabel 2, didapatkan rata-rata prosentase peningkatan motivasi belajar pada siklus 1 dan siklus 2 sebagai berikut:

Tabel 3 Rata-Rata Peningkatan Motivasi Belajar

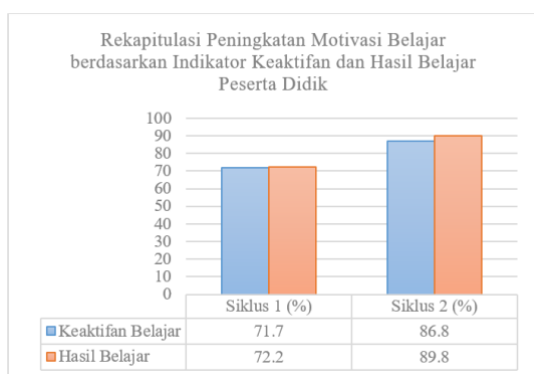
Aspek	Siklus 1	Siklus 2	Peningkatan
Keaktifan Belajar	71.7	86.8	21%
Nilai LKPD	72.2	89.8	24%

Rata-Rata	71.95	88.3	23%
Kriteria	Tinggi	Sangat Tinggi	

Sumber : Hasil olah data (2024)

Tabel 3 menunjukkan rata-rata prosentase peningkatan motivasi belajar peserta didik dari siklus 1 ke siklus 2, berdasarkan dua aspek yaitu keaktifan belajar dan nilai LKPD. Pada aspek keaktifan belajar terjadi peningkatan 21% dari siklus 1 (71,7%) ke siklus 2 (86,8%). Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses belajar, baik dalam partisipasi kelas, mengerjakan tugas, maupun menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi. Disisi lain pada aspek nilai LKPD juga terjadi peningkatan 24% dari siklus 1 (72,2%) ke siklus 2 (89,8%). Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran meningkat, yang dibuktikan dengan hasil pengerjaan LKPD yang lebih baik. Secara keseluruhan, terdapat peningkatan motivasi belajar rata-rata sebesar 23% dari siklus 1 (71,95%) ke siklus 2 (88,3%). Berdasarkan kategori yang ditetapkan, motivasi belajar peserta didik pada siklus 1 tergolong "Tinggi", sedangkan pada siklus 2 meningkat menjadi "Sangat Tinggi". Berdasarkan data pada Tabel 8, dapat disimpulkan

bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar peserta didik dari siklus 1 ke siklus 2. Hal ini menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran yang dilakukan pada siklus 2 efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Rekapitulasi peningkatan motivasi peserta didik pada siklus 1 dan 2 dapat dilihat dari gambar berikut:



Sumber : Hasil olah data (2024)

Gambar 2 Rekapitulasi Peningkatan Motivasi Belajar berdasarkan Indikator Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik

C.2. Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran PBL berbasis *games* pada pembelajaran IPS materi sejarah lokal berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan dari siklus 1 ke siklus 2. Pada pra-siklus, hanya 4 dari 32 peserta didik kelas 7A yang mencapai nilai di atas KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan

Pembelajaran). Peneliti kemudian menerapkan model pembelajaran PBL pada siklus 1 dalam 1 pertemuan dengan durasi 3 jam pelajaran (JP) atau 120 menit. Hasilnya, menunjukkan peningkatan motivasi belajar, dengan 13 peserta didik mencapai kategori baik dengan ketuntasan belajar dalam penilaian keaktifan belajar. Meskipun demikian, hasil belajar pada siklus 1 masih tergolong rendah, dengan hanya 5 peserta didik mencapai nilai sangat baik dan 11 peserta didik mencapai nilai baik dengan ketuntasan belajar di atas KKTP. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran PBL pada siklus 1 belum dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara maksimal. Penerapan model pembelajaran PBL memiliki efek positif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS materi sejarah lokal. Namun, efektivitasnya masih perlu dioptimalkan pada siklus selanjutnya dengan penyempurnaan model pembelajaran dan strategi pembelajaran yang lebih tepat.

Penerapan model pembelajaran PBL berbasis *games* pada siklus 2 di kelas 7A menunjukkan peningkatan

yang signifikan dalam motivasi belajar peserta didik. Siklus 2 dilaksanakan dalam 1 pertemuan dengan durasi 3 jam pelajaran (JP) atau 120 menit. Berdasarkan refleksi pada siklus 1, model pembelajaran PBL dinilai kurang efektif. Oleh karena itu, dilakukan penyempurnaan dengan mengintegrasikan model berbasis *games*. Hasilnya, tingkat keaktifan belajar meningkat pesat, dengan 21 peserta didik mencapai kategori sangat baik dan 11 peserta didik mencapai kategori baik, dan semua peserta didik mencapai ketuntasan belajar. Peningkatan hasil belajar pada siklus 2 juga terlihat signifikan, dengan 30 peserta didik mencapai kategori sangat baik dan 2 peserta didik mencapai kategori baik, dan semua peserta didik mencapai ketuntasan belajar dengan nilai di atas KKTP. Tingginya motivasi belajar pada siklus 2 ini didorong oleh ketertarikan dan respon positif peserta didik terhadap pembelajaran. Mereka terlibat aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran IPS materi sejarah lokal.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa model PBL berbasis game berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta

didik yang juga berdampak terhadap hasil belajar, dibuktikan melalui penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) Berbasis Game “*Meet The Right Couple*” terhadap Motivasi Belajar Peserta didik pada Materi Elektrokimia” peserta didik dikategorikan dalam motivasi belajar sangat tinggi dan tinggi, namun setelah diberikan tindakan dengan PBL berbasis game yang dilakukan selama dua siklus maka seluruh peserta didik masuk dalam kategori sangat tinggi (Frida Kristining Tyas, 2023).

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian sebelumnya bahwa model pembelajaran PBL terbukti berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar IPS di SMP Negeri 3 Sukasada (Mardani, Atmadja, & Suastika, 2021). Literatur lain membuktikan bahwa *game-based learning* merupakan sebuah sistem yang diterapkan dalam proses pendidikan, dimana pengguna dapat mengadopsi sebuah permainan untuk kebutuhan minat kognitif dan motivasi belajar (Komang Redy Winatha, 2020).

Penelitian ini juga menggunakan uji statistik *Paired Sample t Test*

dengan SPSS 21.0 untuk menganalisis peningkatan keaktifan belajar dan nilai LKPD pada siklus 1 dan siklus 2. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi (sig) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari nilai alpha (α) 0,05. Hal ini mengindikasikan penolakan terhadap hipotesis nol (H_0) (Novita Rahmawati, 2022), yang berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan atau peningkatan yang signifikan pada rata-rata hasil keaktifan belajar dan nilai LKPD antara siklus 1 dan siklus 2. Sebelum melakukan uji *Paired Sample t Test*, peneliti telah melakukan uji prasyarat normalitas untuk memastikan bahwa semua data berdistribusi normal. Hal ini dilakukan untuk memenuhi asumsi dasar dalam penggunaan uji *Paired Sample t Test*.

Model pembelajaran PBL berbasis *games* diterapkan dengan langkah-langkah :

1. Orientasi masalah, peserta didik menganalisis video sejarah lokal masyarakat Sidoarjo (Asal-Usul Candi Pari dan Sarip Tambak Oso) serta menceritakan sejarah lokal yang ada di sekitar tempat tinggal mereka pada LKPD aktivitas 1

2. Mengorganisasikan peserta didik, dengan membentuk kelompok dan menyediakan media *games challenge* di pos *games* untuk pengerjaan LKPD peran dan sifat-sifat tokoh dalam sejarah lokal dan nilai-nilai teladan yang dapat diambil dari para tokoh sejarah lokal
3. Penyelidikan, peserta didik berbagi tugas bersama kelompok dengan berburu jawaban dan berbagi tugas melakukan peran sebagai intel dan detektif secara bergantian menuju pos *games*, sedangkan yang berperan menjadi validasi memeriksa dan menulis jawaban yang benar di LKPD aktivitas 2 dan 3.
4. Menyajikan hasil, perwakilan kelompok menyampaikan kesimpulan hasil diskusi dari LKPD aktivitas 1, 2 dan 3, kemudian guru bersama dengan peserta didik membuat kesimpulan terkait LKPD yang telah diselesaikan.

Motivasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah keaktifan belajar dan hasil belajar peserta didik. Menurut Paul B. Diedrich (dalam Sardiman, 2004:

101), terdapat beberapa indikator keaktifan belajar, antara lain: kegiatan visual, lisan, mendengarkan, menulis, motorik, mental, dan emosional (Nurul Karimah, 2022). Pada siklus 1, hasil pengamatan menunjukkan bahwa keaktifan belajar peserta didik dalam kegiatan visual mencapai 75%, kegiatan lisan 61,3%, kegiatan mendengarkan 74%, kegiatan menulis 69,8%, kegiatan motorik 69,8%, kegiatan mental 73,8%, dan kegiatan emosional 92,2%. Pada siklus 2, terjadi peningkatan pada semua indikator keaktifan belajar, dengan hasil: kegiatan visual 87,5%, kegiatan lisan 78,8%, kegiatan mendengarkan 82,3%, kegiatan menulis 88,5%, kegiatan motorik 91,7%, kegiatan mental 88,1%, dan kegiatan emosional 100%. Peningkatan ini menunjukkan peningkatan keaktifan belajar peserta didik secara signifikan dari siklus 1 ke siklus 2, dengan rata-rata nilai 93 yang termasuk dalam kategori sangat baik.

Kegiatan-kegiatan dalam keaktifan peserta didik yang telah dirancang berdasarkan indikator motivasi belajar sebagai berikut:

- Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar. Uno (2011:23)

- Dapat mempertahankan pendapatnya. Sardiman (2011:83)
- Adanya lingkungan kondusif, sehingga memungkinkan seseorang peserta didik dapat belajar dengan baik. Uno (2011:23)
- Tekun menghadapi tugas. Sardiman (2011:83)
- Adanya kegiatan menarik dalam belajar. Uno (2011:23)
- Ulet dalam menghadapi kesulitan (tidak lekas puas). Sardiman (2011:83)
- Adanya hasrat dan keinginan berhasil. Uno (2011:23)

Aktivitas belajar yang beragam ini membantu peserta didik memproses informasi dengan lebih baik, meningkatkan pemahaman, dan memicu motivasi intrinsik untuk belajar (Dimas Anjar Kisworo, 2021). Keterlibatan aktif ini juga membantu peserta didik mengembangkan kecerdasan emosional dengan melatih mereka untuk mengelola emosi, berkolaborasi dengan orang lain, dan menyelesaikan masalah. Pembelajaran ini diarahkan pada pengembangan dan penyempurnaan potensi kemampuan yang dimiliki seperti kemampuan berbahasa,

sosial-emosional, fisik motorik dan kognitif (intelektual) peserta didik (Asfuri, 2020). Peserta didik yang termotivasi tinggi dan cerdas secara emosional akan lebih aktif terlibat dalam pembelajaran, sehingga meningkatkan pemahaman dan daya ingat mereka, yang pada akhirnya berdampak positif pada hasil belajar.

Hasil belajar didapatkan melalui pengerjaan LKPD yang terintegrasi dari tujuan pembelajaran yang telah disusun. Aktivitas 1 untuk mencapai tujuan pembelajaran yang pertama yaitu, menganalisis sejarah lokal dan tokoh panutan yang ada disekitar tempat tinggal peserta didik. Aktivitas 2 untuk mencapai tujuan pembelajaran yang kedua yaitu, mengaitkan peran dan sifat-sifat tokoh dalam sejarah lokal dengan nilai nilai yang ada di masyarakat. Aktivitas 3 untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ketiga yaitu, menguraikan keteladanan para tokoh sejarah lokal seperti Suktan Nuku, Ratu Kalinyamat, Laksamana Malahayati, dan Syarif Abdurrahman.

Menurut Sardiman, motivasi belajar merupakan faktor penentu dalam mencapai keberhasilan pembelajaran. Peserta didik dengan motivasi belajar yang tinggi cenderung

mendapatkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang motivasinya rendah. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara motivasi belajar dan hasil belajar. Sejalan dengan pendapat Akhmadi, menjelaskan bahwa keberhasilan peserta didik dalam mencapai hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu tingkat kecerdasan yang baik, pelajaran sesuai dengan bakat, ada minat dan perhatian yang tinggi dalam pembelajaran, motivasi yang baik dalam belajar serta strategi pembelajaran yang dikembangkan oleh guru (Suwarni La Usa, 2021). Dengan meningkatkan motivasi belajar, peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar dan lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran (Silvani Ali, 2022). Hal ini akan berdampak positif pada kemajuan belajar dan prestasi belajar peserta didik.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran PBL berbasis *games* memiliki efek positif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan

peningkatan yang signifikan pada hasil observasi keaktifan belajar dan penilaian LKPD. Pada siklus 2, semua peserta didik mencapai tingkat ketuntasan 100%. Kategori motivasi belajar peserta didik juga mengalami peningkatan, dari "tinggi" pada siklus 1 menjadi "sangat tinggi" pada siklus 2.

DAFTAR PUSTAKA

- Alsubaie, M. A. (2016). Curriculum Development: Teacher Involvement in Curriculum Development. *Journal of Education and Practice*, Vol (7), No (9), Hlm 106-107.
- Anam, M. M., Utami, W. S., Khotimah, K., & Marzuqi, M. I. (2023). Persepsi Guru Mata Pelajaran IPS dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di SMP Sidoarjo. *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol (3), No (3), Hlm 20-35.
- Asfuri, A. (2020). Implementasi Pembelajaran Door to Door Pada Perkembangan Psikologi Belajar Anak di TKIT Raudlotul Mu'minin. *Indonesian Journal of Islamic Psychology*, 2(1), 84-111.
- Dimas Anjar Kisworo, N. S. (2021). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Tematik Melalui Pendekatan Problem Based Learning Peserta didik Kelas 5 SD. *Journal of Education Action Research*, 5(3), 318-326.
- Frida Kristining Tyas, M. M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem-Based Learning (PBL) Berbasis Game "Meet The Right Couple" terhadap Motivasi Belajar Peserta didik pada Materi Elektrokimia. *jurnal beta kimia*, 3 (1), 86-93.
- Jumarniati, & Anas, A. (2019). 6426Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar terhadap Hasil Belajar Mahapeserta didik Program Studi PGSD. *CJPE: Cokroaminoto Journal of muzePrimaryEducation*, Vol 2 (2), Hlm 41-47.
- Komang Redy Winatha, I. M. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10 (3), 198-206.
- Lilis, Febriani, W. D., & Pratama, F. F. (2023). Peningkatan Motivasi Belajar Peserta didik Melalui Model Pembelajaran Whole Brain Teaching Pada Pembelajaran PPKn SD. *Jurnal Pacu Pendidikan Dasar*, Vol 3 (1), Hlm 14-27.
- Mardani, N., Atmadja, N., & Suastika, I. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, Vol 5 (1), Hlm 55-65.
- Nevi Kilauwati, Y. R. (2018). Penerapan Model Problem Based Learning Dengan Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Konsep Gerak Harmonis Sederhana. *Prosiding SENDIKFI*, 1 (1), 7-11.
- Novelni, D., & Sukma, E. (2021). Analisis Langkah-Langkah Model Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Tematik

- Terpadu Di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli. *Journal of Basic Education Studies* , Vol 4 (1).
- Novita Rahmawati, R. A. (2022). Peningkatan Kemampuan Berkarya Seni Rupa Melalui Media Dari Barang Bekas. *Jurnal Mentari*, 2(1), 28-36.
- Nurul Karimah, R. A. (2022). Identifikasi Tingkat Keaktifan Belajar Peserta didik SMP Negeri 1 Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 1(2), 12972-12977.
- Rahmatika, D., Muriani, & Setiawati, M. (2022). Peran Guru Dalam Memberikan Motivasi Dalam Penerapan Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran IPS Di SMPN 9 Kubung. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* , Vol (1), No (4), Hlm 115-121.
- Silvani Ali, U. M. (2022). Pengaruh Motivasi Dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Bulango Utara Kabupaten Bone Bolango. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 08 (2), 1553-1560.
- Supriani, Y., Ulfah, & Arifudin, O. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, Vol 1 (1), Hlm 1-10.
- Suwarni La Usa, F. M. (2021). Pengaruh Keaktifan Belajar dan Motivasi Belajar Peserta didik Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas VII SMP Negeri 2 Sampolawa. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 7(1), 87-92.
- Uri' Sinta Parende, W. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik Menggunakan Model Problem Based Intruction (PBI) Tema 8 pada Peserta didik Kelas IV SDN 001 Samarinda Utara. *Sistema: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 23-35.