UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* (GBL) PADA MATA PELAJARAN PKn DI KELAS IV SDN 2 BOTUPINGGE

SKRIPSI

NURFATIMA KAILI

NIM F01422041

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GORONTALO

GORONTALO

2026

UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* (GBL) PADA MATA PELAJARAN PKn DI KELAS IV SDN 2 BOTUPINGGE

SKRIPSI

DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU SYARAT WAJIB DALAM MENGHASILKAN JENJANG PENDIDIKAN SARJANA

NURFATIMA KAILI

NIM F01422041



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GORONTALO

GORONTALO

2026

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui model pembelajaran *game based learning* (gbl) pada mata pelajaran pkn di kelas IV SDN 2 Botupingge adalah karya saya, petunjuk dan juga arahan pembimbing. Skripsi ini belum pernah diajukan dalam bentuk apapun pada perguruan manapun dan terhindar unsur plagiat. Sumber informasi atau kutipan yang diperoleh dari penulisan lain disebutkan dalam teks dan dicantumkan pada daftar pustaka dengan jelas sesuai dengan norma, kaidah serta etika penulisan buku pedoman penulisan skripsi / karya ilmiah universitas muhammadiyah gorontalo. Bila mana di kemudian hari ditemukan unsur-unsur plagiat pada skripsi ini maka saya bersedia menerima sanksi hukum dan akademik sesuai ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Gorontalo, April 2026



Nurfatima Kaili

Nim : F01422041

PENGESAHAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Penelitian	:	UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* (GBL) PADA MATA PELAJARAN PKn DI KELAS IV SDN 2 BOTUPINGGE
Nama	:	Nurfatima Kaili
Nim	:	F01422041
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Di setujui pembimbing

Pembimbing I	Pembimbing II
Prof. Dr. H. Abd. Hamid Isa, M. Pd	Fandi N. Binggo, S.Pd., M.Pd
NBM : 1150864	NIDN : 0922028803

Mengetahui

Dekan	Ketua Program Studi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Prof. Dr. H. Abd. Hamid. Isa, M. Pd	Yusraningsih H. Pongoliu, S. Pd, M. Pd
NBM : 1150864	NIDN : 0901068504

PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Judul Penelitian	: UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* (GBL) PADA MATA PELAJARAN PKn DI KELAS IV SDN 2 BOTUPINGGE
Nama	: Nurfatima Kaili
Nim	: F01422041
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah dinyatakan Lulus Ujian Tanggal : 10 April 2026

KOMISI PENGUJI

1. Nursyaida, S.Pd., M.Pd (.....)
   NIDN : 0905039302
2. Prof.Dr. H. Abd. Hamid.Isa, M.Pd (.....)
   NBM : 1150864
3. Fandi H. Binggo, S.Pd., M.Pd (.....)
   NIDN : 0922028803

Mengetahui

Dekan	Ketua Program Studi S1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Prof. Dr. H. Abd. Hamid. Isa, M. Pd	Yusraningsih H. Pongoliu, S. Pd, M. Pd
NBM : 1150864	NIDN : 0901068504

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Dia mendapat (Pahala) dari (Kebijakan) yang dikerjakannya dan mendapat (siksa) dari (kejahatan) yang diperbuatnya”

(QS. Albaqarah : 286)

“Aku mampu bertahan dan terus melangkah karena Allah tak pernah berhenti menghadirkan harapan, bahkan setelah aku terpuruk dan jatuh berkali-kali, bahkan dalam keadaan diri yang penuh dosa ini. Mustahil Allah membawaku sejauh ini hanya untuk gagal, sebab aku yakin bahwa keberhasilan bukanlah milik orang pintar, melainkan mereka yang tak pernah berhenti berusaha”.

(Nurfatima Kaili)

Perang telah usai, aku bisa pulang kubaringkan panah dan berteriak MENANG!!!

(Nadin Amizah)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah Subahanahu Wa Ta’ala atas Ridho-Nya serta karunianya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Dengan penuh rasa syukur dengan bangga kupersembahkan karya ini sebagai tanda bukti dan ucapan terimakasih kepada Papa saya (Husin Kaili) dan Ibuku tercinta (Hamnia Dinaa) yang tanpa lelah memanjatkan doa yang luar biasa untuk anaknya, kedua kaka tersayang saya (Rahma Kaili) dan (Abdul Samin kaili) yang yang selalu memberikan semangat, nasihat, motivasi, serta dukungan dalam setiap proses yang penulis jalani dan almamaterku kampus peradaban

Universitas Muhammadiyah Gorontalo

Abstract

This study addressed low student motivation in Civic Education (PKn) at SDN 2 Botupingge by implementing the Game-Based Learning (GBL) model to enhance fourth-grade students' motivation to learn. The researcher employed a Classroom Action Research (CAR) method, conducting two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. They analyzed data on teacher activity, student activity, and student motivation for learning. The research subjects were fourth-grade students. The results indicated that implementing the GBL model improved students' learning motivation, as reflected in increased interest, participation, attention, and persistence during the learning process. Therefore, the Game-Based Learning model proved to be effective in enhancing students' learning motivation in Civic Education at the elementary school level. It is recommended that schools support teachers' instructional innovations, including the application of the Game-Based Learning (GBL) model, and organize internal training or workshops for teachers to develop innovative learning models to improve the quality of instruction.

Keywords: *Learning Motivation; Game-Based Learning; Civic Education; Elementary School*

ABSTRAK

Nurfatima Kaili, Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Pada Mata Pelajaran PKN Kelas IV SDN 2 Botupingge, Pembimbing I Bapak Prof. Dr. Hi. Abd. Hamid Isa, M.Pd, dan pembimbing II Bapak Fandi H. Binggo, S.Pd.M.Pd

Penelitian ini bertolak dari problematika rendahnya motivasi belajar siswa yang ditunjukkan melalui kurangnya keaktifan, perhatian, dan ketekunan dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) pada mata pelajaran PKn di kelas IV SDN 2 Botupingge. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tehnik analisis data meliputi data aktivitas guru, data aktivitas siswa, dan data mot ivasi belajar siswa. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model GBL mampu meningkatkan motivasi belajar siswa yang terlihat dari peningkatan minat, keaktifan, perhatian, dan ketekunan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, model *Game Based Learning* efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn di sekolah dasar. Dengan demikian direkomendasikan agar sekolah di harapkan memberi dukungan terhadap inovasi pembelajaran yang dilakukan guru, termasuk dalam penerapan model *Gambe Based Learning* (GBL) serta dapat mengadakan pelatihan atau workshop internal bagi guru terkait pengembangan model pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kata kunci: Motivasi Belajar, *Game Based Learning*, PKn, Sekolah Dasar

KATA PENGANTAR

بِسۡمِ ٱللَّهِ ٱلرَّحۡمَٰنِ ٱلرَّحِيمِ

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan proposal penelitian dengan judul Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Pada Mata Pelajaran PKn di Kelas IV SDN 2 Botupingge

Proposal ini disusun sebagai salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Gorontalo. Dalam menyelesaikan proposal ini, peneliti banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Berkat dukungan serta dorongan dari berbagai pihak sehingga proposal ini dapat terselesaikan. Oleh Karena itu melalui kesempatan ini peneliti menyampaikan terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Muhammadiyah Gorontalo Bapak Prof. Dr. Hi. Abd. Kadim Masaong, M.Pd
2. Wakil Rektor | Universitas Muhammadiyah Gorontalo Dr. Muh. Friyal Akbar, S.IP, M.SI
3. Wakil Rektor II Universitas Muhammadiyah Gorontalo Bapak Dr. Hi. Salahudin Pakaya, S.Ag, M.H
4. Wakil Rektor III Universitas Muhammadiyah Gorontalo Bapak Dr. Thamrin A. Kum M.Pd
5. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Gorontalo Bapak Prof. Dr. Hi. Abd. Hamid Isa, M.Pd
6. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Gorontalo Ibu Yusraningsih H. Pongoliu, S.Pd. M.Pd
7. Pembimbing I Bapak Prof. Dr. Hi. Abd. Hamid Isa, M.Pd, dan pembimbing II Bapak Fandi H. Binggo, S.Pd.M.Pd yang telah memberikan bimbingan kepada penulis selama penulisan proposal ini.
8. Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan bimbingan dan ilmu selama perkuliahan sampai menyelesaikan penelitian ini.

9. Ibu Wiratni Utiarahman, S.Pd selaku kepala sekolah SDN 2 Botupingge yang telah menerima saya untuk meneliti di sekolah tersebut. Dan ibu Nurain Igirisa, S.Pd selaku guru mitra yang telah membantu saya dalam penelitian di sekolah
10. Kedua orang tua tercinta saya bapak Husin Kaili dan ibu Hamnia Dinaa, Kalian adalah sumber motivasi utama dalam setiap proses perjuangan yang penulis jalani. Terima kasih atas doa yang senantiasa dipanjatkan tanpa henti, atas cinta dan kasih sayang yang diberikan dengan tulus tanpa syarat, serta atas segala pengorbanan yang tidak mungkin terbalas oleh apa pun. Semoga karya ini dapat menjadi salah satu bentuk penghormatan dan ungkapan terima kasih yang tulus kepada kalian.
11. Kedua kaka tercinta saya Rahma Kaili, S.Pd dan Abdul Samin Kaili, S.Pd, yang selalu memberikan semangat, nasihat, motivasi, serta dukungan dalam setiap proses yang penulis jalani. Kehadiran dorongan yang di berikan menjadi penyemangat tersendiri untuk terus berusaha dan tidak mudah menyerah.
12. Kedua kaka Ipar saya Sarpin Dayanun, S.Pd. M.Pd dan Hartati Lalu, yang dengan penuh kebaikan dan ketulusan telah memberikan dukungan moral, perhatian, serta semangat kepada penulis. Terima kasih atas doa dan dukungan yang diberikan selama proses penyusunan penelitian ini. Kehadiran dan perhatian yang diberikan menjadi bagian dari kekuatan penulis dalam menyelesaikan karya ini.
13. Ponakan tersayang Siti Sarah Dayanun, Alzam Huzaifah Kaili, Adip Nurahman Syahrir Kaili, dan Al Fatih Azraki Dzulkhair Kaili yang selalu menghadirkan senyum dan tawa di tengah kesibukan dan kelelahan. Kehadiran kalian menjadi sumber kebahagiaan dan penyemangat tersendiri bagi penulis. Semoga kelak kalian tumbuh menjadi generasi yang cerdas, berakhlak baik, dan mampu meraih cita-cita setinggi mungkin.
14. Terima kasih kepada keluarga besar tercinta yang tidak bisa di sebutkan satu per satu, yang senantiasa menghadirkan doa, dukungan, dan semangat dalam setiap tahapan proses yang penulis lalui. Semoga kebersamaan dan dukungan yang selalu diberikan menjadi kebaikan yang bernilai dan membawa kebahagiaan bagi kita semua.
15. Teruntuk sahabat-sahabat penulis Fitrah, Yeti, Stepaniyah, dan Ratna, yang senantiasa hadir dalam setiap proses perjalanan perkuliahan hingga tahap penyelesaian skripsi ini. Terima kasih atas kebersamaan yang penuh makna,

atas semangat yang saling menguatkan, serta dukungan yang diberikan dalam berbagai situasi, baik saat menghadapi kesulitan maupun ketika merayakan keberhasilan kecil.

16. Kepada seseorang yang saya tidak dapat sebutkan namanya terima kasih telah senantiasa mendengarkan keluh kesah peneliti, memberi dukungan, motivasi, dan menemani peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
17. Kepada teman-teman seperjuangan C6 PGSD yang sudah menjadi teman penulis mulai 2022 sampai saat ini, terima kasih atas momen yang sangat berkesan yang sudah di lalui bersama yang turut membantu, mendoakan, dan sama-sama berjuang dalam menyelesaikan skripsi ini.
18. Nurfatima Kaili, last but no least,ya! Diri saya sendiri. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah di mulai. Terima kasih sudah bertahan sampai di titik terakhir.
19. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan para pembaca umumnya. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat penulis harapkan. Semoga Allah SWT melimpahkan pahala yang berlipat ganda atas bantuan yang telah diberikan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Demikian ucapan terima kasih dengan iringan doa semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal atas amal yang diberikan tersebut. Amin

Gorontalo, Maret 2026

Nurfatima Kaili

DAFTAR ISI

COVER ..... **i**
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH ..... **ii**
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING…….....**iii**
LEMBAR PENGESAHAN KOMISI PENGUJI ..... **iv**
ABSTRAK……**v**
KATA PENGANTAR ..... **vi**
DAFTAR ISI ..... **ix**
DAFTAR TABEL ..... **xii**
DAFTAR GAMBAR ..... **xiii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xiv**
BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang 1
1. 2 Identifikasih Masalah 4
1.3 Rumusan Masalah 4
1.4 Cara Pemecahan Masalah 4
1.5 Tujuan Penelitian 5
1.6 Manfaat Penelitian 5
BAB II KAJIAN TEORITIS DAN HIPOTESIS TINDAKAN **7**
2.1 Kajian Teoritis 7
2.1.1 Motivasi Belajar Siswa 7
2.1.1.1 Pengertian Motivasi Belajar 7
2.1.1.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar 8
2.1.1.3 Indikator Motivasi Belajar 11
2.1.2 Model Pembelajaran 14
2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran 14
2.1.2.2 Manfaat Model Pembelajaran 14
2.1.2.3 Macam-macam Model Pembelajaran 15
2.1.3 *Game Based Learning* (GBL) 17
2.1.3.1 Pengertian Game Based Learning. 17
2.1.3. 2 Langkah-langkah GBL 18

2.1.3.3 Contoh penerapan GBL dalam konteks SD. 20
2.1.3.4 Kelebihan dan Kekurangan GBL. 22
2.1.4 Mata Pelajaran PKn di Sekolah Dasar 24
2.1.4.1 Pengertian Mata pelajaran PKn di Sekolah Dasar 24
2.1.4.2 Tujuan Mata Pelajaran PKn di Sekolah Dasar 25
2.1.5 Penelitian Yang Relevan 27
2.2 Hipotesis Tindakan 29
2.1.1 Indikator Kinerja 29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 30
3.1 Setting Penelitian 30
3.1.1 Lokasi Penelitian 30
3.1.2 Waktu Penelitian 30
3.1.3 Jenis Penelitian 30
3.1.4 Desain Penelitian 30
3.1.5 Subjek Penelitian 31
3.2 Variabel Penelitian 32
3.2.1 Variabel Input 32
3.2.2 Variabel Proses 32
3.2.3 Variabel Out Put 33
3.3Teknik Pengumpulan Data 33
3.3.1 Observasi 33
3.3.2 Wawancara 33
3.3.3 Dokumentasi 34
3.4 Prosedur Penelitian 34
3.4.1 Perencanaan 34
3.4.2 Pelaksanaan Tindakan 34
3.4.3 Siklus 36
3.4.4 Tahap Pengamatan dan Evaluasi 36
3.4.5 Tahap Refleksi 37
3.7 Teknik Analisis Data dan Refleksi 37

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 40
4.1 Hasil Penelitian 40
4.1.1 Observasi Awal 40
4.1.2 Siklus I 41
4.1.2.1 Pelaksanaan Pemberian Tindakan Pada Pertemuan I 41
4.1.2.2 Pelaksanaan Tindakan Pada Pertemuan II 48
4.1.2.3 Pelaksanaan Tindakan Pertemuan III 57
4.1.3 Siklus II 65
4.1.3.1 Pelaksanaan Tindakan Pada Siklus II Pertemuan I 65
4.1.3.2 Pelaksanaan Tindakan Pada Siklus II Pertemuan II 72
4.2 Pembahasan 79
BAB V PENUTUP 84
5.1 Kesimpulan 84
5.2 Saran **84**
DAFTAR PUSTAKA 86
LAMPIRAN 89

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kajian Relevan……..……27

Tabel 3. 1 Pengelolaan Data Aktivitas Guru 37

Tabel 3. 2 Pengelolaan Data Aktivitas Guru 38

Tabel 3. 3 Analisis Motivasi Belajar Siswa 38

Tabel 4. 1 Hasil Observasi Awal 40

Tabel 4. 2 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan I 44

Tabel 4. 3 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan I 44

Tabel 4. 4 Hasil Penilaian Motivasi Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I 45

Tabel 4. 5 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan II 51

Tabel 4. 6 Haasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan II 53

Tabel 4. 7 Hasil Penilaian Motivasi Belajar Siswa Siklus I Pertemuan II 53

Tabel 4. 8 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan III 60

Tabel 4. 9 Hasil Pengamatan Aktifitas Siswa Siklus I Pertemuan III 60

Tabel 4. 10 Hasil Penilaian Motivasi Belajar Siklus I Pertemuan III 62

Tabel 4. 11 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan I 61

Tabel 4. 12 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan I 67

Tabel 4. 13 Hasil Penilian Motivasi Belajar Siklus II Peretmuan I 70

Tabel 4. 14 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan II 75

Tabel 4. 15 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan II 76

Tabel 4. 16 Hasil Penilian Motivasi Belajar Siswa Siklus II Pertemuan II 76

Tabel 4. 17 Hasil Perbandingan Motivasi Belajar Siswa Siklus I Dan Siklus II 83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Model Tindakan Kelas Spiral Menurut Kemmis dan Mc Tanggart .. 31
Gambar 4. 1 Diagram 1 : Motivasi Belajar Peserta Didik Materi PKn Siklus I 65
Gambar 4. 2 Diagram 2 : Motivasi Belajar Peserta Didik Materi PKn Siklus II 79

LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-kisi instrumen penelitian 90
Lampiran 2 alur tujuan pembelajaran 91
Lampiran 3 Modul ajar siklus I pertemuan I 93
Lampiran 4 Papan penelitian siklus I pertemuan I 99
Lampiran 5 Lembar pengamatan peserta didik 100
Lampiran 6 Dokumentasi siklus I pertemuan I 102
Lampiran 7 Hasil pengamatan guru siklus I pertemuan I 103
Lampiran 8 Tabel Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan I 106
Lampiran 9 Hasil penilaian motivasi belajar siswa siklus I pertemuan I 108
Lampiran 10 Modul ajar siklus I pertemuan II 108
Lampiran 11 Papan penelitian siklus I pertemuan II 116
Lampiran 12 Lembar kerja psesrta didik siklus I pertemuan II 117
Lampiran 13 Dokumentasi siklus I pertemuan II 120
Lampiran 14 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan II 121
Lampiran 15 Hasil penilian Motivasi belajar siklus I pertemuan 2 124
Lampiran 16 hasil pengamatan aktivitas siswa siklus I pertemuan 2 125
Lampiran 17 Modul Ajar Siklus I Pertemuan 3 127
Lampiran 18 Papan Penelitian Siklus 1 pertemuan 3 134
Lampiran 19 Lembar Kerja Peserta Didik 135
Lampiran 20 Dokumentasi siklus 1 pertemuan 3 138
Lampiran 21Lembar Pengamatan Aktivitas Guru pertemuan III 139
Lampiran 22 Lembar Pengamatan Aktivitas Guru pertemuan III 142
Lampiran 23 Lembar penilaian motivasi Siklus 1 pertemuan 3 144
Lampiran 24 Modul Ajar Siklus II Pertemuan 1 145

Lampiran 25 Papan Penelitian Siklus 2 pertemuan 1 152
Lampiran 26 Lembar Kerja Peserta Didik 153
Lampiran 27 Dokumentasi siklus 2 pertemuan 1 156
Lampiran 28 Lembar Pengamatan Aktivitas Guru siklus 2 pertemuan 1 157
Lampiran 29 Tabel Pengamatan Aktivitas Siswa siklus 2 pertemuan 1 160
Lampiran 30 Tabel Evaluasi Motivasi siklus 2 pertemuan 1 162
Lampiran 31 Modul Ajar Siklus 2 Pertemuan 2 163
Lampiran 32 Papan Penelitian siklus 2 pertemuan 2 172
Lampiran 33 Lembar Kerja Peserta Didik siklus II pertemuan II 173
Lampiran 34 Dokumentasi siklus 2 pertemuan 2 176
Lampiran 35 Lembar Pengamatan Aktivitas Guru siklus 2 pertemuan II 177
Lampiran 36 Tabel Pengamatan Aktivitas Siswa siklus 2 pertemuan 2 180
Lampiran 37 lembar evaluasi motivasi siklus 2 pertemuan 2 182
Lampiran 38 Surat izin meneliti 183
Lampiran 39 Surat rekomendasi 184
Lampiran 40 Surat Kesbangpol 185
Lampiran 41 Surat Akhir Meneliti 188
Lampiran 42 Surat SK Pembimbing 189
Lampiran 43 Curriculum Vitae 190

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan bangsa yang berperan penting dalam mencetak sumber daya manusia yang berkualitas, berkarakter, dan berdaya saing. Melalui pendidikan, peserta didik tidak hanya diarahkan untuk menguasai pengetahuan akademik, tetapi juga dibimbing untuk membentuk sikap, nilai moral, dan keterampilan sosial yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Oleh karena itu, proses pendidikan di sekolah harus dirancang secara sistematis dan berkesinambungan agar mampu mengembangkan potensi peserta didik secara optimal, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada abad ke-21 menuntut dunia pendidikan untuk melakukan berbagai penyesuaian, khususnya dalam hal strategi dan model pembelajaran. Pembelajaran tidak lagi dapat bertumpu pada metode konvensional yang bersifat satu arah dan menempatkan guru sebagai pusat pembelajaran. Paradigma pembelajaran telah bergeser menuju pembelajaran yang berpusat pada siswa (student-centered learning), di mana siswa dituntut untuk aktif, kreatif, dan terlibat secara langsung dalam proses belajar. Dalam konteks ini, guru dituntut untuk berperan sebagai fasilitator yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, bermakna, dan memotivasi siswa.

Salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran adalah motivasi belajar siswa. Motivasi belajar merupakan dorongan internal maupun eksternal yang menyebabkan siswa memiliki keinginan, semangat, dan kesungguhan untuk terlibat dalam kegiatan belajar. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung menunjukkan minat yang besar terhadap pembelajaran, mampu memusatkan perhatian, aktif berpartisipasi, serta tekun dalam menyelesaikan tugas-tugas belajar. Sebaliknya, siswa yang memiliki motivasi belajar rendah cenderung pasif, mudah bosan, kurang fokus, dan tidak menunjukkan upaya maksimal dalam belajar. Kondisi ini tentu berdampak pada rendahnya kualitas proses dan hasil pembelajaran kehidupan di masa depan

Dalam pendidikan dasar, khususnya di Sekolah Dasar, motivasi belajar memiliki peranan yang sangat krusial karena menjadi fondasi bagi sikap belajar siswa pada jenjang pendidikan selanjutnya. Anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik yang khas, yaitu senang bermain, bergerak aktif, bekerja sama dengan teman, serta belajar melalui pengalaman langsung. Apabila pembelajaran tidak disesuaikan dengan karakteristik tersebut, maka siswa akan mudah merasa jenuh dan kehilangan minat belajar. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar perlu dirancang secara kreatif dan inovatif agar mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa secara berkelanjutan.

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik sejak dini. PKn bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila, sikap cinta tanah air, kesadaran akan hak dan kewajiban sebagai warga negara, serta kemampuan hidup bermasyarakat secara demokratis. Melalui pembelajaran PKn, siswa diharapkan tumbuh menjadi warga negara yang berakhlak mulia, bertanggung jawab, toleran, dan memiliki kepedulian sosial. Sebagai upaya meningkatkan pembelajaran dan pengetahuan.

Selain relevan secara pedagogis, penerapan pembelajaran yang memotivasi siswa juga sejalan dengan nilai-nilai ajaran Islam. Dalam QS. Az-Zumar ayat 9 :

يَعْلَمُونَ لَا وَالَّذِيْنَ يَعْلَمُونَ الَّذِيْنَ يَسْتَوِي هَلْ قُلْ

"*Katakanlah: Apakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?"(QS.Az-Zumar :9)*

Ayat ini menegaskan bahwa ilmu pengetahuan memiliki peran penting dalam membedakan kualitas manusia. Dalam konteks pendidikan, ayat ini sangat relevan untuk memotivasi siswa agar tidak pasif dalam belajar, melainkan aktif, bersemangat, dan bertanggung jawab dalam menuntut ilmu sebagai bekal kehidupan di masa depan

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PKn di sekolah dasar masih sering dilaksanakan secara konvensional. Pembelajaran cenderung didominasi oleh metode ceramah, membaca buku teks, dan penugasan tertulis yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Akibatnya, pembelajaran PKn sering dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan, sulit dipahami, dan

hanya menuntut hafalan konsep. Kondisi ini berdampak pada rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran serta lemahnya motivasi belajar mereka.

Hasil observasi awal yang dilakukan pada hari Senin tanggal 4 Agustus 2025 di kelas IV SDN 2 Botupingge menunjukkan adanya permasalahan dalam pembelajaran PKn, khususnya terkait motivasi belajar siswa. Sebagian besar siswa terlihat kurang antusias mengikuti pembelajaran, kurang fokus saat guru menjelaskan materi, pasif dalam menjawab pertanyaan, serta belum menunjukkan ketekunan dalam menyelesaikan tugas. Selain itu, beberapa siswa juga terlihat berbicara dengan teman, bermain sendiri, atau tidak memperhatikan jalannya pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan, tingkat motivasi belajar siswa diperkirakan berada pada kisaran 60%, yang menunjukkan bahwa motivasi siswa masih tergolong rendah dan perlu ditingkatkan. Kondisi ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu membangkitkan motivasi belajar siswa

Permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa tersebut perlu segera diatasi agar tujuan pembelajaran PKn dapat tercapai secara optimal. Guru perlu menerapkan model pembelajaran yang mampu mengakomodasi karakteristik siswa sekolah dasar, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dinilai relevan dan sesuai dengan kebutuhan tersebut adalah *Game Based Learning* (GBL).

Game Based Learning merupakan model pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam kegiatan belajar mengajar dengan tujuan menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan bermakna. Melalui GBL, siswa belajar sambil bermain, sehingga proses pembelajaran tidak terasa membebani. Unsur permainan seperti tantangan, aturan, kerja sama, dan umpan balik langsung mampu meningkatkan minat dan perhatian siswa, serta mendorong mereka untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Selain itu, GBL juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, berdiskusi dengan teman, dan mengembangkan keterampilan sosial.

Dalam pembelajaran PKn, penerapan Game Based Learning sangat relevan karena nilai-nilai kewarganegaraan seperti kerja sama, tanggung jawab, kejujuran, dan demokrasi dapat ditanamkan melalui aktivitas permainan edukatif. Melalui permainan, siswa tidak hanya memahami konsep PKn secara teoritis,

tetapi juga mengalami dan mempraktikkan nilai-nilai tersebut dalam situasi pembelajaran yang nyata dan menyenangkan. Dengan demikian, pembelajaran PKn menjadi lebih kontekstual dan mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PKn di kelas IV SDN 2 Botupingge merupakan permasalahan yang perlu ditangani melalui penerapan model pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn.

1. 2 Identifikasih Masalah

Berdasarkan hasil observasi dan studi awal, di temukan beberapa permasalahandalam pembelajaran PKn di sekolah dasar, antara lain:

1. Siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran PKn.
2. Sebagian besar siswa terlihat kurang antusias mengikuti pembelajaran, kurang fokus saat guru menjelaska materi, pasif dalam menjawab pertanyaan, serta belum menunjukan ketekunan dalam menyelesaikan tugas.
3. beberapa siswa terlihat berbicara dengan teman, bermain sendiri, atau tidak memperhatikan jalannya pembelajaran.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasih tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah model pembelajaran tipe *Game Based Learning* (GBL) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PKn di sekolah dasar ?

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Untuk mengatasi masalah rendahnya motivasi belajar siswa, peneliti menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran PKn . Adapun Langkah-langkah model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Menurut Isti septianing (2024), yaitu:

1. Tahap persiapan dan pemilihan permainan yang sesuai dengan topik pembelajaran. Pada tahap ini, pendidik mempersiapkan materi yang akan diajarkan, memilih jenis permainan yang relevan untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Penyampaian konsep pembelajaran. Pendidik menjelaskan terlebih dahulu konsep atau materi utama agar peserta didik memiliki gambaran yang jelas dan dapat lebih fokus saat mengikuti kegiatan belajar.

3. Pembagian kelompok dan Tahap bermain. Mengelompokan siswa dan mulai bermain permainan edukatif yang telah disiapkan, yang sekaligus menjadi media mereka untuk belajar secara interaktif.

4. Perangkumkan pengetahuan. Setelah kegiatan bermain selesai, peserta didik diminta untuk menyusun ringkasan atau membuat kesimpulan berdasarkan pemahaman yang mereka peroleh dari permainan tersebut.

5. Evaluasi pembelajaran. Pada tahap akhir, pendidik melakukan refleksi terhadap penyampaian materi dan mengevaluasi keseluruhan proses pembelajaran untuk mengetahui efektivitasnya.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PKn melalui penerapan model pembelajaran tipe *Game Based Learning* (GBL) pada mata pelajaran PKn di kelas IV SDN 2 Botupingge

1.6 Manfaat Penelitian

1.Manfaat penelitian secara teoritis sebagai berikut :

a) Memberikan konstribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam hal strategi pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

b) Menjadi referensi bagi peneliti atau pendidik lain dalam mengembangkan pendekatan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan di tingkat sekolah dasar.

2. Manfaat penelitian secara praktis sebagai berikut :

a) Bagi guru:

Memberikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

b) Bagi siswa :

Membantu siswa belajar dengan cara yang menyenangkan,aktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan usia mereka.

c) Bagi sekolah :

Menjadi masukkan dalam pengembangan pembelajara PKn yang lebih kontekstual dan sesuai dengan ketentuan kurikulum.

d) Bagi peneliti :

Sebagai pengalaman reflektif dan empiris dalam menerapkan pendekatan GBL dalam praktikpembelajaran nyata.

BAB II
KAJIAN TEORITIS DAN HIPOTESIS TINDAKAN

2.1 Kajian Teoritis

2.1.1 Motivasi Belajar siswa

2.1.1.1 Pengertian Motivasi Belajar

Menurut Teori Self-Determination (SDT), motivasi belajar dapat dilihat sebagai suatu spektrum yang berkisar dari motivasi eksternal hingga motivasi intrinsik. Hal ini dipengaruhi oleh pemenuhan tiga kebutuhan psikologis dasar, yaitu otonomi, kompetensi, dan keterhubungan. Seseorang dianggap memiliki motivasi yang optimal ketika proses belajarnya didorong oleh minat dan nilai pribadi (motivasi otonom); sebaliknya, motivasi yang terkontrol muncul ketika seseorang belajar semata-mata karena imbalan atau tekanan dari luar. Sebuah meta-analisis terbaru yang mencakup 144 studi menunjukkan bahwa dukungan otonomi dari guru dan pemenuhan kebutuhan kompetensi adalah prediktor paling signifikan untuk motivasi yang bersifat self-determined pada siswa. Dengan demikian, dalam konteks SDT, motivasi belajar dapat dipahami sebagai dorongan internal yang berasal dari pemenuhan kebutuhan psikologis, yang pada gilirannya mendorong keterlibatan, ketekunan, dan kesejahteraan akademik (Bureau dkk. 2022).

Motivasi belajar merupakan dorongan dari dalam maupun luar diri seseorang yang mendorong timbulnya semangat, rasa ingin tahu, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar. Motivasi belajar memainkan peran penting dalam pendidikan karena memengaruhi seberapa kuat, terarah, dan konsistennya usaha siswa dalam belajar. Semakin tinggi tingkat motivasi yang dimiliki siswa, semakin besar peluang mereka untuk meraih prestasi akademik yang baik. Menurut (Fitriyani, dkk 2022).

Motivasi ini terbagi menjadi dua jenis, yaitu motivasi intrinsik yang berasal dari dalam diri siswa seperti keinginan untuk mengetahui sesuatu atau menikmati proses belajar, dan motivasi ekstrinsik yang berasal dari faktor luar seperti dorongan dari orang tua, pemberian hadiah, atau tekanan sosial. Dalam penelitiannya, Fitriyani menegaskan bahwa guru memiliki peran sentral dalam

membangkitkan motivasi siswa dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan relevan dengan kebutuhan peserta didik.

Motivasi belajar adalah kekuatan psikologis yang mendorong siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran demi mencapai tujuan tertentu. Motivasi ini berperan penting dalam menentukan apakah siswa akan terlibat secara sungguh-sungguh atau pasif dalam kegiatan belajar. Mereka menjelaskan bahwa ketika siswa memiliki motivasi yang tinggi, mereka akan lebih bersemangat, fokus, dan tekun dalam menghadapi berbagai tantangan belajar. Menurut Ramdani, S., & Pratiwi, H. (2021),

Motivasi belajar dapat ditumbuhkan melalui strategi pembelajaran yang tepat, seperti penggunaan media yang menarik, penguatan positif, serta pemberian tantangan yang sesuai dengan kemampuan siswa. Selain itu, lingkungan sosial dan dukungan dari guru juga menjadi faktor eksternal yang berpengaruh besar terhadap motivasi belajar siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan yang berasal dari faktor internal maupun eksternal yang memengaruhi antusiasme, partisipasi, dan ketekunan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Motivasi ini memiliki peran penting dalam menentukan arah dan kekuatan usaha belajar siswa, serta berdampak langsung terhadap pencapaian hasil belajar. Siswa yang memiliki motivasi tinggi biasanya menunjukkan sikap yang aktif, konsentrasi yang baik, serta kesiapan dalam menghadapi berbagai tantangan akademik. Para ahli juga menekankan pentingnya peran guru dalam membangun motivasi belajar melalui pendekatan dan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa.

2.1.1.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut teori Maslow, kebutuhan manusia diatur secara bertingkat, dimulai dari kebutuhan fisik dasar hingga mencapai aktualisasi diri. Dalam dunia pendidikan, siswa akan terdorong untuk belajar apabila kebutuhan fundamental mereka seperti rasa aman, penerimaan sosial, dan penghargaan telah terpenuhi.

Menurut Djarwo (2020:1) faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar ada dua faktor yakni faktor internal (dari dalam) dan faktor eksternal (dari luar), faktor internal memotivasi belajar terdiri dari kondisi jasmani dan rohani, intelegensi, sikap, minat, bakat, dan emosi, sedangkan faktor eksternal bersumber

dari luar siswa terdiri dari keluarga, sekolah dan kondisi lingkungan sekitar yang dimana lingkungan tersebut dapat memberikan contoh kebiasaan untuk mempunyai motivasi belajar siswa yaitu unsur-unsur dinamis serta metode cara mengajar guru yang masih menonton seperti siswa di suruh membaca buku dan mengerjakan soal di buku LKS tanpan di beri penjelasan.

Sedangkan menurut (Magfirah, dkk. 2024) faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar diantaranya :

a. Faktor Internal

1) Minat

Minat yang dimiliki setiap siswa dalam topik tertentu khususnya pada suatu mata pelajaran yang mereka gemari dan sukai dapat menjadi faktor internal yang memunculkan motivasi belajar siswa secara signifikan, minat dapat mempengaruhi motivasi belajar terutama bagi siswa yang memiliki tingkat motivasi cukup tinggi, karena dengan adanya minat tersebut memunculkan koneksi emosional terhadap materi dan mata pelajaran, mendorong siswa untuk lebih semangat belajar, mendorong keterlibatan siswa secara aktif, dan memberikan rasa pencapaian kepuasan yang lebih besar. Sementara siswa yang kurang memiliki motivasi dalam belajar dapat menjadikan minat sebagai hal yang membosankan.

b. Faktor Eksternal

1) Guru

Guru yang bertindak sebagai pendidik memiliki peran penting dalam memunculkan motivasi belajar siswa melalui dukungan emosional, umpan balik positif, penggunaan metode pengajaran yang menarik, memberikan dukungan akademik, penumbuhan koneksi dengan materi pelajaran.

2) Orang Tua

Orang tua memainkan peran yang penting dalam mempengaruhi motivasi belajar anak mereka melalui dukungan emosional yang diberikan baik berupa dorongan maupun pujian dalam kegiatan belajar, minat aktif yang ditunjukkan anak dalam belajar yang didukung oleh anggota keluarga lainnya menjadikan anak akan lebih semangat dan termotivasi untuk belajar. Sementara itu bagi siswa yang kurang memiliki motivasi, peran orang tua cukup ddiperlukan untuk membantu mengidentifikasi penyebab rendah atau kurangnya motivasi siswa dalam belajar, memberikan dukungan emosional agar dapat meningkatkan motivasi belajarnya.

3) Lingkungan Teman Sebaya

Teman sebaya memiliki pengaruh yang cukup penting dalam memotivasi siswa dalam belajar terutama bagi siswa yang memiliki tingkat motivasi cukup tinggi. Interaksi sosial yang terjadi antar siswa sering kali menjadikannya sebagai kiblat siswa untuk meniru perilaku yang dilakukan teman-temannya, tak hanya itu dukungan sosial dan apresiasi oleh teman sebaya cenderung menjadikan seorang siswa untuk lebih termotivasi dalam proses belajar, adanya persaingan antara teman sebaya pun dapat meningkatkan motivasi belajar yang disebabkan akibat timbulnya dorongan tambahan bagi siswa untuk meningkatkan usaha belajar mereka sendiri. Bagi siswa yang kurang memiliki motivasi, lingkungan teman sebaya justru dapat menjadi pengaruh negatif karena dapat menjadi pihak yang mengalihkan pikirannya akan pelajaran hingga sulit fokus dan termotivasi dalam belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar (Firdaus et al., 2020) mengatakan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi berprestasi, yaitu sebagai berikut: Pengalaman pada tahun tahun pertama kehidupan adanya perbedaan pengalaman masa lalu pada setiap orang menyebabkan terjadinya variasi terhadap tinggi rendahnya kecenderungan untuk berprestasi pada diri seseorang, latar belakang budaya tempat seseorang dibesarkan bila dibesarkan dalam budaya yang menekankan pada pentingnya keuletan, kerja keras, sikap inisiatif dan kompetitif, serta suasana yang selalu mendorong individu untuk memecahkan masalah secara mandiri tanpa dihantui perasaan takut gagal, maka dalam diri seseorang akan berkembang hasrat berprestasi yang tinggi, peniruan tingkah laku (Modelling) melalui modelling, anak mengambil atau meniru banyak karakteristik dari model, termasuk dalam kebutuhan untuk berprestasi jika model tersebut memiliki motivasi tersebut dalam derajat tertentu, lingkungan tempat proses pembelajaran berlangsung iklim belajar yang menyenangkan, tidak mengancam, memberi semangat dan sikap optimisme bagi siswa dalam belajar, cenderung akan mendorong seseorang untuk tertarik belajar, memiliki toleransi terhadap suasana kompetisi dan tidak khawatir akan kegagalan dan harapan orangtua terhadap anaknya. Orangtua yang mengharapkan anaknya bekerja keras dan berjuang untuk mencapai sukses akan mendorong anak tersebut untuk bertingkahlaku yang mengarah kepada pencapaian prestasi

2.1.1.3 Indikator Motivasi Belajar

Motivasi belajar peserta didik dapat dikenali melalui sejumlah indikator yang saling mendukung satu sama lain, yakni minat, perhatian, keaktifan, dan ketekunan. Keempat indikator tersebut mencerminkan seberapa besar dorongan internal siswa untuk belajar, serta menggambarkan sejauh mana mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Menurut (Fitriyani, dkk 2021) dalam *Jurnal Basicedu*.

1. Minat

Minat diartikan sebagai dorongan emosional dari dalam diri siswa yang mendorong mereka untuk terlib at dalam kegiatan belajar karena merasa tertarik terhadap isi materi, metode penyampaian, atau situasi pembelajaran.

Ciri-ciri siswa yang memiliki minat tinggi antara lain:

a. Menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pelajaran tanpa adanya tekanan.
b. Aktif bertanya untuk memperdalam pemahaman terhadap materi.
c. Mencari sumber tambahan secara mandiri di luar tugas yang diberikan.

Menurut peneliti, siswa yang memiliki minat cenderung menunjukkan sikap aktif dan merasa nyaman selama belajar, apalagi jika materi yang diajarkan sesuai dengan kebutuhan pribadi atau dunia nyata yang mereka alami.

2. Perhatian

Perhatian mengacu pada kemampuan siswa dalam memusatkan fokus dan tenaga pada kegiatan belajar yang sedang berlangsung. Hal ini penting, karena tanpa perhatian yang cukup, informasi yang diberikan guru tidak akan terserap secara optimal.

Tanda-tanda siswa yang menunjukkan perhatian antara lain:

a. Fokus memperhatikan guru atau tampilan pembelajaran.
b. Tidak mudah terganggu oleh faktor eksternal seperti gawai atau teman sebaya.
c. Mampu merespons arahan guru secara akurat.

Para peneliti menyebutkan bahwa perhatian sangat bergantung pada cara guru mengemas pembelajaran secara menarik dan interaktif agar mampu menjaga fokus siswa.

3. Keaktifan

Keaktifan merujuk pada keterlibatan langsung siswa dalam proses pembelajaran, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Hal ini menandakan bahwa

siswa tidak hanya sekadar menerima informasi, melainkan berperan sebagai subjek pembelajar yang membangun pengetahuannya sendiri.

Contoh perilaku aktif antara lain:

a. Siswa menjawab atau mengajukan pertanyaan kepada guru.
b. Berpartisipasi dalam diskusi kelompok atau forum kelas.
c. Terlibat dalam berbagai aktivitas pembelajaran seperti simulasi, permainan edukatif, atau persentasi.

Fitriyani dan kolega menyatakan bahwa keaktifan adalah bukti adanya motivasi internal yang kuat untuk terlibat dalam proses belajar secara menyeluruh.

4. Ketekunan

Ketekunan adalah kemampuan siswa untuk terus berusaha dalam belajar meskipun menghadapi berbagai tantangan atau hambatan. Ketekunan mencerminkan semangat gigih dan keuletan dalam mencapai keberhasilan belajar.

Indikator siswa yang tekun antara lain:

a. Terus mengulang materi walaupun mengalami kesulitan dalam memahami.
b. Menyelesaikan tugas meskipun sulit dan memerlukan waktu yang panjang.
c. Tidak mudah menyerah meskipun nilai yang diperoleh belum sesuai harapan.

Ketekunan dipandang sebagai indikator penting yang menandai keberlanjutan motivasi belajar siswa dari waktu ke waktu, dan sangat menentukan pencapaian tujuan pembelajaran.

Indikator motivasi belajar dapat diidentifikasi melalui berbagai aspek perilaku dan sikap siswa selama proses pembelajaran. Berikut beberapa indikator yang digunakan sebagai tolak ukur motivasi belajar manurut (Wahyuningsih, 2021:119) antara lain:

1. Tingkat partisipasi aktif dan fokus siswa saat terlibat dalam proses pembelajaran.
2. Konsistensi dalam mencatat serta menyelesaikan tugas-tugas yang telah dirancang secara sistematis.
3. Motivasi internal untuk meraih hasil akademik yang optimal.
4. Keteguhan dan kesungguhan dalam menyelesaikan setiap tanggung jawab pembelajaran yang diberikan.

Menurut (Julyanti, 2021:9) indikator untuk mengukur motivasi belajar adalah sebagai berikut:

1. Sangat Berkembang (Baik)

Apabila peserta didik menunjukkan konsistensi luar biasa dalam menuntaskan tugas, memperlihatkan daya juang tinggi ketika menghadapi hambatan akademik, memiliki ketertarikan terhadap isu-isu multidimensional, cenderung memilih bekerja secara otonom, cepat merasa jenuh terhadap rutinitas monoton (menandakan kecenderungan berpikir divergen), kukuh dalam mempertahankan gagasan pribadi, tidak mudah goyah terhadap keyakinan internal, serta aktif menjelajahi dan mengurai tantangan intelektual dengan antusias.

2. Sesuai Harapan (Cukup)

Apabila pserta didik dalam intensitas yang fluktuatif mampu menyelesaikan tugas secara berkelanjutan, terkadang menunjukkan ketangguhan saat dihadapkan pada hambatan belajar, memperlihatkan minat yang datang dan pergi terhadap berbagai fenomena, sesekali lebih memilih pendekatan mandiri, dan kadang kala memperlihatkan kecenderungan untuk mencari solusi dari permasalahan yang tidak rutin, walau belum sepenuhnya konsisten.

3. Belum Berkembang (Kurang)

Apabila peserta didik memperlihatkan kerapuhan dalam menyelesaikan tugas, enggan berjuang saat menemui kesulitan kognitif, cenderung apatis terhadap topik-topik beragam, lebih bergantung pada bantuan eksternal, menunjukkan stagnasi dalam proses berpikir kreatif, lemah dalam mempertahankan pandangan pribadi, mudah meninggalkan prinsip yang diyakini, serta minim kecenderungan dalam mengeksplorasi dan menyelesaikan tantangan akademik secara mandiri.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas saya memilih indikator dari (Fitriyani, dkk 2021) karna indikator motivasi dari penelitian ini mencakup minat, perhatian, keaktifan, dan ketekunan karena keempat aspek tersebut secara menyeluruh dapat menggambarkan kondisi motivasi belajar peserta didik baik dari sisi afektif, kognitif, maupun perilaku.

2.1.2 Model Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran dapat dipahami sebagai sebuah pola atau kerangka konseptual yang disusun secara sistematis dan digunakan oleh pendidik dalam merancang serta melaksanakan proses pembelajaran, dengan tujuan agar kegiatan belajar menjadi lebih terarah dan efisien. Model ini tidak hanya mencakup tahapan pembelajaran, tetapi juga memuat prinsip, pendekatan, serta strategi yang bertujuan untuk membantu peserta didik mencapai tujuan belajar secara optimal.

Menurut pendapat (Suryani dkk. 2020), model pembelajaran merupakan rancangan sistematis yang dijadikan acuan dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran. Tujuan dari penggunaan model ini adalah untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif serta mendorong partisipasi aktif siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Model pembelajaran merupakan salah satu istilah penting yang harus dipahami olehpendidik, pengawas, dan calon guru yang saat ini masih berstatus siswa. Model pembelajaranmerupakan kerangka kerja yang memberikan gambaran secara sistematis untukmelaksanakan pembelajaran dalam rangka membantu siswa belajar dalamtujuantertentuyang ingin dicapai (Eka Kurniasih, dkk, 2022).

(Wibowo, dkk. 2022) menjelaskan bahwa model pembelajaran berperan sebagai pedoman dalam menentukan metode, media, dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi ajar. Mereka menegaskan pentingnya pemilihan model pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik guna menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna.

Model pembelajaran merupakan suatu pendekatan sistematis dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran yang bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi serta mencapai tujuan belajar secara optimal. Setiap model didasarkan pada prinsip-prinsip tertentu dan dapat dipilih sesuai dengan karakteristik siswa dan kebutuhan pembelajaran.

2.1.2.2 Manfaat Model Pembelajaran

Model pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai cara untuk menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga merupakan rancangan yang

sistematis dan terorganisir guna mencapai tujuan pembelajaran secara optimal dan efisien. Di dalamnya terdapat tahapan-tahapan pelaksanaan, pendekatan, serta prinsip-prinsip pedagogis yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan sasaran pembelajaran.

Menurut (Ardiansyah, dkk. 2021), penggunaan model pembelajaran yang sesuai dapat membantu guru dalam mengatur waktu, materi, dan metode secara lebih efektif sehingga proses belajar berlangsung dengan fokus dan terarah. Sebagai contoh, model Direct Instruction cocok diterapkan pada materi bersifat prosedural yang memerlukan demonstrasi langsung, sementara model Cooperative Learning lebih tepat untuk mengembangkan kemampuan sosial dan pemahaman konsep melalui kerja kelompok. Selain itu, model pembelajaran yang tersusun dengan baik memberi peluang kepada peserta didik untuk mengasah kemampuan berpikir kritis dan kreatif, terutama saat menghadapi masalah nyata yang harus diselesaikan bersama.

(Nurhayati dkk. 2020) berpendapat bahwa model pembelajaran yang dikembangkan dengan memperhatikan aspek psikologis siswa serta prinsip belajar aktif dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, komunikatif, dan menumbuhkan semangat belajar. Model seperti Problem Based Learning (PBL) dan Project Based Learning (PjBL) menjadikan siswa sebagai pelaku utama dalam proses belajar. Mereka tidak sekadar menghafal informasi, melainkan terlibat dalam penyelesaian masalah atau proyek nyata. Pendekatan ini mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, tanggung jawab, serta inisiatif siswa—yang semuanya merupakan indikator penting dari motivasi belajar.

(Putri, dkk. 2022) juga mengungkapkan bahwa model pembelajaran berperan dalam meningkatkan keterlibatan siswa secara individu maupun kelompok. Partisipasi aktif dalam proses belajar, seperti melalui eksperimen, diskusi, pengamatan, dan refleksi, membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam. Peningkatan tidak hanya terjadi dalam aspek kognitif, tetapi juga mencakup aspek afektif dan psikomotorik. Dengan demikian, siswa menjadi lebih percaya diri, terampil, dan mampu menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman serta situasi dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.2.3 Macam-macam Model Pembelajaran

a) Direct Instruction

Menurut Ardiansyah dkk. (2021), *Direct Instruction* adalah model pembelajaran yang disusun secara sistematis, di mana guru memegang peran utama dalam menjelaskan materi, memberikan contoh (demonstrasi), serta melatih siswa melalui kegiatan terbimbing hingga akhirnya siswa mampu belajar secara mandiri. Model ini pada dasarnya bertujuan untuk membantu siswa menguasai pengetahuan deklaratif (berupa fakta, konsep, dan prinsip) serta pengetahuan prosedural (berupa langkah atau aturan yang harus diikuti).

b) *Cooperative Learning*

Cooperative Learning adalah model pembelajaran yang menekankan kolaborasi dalam kelompok kecil, di mana setiap anggota memiliki tanggung jawab individual sekaligus tanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok. Hal ini berarti keberhasilan belajar bukan hanya ditentukan oleh kemampuan pribadi, tetapi juga oleh kontribusi dalam kerja sama tim. Menurut Wibowo dkk. (2022),

c). *Problem Based Learning* (PBL)

Problem Based Learning (PBL) adalah model pembelajaran yang menjadikan masalah nyata sebagai titik awal dalam proses belajar. Siswa diajak untuk menganalisis, menyelidiki, dan memecahkan masalah, sehingga mereka memperoleh pemahaman mendalam, keterampilan berpikir kritis, serta kemampuan mencari solusi. Menurut Nurhayati dkk. (2020)

d). *Project Based Learning* (PjBL)

Menurut Putri dkk. (2022), *Project Based Learning* (PjBL) adalah model pembelajaran yang menekankan pada pengerjaan proyek tertentu dalam kurun waktu tertentu. Proyek ini menjadi sarana siswa untuk mengintegrasikan berbagai aspek pembelajaran, mulai dari pengetahuan (knowledge), keterampilan (skills), hingga sikap (attitudes). PjBL memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang autentik karena mereka dituntut untuk menyelesaikan sebuah produk atau solusi nyata, bukan hanya menghafal konsep. Dengan demikian, siswa dapat mengembangkan keterampilan riset, kreativitas, pemecahan masalah, komunikasi, dan kolaborasi.

e). *Discovery Learning*

Menurut Kurniasih dkk. (2022), *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang memungkinkan siswa menemukan sendiri konsep-konsep

melalui proses eksplorasi, eksperimen, maupun analisis. Dengan kata lain, siswa tidak langsung diberikan pengetahuan yang sudah jadi oleh guru, melainkan diarahkan untuk menggali, menyelidiki, dan menyusun pemahaman berdasarkan pengalaman belajarnya sendiri.

f). *Inquiry Learning*

Menurut Suryani dkk. (2020), *Inquiry Learning* adalah model pembelajaran yang menekankan pada penyelidikan ilmiah. Dalam prosesnya, siswa didorong untuk bertanya, mengumpulkan data, menganalisis, lalu menyimpulkan. Artinya, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hasil akhir, tetapi juga pada proses berpikir ilmiah yang dilalui siswa.

g). *Game-Based Learning*

Menurut Prensky, *Game-Based Learning* (GBL) adalah metode pembelajaran yang mengintegrasikan unsur-unsur permainan guna menciptakan suasana belajar yang menarik dan bermakna. Dalam penerapan GBL, game tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, melainkan sebagai media pembelajaran yang dirancang secara terstruktur untuk mencapai tujuan instruksional. Pandangan ini didukung oleh (Nawaz dan Shukor 2022) yang menyatakan bahwa komponen permainan seperti tantangan, umpan balik langsung, dan kesempatan untuk mencoba kembali dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

2.1.3 *Game Based Learning* (GBL)

2.1.3.1 Pengertian *Game Based Learning*.

Game-based Learning (GBL) merupakan metode pembelajaran yang mengintegrasikan permainan dalam proses belajar mengajar. Dengan menggunakan permainan, GBL dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan, sekaligus mengasah keterampilan siswa dalam berpikir kritis. GBL dapat dikatakan sebagai suatu sistem pembelajaran yang mengadopsi elemen permainan untuk meningkatkan minat kognitif dan motivasi belajar siswa (Rini, dkk., 2023).

Menurut Prensky, *Game-Based Learning* (GBL) adalah metode pembelajaran yang mengintegrasikan unsur-unsur permainan guna menciptakan suasana belajar yang menarik dan bermakna. Dalam penerapan GBL, game tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, melainkan sebagai media pembelajaran yang dirancang secara terstruktur untuk mencapai tujuan instruksional.

Pandangan ini didukung oleh (Nawaz dan Shukor 2022) yang menyatakan bahwa komponen permainan seperti tantangan, umpan balik langsung, dan kesempatan untuk mencoba kembali dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

(Sari dkk. 2022) menyatakan bahwa dalam lingkup pendidikan dasar di Indonesia, *Game-Based Learning* (GBL) adalah suatu model pembelajaran yang menggabungkan elemen-elemen permainan ke dalam kegiatan pembelajaran guna mendorong partisipasi aktif dan semangat belajar siswa. Melalui pendekatan ini, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan sambil bermain, yang pada akhirnya dapat memperkuat konsentrasi, mendorong kreativitas, serta meningkatkan motivasi mereka dalam belajar.

Dalam jurnal nasional *Basicedu*, Fitriyani dkk (2021). mengungkapkan bahwa GBL adalah metode inovatif yang memfasilitasi proses belajar dengan menciptakan lingkungan kompetitif dan interaktif melalui permainan edukatif. Mereka menekankan bahwa GBL dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena pendekatan ini membuat siswa lebih aktif, antusias, dan tertantang.

Dari ketiga pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *Game-Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menempatkan elemen permainan sebagai strategi utama untuk membangun pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. GBL menekankan pentingnya keterlibatan siswa, umpan balik, tantangan bertingkat, dan tujuan pembelajaran yang jelas guna meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar.

2.1.3. 2 Langkah-langkah GBL

Langkah-langkah dalam menggunakan model GBL menurut (Isti Septianing etal., 2024), langkah-langkah pelaksanaan GBL adalah sebagai berikut :

1. Tahap persiapan dan pemilihan permainan yang sesuai dengan topik pembelajaran. Pada tahap ini, pendidik mempersiapkan materi yang akan diajarkan, memilih jenis permainan yang relevan untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Penyampaian konsep pembelajaran. Pendidik menjelaskan terlebih dahulu konsep atau materi utama agar peserta didik memiliki gambaran yang jelas dan dapat lebih fokus saat mengikuti kegiatan belajar.

3. Pembagian kelompok dan Tahap bermain. Mengelompokan siswa dan mulai bermain permainan edukatif yang telah disiapkan, yang sekaligus menjadi media mereka untuk belajar secara interaktif.
4. Perangkumkan pengetahuan. Setelah kegiatan bermain selesai, peserta didik diminta untuk menyusun ringkasan atau membuat kesimpulan berdasarkan pemahaman yang mereka peroleh dari permainan tersebut.
5. Evaluasi pembelajaran. Pada tahap akhir, pendidik melakukan refleksi terhadap penyampaian materi dan mengevaluasi keseluruhan proses pembelajaran untuk mengetahui efektivitasnya.

Langkah-langkah model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Menurut (Upit Hofifah & Mislan Mislan, 2025) :

1. Menentukan topik permainan: Keterampilan guru dalam menyampaikan tema atau materi permainan yang akan dilakukan oleh siswa.
2. Menyiapkan sarana pendukung: Kemampuan guru dalam mempersiapkan perlengkapan atau alat bantu yang dibutuhkan untuk mendukung jalannya permainan.
3. Menyusun petunjuk pembelajaran: Kompetensi guru dalam merancang langkah-langkah permainan secara sistematis untuk memberikan panduan yang jelas mengenai proses pelaksanaan permainan.
4. Menjelaskan maksud dan tujuan: Kecakapan guru dalam mengomunikasikan tujuan dari permainan agar siswa memahami arah dan harapan dari aktivitas tersebut.
5. Menentukan durasi: Kemampuan guru dalam menetapkan waktu yang sesuai untuk pelaksanaan permainan agar efektif dan efisien.
6. Memimpin proses pembelajaran: Kapasitas guru dalam mengarahkan jalannya pembelajaran melalui permainan serta mengawasi aktivitas siswa agar tetap sejalan dengan tujuan yang diinginkan.
7. Memberi sinyal akhir permainan: Keterampilan guru dalam memberikan tanda atau instruksi kepada siswa bahwa permainan akan segera berakhir atau waktu telah habis.
8. Menyimpulkan dan evaluasi: Kemampuan guru dalam merangkum hasil pembelajaran serta melakukan evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman dan perkembangan siswa.

Menurut Suhardi dan rekan-rekan (2021), keterlibatan aktif siswa merupakan aspek krusial dalam pelaksanaan model pembelajaran berbasis permainan (GBL). Mereka mengemukakan beberapa tahapan utama dalam penerapan GBL, yaitu:

1. Perencanaan Permainan yang Matang: Menetapkan bentuk dan rancangan permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
2. Pembagian Peran atau Kelompok: Mengelompokkan siswa atau menetapkan peran tertentu dalam aktivitas permainan.
3. Pelaksanaan Simulasi Game: Menjalankan permainan yang telah dirancang dengan konteks pembelajaran yang mendidik.
4. Refleksi Bersama: Melakukan evaluasi dan diskusi mengenai proses serta hasil yang dicapai selama kegiatan bermain.
5. Evaluasi Pembelajaran: Guru melakukan penilaian untuk mengetahui sejauh mana siswa telah mencapai indikator pembelajaran yang ditargetkan.

Dari berbagai teori yang telah dipaparkan di atas mengenai langkah-langkah, penulis tertarik untuk menggunakan salah satu langkah-langkah sebagai acuan utama dalam penelitian ini, yakni langkah-langkah yang di kemukakan oleh (Isti Septianing etal., 2024), Dalam penelitian ini, peneliti memilih menggunakan langkah-langkah tersebut karna, dinilai lebih sistematis mencakup identifikasi kebutuhan yang sangat relevan untuk diterapkan dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar.

2.1.3.3 Contoh penerapan GBL dalam konteks SD.

Game Based Learning (GBL) adalah pendekatan inovatif dalam pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan ke dalam proses belajar mengajar guna meningkatkan efektivitas serta kualitas belajar siswa. Di jenjang Sekolah Dasar (SD), strategi ini dinilai sangat sesuai karena karakteristik anak-anak SD yang cenderung aktif, senang bermain, dan lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung. (Prasetyo & Widodo 2021) menyebutkan bahwa GBL menciptakan suasana belajar yang relevan dengan kehidupan nyata, menyenangkan, dan penuh tantangan, sehingga mendorong motivasi belajar secara mandiri maupun kolaboratif.

Salah satu bentuk implementasi nyata GBL adalah melalui media permainan digital edukatif seperti Wordwall dan Kahoot! yang telah banyak diterapkan dalam mata pelajaran seperti Bahasa Indonesia dan IPA. Dalam Bahasa Indonesia, Wordwall dapat digunakan untuk memperkaya

perbendaharaan kata, melatih kemampuan ejaan, sinonim-antonim, serta memahami struktur kalimat. Sedangkan pada pelajaran IPA, media ini efektif membantu siswa mengenali organ tubuh, jenis tumbuhan, atau daur hidup makhluk hidup secara menarik.

Menurut (Sari, dkk. 2022), tampilan soal interaktif yang disusun dalam bentuk pilihan ganda, tarik dan jatuhkan, mencocokkan gambar, hingga teka-teki silang, sangat membantu siswa untuk tetap fokus dan memahami materi secara bertahap sesuai kemampuan mereka. Adapun Kahoot!, yang berupa kuis interaktif waktu nyata dengan sistem skor, memacu semangat siswa melalui kompetisi yang sehat serta umpan balik langsung atas jawaban mereka. Kedua platform ini juga memperkuat keterlibatan siswa secara visual, gerak (kinestetik), dan pendengaran (auditori), yang sangat sesuai dengan gaya belajar anak usia SD.

GBL tidak selalu bergantung pada teknologi. (Nugroho & Wulandari 2020) menyatakan bahwa permainan tradisional yang dipadukan dengan unsur pembelajaran juga efektif dalam membangun pemahaman konsep dasar, terutama bagi siswa kelas rendah (kelas 1–3 SD). Contohnya, permainan Ular Tangga Edukatif yang dikembangkan dengan menambahkan pertanyaan matematika dasar pada setiap kotaknya. Siswa harus menjawab pertanyaan dengan benar agar bisa melanjutkan permainan.

Strategi ini tidak hanya melatih kemampuan numerik siswa, tetapi juga mengembangkan kemampuan bekerja sama, bersikap sportif, serta membuat keputusan secara cepat dan tepat. Suasana pembelajaran pun menjadi lebih hidup dan bermakna tanpa menghilangkan unsur kesenangan.

Dalam konteks pembelajaran tematik, (Rahmawati & Utami 2023) mengilustrasikan bahwa GBL juga bisa diterapkan melalui permainan simulasi peran. Misalnya, pada tema “Lingkungan” di kelas IV, siswa diajak bermain peran sebagai tokoh-tokoh masyarakat seperti petani, pemulung, pedagang, atau petugas kebersihan. Dalam perannya, mereka harus membuat keputusan yang mencerminkan tanggung jawab terhadap lingkungan.

Jenis permainan ini tidak hanya memperkenalkan konten tematik, tetapi juga melatih siswa berpikir kritis, membuat refleksi, serta memahami dampak sosial dari keputusan mereka. Selain itu, metode ini turut mengembangkan nilai-nilai karakter seperti tanggung jawab, empati, dan kesadaran sosial, yang penting untuk pembentukan sikap kewarganegaraan sejak dini.

Penerapan GBL juga dapat diwujudkan melalui media permainan fisik, seperti kartu kuartet, puzzle tematik, atau papan permainan edukatif. (Lestari & Handayani 2020) menyebutkan bahwa media-media ini sangat bermanfaat dalam pembelajaran tematik maupun mapel spesifik seperti PKn dan Matematika. Misalnya, permainan kartu kuartet dapat digunakan untuk memperkenalkan nilai-nilai Pancasila atau hak dan kewajiban warga negara.

Media permainan berbasis benda konkret ini sangat cocok digunakan karena sesuai dengan tahap perkembangan operasional konkret pada anak SD menurut teori Piaget. Anak pada tahap ini lebih mudah memahami konsep melalui benda nyata, visualisasi, dan pengalaman langsung. Puzzle bertema seperti sistem pencernaan manusia, peta wilayah Indonesia, atau kronologi sejarah juga memperkuat kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah siswa dalam suasana yang menyenangkan dan interaktif.

Penggunaan *Game-Based Learning* di Sekolah Dasar sangat bervariasi dan dapat diimplementasikan melalui beragam media, baik digital, tradisional, simulatif, maupun konkret. Pendekatan ini tidak hanya menciptakan pembelajaran yang aktif dan menggugah semangat siswa, tetapi juga mendorong perkembangan kemampuan kognitif, sosial, dan afektif secara seimbang. Oleh sebab itu, GBL menjadi salah satu strategi yang sangat direkomendasikan dalam pembelajaran masa kini, khususnya dalam mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran kontekstual, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik.

2.1.3.4 Kelebihan dan kekurangan GBL.

a). Kelebihan model GBL :

(Fatimah, dkk. 2023) menyatakan bahwa GBL menghadirkan elemen permainan yang seru, kompetitif, serta menantang, yang membuat suasana belajar terasa lebih hidup dan tidak membosankan. Siswa menjadi lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran karena kegiatan belajar dikemas dalam bentuk aktivitas yang menyenangkan. Kondisi ini membuat siswa merasa nyaman dan tidak tertekan saat menerima materi, sehingga mendorong proses pemahaman berjalan lebih alami. Fitur-fitur dalam permainan seperti sistem poin, hadiah, dan tantangan menjadi pemacu motivasi intrinsik siswa untuk terus berupaya menyelesaikan tugas. Selain itu, pengalaman positif saat berhasil

menyelesaikan tantangan juga meningkatkan partisipasi emosional dan kognitif mereka dalam pembelajaran.

Menurut (Wijaya dkk. 2022), GBL berperan besar dalam menciptakan ruang belajar yang bersifat kolaboratif. Saat siswa bermain game edukatif, mereka tidak hanya bekerja sendiri, tetapi juga terlibat dalam aktivitas kelompok seperti berdiskusi, menyusun strategi, hingga menyelesaikan masalah bersama. Kegiatan ini melatih siswa untuk berkomunikasi secara efektif, menghargai pandangan orang lain, dan bekerja sama secara produktif. Interaksi ini mendorong keterlibatan aktif siswa dan memperkuat pengalaman sosial mereka, karena siswa terlibat langsung dalam proses belajar yang bermakna dan kontekstual.

GBL, menurut (Tsai, ddk (2021), mendukung proses belajar dengan pendekatan yang menekankan pengalaman langsung, visualisasi, dan gerakan fisik. Melalui penggunaan simulasi, gambar interaktif, dan cerita dalam game, siswa dapat memahami konsep abstrak dengan lebih konkret. Ketika siswa mengalami sendiri proses belajar melalui game, mereka lebih mudah menghubungkan informasi baru dengan pengalaman sebelumnya, yang memperkuat daya ingat mereka. GBL juga membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan bermakna, sehingga memperpanjang daya tahan ingatan mereka terhadap materi yang dipelajari.

b). Kekurangan Model GBL:

(Huda. 2022) mengemukakan bahwa implementasi GBL memerlukan waktu dan kompetensi tambahan dari guru dalam mendesain permainan yang sesuai dengan kurikulum. Proses pengembangan game harus memperhatikan kesesuaian konten dengan tujuan pembelajaran, kemampuan siswa, serta relevansi pendidikan. Tanpa perencanaan matang, game dapat kehilangan nilai edukatif dan sekadar menjadi hiburan. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru, terutama mereka yang belum terbiasa menggunakan teknologi pendidikan dalam kegiatan belajar-mengajar.

Berdasarkan studi oleh Handayani et al. (2023), pelaksanaan GBL berbasis digital membutuhkan perangkat seperti komputer, gawai, serta jaringan internet yang stabil. Hal ini menjadi kendala bagi sekolah yang berada di daerah dengan keterbatasan fasilitas teknologi. Ketimpangan dalam akses perangkat dan internet bisa menimbulkan kesenjangan pembelajaran antar siswa. Bahkan di sekolah

yang teknologinya sudah cukup memadai, kendala teknis seperti error sistem atau lambatnya koneksi bisa mengganggu jalannya pembelajaran.

Menurut (Lee, dkk 2020), unsur hiburan dalam permainan dapat mengalihkan perhatian siswa dari inti materi pelajaran. Ketika siswa terlalu fokus pada persaingan, skor, atau kemenangan dalam game, mereka bisa kehilangan arah terhadap tujuan akademik. Bahkan, kondisi ini dapat menimbulkan persaingan tidak sehat, stres, atau bahkan konflik sosial dalam kelas. Oleh karena itu, peran guru sangat penting dalam mengarahkan aktivitas GBL agar tetap fokus pada pembelajaran yang substantif dan tidak hanya pada kesenangan bermain.

2.1.4 Mata Pelajaran PKn di Sekolah Dasar

2.1.4.1 Pengertian Mata pelajaran PKn di Sekolah Dasar

Mata pelajaran Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn) di tingkat Sekolah Dasar merupakan bagian penting dari kurikulum yang dirancang untuk menanamkan nilai-nilai kebangsaan dan kenegaraan kepada siswa sejak dini. PKn memiliki peran yang sangat vital dalam membentuk kepribadian, moralitas, dan identitas peserta didik sebagai warga negara Indonesia yang berbudi pekerti luhur, mencintai tanah air, serta menjunjung tinggi semangat demokrasi dan nilai-nilai kemanusiaan. Selain membekali siswa dengan pengetahuan tentang sistem ketatanegaraan dan hukum, PKn juga menekankan pada pembentukan sikap positif seperti rasa tanggung jawab, disiplin, toleransi, serta keterlibatan aktif dalam kehidupan sosial dan kebangsaan.

Menurut pendapat (Setiawan dkk 2020), PKn merupakan sarana penting untuk menginternalisasi nilai-nilai dasar negara seperti *Pancasila*, *UUD 1945*, *Bhinneka Tunggal Ika*, dan *NKRI* melalui pendekatan pembelajaran yang bermakna dan sesuai dengan konteks kehidupan siswa. Mereka menegaskan bahwa PKn bukan sekadar hafalan materi, tetapi sebuah proses pembentukan karakter yang memperkuat identitas nasional. Dalam konteks Sekolah Dasar, PKn berfungsi sebagai sarana pembentukan generasi muda yang memiliki semangat nasionalisme, tanggung jawab sosial, serta kecakapan menerapkan prinsip demokrasi dalam keseharian.

(Hadi dkk 2022) menyatakan bahwa PKn merupakan bentuk pendidikan moral dan nilai-nilai sosial yang disampaikan secara sistematis. Tujuan utamanya adalah menumbuhkan kesadaran hukum, penghormatan terhadap hak serta kewajiban, dan membentuk etika sosial. Dalam praktiknya, siswa tidak hanya

belajar mengenali aturan dan norma, tetapi juga didorong untuk menumbuhkan empati, kemampuan bekerja sama, dan keterampilan sebagai warga negara aktif dalam masyarakat demokratis. Proses pembelajaran idealnya bersifat partisipatif, komunikatif, dan berbasis pengalaman agar siswa mampu mengaitkan materi dengan realitas sosial yang mereka hadapi.

Nurfadillah (2021) memandang bahwa PKn memiliki peran strategis dalam menanamkan semangat cinta tanah air dan sikap demokratis sejak usia dini. Ia menekankan pentingnya penguatan nilai-nilai kehidupan seperti kejujuran, keadilan, dan kolaborasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, model pembelajaran yang digunakan hendaknya mengajak siswa untuk aktif melalui diskusi, permainan edukatif, studi kasus, serta proyek yang berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini bertujuan agar siswa tidak hanya memahami konsep kewarganegaraan secara teoritis, tetapi juga mampu mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan nyata.

(Fauziah dkk 2023**)** menyoroti bahwa PKn harus menjadi proses pembudayaan nilai-nilai Pancasila dalam diri siswa. Mereka berpendapat bahwa PKn tidak hanya berfungsi sebagai pengantar materi tentang negara dan kewarganegaraan, tetapi sebagai media pendidikan karakter yang komprehensif. Melalui PKn, siswa diarahkan menjadi pribadi yang berintegritas, bertanggung jawab terhadap kehidupan berbangsa dan bernegara, serta mampu berkontribusi dalam kehidupan berdemokrasi. Oleh karena itu, proses pembelajaran PKn harus dirancang dengan pendekatan yang menyeluruh, menyatu, dan berlandaskan pada nilai-nilai luhur bangsa agar mampu membentuk warga negara yang cerdas secara moral dan intelektual.

Dari berbagai pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran PKn di Sekolah Dasar memainkan peran penting dalam membangun fondasi kebangsaan dan karakter peserta didik. Tidak hanya menekankan aspek pengetahuan kewarganegaraan, tetapi juga menjadi wahana pembentukan sikap, nilai, dan perilaku yang mencerminkan semangat kebangsaan. Dengan pendekatan pembelajaran yang aktif, relevan, dan berbasis nilai, diharapkan peserta didik mampu berkembang menjadi generasi yang cerdas secara intelektual, emosional, sosial, dan spiritual, serta siap berkontribusi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara di masa mendatang.

2.1.4.2 Tujuan Mata Pelajaran PKn di Sekolah Dasar

Mata pelajaran Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn*)* di tingkat Sekolah Dasar tidak hanya dimaksudkan sebagai sarana penyampaian informasi mengenai prinsip-prinsip dasar kewarganegaraan, tetapi juga berperan sebagai media penting dalam membentuk jati diri, kepribadian, dan sikap sosial peserta didik. Tujuan utamanya adalah menumbuhkan karakter sebagai warga negara yang aktif, bertanggung jawab, dan menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila. PKn bukan hanya menitikberatkan pada penguasaan aspek kognitif, melainkan juga mencakup aspek afektif dan psikomotorik yang esensial dalam membentuk perilaku sosial serta kesadaran konstitusional sejak dini.

Secara khusus, pembelajaran PKn di SD bertujuan menanamkan nilai-nilai kebangsaan seperti rasa cinta terhadap tanah air, nasionalisme, semangat persatuan, serta penghargaan terhadap perbedaan dan keberagaman. Di samping itu, PKn juga bertujuan menumbuhkan kesadaran siswa mengenai hak dan kewajiban sebagai warga negara Indonesia dalam kehidupan sehari-hari. Kesadaran ini sangat penting agar mereka tidak hanya mengenal identitas kebangsaan secara formal, tetapi juga mampu mengambil peran aktif dalam kehidupan sosial yang berlandaskan nilai keadilan dan p rinsip-prinsip demokrasi.

Dalam kajian yang dilakukan oleh (Suhartono dkk 2020), disebutkan bahwa pembelajaran PKn harus membentuk peserta didik yang tidak hanya memahami nilai-nilai Pancasila secara konseptual, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan nyata. Mereka menekankan pentingnya pembelajaran yang mendorong toleransi, penerimaan terhadap keberagaman budaya, agama, serta latar belakang sosial, sehingga siswa dapat hidup rukun dalam masyarakat yang plural. Dengan pendekatan pembelajaran yang kontekstual dan bermakna, nilai-nilai kebangsaan tersebut akan lebih mudah dimaknai dan dihayati oleh peserta didik.

(Yuliani, dkk 2021**)** menyatakan bahwa tujuan utama PKn di Sekolah Dasar adalah membentuk karakter siswa sebagai warga negara yang demokratis. Hal ini diwujudkan melalui pembiasaan nilai-nilai seperti tanggung jawab, keadilan, dan keaktifan dalam kehidupan sosial. Mereka juga menekankan pentingnya melatih siswa sejak dini untuk menghargai pendapat orang lain, bekerja sama dalam kelompok, dan memiliki kepekaan terhadap berbagai permasalahan sosial di sekitarnya. Pendidikan karakter dan demokrasi, menurut mereka, tidak bisa

dibentuk secara instan, melainkan perlu proses panjang yang konsisten melalui kegiatan pembelajaran yang terus-menerus.

(Fitriani, dkk 2022) melihat bahwa PKn berperan sebagai dasar dalam pembangunan moral dan etika sosial siswa. Tujuan dari pembelajaran ini adalah membentuk siswa yang jujur, disiplin, serta taat hukum dan norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat. Selain itu, PKn juga bertujuan memberikan pemahaman mengenai struktur dasar pemerintahan Indonesia, peran lembaga negara, serta proses pemilu dan keterlibatan warga negara. Dengan begitu, peserta didik dapat memahami bukan hanya hak yang dimiliki, tetapi juga tanggung jawab yang harus dijalankan sebagai bagian dari warga negara yang baik.

(Lestari, dkk 2023) menambahkan bahwa PKn di Sekolah Dasar memiliki kontribusi signifikan dalam membangun identitas kebangsaan peserta didik. Identitas nasional tidak hanya merujuk pada pengenalan simbol-simbol negara, tetapi juga pada tumbuhnya rasa memiliki dan keterikatan emosional terhadap bangsa. Oleh karena itu, PKn perlu dikemas secara interaktif, misalnya melalui simulasi, studi kasus, proyek sosial, dan diskusi kelompok, sehingga siswa dapat membentuk sikap cinta tanah air serta bertanggung jawab terhadap kehidupan bermasyarakat. Mereka meyakini bahwa pembelajaran yang berbasis nilai mampu membentuk siswa menjadi bagian dari masyarakat yang demokratis dan menjunjung tinggi kebhinekaan.

Berdasarkan pandangan para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa PKn di jenjang Sekolah Dasar memiliki peran yang sangat penting, tidak hanya dalam aspek pengetahuan, tetapi juga dalam membentuk siswa secara menyeluruh baik dari segi intelektual, emosional, spiritual, maupun moral. Melalui pembelajaran PPKn, siswa diharapkan tumbuh menjadi generasi muda yang memahami, menghargai, dan mengamalkan nilai-nilai kebangsaan dalam kehidupan nyata, serta memiliki kemampuan untuk berperan aktif sebagai warga negara yang adil, bertanggung jawab, dan toleran dalam masyarakat yang beragam.

2.1.5 Kajian Relevan

Tabel 2. 1 Kajian Relevan

No	Nama/Tahun	Judul	Hasil Penelitian	Keunggulan
1.	Ardiansyah, R.(2022)	Penerapan Model Game Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar PKn	Menunjukkan bahwa penerapan GBL mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa, khususnya melalui permai nan tradisional yang dimodifikasi menjadi media pembelajaran.	Penelitian ini mengukur motivasi secara lebih spesifik dan komprehensif melalui indikator minat, perhatian,keaktifan,dan ketekunan sehingga hasilnya lebih rinci dan terukur.
2.	Sunarti Rahman (2021)	Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar	Bahwa kebanyakan siswa yang besar motivasinya akan giat berusaha, tampak gagah, tidak mau menyerah, serta giat membaca untuk meningkatkan hasil belajar serta memecahkan masalah yang dihadapinya.	Penelitian ini memberikan data empiris langsung melaui observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga hasilnya lebih nyata dan kontekstual

Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian sebelumnya, yaitu sama-sama menerapkan model pembelajaran Game Based Learning (GBL) sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Selain itu,

penelitian ini dan penelitian terdahulu sama-sama menekankan pentingnya motivasi belajar siswa serta menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran melalui aktivitas bermain yang edukatif dan menyenangkan.

Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada konteks mata pelajaran, jenis penelitian, dan tujuan penelitian. Penelitian sebelumnya umumnya diterapkan pada mata pelajaran selain PKn dan menggunakan metode eksperimen, dengan fokus pada peningkatan hasil belajar. Sementara itu, penelitian ini dilaksanakan pada mata pelajaran PKn dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN 2 Botupingge melalui penerapan langkah-langkah *Game Based Learning* secara sistematis.

Dengan demikian, penelitian ini melengkapi penelitian sebelumnya dengan memberikan kontribusi pada pengembangan pembelajaran PKn yang inovatif dan berorientasi pada peningkatan motivasi belajar siswa.

2.2 Hipotesis Tindakan

Jika Guru menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dalam mata pelajaran PKn , maka motivasi belajar siswa kelas IV SD meningkat.

2.2.1 Indikator Kinerja

Adapun beberapa indikator kinerja berikut ini diantaranya:

a. Aktivitas guru pada kategori sangat baik dan baik minimal memperoleh > 80%
b. Aktivitas siswa pada kategori sangat baik dan baik minimal memperoleh > 80%
c. Motivasi belajar PKn meningkat minimal > 75, secara klasikal memperoleh > 80%.

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Setting Penelitian

3.1.1 Lokasi Penelitian

Penlitian ini dilakukan di SDN 2 Boputingge yang berada di Desa Timbuolo, Kecamatan Botupingge, Kabupaten Bone Bolango

3.1.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester berjalan di tahun ajaran 2026. Dengan jangka waktu selama kurang lebih 4 bulan.

3.1.3 Jenis Penelitian

Jenis Penelitian adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara langsung di dalam kelas melalui serangkaian tindakan yang terstruktur dan reflektif, yang dilakukan oleh guru bersama peneliti.

Penelitian ini di lakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PKn melalui model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) di Kelas IV SDN 2 Botupingge

Dengan demikian, PTK sangat relevan digunakan dalam penelitian ini karena peneliti ingin meningkatkan motivasi belajar siswa melalui model pembelajaran *Game Base Lerning (GBL)* dalam Pelajaran PKn di kelas IV SDN 2 Botupingge

3.1.4 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara langsung di dalam kelas melalui serangkaian tindakan yang terstruktur dan reflektif, yang dilakukan oleh guru bersama peneliti. Pendekatan yang digunakan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri atas empat tahapan utama, yaitu:

1. Perencanaan(*Planning*)

Tahap ini melibatkan penyusunan rencana tindakan berdasarkan permasalahan pembelajaran yang telah diidentifikasi. Dalam konteks ini, peneliti merancang proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) berbasis *Game Based Learning* (GBL), termasuk pemilihan jenis permainan edukatif yang relevan.

2. Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Pada tahap ini, kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya. Peneliti bertindak sebagai pelaksana pembelajaran dengan mengimplementasikan model *Game Based Learning* (GBL), sedangkan guru kelas berperan sebagai pengamat yang mengamati jalannya proses pembelajaran, interaksi, serta aktivitas peserta didik selama kegiatan berlangsung."

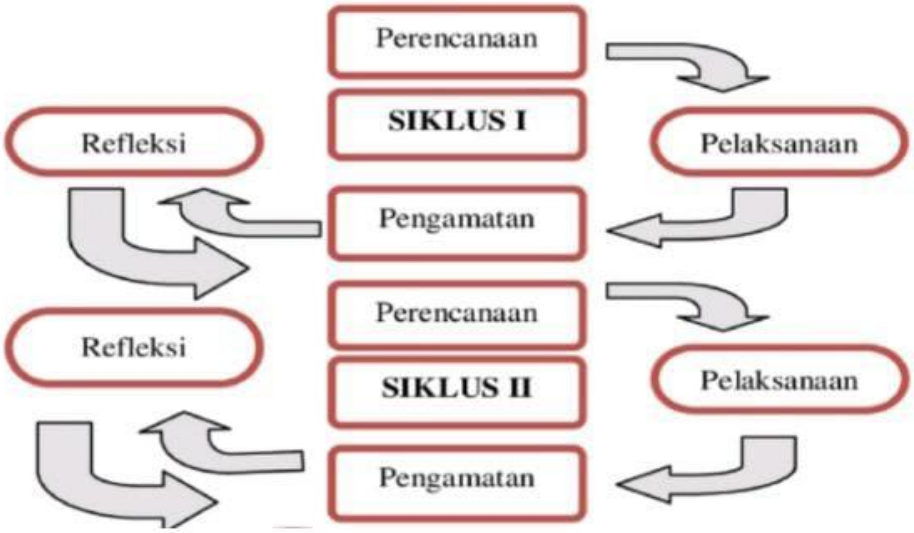
3. Observasi (*observation*)

Tahapan ini difokuskan pada pengamatan terhadap jalannya proses belajar mengajar, dengan mencatat aktivitas siswa, tingkat partisipasi, antusiasme, serta perilaku siswa selama kegiatan bermain sambil belajar berlangsung. Data dikumpulkan menggunakan lembar observasi dan catatan lapangan.

4. Refleksi (*Reflection*)

Proses refleksi dilakukan untuk menilai hasil pelaksanaan tindakan dan pengamatan yang telah dilakukan, guna mengetahui sejauh mana model GBL efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil refleksi ini akan menjadi dasar dalam menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Keempat tahap langkah—langkah pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas diatas dapat dilihat melalui tahapan siklus yang direplikasi oleh Kemmis dan Mc Taggart (2020) gambar 3.1.dibawah ini:



Gambar 3. 1 Model Tindakan Kelas Spiral Menurut Kemmis dan Mc Tanggart.

3.1.5 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 2 Botupingge. Penelitian ini akan melibatkan siswa di kelas IV yang berjumlah 12 siswa yang terdiri dari 8 laki-laki dan 4 perempuan . Dari 12 siswa yang ada mereka memiliki tingkat kemampuan bervariasi dalam memahami pelajaran

3.2 Variabel Penelitian

3.2.1 Variabel Input

Yang menjadi variabel input dalam penelitian ini berkaitan dengan motivasi belajar siswa melalui model pembelajaran *Game Based Learning*. Adapun aspek yang diukur dalam variabel input adalah sumber belajar yang digunakan, model dan tempat belajar yang akan diuraikan sebagai berikut :

a. Siswa yang menjadi subyek penelitian ini adalah kelas I V SDN 2 Botupingge

b. Guru sebagai pelaksana proses pembelajaran di kelas I V SDN 2 Botupingge, dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL).

c. Evaluasi dalam penelitian ini berupa pemberian test untuk peserta didik agar bisa mengukur tingkat pemahaman dan perkembangan siswa.

3.2.2 Variabel Proses

Variabel proses yaitu tindakan yang dilakukan oleh guru dan siswa melalui interaksi satu sama lain dengan maksud guru mengelola pembelajaran PKn Menurut (Isti Septianing etal., 2024) langkah-langkah model pembelajaran GBL diantaranya , yaitu

1. Tahap persiapan dan pemilihan permainan yang sesuai dengan topik pembelajaran. Pada tahap ini, pendidik mempersiapkan materi yang akan diajarkan, memilih jenis permainan yang relevan untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Penyampaian konsep pembelajaran. Pendidik menjelaskan terlebih dahulu konsep atau materi utama agar peserta didik memiliki gambaran yang jelas dan dapat lebih fokus saat mengikuti kegiatan belajar.
3. Pembagian kelompok dan Tahap bermain. Mengelompokan siswa dan mulai bermain permainan edukatif yang telah disiapkan, yang sekaligus menjadi media mereka untuk belajar secara interaktif.

4. Perangkuman pengetahuan. Setelah kegiatan bermain selesai, peserta didik diminta untuk menyusun ringkasan atau membuat kesimpulan berdasarkan pemahaman yang mereka peroleh dari permainan tersebut.
5. Evaluasi pembelajaran. Pada tahap akhir, pendidik melakukan refleksi terhadap penyampaian materi dan mengevaluasi keseluruhan proses pembelajaran untuk mengetahui efektivitasnya.

3.2.3 Variabel Out Put

Variabel output pada penelitian ini yakni fokus pada motivasi belajar siswa pada pembelajaran PKn memalui penerapan model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)*.Penerapan model pembelajaran menghasilkan pembelajaran efektif sehingga siswa dapat memahami materi pelajaran. Pada tahapan ini peneliti menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* sebagai model untuk memotivasi siswa mengikuti pembelajaran PKn. Dalam menggunakan Model pembelajaran *Game Based Learning* motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn akan meningkat . Variabel output meliputi kemampuan komunikasi siswa, rasa ingin tahu siswa terhadap pelajaran PKn.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

3.3.1 Observasi

Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai masalah atau kendala dalam proses belajar mengajar yang dapat mempengaruhi kemampuan komunikasi. Pada dasarnya teknik observasi ini digunakan untuk melihat atau mengamati perubahan, fenomena sosial yang tumbuh dan berkembang, serta kemudian dapat dilakukan penelitian atas perubahan tersebut. Pada penelitian ini observasi yang digunakan adalah observasi langsung. Observasi ditunjukan untuk mengidentifikasi masalah yang ada di dalam kelas. Lembar pengamatan yang digunakan dalam penelitian lembar pengamatan aktivitas guru dan pengamatan aktivitas siswa.

3.3.2 Wawancara

Wawancara penelitian ini dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan informasi awal dari tenaga pendidik mengenai kegiatan belajar mengajar, permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran dan model apa saja yang digunakan. Wawancara dilakukan kepada salah satu tenaga pendidik kelas IV SDN 2 Botupingge.

3.3.3 Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen baik tertulis, gambar maupun video. Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan kegiatan belajar siswa.

3.4 Prosedur Penelitian

3.4.1 Perencanaan

Pada tahap ini kegiatan yang di lakukan adalah :

1) Mengkonsultasi kepada kepala sekolah dan wali kelas IV SDN 2 Botupingge agar dapat diberikan kesempatan dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas.
2) Mengadakan observasi awal dengan pihak yang terkait pada pelaksanaan tindakan.
3) Menyusun modul ajar
4) Membuat skenario pembelajaran

3.4.2 Pelaksanaan Tindakan

Adapun pelaksaan tindakan dalam penelitian ini dalam bentuk siklus sebagai berikut :

1. Kegiatan Pendahuluan

Pada tahap pendahuluan, guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, memimpin doa, dan melakukan absensi untuk memastikan kehadiran siswa. Selanjutnya, guru mengondisikan kelas agar siap mengikuti pembelajaran serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kondusif.

Guru melakukan apersepsi dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan pengalaman sehari-hari siswa yang relevan dengan materi Pkn yang di pelajari, guna menggali pengetahuan awal siswa. Guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai serta menjelaskan secara singkat manfaat pembelajaran bagi kehidupan sehari-hari.

Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, guru memberikan penguatan awal dan menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran akan di laksanakan melalui permainan edukatif, sehingga di harapkan siswa dapat belajar secara aktif, menyenangkan, dan penuh semangat.

2. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, guru melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan langkah-langkah model *Game Based Learning (GBL).* Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kecil secara heterogen untuk mendorong kerja sama dan interaksi antar siswa. Setiap kelompok diberikan penjelasan mengenai aturan permainan, tujuan permainan, serta tata cara pelaksanaan kegiatan bermain yang berkaitan dengan materi PKn.

Guru kemudian menyajikan materi pembelajaran secara singkat sebagai pengantar sebelum permainan dimulai. Selanjutnya, siswa mengikuti permainan edukatif yang telah dirancang, di mana setiap aktivitas permainan memuat pertanyaan, tantangan, atau tugas yang berkaitan dengan aturan,hak dan kewajiban

Selama permainan berlangsung, guru berperan sebagai fasilitator dan motivator dengan membimbing siswa, memberikan arahan jika diperlukan, serta mengamati keaktifan dan keterlibatan siswa dalam setiap kelompok. Guru juga memberikan penguatan dan umpan balik terhadap jawaban atau tindakan siswa selama permainan.

Setelah permainan selesai, guru mengajak siswa untuk melakukan diskusi dan refleksi bersama mengenai hasil permainan, kesulitan yang dialami, serta materi apa saja yang dapat dipetik dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

3. Kegiatan Penutup

Pada tahap penutup, guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari melalui permainan edukatif. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat, kesan, dan pengalaman selama mengikuti pembelajaran berbasis game.

Selanjutnya, guru melakukan evaluasi pembelajaran untuk mengetahui tingkat pemahaman dan motivasi belajar siswa, baik melalui pertanyaan lisan maupun tugas singkat. Guru juga memberikan penguatan dan apresiasi kepada siswa atas partisipasi dan kerja sama yang telah ditunjukkan selama pembelajaran berlangsung.

Sebagai penutup, guru menyampaikan rencana kegiatan pembelajaran pada pertemuan berikutnya, memberikan motivasi agar siswa terus semangat belajar, kemudian menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

3.4.3 Siklus

Prosedur pelaksanaan penelitian ini dirancang dalam dua siklus, di mana masing-masing siklus terdiri atas empat tahapan pokok sebagai berikut:

Siklus I

1) Tahap perencanaan, dalam tahap ini kegiatan yang dilakukan yaitu menyusun lembar observasi, mengadakan observasi dan wawancara dengan pihak terkait, menyusun modul ajar dan membuat skenario pembelajaran
2) Tahap pelaksaan tindakan, dalam tahap ini kegaiatan yang dilakukan yaitu melaksanakan pembelajaran mengacu pada Modul Ajar.
3) Tahap pengamatan, dalam tahap ini yang dilakukan yaitu, mengamati pelaksanaan kegaiatan belajar dengan menggunakan lembar pengamatan yang telah disediakan.
4) Tahap refleksi dimaksud untuk mengevaluasi kegiatan belajar mengajar yang telah dilakukan sehingga dapat diketahui hal-hal apa yang menjadi kekurangan guna menyempurnakan pelaksanaan tindakan pada pembelajaran berikutnya sehingga indikator kinerja dapat tercapai.

Siklus II

a) Tahap Perencanaan Ulang: Materi, metode, dan media pembelajaran diperbaiki berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama.

b) Tahap Pelaksanaan Tindakan: Kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan perbaikan yang telah dirancang misalkan dengan menambahkan Quiz berhadiah untuk meningkkatkan keterlinatan siswa

c) Tahap Observasi dan Refleksi: Peneliti melakukan pengamatan dan evaluasi terhadap perkembangan motivasi belajar siswa serta menilai respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran.

Apabila setelah pelaksanaan dua siklus belum menunjukkan peningkatan yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa, maka penelitian dapat dilanjutkan ke siklus ketiga dengan penerapan strategi pembelajaran tambahan yang lebih disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

3.4.4 Tahap Pengamatan dan Evaluasi

Kegiatan pengamatan dan evaluasi ini dilakukan proses pengamatan oleh guru mitra selaku observer terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disediakan. Selanjutnya Bersama guru mitra mengevaluasi hasil pemantauan yang telah dilakukan dan untuk mengevaluasi

motivasi belajar yang dilakukan pada tahap akhir setiap siklus yang diberikan.

3.4.5 Tahap Refleksi

Tahap refleksi dilakukan untuk memperoleh hasil yang sesuai, peneliti melaksanakan kegiatan refleksi pada setiap akhir pembelajaran. Tahap refleksi dimaksud untuk mengevaluasi kegiatan belajar mengajar yang telah dilakukan sehingga dapat diketahui hal-hal apa yang menjadi kekurangan guna menyempurnakan pelaksanaan tindakan pada pembelajaran berikutnya sehingga indikator kinerja dapat tercapai.

3.7 Teknik Analisis Data dan Refleksi

Dalam penelitian ini teknik analisis data yang digunakan untuk membandingkan nilai tiap siklus dengan KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 75. Sehingga siswa dikatakan tuntas apabila siswa mendapatkan nilai lebih dari 75 atau lebih dari KKM yang telah ditetapkan. Begitu pula sebaliknya, Siswa dikatakan tidak tuntas apabila siswa memperoleh nilai kurang dari KKM yang telah ditetapkan yaitu 75, jadi Siswa yang memperoleh nilai kurang dari 75 dikatakan belum tuntas.

Teknik analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan Teknik analisis data model interaktif dari Miles dan Huberman serta kuantitatif berupa deskripsi.

1. Data Aktivitas Guru

   Hasil Pengamatan guru dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{\textit{Jumlah Skor Perolehan Aspek (SB,B)}}{\textit{Jumlah Keseluruhan Aspek}} \; X\ 100\%$$

   Hasil pengelolahan data selanjutnya dikonversikan kedalam kategori kualitatif sebagai berikut :

No.	Rentang Persentase	Kategori
1.	85-100	Sangat Baik
2.	75-84	Baik
3.	65-74	Cukup
4.	<64	Kurang

Tabel 3. 1 Pengelolaan data aktivitas guru

2. Data Aktivitas Siswa

Hasil Pengamatan Siswa dihitung dengan rumus :

$$P = \frac{\textit{Jumlah Skor Perolehan Aspek (SB,B)}}{\textit{Jumlah Keseluruhan Aspek}} \textit{ X 100\%}$$

Tabel 3. 2 Pengelolaan data aktivitas guru

No.	Rentang Persentase	Kategori
1.	87-100	Sangat Baik
2.	75-84	Baik
3.	65-74	Cukup
4.	<64	Kurang

3. Analisis Data Motivasi Belajar Siswa

Untuk menentukan motivasi belajar siswa, maka digunakan sebagai patokan adalah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu sebesar 75 seperti pada tabel berikut:

No.	Nilai	Keterangan
1.	Nilai > 75	Memiliki motivasi belajar tinggi
2.	Nilai < 75	Memiliki motivasi belajar rendah

Tabel 3. 3 Analisis motivasi belajar siswa

Untuk mengukur peningkatan motivasi belajar setiap siswa dengan KKM ≥ 75% digunakan teknik rata-rata persentase sebagai berikut:

$$x = \frac{\textit{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah total maksimum}} \text{ X 100\%}$$

Untuk menghitung secara klasikal minimal motivasi belajar siswa mencapai ≥80% rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$x = \frac{\textit{Siswa memperoleh nilai} \geq 75\%}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \text{ X 100\%}$$

Setelah dilakukan analisis data, peneliti melakukan refleksi untuk melihat kembali apakah telah memenuhi indikator capaian. Refleksi dilakukan untuk mengkaji data secara menyeluruh dari tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data yang telah dikumpulkan serta dilakukan evaluasi untuk menentukan kegiatan selanjutnya. Jika siklus I belum mencapai keberhasilan, peneliti akan melanjutkan siklus II. Dengan merujuk pada petunjuk tersebut. Perbandingan antara rata-rata Ssiklus I dan II dapat digunakan sebagai landasan . jika nilai rata-rata siklus II melebihi nilai rata-rata siklus I, dapat disimpulkan bahwa pemberian model pembelajarab GBL berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa.

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan di SDN 2 Botupingge dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL). Sekolah ini memiliki berbagai fasilitas, 1 ruangan kepala sekolah, 1 ruangan guru, 6 ruangan kelas, 1 Ruangan perpustakaan, 1 musholla, 1 ruangan UKS, 1 kantin, 3 perumahan sekolah, 2 kamar mandi, 2 WC dan 1 gudang. Sekolah ini didirikan pada tahun 1967. Dengan alamat di Jalan Muchlis Rahim, Dusun II, Desa Timbuolo, Kecamatan Botupingge, Kabupaten Bone Bolango, Provinsi Gorontalo.

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, jika pada siklus pertama hasil tindakan belum mencapai kriteria yang diharapkan, maka akan dilanjutkan ke pertemuan berikutnya. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 2 Botupingge tahun pelajaran 2025/2026 yang berjumlah 12 orang, terdiri dari siswa laki-laki 9 dan 3 siswa perempuan.

4.1.1 Observasi Awal

Penelitian ini diawali dengan kegiatan observasi di kelas 4 SDN 2 Botupingge. Hasil observasi awal yang dilakukan pada hari Senin tanggal 4 Agustus 2025 di kelas IV SDN 2 Botupingge menunjukkan adanya permasalahan dalam pembelajaran PKn, khususnya terkait motivasi belajar siswa. Sebagian besar siswa terlihat kurang antusias mengikuti pembelajaran, kurang fokus saat guru menjelaskan materi, pasif dalam menjawab pertanyaan, serta belum menunjukkan ketekunan dalam menyelesaikan tugas. Selain itu, beberapa siswa juga terlihat berbicara dengan teman, bermain sendiri, atau tidak memperhatikan jalannya pembelajaran.Observasi ini menjadi dasar penting untuk merancang tindakan yang lebih efektif dalam meningkatkan Motivasi belajar siswa di kelas 4 SDN 2 Botupingge.

tabel 4. 1 hasil observasi awal

No	Motivasi Belajar Siswa	Jumlah Siswa	Persentase
1	Motivasi Belajar Rendah	11	92%
2	Motivasi Belajar Tinggi	1	8%

Pada tahap awal penelitian, didapatkan data mengenai motivasi belajar siswa di kelas 4 SDN 2 Botupingge, Kabupaten Gorontalo. Dari 12 siswa, sebanyak 1 siswa (8%) menunjukkan motivasi belajar yang tinggi, sedangkan 11 siswa lainnya (92%) masih memiliki motivasi belajar yang rendah. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari hasil observasi tersebut, peneliti kemudian merumuskan permasalahan untuk ditindak lanjuti dalam penelitian ini.

4.1.2 Siklus I

Dalam pelaksanaan siklus I pertemuan pertama peneliti didampingi oleh guru mitra dalam proses pemberian tindakan kelas.

4.1.2.1 Pelaksanaan Pemberian Tindakan Pada Pertemuan I

1.Tahap Perencanaan

Dalam perencanaan tindakan ini dilakukan pada tanggal 29 Januari 2026. Peneliti bersama guru menyiapkan diri maupun media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran baik pada siklus I, siklus II dengan masing-masing pertemuannya. Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan I ini dilaksanakan pada tanggal 2 Februari 2026 sedangkan pertemuan kedua dilakukan pada tanggal 4 Februari 2026 .

Adapun hal-hal yang dilakukan pada siklus I pertemuan I diantaranya yaitu :

1. Peneliti menyusunan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)
2. peneliti menyusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar berbasis Game Based Learning (GBL)
3. Peneliti mengomunikasikan modul ajar dengan guru mitra
4. Peneliti mempersiapkan materi yang akan di ajar
5. Peneliti menyiapkan media permainan edukatif berupa permainan ular tangga edukatif
6. Penyusunan lembar instrument penilaian motivasi belajar
7. Penyusunan lembar pengamatan aktivitas Guru dan siswa.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada siklus I untuk pertemuan I peneliti menyampaikan materi berdasarkan modul ajar yang telah disiapkan. Berikut ini bentuk pelaksanaan tindakan pada siklus I :

Kegiatan Pendahuluan :

1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam,Peserta didik berdoa, dan guru mengecek kehadiran.

2. Guru menanyakan kondisi peserta didik (kesehatan dan kesiapan belajar) sebagai bagian dari asesmen diagnostik nonkognitif.
3. Guru mengajukan pertanyaan pematik :
    a. Mengapa kita datang kesekolah tepat waktu ?
4. Guru mengaitkan jawaban siswa dengan materi
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
6. Guru memotivasi peserta didik dengan menjelaskan bahwa pembelajaran hari ini akan dilakukan melalui permainan (game**)** yang menyenangkan.

Kegiatan Inti :

Tahap 1: Persiapan dan Pemilihan Permainan

7. Guru menyiapkan materi dan permainan sesuai tujuan pembelajaran Tahap
8. Guru menjelaskan tujuan permainan dan keterkaitannya dengan materi
9. Guru menunjukkan alat dan bahan permainan serta fungsinya
10. Guru memberikan contoh cara bermain dan contoh menjawab soal

2: Penyampaian Konsep Pembelajaran

1. Guru menyampaikan materi inti secara singkat dan jelas mengenai:
    a. Pengertian aturan
    b. Aturan di lingkungan sekitar
2. Guru memberikan contoh konkret yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.
3. Guru bertanya kepada siswa apakah sudah mengerti dengan materi yang di jekaskan. Jika ada yang tidak di pahami tolong di tanyakan.

Tahap 3: Pembagian Kelompok dan Tahapan Permainan

1. Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok kecil secara heterogen.
2. Setiap kelompok bermain secara bergiliran menggunakan ular tangga Aturan permainan:
    a. Peserta didik melempar dadu dan menjalankan bidak.
    b. Setiap kotak atau kartu berisi pertanyaan/pernyataan tentang aturan
    c. Jika mendapatkan pertanyaan silahkan siswa menjawab
    d. Siapa yang sampai duluan di garis finis berarti kelompok itu pemenangnnya

3. Guru berperan sebagai fasilitator, membimbing, mengamati keaktifan, dan memastikan semua peserta didik terlibat.

Tahap 4: Perangkuman Pengetahuan

1. Setelah permainan selesai, guru mengajak peserta didik berdiskusi.
2. Guru meminta beberapa peserta didik menyebutkan kembali:
    a. Pengertian aturan
    b. Aturan di lingkungan sekitar

Tahap 5: Evaluasi

1. Guru melakukan evaluasi melalui:
    a. Pertanyaan lisan
    b. Mengisi LKPD
    c. Hasil permainan dan keaktifan peserta didik
2. Guru memberikan penguatan dan umpan balik terhadap jawaban peserta didik.
3. Guru menilai sikap, minat, perhatian, keaktifan, dan ketekunan peserta didik menggunakan rubrik penilaian yang telah disiapkan.

Kegiatan Penutup :

1. Guru mengajak peserta didik melakukan refleksi sederhana tentang pembelajaran hari ini.
2. Guru menegaskan kembali pentingnya memahami aturan dalam di lingkungan sekitar kita
3. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

3.Hasil pengamata dan evaluasi siklus I Pertemuan I

a. Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan I

Hasil pengamatan aktivitas guru dari 25 kriteria dalam proses pembelajaran yang dilakukan peneliti pada siklus I untuk pertemuan I yang diamati secara langsung oleh guru mitra dapat dilihat pada tabel 4.1 di bawah ini :

Tabel 4. 2 Hasil Penagamatan Aktifitas Guru Siklus I Pertemuan I

No	Kriteria	Jumlah Aspek	Persentase	Ket
1	Sangat Baik	-		SB+B
2	Baik	-		-
3	Cukup	12	48%	C+K
4	Kurang	13	52%	100%
	Jumlah	25	100%	100%

Berdasarkan tabel 4.2, persentase pengamatan aktivitas guru dalam pembelajaran siklus I untuk pertemuan I terdapat 25 kriteria yang diamati dengan mengacu pada 4 kriteria penilaian. Dari hasil pengamatan aktivitas guru dalam proses pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan I siklus I tidak didapatkan kriteria penilaian sangat Baik dan Baik. Dan pada kriteria penilaian cukup 12 kriteria dengan persentase 48%,dan untuk kriteria penilaian Kurang 13 dengan persentase 52%. (Terdapat pada lampiran halaman 97).

b. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Pada Siklus I Pertemuan I

Hasil pengamatan aktivitas siswa dari beberapa kriteria dalam proses pembelajaran yang dilakukan peneliti pada siklus I untuk pertemuan I dapat dilihat pada tabel 4.3 di bawah ini :

Tabel 4. 3 Hasil Pengamatan Aktifitas Siswa Siklus I Pertemuan I

No	Kriteria	Jumlah Aspek	Persentase	Ket
1	Sangat Baik	-	-	SB+B
2	Baik	2	9%	9%
3	Cukup	4	17%	C+K
4	Kurang	17	74%	91%
	Jumlah	23	100%	100%

Berdasarkan tabel 4.3 di atas, persentase pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran siklus I untuk pertemuan I terdapat 23 kriteria yang diamati dengan mengacu pada 4 kriteria penilaian. Dari hasil pengamatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan I tidak didapatkan jumlah kriteria penilaian sangat baik, dan untuk kriteria penilaian Baik 2 dengan persentase 9%, kriteria penilaian cukup 4 kriteria dengan persentase 17%, dan untuk kriteria penilaian Kurang 17 kriteria dengan persentase 74%. (Terdapat pada lampiran halaman 100).

c. Hasil Penilaian Motivasi Belajar

Adapun motivasi belajar siswa kelas IV SDN Botupingge yang dilakukan dengan pengamatan. Motivasi belajar siswa pada pembelajaran dapat di jelaskan sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Hasil Penilian Motivasi Belajar Siswa Siklus I pertemuan I

No	Rentang skor motivasi	Jumlah siswa	Persentase	Kategori
1.	≥75	2	17%	Motivasi Belajar Tinggi
2.	≤75	10	83%	Motivasi Belajar Rendah
	Jumlah	12	100%	

Data di atas dapat dilihat pada lampiran (halaman 102).

1) Dari 12 jumlah keseluruhan siswa, terdapat 2 orang siswa atau sebanyak 17% memiliki motivasi belajar yang tinggi
2) Dari 12 orang jumlah keseluruhan siswa, terdapat 10 orang siswa atau sebanyak 83% memiliki motivasi belajar yang rendah.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilaksanakan oleh peneliti dengan memperhatikan data hasil pengamatan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil pengamatan motivasi belajar siswa siklus I pertemuan I tampaklah pengelolaan pembelajaran yang dilaksanakan peneliti belum memenuhi target yang diharapkan dan motivasi belajar siswa yang masih rendah, sehingga pelaksanaan kegiatan belajar mengajar masih perlu dilanjutkan pada siklus I pertemuan II.

D. Refleksi

Berdasarkan hasil perolehan peneliti pada pertemuan I siklus I, peneliti melakukan refleksi yang dilaksanakan pada akhir pertemuan dengan tujuan untuk mengetahui hasil yang telah diperoleh apakah tindakan yang dilakukan oleh peneliti telah mempengaruhi peningkatan motivasi belajar peserta didik atau belum, maka peneliti dan guru mitra bekerjasama mengadakan kegiatan refleksi untuk menilai kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus I pertemuan I. Adapun hasil yang dicapai pada pelaksanaan siklus I pertemuan I dari pengamatan aktivitas pendidik, aktivitas peserta didik serta evaluasi motivasi belajar peserta didik pada materi PKN diuraikan sebagai berikut :

Aktivitas guru pada siklus I pertemuan I dari 25 kriteria yang diamati pada Dari hasil pengamatan aktivitas guru dalam proses pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan I tidak didapatkan kriteria penilaian sangat Baik dan Baik. Dan pada kriteria penilaian cukup 12 kriteria dengan persentase 48%,dan untuk kriteria penilaian Kurang 13 dengan persentase 52%.

Dari hasil pengamatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan I tidak didapatkan jumlah kriteria penilaian sangat baik, dan untuk kriteria penilaian Baik 2 dengan persentase 9%, kriteria penilaian cukup 4 kriteria dengan persentase 17%, dan untuk kriteria penilaian Kurang 17 kriteria dengan persentase 74%.

Berdasarkan pada tabel persentase penilaian motivasi belajar yang dinilai berdasarkan pertemuan I dengan mengacu pada 4 aspek. Pada pertemuan I dimana dari 12 peserta didik keseluruhan jumlah peserta didik, terdapat 2 peserta didik yang Motivasi belajar tinggi atau mencapai 17%. Sedangkan yang motivasi belajar rendah berjumlah 11 peserta didik atau mencapai 83%.

Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan masih rendah motivasi belajar peserta didik pada materi PKn melalui model Pembelajara *Game Based Learning* (GBL)yang telah diajarkan, sehingga peneliti dan guru mitra melakukan refleksi untuk melihat kelemahan – kelemahan proses pembelajaran yang terdapat pada pertemuan I siklus I yang kemudian akan diperbaiki oleh pendidik pada saat melaksanakan proses pertemuan ke II.

Adapun kelemahan – kelemahan yang ditemukan pada pertemuan I adalah :

1. Aspek Guru :
    a. Guru belum sepenuhnya menciptakan suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan.
    b. Guru masih kurang menggali pengetahuan awal siswa melalui apersepsi.
    c. Guru belum memastikan tujuan dan manfaat pembelajaran dipahami seluruh siswa.
    d. Guru masih kurang rinci dalam menjelaskan model Game Based Learning.
    e. Guru belum menjelaskan keterkaitan permainan dengan materi secara mendalam.
    f. Guru masih kurang detail dalam menjelaskan alat dan bahan.

g. Guru masih kurang variatif dalam memberikan contoh bermain dan menjawab soal.
h. Guru belum menyampaikan materi secara sistematis dan menekankan poin penting.
i. Guru belum memberikan contoh konkret yang beragam dan relevan dengan pengalaman siswa.
j. Guru belum memastikan pemahaman siswa terhadap materi.
k. Guru belum sepenuhnya mempertimbangkan perbedaan kemampuan dan karakter dalam pembagian kelompok.
l. Guru masih kurang terstruktur dalam membagi peran kelompok.
m. Guru belum mengontrol keterlibatan siswa secara merata saat permainan.
n. Guru belum melibatkan seluruh kelompok secara aktif dalam diskusi.
o. Guru belum menggali refleksi siswa secara mendalam.
p. Guru masih mendominasi dalam penarikan kesimpulan.
q. Guru belum mengevaluasi seluruh indikator pembelajaran.
r. Guru belum melakukan refleksi pembelajaran secara sistematis.
s. Guru belum melibatkan semua siswa secara aktif dalam menyimpulkan materi.
t. Guru masih memberikan apresiasi secara umum.
u. Guru belum memberikan umpan balik yang konstruktif dan memotivasi.
v. Guru belum menggali kesan dan kendala siswa secara menyeluruh dalam refleksi.

2. Aspek Siswa :
   d. Siswa belum menunjukan kesiapan belajar dengan sikap kondusif
   e. Siswa belum terlalu merespon pertanyaan yang di berikan guru dengan antusias
   f. siswa belum memperhatikan guru menjelaskan tujuan dan manfaat pembelajaran menggunakan game
   g. siswa belum memahami penjelasa GBL
   h. siswa belum mampu menjawab pertanyaan dalam permainan
   i. siswa belum tertib bergabung dalam kelompok
   j. siswa belum berpartisifasi aktif dalam permainan
   k. siswa belum mentaati aturan permaina

l. siswa belum terlibat dalam diskusi hasil permainan
m. siswa belum mampu menyapaikan pendapat
n. siswa belum mampu menyimpulkan pembelajaran

Dengan rendahnya motivasi belajar peserta didik pada pertemuan I siklus I, maka peneliti dan guru mitra akan menyempurnakan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan II dengan meningkatkan aspek – aspek yang masih rendah baik aspek Guru maupun aspek siswa.

Adapun Solusi dan tindakannya untuk di perbaiki pada pertemuan selanjutnya sebagai berikut :

Aspek Guru :

a) Guru akan menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif dan menyenangkan dengan membuka pembelajaran melalui salam, motivasi, serta kegiatan *ice breaking* agar siswa lebih siap dan bersemangat mengikuti pembelajaran. Guru juga akan meningkatkan kegiatan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan pemantik yang berkaitan dengan pengalaman sehari-hari siswa untuk menggali pengetahuan awal mereka.
b) Selanjutnya, guru akan menjelaskan tujuan dan manfaat pembelajaran menggunakan bahasa yang sederhana serta memastikan siswa memahaminya. Dalam penerapan model *Game Based Learning*, guru akan memberikan penjelasan yang lebih jelas mengenai langkah-langkah permainan, aturan, serta keterkaitan permainan dengan materi pembelajaran.
c) Guru juga akan menjelaskan alat dan bahan permainan secara lebih rinci serta memberikan contoh cara bermain dan menjawab pertanyaan agar siswa lebih mudah memahami kegiatan yang dilakukan. Penyampaian materi akan dilakukan secara lebih sistematis dengan menekankan poin-poin penting serta memberikan contoh yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa.
d) Untuk memastikan pemahaman siswa, guru akan memberikan beberapa pertanyaan sebagai pengecekan pemahaman. Dalam pembentukan kelompok, guru akan mempertimbangkan perbedaan kemampuan siswa serta membagi peran dalam kelompok secara lebih terstruktur.
e) Selama permainan berlangsung, guru akan memantau keterlibatan siswa dengan berkeliling kelas dan mendorong setiap kelompok untuk aktif

berdiskusi dan menyampaikan hasilnya. Pada akhir pembelajaran, guru akan melibatkan siswa dalam menyimpulkan materi, memberikan evaluasi sesuai indikator pembelajaran, serta melakukan refleksi bersama siswa.

f) Selain itu, guru akan memberikan apresiasi yang lebih spesifik dan umpan balik yang membangun untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, serta menanyakan kesan dan kendala yang dialami siswa selama proses pembelajaran.

Aspek Siswa :

a) Guru akan mengondisikan kelas sebelum pembelajaran dimulai agar siswa lebih siap mengikuti kegiatan belajar. Untuk meningkatkan respons siswa, guru akan mengajukan pertanyaan yang menarik dan memberikan kesempatan kepada lebih banyak siswa untuk menjawab.
b) Guru juga akan menjelaskan tujuan dan manfaat pembelajaran dengan cara yang lebih jelas dan menarik agar siswa lebih memperhatikannya. Selain itu, guru akan menjelaskan kembali langkah-langkah model *Game Based Learning* disertai contoh agar siswa lebih mudah memahaminya.
c) Agar siswa mampu menjawab pertanyaan dalam permainan, guru akan memberikan bimbingan serta contoh cara menjawab soal. Dalam pembentukan kelompok, guru akan mengarahkan siswa agar segera bergabung dengan kelompok yang telah ditentukan.
d) Guru juga akan mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam permainan dengan memberikan peran kepada setiap anggota kelompok serta menegaskan kembali aturan permainan sebelum kegiatan dimulai.
e) Untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam diskusi, guru akan meminta setiap kelompok berdiskusi sebelum menjawab pertanyaan serta memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat.
f) Pada akhir pembelajaran, guru akan membimbing siswa dalam menyimpulkan materi dengan menanyakan kembali poin-poin penting yang telah dipelajari.

4.1.2.2 Pelaksanaan Tindakan Pada Pertemuan II

1. Tahap Perencanaan

Adapun hal-hal yang dilakukan pada siklus I pertemuan II ke diantaranya yaitu:

1. Peneliti menyusunan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)
2. peneliti menyusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar berbasis Game Based Learning (GBL)
3. Peneliti mempersiapkan materi yang akan di ajar
4. Peneliti menyiapkan media permainan edukatif berupa permainan ular tangga edukatif
5. Penyusunan lembar instrument penilaian motivasi belajar
6. Penyusunan lembar pengamatan aktivitas Guru dan siswa.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan II ini dilaksanakan pada tanggal 4 Februari 2026 diikuti oleh peserta didik kelas 4 SDN 2 Botupingge sebanyak 12 peserta didik. Tindakan yang dilakukan pada pertemuan ini yaitu untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui model pembelajaran *Game Based Larning* (GBL) pada mata pelajaran PKn. Dengan langkah – langkah kegiatannya sebagai berikut :

Kegiatan Pendahuluan :

1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam,Peserta didik berdoa, dan Guru mengecek kehadiran.
2. Guru menanyakan kondisi peserta didik (kesehatan dan kesiapan belajar) sebagai bagian dari asesmen diagnostik nonkognitif.
3. Guru mengajukan pertanyaan pematik :
    a. Apakah tadi kalian sebelum kesekolah sempat berpamitan dengan orang tua ?
4. Guru mengaitkan jawaban siswa dengan materi
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
6. Guru memotivasi peserta didik dengan menjelaskan bahwa pembelajaran hari ini akan dilakukan melalui permainan (game**)** yang menyenangkan.

Kegiatan Inti :

Tahap 1: Persiapan dan Pemilihan Permainan

7. Guru menyiapkan materi dan permainan sesuai tujuan pembelajaran Tahap
8. Guru menjelaskan tujuan permainan dan keterkaitannya dengan materi
9. Guru menunjukkan alat dan bahan permainan serta fungsinya
10. Guru memberikan contoh cara bermain dan contoh menjawab soal

Tahap 2: Penyampaian Konsep Pembelajaran

11. Guru menyampaikan materi inti secara singkat dan jelas mengenai:
12. Cara Membuat dan melaksanakan aturan di lingkungan sekitar.
13. Guru memberikan contoh konkret yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.
14. Guru bertanya kepada siswa apakah sudah mengerti dengan materi yang di jekaskan. Jika ada yang tidak di pahami tolong di tanyakan.

Tahap 3: Pembagian Kelompok dan Tahapan Permainan

15. Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok kecil secara heterogen.
16. Setiap kelompok bermain secara bergiliran menggunakan ular tangga Aturan permainan:
    a. Peserta didik melempar dadu dan menjalankan bidak.
    b. Setiap kotak atau kartu berisi pertanyaan/pernyataan tentang membuat dan melaksanakan aturan
    c. Jika mendapatkan pertanyaan silahkan siswa menjawab
    d. Siapa yang sampai duluan di garis finis berarti kelompok itu pemenangnnya
17. Guru berperan sebagai fasilitator, membimbing, mengamati keaktifan, dan memastikan semua peserta didik terlibat.

Tahap 4: Perangkuman Pengetahuan

18. Setelah permainan selesai, guru mengajak peserta didik berdiskusi.
19. Guru meminta beberapa peserta didik menyebutkan kembali:
    a. Bagaimana cara membuat aturan
    b. Melaksanakan aturan

Tahap 5: Evaluasi

20. Guru melakukan evaluasi melalui:

a. Pertanyaan lisan
b. Mengisi LKPD
c. Hasil permainan dan keaktifan peserta didik

21. Guru memberikan penguatan dan umpan balik terhadap jawaban peserta didik.
22. Guru menilai sikap, minat, perhatian, keaktifan, dan ketekunan peserta didik menggunakan rubrik penilaian yang telah disiapkan.

Kegiatan Penutup :

23. Guru mengajak peserta didik melakukan refleksi sederhana tentang pembelajaran hari ini.
24. Guru memberikan apresiasi kepada siswa/kelompok
25. Guru memberikan umpan balik yang membangun setelah siswa menyimpilkan materi
26. Guru menutup pembelajaran dan mengajak siswa berdoa

3. Hasil pengamatan dan evaluasi Siklus I Pertemuan II

1. Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan II

Hasil pengamatan aktivitas guru dari 25 kriteria dalam proses pembelajaran yang dilakukan peneliti pada siklus I untuk pertemuan kedua yang diamati secara langsung oleh guru mitra dapat dilihat pada tabel 4.4 di bawah ini :

Tabel 4. 5 Hasil Pengamatan Aktifitas Guru Siklus I pertemuan II

No	Kriteria Penilaian	Jumlah kriteria	Persentase	Keterangan
1	Sangat Baik	-	-	SB+B
2	Baik	6	24%	24%
3	Cukup	19	76%	C+K
4	Kurang	-	-	76%
	Jumlah	25	100%	100%

Berdasarkan tabel 4.5, persentase pengamatan aktivitas guru dalam pembelajaran siklus I untuk pertemuan kedua terdapat 25 kriteria yang diamati dengan mengacu pada 4 kriteria penilaian. Dari hasil pengamatan aktivitas guru dalam proses pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan II didapatkan kriteria penilaian sangat Baik tidak didapatkan jumlah kriteria, kriteria penilaian Baik 6 atau mencapai 24% dan kriteria penilaian Cukup 19 atau mencapai 76%, dan untuk kriteria penilaian Kurang tida di dapatkan. (Terdapat pada lampiran halaman 115)

2.Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Pada Siklus I Pertemuan II

Hasil pengamatan aktivitas siswa dari beberapa kriteria dalam proses pembelajaran yang dilakukan peneliti pada siklus I untuk pertemuan II dapat dilihat pada tabel 4.5 di bawah ini :

Tabel 4. 6 Hasil pengamatan aktivitas siswa siklus I pertemuan II

No	Kriteria	Jumlah Aspek	Persentase	Ket
1	Sangat Baik	-	-	SB+B
2	Baik	4	17%	17%
3	Cukup	7	31%	C+K
4	Kurang	12	52%	83%
	Jumlah	23	100%	100%

Berdasarkan tabel 4.6 di atas, persentase pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran siklus I untuk pertemuan II terdapat 23 kriteria yang diamati dengan mengacu pada 4 kriteria penilaian. Dari hasil pengamatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan II tidak didapatkan jumlah kriteria penilaian sangat baik, dan untuk kriteria penilaian Baik 4 dengan persentase 17%, kriteria penilaian cukup 7 kriteria dengan persentase 31%, dan untuk kriteria penilaian Kurang 12 kriteria dengan persentase 52%. (Terdapat pada lampiran halaman 119).

3.Hasil Penilaian Motivasi Belajar

Adapun motivasi belajar siswa kelas IV SDN 2 Botupingge yang dilakukan dengan pengamatan. Motivasi belajar siswa pada pembelajaran dapat di jelaskan sebagai berikut:

Tabel 4. 7 Hasil penilaian motivasi belajar siswa siklus I pertemuan II

No	**Rentang Skor Motivasi**	**Jumlah**	**Persentase**	**Kategori**
1.	≥75	3	25%	Motivasi Belajar Tinggi
2.	≤75	9	75%	Motivasi Belajar Rendah
	Jumlah	12	100%	

Data di atas dapat dilihat pada lampiran(halaman 118) .

1. Dari 12 jumlah keseluruhan siswa, terdapat 3 orang siswa atau sebanyak 25% memiliki motivasi belajar yang tinggi
2. Dari 12 orang jumlah keseluruhan siswa, terdapat 9 orang siswa atau sebanyak 75% memiliki motivasi belajar yang rendah.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilaksanakan oleh peneliti dengan memperhatikan data hasil pengamatan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil pengamatan motivasi belajar siswa siklus I pertemuan II tampaklah pengelolaan pembelajaran yang dilaksanakan peneliti belum memenuhi target yang diharapkan dan motivasi belajar siswa yang masih rendah, sehingga pelaksanaan kegiatan belajar mengajar masih perlu dilanjutkan pada siklus I pertemuan II.

4.Refleksi

Berdasarkan hasil perolehan peneliti pada pertemuan II siklus I, peneliti melakukan refleksi yang dilaksanakan pada akhir pertemuan dengan tujuan untuk mengetahui hasil yang telah diperoleh apakah tindakan yang dilakukan oleh peneliti telah mempengaruhi peningkatan motivasi belajar peserta didik atau belum, maka peneliti dan guru mitra bekerjasama mengadakan kegiatan refleksi untuk menilai kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus I pertemuan II. Adapun hasil yang dicapai pada pelaksanaan siklus I pertemuan II dari pengamatan aktivitas pendidik, aktivitas peserta didik serta evaluasi motivasi belajar peserta didik pada materi PKn diuraikan sebagai berikut :

Dari hasil pengamatan aktivitas guru dalam proses pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan II didapatkan kriteria penilaian sangat Baik tidak didapatkan jumlah kriteria, kriteria penilaian Baik 6 atau mencapai 24% dan kriteria penilaian Cukup 19 atau mencapai 76%, dan untuk kriteria penilaian Kurang tida di dapatkan.

Dari hasil pengamatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan II tidak didapatkan jumlah kriteria penilaian sangat baik, dan untuk kriteria penilaian Baik 4 dengan persentase 17%, kriteria penilaian cukup 7 kriteria dengan persentase 31%, dan untuk kriteria penilaian Kurang 12 kriteria dengan persentase 52%.

Berdasarkan hasil penilaian motivasi belajar yang dinilai 4 aspek. Pada siklus I pertemuan II dimana dari 12 peserta didik, terdapat 3 peserta didik yang

memiliki motivasi belajar tinggi atau mencapai 25%. Sedangkan 9 Peserta didik memiliki motivasi belajar Rendah atau mencapai 75%.

Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan masih rendah motivasi belajar peserta didik pada materi PKn melalui model Pembelajara *Game Based Learning* (GBL)yang telah diajarkan, sehingga peneliti dan guru mitra melakukan refleksi untuk melihat kelemahan – kelemahan proses pembelajaran yang terdapat pada pertemuan II siklus I yang kemudian akan diperbaiki oleh pendidik pada saat melaksanakan proses pertemuan ke II.

Adapun kelemahan – kelemahan yang ditemukan pada pertemuan II adalah :

Aspek Guru :

a. Guru belum sepenuhnya menciptakan suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan.
b. Guru belum maksimal dalam melakukan apersepsi untuk menggali pengetahuan awal siswa.
c. Guru masih perlu memperjelas penyampaian tujuan dan manfaat pembelajaran.
d. Guru belum memberikan penjelasan model Game Based Learning secara rinci.
e. Guru belum menjelaskan keterkaitan permainan dengan materi secara mendalam.
f. Guru masih kurang detail dalam menjelaskan alat dan bahan permainan.
g. Guru masih kurang variatif dalam memberikan contoh bermain dan menjawab soal.
h. Guru belum menyampaikan materi secara sistematis dan menekankan poin penting.
i. Guru masih memberikan contoh konkret yang terbatas sehingga pemahaman siswa belum merata.
j. Guru belum menggunakan teknik bertanya yang mendorong partisipasi seluruh siswa.
k. Guru belum memberikan arahan tanggung jawab kelompok secara jelas dan merata.
l. Guru masih membatasi kesempatan siswa untuk menyampaikan pendapat.

m. Guru belum melakukan refleksi pembelajaran secara optimal.
n. Guru sudah memberikan umpan balik, namun belum cukup spesifik dan memotivasi.

Aspek siswa :

a. Siswa belum menunjukan kesiapan sikap yang mendukung proses pembelajaran
b. Siswa belum mampu merespons pertanyaan apersepsi dengan antusias
c. Siswa belum memahami penjelasan guru
d. Siswa cukup menjukan sikap sportivitas, kerja sama, tanggung jawab
e. Siswa masih belum terlalu mengerti dengan aturan permainan
f. Siswa belum bisa bergabung dalam kelompok dengan tertib
g. Siswa masih kurang aktif terlibat dalam interaksi selama permainan dan diskusi kelompok
h. Siswa belum bisa mentaati aturan permainan
i. Belum semua siswa terlibat dalam diskusi kelompok
j. Siswa belum mampu menyimpulkan materi dengan benar
k. Siswa belum bisa menerima umpan balik dan apersespsi dengan baik

Dengan rendahnya motivasi belajar peserta didik pada pertemuan I siklus II, maka peneliti dan guru mitra akan menyempurnakan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan III dengan meningkatkan aspek – aspek yang masih rendah baik aspek Guru maupun aspek siswa.

Adapun solusi dan tindakannya sebagai berikut :

Aspek Guru

a. Suasana kelas belum kondusif dan menyenangkan : Guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang lebih nyaman dan menarik melalui kegiatan pembuka seperti ice breaking dan pemberian motivasi agar siswa lebih siap mengikuti pembelajaran.
b. Apersepsi belum maksimal : Guru sebaiknya menghubungkan materi dengan pengalaman sehari-hari siswa serta memberikan pertanyaan pemantik yang mudah dipahami untuk menggali pengetahuan awal.
c. Tujuan dan manfaat pembelajaran belum jelas : Guru perlu menjelaskan tujuan pembelajaran secara ringkas, jelas, dan dikaitkan dengan manfaat yang dapat dirasakan siswa.

d. Penjelasan model Game Based Learning belum rinci : Guru diharapkan menjelaskan tahapan model pembelajaran secara lebih terstruktur dan disertai contoh sederhana agar mudah dipahami.
e. Keterkaitan permainan dengan materi belum jelas : Guru perlu menekankan hubungan antara aktivitas permainan dengan materi yang dipelajari agar siswa memahami tujuan pembelajaran.
f. Penjelasan alat dan bahan kurang detail : Guru harus menjelaskan penggunaan alat dan bahan secara rinci, termasuk fungsi dan cara pemakaiannya sebelum kegiatan dimulai.
g. Contoh bermain dan menjawab soal kurang variatif : Guru perlu memberikan contoh yang lebih beragam agar siswa memiliki pemahaman yang lebih luas.
h. Penyampaian materi belum sistematis : Guru sebaiknya menyampaikan materi secara runtut dan terarah serta menegaskan poin-poin penting.
i. Contoh konkret terbatas : Guru perlu menambahkan contoh nyata yang lebih bervariasi agar pemahaman siswa menjadi lebih merata.
j. Teknik bertanya belum merata : Guru disarankan menggunakan teknik bertanya yang melibatkan seluruh siswa agar partisipasi meningkat.
k. Arahan tanggung jawab kelompok belum jelas : Guru perlu menjelaskan pembagian tugas dalam kelompok secara merata sehingga setiap siswa memiliki peran.
l. Kesempatan berpendapat masih terbatas : Guru perlu memberikan ruang yang lebih luas kepada siswa untuk menyampaikan pendapat.
m. Refleksi pembelajaran belum optimal : Guru diharapkan melakukan refleksi bersama siswa di akhir pembelajaran untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka.
n. Umpan balik belum spesifik dan memotivasi : Guru perlu memberikan umpan balik yang lebih jelas, terarah, dan mampu mendorong semangat belajar siswa.

Aspek Siswa

a. Kesiapan belajar masih kurang : Siswa perlu dibiasakan untuk lebih disiplin dan siap mengikuti pembelajaran dengan sikap yang baik.
b. Respon apersepsi kurang antusias : Siswa didorong untuk lebih aktif dalam menjawab pertanyaan awal dengan suasana belajar yang menyenangkan.

c. Belum memahami penjelasan guru : Siswa perlu lebih memperhatikan penjelasan guru serta berani bertanya apabila ada hal yang belum dipahami.
d. Sikap sportivitas dan kerja sama sudah cukup : Sikap positif tersebut perlu dipertahankan dan terus ditingkatkan dalam kegiatan kelompok.
e. Belum memahami aturan permainan : Siswa perlu mendengarkan penjelasan aturan dengan baik sebelum memulai permainan.
f. Kesulitan bergabung dalam kelompok : Siswa perlu dilatih untuk bekerja sama dan mengikuti pembagian kelompok dengan tertib.
g. Kurang aktif dalam interaksi : Siswa perlu didorong agar lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi dan kegiatan permainan.
h. Belum menaati aturan permainan : Siswa perlu dibimbing untuk lebih disiplin dalam mengikuti aturan yang telah ditetapkan.
i. Belum semua terlibat dalam diskusi : Setiap siswa perlu diberi kesempatan dan peran agar terlibat aktif dalam diskusi kelompok.
j. Belum mampu menyimpulkan materi : Siswa perlu dilatih untuk membuat kesimpulan sederhana dengan bimbingan guru.
k. Belum menerima umpan balik dengan baik : Siswa perlu dibimbing agar dapat menerima masukan sebagai bagian dari proses belajar.

4.1.2.3 Pelaksanaan Tindakan Pertemuan III

1. Tahap Perencanaan

Adapun hal-hal yang dilakukan pada siklus I pertemuan III diantaranya yaitu:

1. Peneliti menyusunan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)
2. peneliti menyusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar berdasarkan langkah-langkah Game Based Learning (GBL)
3. Peneliti mempersiapkan materi yang akan di ajar
4. Peneliti menyiapkan media permainan edukatif berupa permainan ular tangga edukatif
5. Penyusunan lembar instrument penilaian motivasi belajar
6. Penyusunan lembar pengamatan aktivitas Guru dan siswa.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan III ini dilaksanakan pada tanggal 6 Februari 2026 diikuti oleh peserta didik kelas 4 SDN 2 Botupingge sebanyak 12 peserta didik. Tindakan yang dilakukan pada pertemuan ini yaitu

untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui model pembelajaran *Game Based Larning* (GBL) pada mata pelajaran PKn. Dengan langkah – langkah kegiatannya sebagai berikut :

Kegiatan Pendahuluan :

1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam,Peserta didik berdoa, dan Guru mengecek kehadiran.
2. Guru menanyakan kondisi peserta didik (kesehatan dan kesiapan belajar) sebagai bagian dari asesmen diagnostik nonkognitif.
3. Guru mengajukan pertanyaan pematik
4. Guru mengaitkan jawaban siswa dengan materi
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
6. Guru memotivasi peserta didik dengan menjelaskan bahwa pembelajaran hari ini akan dilakukan melalui permainan (game**)** yang menyenangkan.

Kegiatan Inti :

Tahap 1: Persiapan dan Pemilihan Permainan

7. Guru menyiapkan materi dan permainan sesuai tujuan pembelajaran
8. Guru menjelaskan tujuan permainan dan keterkaitannya dengan materi
9. Guru menunjukkan alat dan bahan permainan serta fungsinya
10. Guru memberikan contoh cara bermain dan contoh menjawab soal

Tahap 2: Penyampaian Konsep Pembelajaran

11. Guru menyampaikan materi inti secara singkat dan jelas mengenai:
12. Guru memberikan contoh konkret yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.
13. Guru bertanya kepada siswa apakah sudah mengerti dengan materi yang di jekaskan. Jika ada yang tidak di pahami tolong di tanyakan.

Tahap 3: Pembagian Kelompok dan Tahapan Permainan

14. Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok kecil secara heterogen.
15. Setiap kelompok bermain secara bergiliran menggunakan ular tangga Aturan permainan:
    a. Peserta didik melempar dadu dan menjalankan bidak.
    b. Setiap kotak pertanyaan/pernyataan tentang materi yang di ajarkan
    c. Jika mendapatkan pertanyaan silahkan siswa menjawab

d. Siapa yang sampai duluan di garis finis berarti kelompok itu pemenangnnya

16. Guru memfasilitas pembagian peran kelompok
17. Guru berperan sebagai fasilitator, membimbing, mengamati keaktifan, dan memastikan semua peserta didik terlibat.

Tahap 4: Perangkuman Pengetahuan

18. Setelah permainan selesai, guru mengajak peserta didik berdiskusi.
19. Guru menarik kesimpulan dari permainan

Tahap 5: Evaluasi

20. Guru melakukan evaluasi melalui:
    a. Pertanyaan lisan
    b. Mengisi LKPD
21. Guru memberikan penguatan dan umpan balik terhadap jawaban peserta didik.
22. Guru menilai sikap, minat, perhatian, keaktifan, dan ketekunan peserta didik menggunakan rubrik penilaian yang telah disiapkan.

Kegiatan Penutup

23. Guru mengajak peserta didik melakukan refleksi sederhana tentang pembelajaran hari ini.
24. Guru memberikan apresiasi kepada siswa/kelompok
25. Guru memberikan umpan balik yang membangun setelah siswa menyimpilkan materi
26. Guru menutup pembelajaran dan mengajak siswa berdoa

3.Hasil pengamatan dan evaluasi Siklus I Pertemuan III

1. Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan III

Hasil pengamatan aktivitas guru dari 25 kriteria dalam proses pembelajaran yang dilakukan peneliti pada siklus I untuk pertemuan III yang diamati secara langsung oleh guru mitra dapat dilihat pada tabel 4.4 di bawah ini :

Tabel 4. 8 Hasil pengamatan aktivitas guru siklus I Pertemuan III

No	Kriteria Penilaian	Jumlah kriteria	Persentase	Keterangan
1	Sangat Baik	-	-	SB+B
2	Baik	21	84%	84%
3	Cukup	4	16%	C+K

4	Kurang	-	-	16%
	Jumlah	25	100%	100%

Berdasarkan tabel 4.8, persentase pengamatan aktivitas guru dalam pembelajaran siklus I untuk pertemuan III terdapat 25 kriteria yang diamati dengan mengacu pada 4 kriteria penilaian. Dari hasil pengamatan aktivitas guru dalam proses pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan III didapatkan kriteria penilaian sangat Baik tidak didapatkan jumlah kriteria, kriteria penilaian Baik 21 atau mencapai 84% dan kriteria penilaian Cukup 4 atau mencapai 16%, dan untuk kriteria penilaian Kurang tida di dapatkan. (Terdapat pada lampiran halaman 133)

2.Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Pada Siklus I Pertemuan III

Hasil pengamatan aktivitas siswa dari beberapa kriteria dalam proses pembelajaran yang dilakukan peneliti pada siklus I untuk pertemuan III dapat dilihat pada tabel 4.9 di bawah ini :

Tabel 4. 9 Hasil pengematan aktifitas siswa siklus I pertemuan III

No	Kriteria	Jumlah Aspek	Persentase	Ket
1	Sangat Baik	-	-	SB+B
2	Baik	11	48%	48%
3	Cukup	10	43%	C+K
4	Kurang	2	9%	52%
	Jumlah	23	100%	100%

Berdasarkan tabel 4.9 di atas, persentase pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran siklus I untuk pertemuan III terdapat 23 kriteria yang diamati dengan mengacu pada 4 kriteria penilaian. Dari hasil pengamatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan III tidak didapatkan jumlah kriteria penilaian sangat baik, dan untuk kriteria penilaian Baik 11 dengan persentase 48%, kriteria penilaian cukup 10 kriteria dengan persentase 43%, dan untuk kriteria penilaian Kurang 2 kriteria dengan persentase 9%. (Terdapat pada lampiran halaman 136).

3.Hasil penilaian motivasi belajar

Adapun motivasi belajar siswa kelas IV SDN 2 Botupingge yang dilakukan dengan pengamatan. Motivasi belajar siswa pada pembelajaran dapat di jelaskan sebagai berikut:

Tabel 4. 10 Hasil penilaian motivasi belajar siklus I pertemuan III

No	Rentang skor motivasi	Jumlah Siswa	Persentase	Kategori
1.	≥75	5	42%	Motivasi Belajar Tinggi
2.	≤75	7	58%	Motivasi Belajar Rendah
	Jumlah	12	100%	

Data di atas dapat dilihat pada lampiran(halaman 138) .

1. Dari 12 jumlah keseluruhan siswa, terdapat 5 orang siswa atau sebanyak 42% memiliki motivasi belajar yang tinggi
2. Dari 12 orang jumlah keseluruhan siswa, terdapat 7 orang siswa atau sebanyak 58% memiliki motivasi belajar yang rendah.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilaksanakan oleh peneliti dengan memperhatikan data hasil pengamatan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil pengamatan motivasi belajar siswa siklus I pertemuan III tampaklah pengelolaan pembelajaran yang dilaksanakan peneliti belum memenuhi target yang diharapkan dan motivasi belajar siswa yang masih rendah, sehingga pelaksanaan kegiatan belajar mengajar masih perlu dilanjutkan pada siklus II.

4.Refleksi

Berdasarkan hasil perolehan peneliti pada siklus I pertemuan III, peneliti melakukan refleksi yang dilaksanakan pada akhir pertemuan dengan tujuan untuk mengetahui hasil yang telah diperoleh apakah tindakan yang dilakukan oleh peneliti telah mempengaruhi peningkatan motivasi belajar peserta didik atau belum, maka peneliti dan guru mitra bekerjasama mengadakan kegiatan refleksi untuk menilai kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus I pertemuan III. Adapun hasil yang dicapai pada pelaksanaan siklus I pertemuan III dari pengamatan aktivitas pendidik, aktivitas peserta didik serta evaluasi motivasi belajar peserta didik pada materi PKndiuraikan sebagai berikut :

Dari hasil pengamatan aktivitas guru dalam proses pembelajaran yang dilakukan pada siklus I pertemuan III didapatkan kriteria penilaian sangat Baik tidak didapatkan jumlah kriteria, kriteria penilaian Baik 21 atau mencapai 84% dan

kriteria penilaian Cukup 4 atau mencapai 16%, dan untuk kriteria penilaian Kurang tida di dapatkan.

Dari hasil pengamatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran yang dilakukan pada petemuan III tidak didapatkan jumlah kriteria penilaian sangat baik, dan untuk kriteria penilaian Baik 11 dengan persentase 48%, kriteria penilaian cukup 10 kriteria dengan persentase 43%, dan untuk kriteria penilaian Kurang 2 kriteria dengan persentase 9%.

Berdasarkan pada tabel persentase penilaian motivasi belajar yang dinilai berdasarkan siklus I pertemuan III dengan mengacu pada 4 aspek. Pada pertemuan III dimana dari 12 peserta didik keseluruhan jumlah peserta didik, terdapat 5 peserta didik yang memiliki motivasi belajarnya tinggi atau mencapai 42%, sedangkan 7 peserta didik memiliki motivasi belajar rendah atau mencapai 58%.

Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan masih rendah motivasi belajar peserta didik pada materi PKn melalui model Pembelajara *Game Based Learning* (GBL)yang telah diajarkan, sehingga peneliti dan guru mitra melakukan refleksi untuk melihat kelemahan – kelemahan proses pembelajaran yang terdapat pada pertemuan III siklus I yang kemudian akan diperbaiki oleh pendidik pada saat melaksanakan proses Siklus ke II.

Adapun kelemahan – kelemahan yang ditemukan pada pertemuan III adalah :

Aspek Guru :

a. Guru belum terlalu jelas untuk menyampaikan materi
b. Guru belum memastikan bahwa media digunakan secara maksimal
c. Guru masih perlu membagi siswa dalam kelompok heterogen dengan baik
d. Guru masih perlu membimbing jalannya permainan agar teratur sampai permainan selesai
e. Guru belum mendorong siswa untuk berpastisipasi aktif
f. Guru tidak mengajak siswa untuk merefleksikan pengalaman belajar
g. Guru belum memberikan respon positif untuk motivasi siswa

Aspek Siswa :

a. siswa kurang fokus saat kegiatan awal berlangsung.
b. Siswa belim bisa bergabung dalam kelompok dengan tertib
c. Siswa masih kurang mampu menjawab pertanyaan dalam permainan

d. Siswa belum menaati aturan permainan
e. Siswa belum sepenuhnya berpastisipasi dalam permainan
f. Siswa masih kurang memahami materi yang di jelaskan
g. Siswa belum bisa menyimpilkan materi

Dengan rendahnya motivasi belajar peserta didik materi PKn pada pertemuan III siklus I, maka peneliti dan guru mitra perlu menyempurnakan proses pembelajaran selanjutnya yang akan dilaksanakan pada siklus II.

Adapun solusi dan tindakan untuk pertemuan selanjutnya :

Aspek Guru

a. Penyampaian materi belum jelas : Guru perlu menyampaikan materi dengan bahasa yang sederhana, jelas, dan terstruktur serta menekankan poin-poin penting agar mudah dipahami siswa.
b. Penggunaan media belum maksimal : Guru harus memastikan media pembelajaran digunakan secara optimal dan sesuai dengan tujuan pembelajaran agar membantu pemahaman siswa.
c. Pembagian kelompok heterogen belum optimal : Guru perlu membagi siswa ke dalam kelompok heterogen secara seimbang berdasarkan kemampuan agar tercipta kerja sama yang efektif.
d. Bimbingan jalannya permainan masih kurang : Guru perlu mengarahkan dan mengawasi jalannya permainan secara aktif agar kegiatan berjalan tertib hingga selesai.
e. Belum mendorong partisipasi aktif siswa : Guru perlu memberikan motivasi dan kesempatan yang merata kepada siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.
f. Belum mengajak siswa refleksi pembelajaran : Guru perlu mengajak siswa melakukan refleksi di akhir pembelajaran untuk mengetahui pemahaman dan pengalaman belajar mereka.
g. Respon positif terhadap siswa masih kurang : Guru perlu memberikan apresiasi, pujian, dan umpan balik positif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

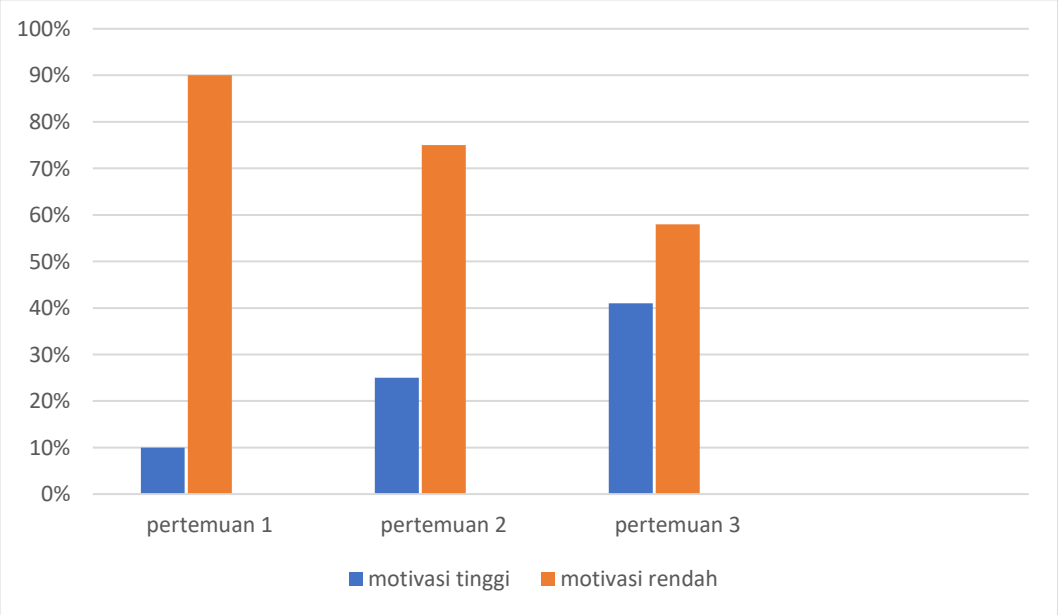
Aspek Siswa

a. Kurang fokus pada kegiatan awal : Siswa perlu dibiasakan untuk lebih disiplin dan fokus sejak awal pembelajaran dimulai.

b. Belum tertib dalam bergabung kelompok : Siswa perlu dilatih untuk mengikuti pembagian kelompok dengan tertib dan bekerja sama dengan anggota kelompok.
c. Kurang mampu menjawab pertanyaan dalam permainan : Siswa perlu didorong untuk lebih aktif berlatih dan berani mencoba menjawab pertanyaan.
d. Belum menaati aturan permainan : Siswa perlu diarahkan untuk memahami dan mematuhi aturan permainan yang telah ditetapkan.
e. Partisipasi dalam permainan belum maksimal : Siswa perlu didorong untuk lebih aktif terlibat dalam setiap kegiatan permainan.
f. Pemahaman materi masih kurang : Siswa perlu lebih memperhatikan penjelasan guru dan aktif bertanya jika belum memahami materi.
g. Belum mampu menyimpulkan materi : Siswa perlu dilatih untuk membuat kesimpulan sederhana dengan bimbingan guru di akhir pembelajaran.

Berikut ini merupakan akumulasi data evaluasi motivasi belajar siswa keseluruhan pertemuan 1 sampai dengan 3 pada siklus I yang dapat dilihat pada diagram dibawah ini :

Gambar 4. 1 Diagram 1 : Motivasi Belajar Peserta Didik Materi PKn Siklus I



Berdasarkan diagram 1. Akumulasi motivasi belajar peserta didik melalui model pembelajaran Game Based Learning pertemuan I motivasi tinggi mencapai 17% kategori Motivasi rendah mencapai 83%,pertemuan 2 kategori Motivasi tinggi

mencapai 25% kategori motivasi rendah 75%, dan pertemuan 3 kategori Motivasi tinggi mencapai 42% kategori motivasi rendah 58%,

4.1.3 Siklus II

Pada pelaksanaan siklus II pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 9 Februari 2026. Dalam pelaksanaan siklus II ini peneliti dan guru berkolaborasi untuk melaksanakan tindakan berdasarkan perencanaan yang telah ditetapkan. Dalam pelaksanaan siklus II ini kegiatan pembelajaran yang dilakukan hampir sama dengan yang dilaksanakan pada siklus I hanya materi yang berbeda. Terlebih pada siklus II ini dilaksanakan untuk melakukan perbaikan atau penyempurnaan terhadap hal-hal yang masih belum maksimal pada siklus I.

4.1.3.1 Pelaksanaan Tindakan Pada Siklus II Pertemuan I

1. Tahap Perencanaan

Adapun hal-hal yang dilakukan pada siklus II pertemuan I diantaranya yaitu:

1. Peneliti menyusunan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)
2. peneliti menyusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar berdasarkan langkah-langkah Game Based Learning (GBL)
3. Peneliti mempersiapkan materi yang akan di ajar
4. Peneliti menyiapkan media permainan edukatif berupa permainan ular tangga edukatif
5. Penyusunan lembar instrument penilaian motivasi belajar
6. Penyusunan lembar pengamatan aktivitas Guru dan siswa.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan pertama ini dilaksanakan pada tanggal 9 Februari 2026 diikuti oleh peserta didik kelas 4 SDN 2 Botupingge sebanyak 12 peserta didik. Tindakan yang dilakukan pada pertemuan ini yaitu untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui model pembelajarab *Game Based Larning* (GBL) pada mata pelajaran PKn dengan materi tentang Kewajiban di lingkungan sekitar. Menggunakan langkah – langkah kegiatannya sebagai berikut :

Kegiatan Pendahuluan :

1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam,Peserta didik berdoa, dan Guru mengecek kehadiran.

2. Guru menanyakan kondisi peserta didik (kesehatan dan kesiapan belajar) sebagai bagian dari asesmen diagnostik nonkognitif.
3. Guru mengajukan pertanyaan pematik :
    a. Setalah kalian bangun tidur apakah kalian ada membersihkan tempat tidur ?
4. Guru mengaitkan jawaban siswa dengan materi
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
6. Guru memotivasi peserta didik dengan menjelaskan bahwa pembelajaran hari ini akan dilakukan melalui permainan (game**)** yang menyenangkan.

Kegiatan Inti :

Tahap 1: Persiapan dan Pemilihan Permainan

7. Guru menyiapkan materi dan permainan sesuai tujuan pembelajaran
8. Guru menjelaskan tujuan permainan dan keterkaitannya dengan materi
9. Guru menunjukkan alat dan bahan permainan serta fungsinya
10. Guru memberikan contoh cara bermain dan contoh menjawab soal

Tahap 2: Penyampaian Konsep Pembelajaran

11. Guru menyampaikan materi inti secara singkat dan jelas mengenai:
    a. Pengertian Kewajiban dan contoh kewajiban di lingkungan sekitar.
12. Guru memberikan contoh konkret yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.
13. Guru bertanya kepada siswa apakah sudah mengerti dengan materi yang di jekaskan. Jika ada yang tidak di pahami tolong di tanyakan.

Tahap 3: Pembagian Kelompok dan Tahapan Permainan

14. Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok kecil secara heterogen.
15. Setiap kelompok bermain secara bergiliran menggunakan ular tangga Aturan permainan:
    a. Peserta didik melempar dadu dan menjalankan bidak.
    b. Setiap kotak atau kartu berisi pertanyaan/pernyataan tentang membuat dan melaksanakan aturan
    c. Jika mendapatkan pertanyaan silahkan siswa menjawab
    d. Siapa yang sampai duluan di garis finis berarti kelompok itu pemenangnnya
16. Guru memfasilitas pembagian peran kelompok

17. Guru berperan sebagai fasilitator, membimbing, mengamati keaktifan, dan memastikan semua peserta didik terlibat.

Tahap 4: Perangkuman Pengetahuan

18. Setelah permainan selesai, guru mengajak peserta didik berdiskusi.
19. Guru menarik kesimpulan dari permainan

Tahap 5: Evaluasi

20. Guru melakukan evaluasi melalui:
    a. Pertanyaan lisan
    b. Mengisi LKPD
21. Guru memberikan penguatan dan umpan balik terhadap jawaban peserta didik.
22. Guru menilai sikap, minat, perhatian, keaktifan, dan ketekunan peserta didik menggunakan rubrik penilaian yang telah disiapkan.

Kegiatan Penutup

23. Guru mengajak peserta didik melakukan refleksi sederhana tentang pembelajaran hari ini.
24. Guru memberikan apresiasi kepada siswa/kelompok
25. Guru memberikan umpan balik yang membangun setelah siswa menyimpilkan materi
26. Guru menutup pembelajaran dan mengajak siswa berdoa

3.Hasil Observasi Siklus II Pertemuan I

1. Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan I

Hasil pengamatan aktivitas guru dari 25 kriteria dalam proses pembelajaran yang dilakukan peneliti pada siklus II untuk pertemuan I yang diamati secara langsung oleh guru mitra dapat dilihat pada tabel 4.11 di bawah ini :

tabel 4. 11 Hasil pengamatan aktivitas guru siklus II pertemuan I

No	Kriteria Penilaian	Jumlah kriteria	Persentase	Keterangan
1	Sangat Baik	13	52%	SB+B
2	Baik	12	48%	100%
3	Cukup	-	-	C+K
4	Kurang	-	-	-
	Jumlah	25	100%	100%

Berdasarkan tabel 4.11, persentase pengamatan aktivitas guru dalam pembelajaran siklus II untuk pertemuan I terdapat 25 kriteria yang diamati dengan mengacu pada 4 kriteria penilaian. Dari hasil pengamatan aktivitas guru dalam proses pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan I siklus II didapatkan kriteria penilaian Sangat Baik 13 Atau mencapai 52%, kriteria penilaian Baik 12 atau mencapai 48% dan kriteria penilaian Cukup tidak di dapatkan, dan untuk kriteria penilaian Kurang tida. (Terdapat pada lampiran halaman152)

2.Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Pada Siklus II Pertemuan I

Hasil pengamatan aktivitas siswa dari beberapa kriteria dalam proses pembelajaran yang dilakukan peneliti pada siklus II untuk pertemuan I dapat dilihat pada tabel 4. di bawah ini :

tabel 4. 12 Hasil pengamatan aktivitas siswa siklus II pertemuan I

No	Kriteria	Jumlah Aspek	Persentase	Ket
1	Sangat Baik	9	39%	SB+B
2	Baik	12	52%%	91%
3	Cukup	2	9%	C+K
4	Kurang	-	-	9%
	Jumlah	23	100%	100%

Berdasarkan tabel 4.12 di atas, persentase pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran siklus II untuk pertemuan I terdapat 23 kriteria yang diamati dengan mengacu pada 4 kriteria penilaian. Dari hasil pengamatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran yang dilakukan pada siklus II pertemuan I jumlah kriteria penilaian sangat baik 9 dengan persentase 39%, dan untuk kriteria penilaian Baik 12 dengan persentase 52%, kriteria penilaian cukup 2 kriteria dengan persentase 9%, dan untuk kriteria penilaian Kurang tidak di dapatkan (Terdapat pada lampiran halaman 155).

3. Penilaian Motivasi Belajar

Adapun motivasi belajar siswa kelas IV SDN 2 Botupingge yang dilakukan dengan pengamatan. Motivasi belajar siswa pada pembelajaran dapat di jelaskan sebagai berikut:

tabel 4. 13 Hasil penilian motivasi belajar siklus II peretmuan I

No	Rentang Skor Motivasi	Jumlah siswa	Persentase	Kategori
1.	≥75	6	50%	Motivasi Belajar Tinggi
2.	≤75	6	50%	Motivasi Belajar Rendah
	Jumlah	12	100%	

Data di atas dapat dilihat pada lampiran(halaman 157) .

1. Dari 12 jumlah keseluruhan siswa, terdapat 6 orang siswa atau sebanyak 50% memiliki motivasi belajar yang tinggi
2. Dari 12 orang jumlah keseluruhan siswa, terdapat 6 orang siswa atau sebanyak 50% memiliki motivasi belajar yang rendah.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilaksanakan oleh peneliti dengan memperhatikan data hasil pengamatan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil pengamatan motivasi belajar siswa siklus I pertemuan I tampaklah pengelolaan pembelajaran yang dilaksanakan peneliti belum memenuhi target yang diharapkan dan motivasi belajar siswa yang masih rendah, sehingga pelaksanaan kegiatan belajar mengajar masih perlu dilanjutkan pada siklus I pertemuan II.

4.Refleksi

Berdasarkan hasil perolehan peneliti pada siklus II pertemuan I, peneliti melakukan refleksi yang dilaksanakan pada akhir pertemuan dengan tujuan untuk mengetahui hasil yang telah diperoleh apakah tindakan yang dilakukan oleh peneliti telah mempengaruhi peningkatan motivasi belajar peserta didik atau belum, maka peneliti dan guru mitra bekerjasama mengadakan kegiatan refleksi untuk menilai kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus II pertemuan I. Adapun hasil yang dicapai pada pelaksanaan siklus II pertemuan I dari pengamatan aktivitas pendidik, aktivitas peserta didik serta evaluasi motivasi belajar peserta didik pada materi PKn diuraikan sebagai berikut :

Dari hasil pengamatan aktivitas guru dalam proses pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan I siklus II didapatkan kriteria penilaian Sangat Baik 13

Atau mencapai 52%, kriteria penilaian Baik 12 atau mencapai 48% dan kriteria penilaian Cukup tidak di dapatkan, dan untuk kriteria penilaian Kurang tida di dapatkan.

Dari hasil pengamatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran yang dilakukan pada siklus II pertemuan I jumlah kriteria penilaian sangat baik 9 dengan persentase 39%, dan untuk kriteria penilaian Baik 12 dengan persentase 52%, kriteria penilaian cukup 2 kriteria dengan persentase 9%, dan untuk kriteria penilaian Kurang tidak di dapatkan.

Berdasarkan pada tabel persentase penilaian motivasi belajar yang dinilai berdasarkan siklus II pertemuan I dengan mengacu pada 4 aspek (minat, perhatian, keaktifan, ketekunan). Pada pertemuan II dimana dari 12 peserta didik keseluruhan jumlah peserta didik, terdapat 6 peserta didik yang memiliki motivasi belajarnya atau mencapai 50%, sedangkan 6 peserta didik yang memiliki motivasi belajarnya rendah atau mencapai 50%.

Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan masih rendah motivasi belajar peserta didik pada materi PKn melalui model Pembelajara *Game Based Learning* (GBL) yang telah diajarkan, sehingga peneliti dan guru mitra melakukan refleksi untuk melihat kelemahan – kelemahan proses pembelajaran yang terdapat pada pertemuan I siklus II yang kemudian akan diperbaiki oleh pendidik pada saat melaksanakan proses pertemuan ke II.

Adapun kelemahan – kelemahan yang ditemukan pada pertemuan I adalah:

Aspek Guru:

a. Guru belum membimbing jalannya permainan dengan
b. Guru belum mengajak siswa menarik kesimpulan dengan benar
c. Guru belum mengaraahkan siswa untuk bergiliran menjalankan pion
d. Guru belum membimbing siswa untuk menjawab soal dalam permainan
e. Guru belum mengajak siswa untuk merefleksikan pengalaman belajar sambil bermain

Aspek siswa:

a. Siswa belum bisa bergabung dalam kelompok dengan tertib
b. Siswa belum mampu menyapaikan pendapatnya
c. Masih sebgaian siswa belum bekerja sama dalam kelompok
d. Siswa belum menaati aturan permainan
e. Siswa belum sepenuhnya berpastisipasi dalam permainan

f. Siswa belum bisa menyimpulkan materi dengan tepat

Dengan rendahnya motivasi belajar peserta didik materi PKn pada pertemuan I siklus II, maka peneliti dan guru mitra perlu menyempurnakan proses pembelajaran selanjutnya yang akan dilaksanakan pada siklus II pertemuan II.

Adapun solusi dan tindakan :

Aspek Guru

a. Guru belum membimbing jalannya permainan dengan baik : Guru perlu mengarahkan dan mengawasi jalannya permainan secara aktif agar kegiatan berjalan tertib, lancar, dan sesuai aturan hingga selesai.
b. Guru belum mengajak siswa menarik kesimpulan dengan benar : Guru perlu membimbing siswa dalam menyusun kesimpulan dengan memberikan pertanyaan penuntun agar siswa dapat memahami inti materi.
c. Guru belum mengarahkan siswa untuk bergiliran menjalankan pion : Guru perlu menjelaskan aturan giliran secara jelas serta mengawasi agar setiap siswa mendapat kesempatan yang sama.
d. Guru belum membimbing siswa menjawab soal dalam permainan : Guru perlu memberikan pendampingan saat siswa menjawab soal serta memberi contoh cara menjawab yang benar.
e. Guru belum mengajak siswa merefleksikan pengalaman belajar : Guru perlu mengajak siswa melakukan refleksi di akhir pembelajaran untuk mengetahui pengalaman dan pemahaman mereka selama bermain.

Aspek Siswa

a. Belum tertib dalam bergabung kelompok : Siswa perlu dilatih untuk mengikuti pembagian kelompok dengan tertib dan bekerja sama dengan anggota kelompok.
b. Belum mampu menyampaikan pendapat : Siswa perlu didorong untuk lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat melalui bimbingan dan kesempatan yang merata.
c. Kerja sama dalam kelompok belum optimal : Siswa perlu dilatih untuk bekerja sama dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas kelompok.
d. Belum menaati aturan permainan : Siswa perlu diarahkan untuk memahami dan mematuhi aturan permainan yang telah ditetapkan.
e. Partisipasi dalam permainan belum maksimal : Siswa perlu didorong untuk lebih aktif terlibat dalam kegiatan permainan.

f. Belum mampu menyimpulkan materi dengan tepat : Siswa perlu dilatih untuk membuat kesimpulan sederhana dengan bimbingan guru agar sesuai dengan materi yang dipelajari.

4.1.3.2 Pelaksanaan Tindakan Pada Siklus II Pertemuan II

1. Tahap Perencanaan

1. Adapun hal-hal yang dilakukan pada siklus II pertemuan II diantaranya yaitu:
2. Peneliti menyusunan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)
3. peneliti menyusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar berdasarkan langkah-langkah Game Based Learning (GBL)
4. Peneliti mempersiapkan materi yang akan di ajar
5. Peneliti menyiapkan media permainan edukatif berupa permainan ular tangga edukatif
6. Penyusunan lembar instrument penilaian motivasi belajar
7. Penyusunan lembar pengamatan aktivitas Guru dan siswa.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan pertama ini dilaksanakan pada tanggal 11 Februari 2026 diikuti oleh peserta didik kelas 4 SDN 2 Botupingge sebanyak 12 peserta didik. Tindakan yang dilakukan pada pertemuan ini yaitu untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui model pembelajarab *Game Based Larning* (GBL) pada mata pelajaran PKn mengenai menyimpulkan materi aturan, hak dan kewajiban. Menggunakan langkah – langkah kegiatannya sebagai berikut:

Kegiatan Pendahuluan:

1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam,Peserta didik berdoa, dan Guru mengecek kehadiran.
2. Guru menanyakan kondisi peserta didik (kesehatan dan kesiapan belajar) sebagai bagian dari asesmen diagnostik nonkognitif.
3. Guru mengajukan pertanyaan pematik
4. Guru mengaitkan jawaban siswa dengan materi
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
6. Guru memotivasi peserta didik dengan menjelaskan bahwa pembelajaran hari ini akan dilakukan melalui permainan (game) yang menyenangkan.

Kegiatan Inti :

Tahap 1: Persiapan dan Pemilihan Permainan

7. Guru menyiapkan materi dan permainan sesuai tujuan pembelajaran
8. Guru menjelaskan tujuan permainan dan keterkaitannya dengan materi
9. Guru menunjukkan alat dan bahan permainan serta fungsinya
10. Guru memberikan contoh cara bermain dan contoh menjawab soal

Tahap 2: Penyampaian Konsep Pembelajaran

11. Guru menyampaikan materi inti secara singkat dan jelas mengenai:
    b. Menyimpulkan materi tentang aturan,hak dan kewajiban beserta contohnya di lingkungan sekitar.
12. Guru memberikan contoh konkret yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.
13. Guru bertanya kepada siswa apakah sudah mengerti dengan materi yang di jekaskan. Jika ada yang tidak di pahami tolong di tanyakan.

Tahap 3: Pembagian Kelompok dan Tahapan Permainan

14. Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok kecil secara heterogen.
15. Setiap kelompok bermain secara bergiliran menggunakan ular tangga Aturan permainan:
    a. Peserta didik melempar dadu dan menjalankan bidak.
    b. Setiap kotak atau kartu berisi pertanyaan/pernyataan tentang membuat dan melaksanakan aturan
    c. Jika mendapatkan pertanyaan silahkan siswa menjawab
    d. Siapa yang sampai duluan di garis finis berarti kelompok itu pemenangnnya
16. Guru memfasilitas pembagian peran kelompok
17. Guru berperan sebagai fasilitator, membimbing, mengamati keaktifan, dan memastikan semua peserta didik terlibat.

Tahap 4: Perangkuman Pengetahuan

18. Setelah permainan selesai, guru mengajak peserta didik berdiskusi.
19. Guru menarik kesimpulan dari permainan

Tahap 5: Evaluasi

20. Guru melakukan evaluasi melalui:
    a. Pertanyaan lisan

b. Mengisi LKPD
c. Guru melakukan kuis berhadiah

21. Guru memberikan penguatan dan umpan balik terhadap jawaban peserta didik.
22. Guru menilai sikap, minat, perhatian, keaktifan, dan ketekunan peserta didik menggunakan rubrik penilaian yang telah disiapkan.

Kegiatan Penutup

23. Guru mengajak peserta didik melakukan refleksi sederhana tentang pembelajaran hari ini.
24. Guru memberikan apresiasi kepada siswa/kelompok
25. Guru memberikan umpan balik yang membangun setelah siswa menyimpilkan materi
26. Guru menutup pembelajaran dan mengajak siswa berdoa

3.Hasil Pengamatan dan evaluasi Siklus II Pertemuan II

1. Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan II

Hasil pengamatan aktivitas guru dari 25 kriteria dalam proses pembelajaran yang dilakukan peneliti pada siklus II untuk pertemuan kedua yang diamati secara langsung oleh guru mitra dapat dilihat pada tabel 4.14 di bawah ini:

tabel 4. 14 Hasil pengamatan aktivitas guru siklus II pertemuan II

No	Kriteria Penilaian	Jumlah kriteria	Persentase	Keterangan
1.	Sangat Baik	20	80%	SB+B
2.	Baik	5	20%	100%
3.	Cukup	-	-	C+K
4.	Kurang	-	-	-
	Jumlah	25	100%	100%

Berdasarkan tabel 4.14, persentase pengamatan aktivitas guru dalam pembelajaran siklus I untuk pertemuan kedua terdapat 25 kriteria yang diamati dengan mengacu pada 4 kriteria penilaian. Dari hasil pengamatan aktivitas guru dalam proses pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan II didapatkan kriteria penilaian Sangat Baik 20 Atau mencapai 80%, kriteria penilaian Baik 5 atau mencapai 20% dan kriteria penilaian Cukup tidak di dapatkan, dan untuk kriteria penilaian Kurang tida di dapatkan. (Terdapat pada lampiran halaman 172)

2.Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Pada Siklus II Pertemuan II

Hasil pengamatan aktivitas siswa dari beberapa kriteria dalam proses pembelajaran yang dilakukan peneliti pada siklus I untuk pertemuan II dapat dilihat pada tabel 4.15 di bawah ini :

tabel 4. 15 Hasil pengamatan Aktivitas siswa siklus II pertemuan II

No	Kriteria	Jumlah Aspek	Persentase	Ket
1.	Sangat Baik	15	65%	SB+B
2.	Baik	7	30%	95%
3.	Cukup	1	5%	C+K
4.	Kurang	-	-	5%
	Jumlah	23	100%	100%

Berdasarkan tabel 4.15 di atas, persentase pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran siklus II untuk pertemuan I terdapat 23 kriteria yang diamati dengan mengacu pada 4 kriteria penilaian. Dari hasil pengamatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran yang dilakukan pada siklus II pertemuan II jumlah kriteria penilaian sangat baik 15 dengan persentase 65%, dan untuk kriteria penilaian Baik 7 dengan persentase 30%, kriteria penilaian cukup 1 kriteria dengan persentase 5%, dan untuk kriteria penilaian Kurang tidak di dapatkan (Terdapat pada lampiran halaman 175).

3.Hasil penilaian Motivasi Belajar

Adapun motivasi belajar siswa kelas IV SDN 2 Botupingge yang dilakukan dengan pengamatan. Motivasi belajar siswa pada pembelajaran dapat di jelaskan sebagai berikut:

tabel 4. 16 Hasil penilian motivasi belajar siswa siklus II pertemuan II

No	Rentang Skor Motivasi	Jumlah Siswa	Persentase	Kategori
1.	≥75	11	92%	Motivasi Belajar Tinggi
2.	≤75	1	8%	Motivasi Belajar Rendah
	Jumlah	12	100%	

Data di atas dapat dilihat pada lampiran(halaman 178) .

1. Dari 12 jumlah keseluruhan siswa, terdapat 12 orang siswa atau sebanyak 92% memiliki motivasi belajar yang tinggi
2. Dari 12 orang jumlah keseluruhan siswa terdapat 1 memiliki motivasi belajar yang rendah atau sebanyak 8%.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilaksanakan oleh peneliti dengan memperhatikan data hasil pengamatan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil pengamatan motivasi belajar siswa siklus II pertemuan II tampaklah pengelolaan pembelajaran yang dilaksanakan peneliti telah memenuhi target yang diharapkan dan motivasi belajar siswa sudah tercapai, sehingga pelaksanaan kegiatan belajar mengajar masih perlu dilanjutkan pada siklus I pertemuan II.

4.Refleksi

Berdasarkan hasil perolehan peneliti pada siklus II pertemuan II, peneliti melakukan refleksi yang dilaksanakan pada akhir pertemuan dengan tujuan untuk mengetahui hasil yang telah diperoleh apakah tindakan yang dilakukan oleh peneliti telah mempengaruhi peningkatan motivasi belajar peserta didik atau belum, maka peneliti dan guru mitra bekerjasama mengadakan kegiatan refleksi untuk menilai kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus II pertemuan II. Adapun hasil yang dicapai pada pelaksanaan siklus II pertemuan II dari pengamatan aktivitas pendidik, aktivitas peserta didik serta evaluasi motivasi belajar peserta didik pada materi PKn diuraikan sebagai berikut:

Dari hasil pengamatan aktivitas guru dalam proses pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan II didapatkan kriteria penilaian sangat Baik 20 atau mencapai 80%, kriteria penilaian Baik 5 atau mencapai 20% dan kriteria penilaian cukup tidak didapatkan, dan untuk kriteria penilaian Kurang tida di dapatkan juga.

Dari hasil pengamatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan II jumlah kriteria penilaian sangat baik 15 dengan persentase 65%, dan untuk kriteria penilaian Baik 7 dengan persentase 30%, kriteria penilaian cukup 1 kriteria dengan persentase 5%, dan untuk kriteria penilaian Kurang tidak di dapatkan.

Hasil penilaian motivasi belajar yang dinilai berdasarkan pertemuan II dengan mengacu pada 4 aspek. Pada siklus II pertemuan II dimana dari 12 peserta didik keseluruhan, terdapat 11 peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi atau mencapai 92%, Serta 1 peserta didik yang motivasi belajarnnya masih rendah mencapai 8%.

Dengan hasil yang dicapai pada pertemuan II siklus II, sudah tercapai indikator kinerja maka peneliti dengan bantuan guru mitra tidak dapat dilanjutkan karena indikator kinerja sudah tercapai. Namun tidak dipungkiri walaupun sudah tercapai indikator kinerja namun masih terdapat kelemahan dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan.

Adapun kelemahan – kelemahan yang ditemukan pada pertemuan II siklus II adalah:

1. Aspek Guru:
    a. Guru belum mengaraahkan siswa untuk bergiliran menjalankan pion
    b. Guru belum mengajak siswa untuk merefleksikan pengalaman belajar sambil bermain
2. Aspek siswa:
    a. Siswa belum bisa bergabung dalam kelompok dengan tertib
    b. Siswa belum sepenuhnya berpastisipasi dalam permainan

Adapun solusi dan tindakannya :

Aspek Guru

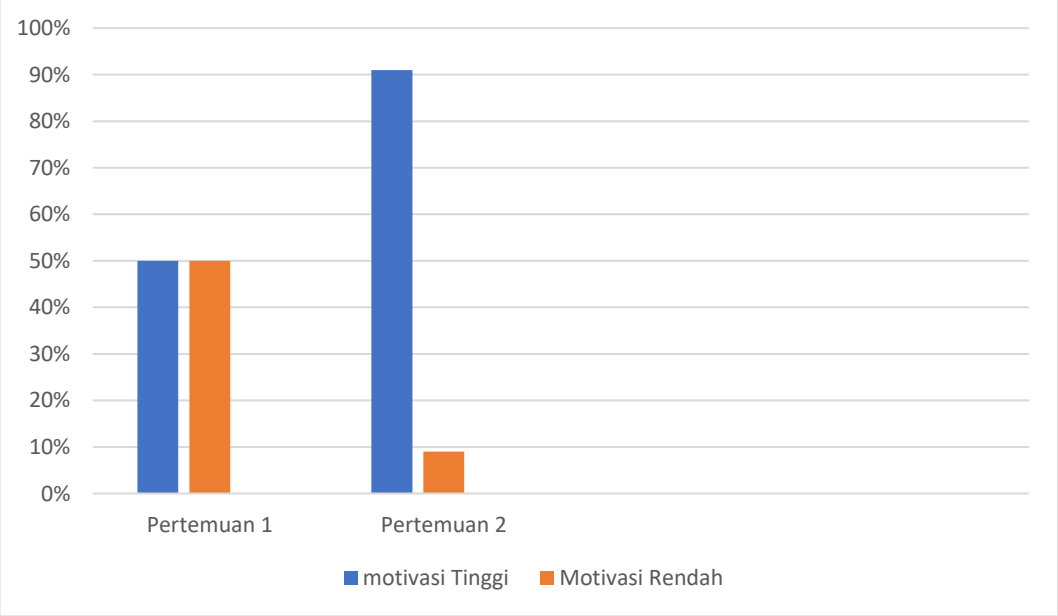
a. Guru belum mengarahkan siswa untuk bergiliran menjalankan pion : Guru perlu menjelaskan aturan giliran secara tegas di awal permainan serta mengawasi jalannya permainan agar setiap siswa mendapat kesempatan secara adil dan bergantian.
b. Guru belum mengajak siswa merefleksikan pengalaman belajar: Guru perlu mengajak siswa melakukan refleksi di akhir pembelajaran dengan memberikan pertanyaan sederhana tentang pengalaman bermain dan materi yang telah dipelajari.

Aspek Siswa

a. Siswa belum tertib dalam bergabung kelompok : Siswa perlu dilatih untuk mengikuti pembagian kelompok dengan tertib serta dibiasakan bekerja sama dengan anggota kelompok sejak awal kegiatan.
b. Siswa belum sepenuhnya berpartisipasi dalam permainan : Siswa perlu didorong untuk lebih aktif terlibat dalam permainan dengan pemberian motivasi serta pembagian peran dalam kelompok agar semua siswa ikut berkontribusi.

Berikut ini merupakan akumulasi data evaluasi motivasi belajar siswa keseluruhan pertemuan 1 sampai dengan 2 pada siklus II yang dapat dilihat pada diagram dibawah ini:

Gambar 4. 2 Diagram 2 : Motivasi Belajar Peserta Didik Materi PKn Siklus II



Berdasarkan diagram 2. Akumulasi motivasi belajar peserta didik melalui model pembelajaran Game Based Learning pertemuan I motivasi tinggi mencapai 50% kategori Motivasi rendah mencapai 50%,pertemuan 2 kategori Motivasi tinggi mencapai 91% kategori motivasi rendah 9%,

4.2 Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di sekolah SDN 2 Botupingge. Tahun pelajaran 2025/2026. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Subyek pada penelitian ini kelas IV dengan jumlah siswa keseluruhan 12. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL). Penelitian ini dilakukan menggunakan dua siklus yaitu siklus pertama dan siklus kedua, pada siklus satu tiga kali pertemuan, dan siklus dua 2 kali pertemuan. Kedua siklus ini dilaksanakan dengan tujuan untuk yaitu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PKn melalui penerapan model pembelajaran tipe *Game Based Learning* (GBL) pada mata pelajaran PKn di kelas IV SDN 2 Botupingge.

Penelitian dilakukan mulai dari tanggal 2 sampai tanggal 11 Februari dengan prosedur yang ada pada penelitian tindakan kelas yang sudah ditetapkan, hasil ini

diawali dengan membuat perencanaan, pelaksanaan tindakan kelas, observasi dan refleksi. Prosedur tersebut sudah dipaparkan pada hasil penelitian.

Berdasarkan hasil observasi data yang diperoleh kegiatan pelaksanaan siklus I dilakukan sesuai alur tujuan pembelajaran (ATP) berlangsung pada tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari senin tanggal 2 Februari dan untuk pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 4 maret 2026. Pada kegiatan yang dilakukan di siklus I, pada tahap ini yaitu tahap awal, tahap inti dan tahap penutup.

Dari hasil pengamatan aktivitas guru dalam proses pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan I siklus I tidak didapatkan kriteria penilaian sangat Baik dan Baik. Pada kriteria penilaian cukup 12 kriteria dengan persentase 48%, dan untuk kriteria penilaian Kurang 13 dengan persentase 52%. pertemuan II didapatkan kriteria penilaian sangat Baik tidak didapatkan jumlah kriteria, kriteria penilaian Baik 6 atau mencapai 24% dan kriteria penilaian Cukup 19 atau mencapai 76%, dan untuk kriteria penilaian Kurang tida di dapatkan. Sedangkan pertemuan III kriteria penilaian sangat Baik tidak didapatkan jumlah kriteria, kriteria penilaian Baik 21 atau mencapai 84% dan kriteria penilaian Cukup 4 atau mencapai 16%, dan untuk kriteria penilaian Kurang tida di dapatkan. Siklus II pertemuan I didapatkan kriteria penilaian Sangat Baik 13 Atau mencapai 52%, kriteria penilaian Baik 12 atau mencapai 48% dan kriteria penilaian Cukup tidak di dapatkan, dan untuk kriteria penilaian Kurang tida di dapatkan. Siklus II pertemuan II didapatkan kriteria penilaian sangat Baik 20 atau mencapai 80%, kriteria penilaian Baik 5 atau mencapai 20% dan kriteria penilaian cukup tidak didapatkan, dan untuk kriteria penilaian Kurang tida di dapatkan juga.

Aktivitas peserta didik untuk siklus I pertemuan I dari 22 aspek kriteria penilaian sangat baik, dan untuk kriteria penilaian Baik 2 dengan persentase 9%, kriteria penilaian cukup 4 kriteria dengan persentase 17%, dan untuk kriteria penilaian Kurang 17 kriteria dengan persentase 74%. pertemuan II tidak didapatkan jumlah kriteria penilaian sangat baik, dan untuk kriteria penilaian Baik 4 dengan persentase 17%, kriteria penilaian cukup 7 kriteria dengan persentase 31%, dan untuk kriteria penilaian Kurang 12 kriteria dengan persentase 52%. Sedangkan petemuan III tidak didapatkan jumlah kriteria penilaian sangat baik, dan untuk kriteria penilaian Baik 11 dengan persentase 48%, kriteria penilaian cukup 10 kriteria dengan persentase 43%, dan untuk kriteria penilaian Kurang 2 kriteria

dengan persentase 9%.Siklus II pertemun I jumlah kriteria penilaian sangat baik 9 dengan persentase 39%, dan untuk kriteria penilaian Baik 12 dengan persentase 52%, kriteria penilaian cukup 2 kriteria dengan persentase 9%, dan untuk kriteria penilaian Kurang tidak di dapatkan. Pertemuan II jumlah kriteria penilaian sangat baik 15 dengan persentase 65%, dan untuk kriteria penilaian Baik 7 dengan persentase 30%, kriteria penilaian cukup 1 kriteria dengan persentase 5%, dan untuk kriteria penilaian Kurang tidak di dapatkan.

Hasil evaluasi angket motivasi belajar peserta didik untuk siklus I pertemuan I dari 12 peserta didik, terdapat 1 peserta didik yang Motivasi belajar tinggi atau mencapai 9%. Sedangkan yang motivasi belajar rendah berjumlah 11 peserta didik atau mencapai 91%. pertemuan II dimana dari 12 peserta didik, terdapat 3 peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi atau mencapai 25%. Sedangkan 9 Peserta didik memiliki motivasi belajar Rendah atau mencapai 75%. Pertemuan III dimana dari 12 peserta didik keseluruhan jumlah peserta didik, terdapat 5 peserta didik yang memiliki motivasi belajarnya tinggi atau mencapai 42%, sedangkan 7 peserta didik memiliki motivasi belajar rendah atau mencapai 58%. siklus II pertemuan I dimana dari 12 peserta didik keseluruhan jumlah peserta didik, terdapat 6 peserta didik yang memiliki motivasi belajarnya atau mencapai 50%, sedangkan 6 peserta didik yang memiliki motivasi belajarnya rendah atau mencapai 50%. Siklus II pertemuan II dimana dari 12 peserta didik keseluruhan, terdapat 11 peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi atau mencapai 92%, Serta 1 peserta didik yang motivasi belajarnnya masih rendah mencapai 8%.

Perolehan aktivitas pendidik, aktivitas peserta didik dan hasil evaluasi motivasi belajar di atas peserta didik Kelas 4 SDN 2 Botupingge yang mengalami peningkatan disetiap pertemuan pada siklus I dan siklus II yang dilaksanakan oleh peneliti dengan menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL). Untuk itu peneliti dan pendidik mitra memutuskan untuk tidak lagi di lanjutkan ke siklus berikutnya

Sejalan dengan pendapat menurut (Fitriyani dkk., 2021) bahwa dengan Model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan seperti tantangan, skor, kompetisi, dan umpan balik langsung ke dalam proses belajar. Mereka menyatakan bahwa GBL mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena pembelajaran dikemas dalam suasana menyenangkan dan menantang. Dalam penelitiannya, siswa yang

belajar menggunakan *Game Based Learning* (GBL) menunjukkan peningkatan pada indikator minat, perhatian, keaktifan, dan ketekunan. Hal ini terjadi karena siswa merasa tertantang untuk menyelesaikan permainan sekaligus memahami materi yang diberikan. Senada dengan pendapat menurut Sari dkk. (2022), penerapan GBL di sekolah dasar terbukti meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran berbasis permainan, siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi terlibat langsung melalui diskusi, kerja kelompok, serta pemecahan masalah. Keterlibatan aktif ini berdampak pada meningkatnya perhatian dan minat belajar, yang merupakan indikator utama motivasi belajar siswa.

Dengan data tersebut menunjukan bahwa hipotesis penelitian tindakan kelas menyatakan “Jika guru menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) maka motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PKn akan meningkat” dapat di terima.

Berikut ini perbandingan hasil siklus I dan siklus II ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 17 Hasil Perbandingan Motivasi Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

No	**Nama Siswa**	**Nilai Siklus 1**			**Nilai Siklus 2**	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3	Pertemuan 1	Pertemuan 2
1	Aril Mustapa	31	56	56	68	81
2	Arya Putra Kadir	25	32	56	75	75
3	Alhusain Karim	37	56	56	62	81
4	Fahrul Suleman	25	56	62	69	75
5	Moh. All Hunou	31	50	56	75	81
6	Vernandus Giello	31	56	75	62	75
7	Yuniar Nurmatyo	62	62	75	75	87
8	Zulkifli Ali	75	75	75	81	87
9	Hazel Kurnia Alie	37	75	75	75	81
10	Ismi Utami Khan	25	32	56	62	68
11	Putri F. Dwi Husni	43	56	56	62	87
12	Zahrana S. Kono	81	81	81	87	93
	Jumlah	503	687	779	853	971
	Rata-rata	42	57	65	71	91

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan perbandingan motivasi belajar siswa siklus I dan siklus II terdapat 1 orang siswa atau 8% yang memiliki motivasi belajar rendah dan 11 orang siswa atau 92% yang memiliki motivasi belajar tinggi pada siklus I ke siklus II memperoleh peningkatan sebesar 50%.

BAB V
PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan perolehan data dari pelaksanaan penelitian yang dilakukan pada proses pembelajaran PKn di kelas IV SDN 2 Botupingge maka bisa ditarik kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Meningkatnya motivasi belajar peserta didik dapat dilihat atau diamati melalui tabel persentase motivasi belajar siswa dari kedua siklus yang mengalami peningkatan untuk masing-masing pertemuan. Peningkatan dalam proses pembelajaran tersebut terjadi secara bertahap dan konsisten dari siklus I hingga siklus II. Perolehan hasil pengamatan motivasi belajar siswa terlihat pada siklus I pertemuan I ada 2 peserta didik yang termotivasi, pada pertemuan II ada 3 peserta didik yang termotivasi, dan pada pertemuan III terjadi peningkatan menjadi 5 peserta didik yang termotivasi. Sedangkan pada siklius II pertemuan I lebih mengalami peningkatan dari pertemuan sebelumnya yaitu 6 siswa yang masuk dalam kategori Termotivasi, dan pada pertemuan II terdapat 11 peserta didik yang termotvasi.

Dengan adanya peningkatan disetiap pertemuan, maka penelitian ini dinyatakan berhasil dan hipotesis telah terbuki menggunakan Model pembelajaran *Game Base Learning* (GBL) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn

5.2 Saran

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dipaparkan, peneliti menyampaikan beberapa saran berikut:

a. Bagi Siswa: Diharapkan dapat lebih aktif dan berpartisipasi secara maksimal dalam setiap kegiatan pembelajaran, terutama saat menggunakan model *Game Based Learning* dan hendaknya memanfaatkan kegiatan permainan edukatif sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman materi, bukan sekadar sebagai hiburan.
b. Bagi Guru: Disarankan untuk menerapkan model *pembelajaran Game Based Learning* (GBL) secara terencana dan sistematis sebagai alternatif strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran PKn.

c. Bagi sekolah: Diharapkan memberi dukungan terhadap inovasi pembelajaran yang dilakukan guru, termasuk dalam penerapan model *Gambe Based Learning* (GBL) serta dapat mengadakan pelatihan atau workshop internal bagi guru terkait pengembangan model pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
d. Bagi Peneliti: Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa dengan variabel yang berbeda, seperti hasil belajar, keterampilan berpikir kritis, atau sikap sosial siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Ardiansyah, R. (2021). *Model pembelajaran efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa*. Jakarta: Gramedia.

Ardiansyah, R. (2022). Penerapan model Game Based Learning untuk meningkatkan motivasi belajar PKn. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 120–130.

Bureau, J. S., Howard, J. L., Chong, J. X. Y., & Ryan, R. M. (2022). Self-determination theory and student motivation: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 34(3), 1501–1525.

Djarwo. (2020). Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 1–10.

Fatimah, S., dkk. (2023). Pengaruh Game Based Learning terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(2), 45–56.

Firdaus, A., dkk. (2020). Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi berprestasi siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 8(1), 33–40.

Fitriyani, Y., dkk. (2021). Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran daring. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2300–2310.

Fitriyani, Y., dkk. (2022). Peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(1), 12–20.

Fitriani, L., dkk. (2022). Pendidikan kewarganegaraan sebagai pembentuk karakter siswa. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(2), 88–98.

Hadi, S., dkk. (2022). Pendidikan kewarganegaraan sebagai pendidikan moral. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 6(1), 21–30.

Handayani, D., dkk. (2023). Tantangan implementasi pembelajaran berbasis digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(2), 100–110.

Huda, M. (2022). Problematika penerapan Game Based Learning dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Modern*, 9(1), 50–60.

Isti Septianing, N., dkk. (2024). Implementasi Game Based Learning dalam pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 15–25.

Julyanti. (2021). Pengukuran motivasi belajar siswa. Yogyakarta: Deepublish.

Kurniasih, E., dkk. (2022). *Model pembelajaran inovatif*. Bandung: Alfabeta.

Lee, J., dkk. (2020). The impact of game elements on student focus. *International Journal of Educational Technology*, 15(2), 70–80.

Lestari, D., & Handayani, S. (2020). Media pembelajaran berbasis permainan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 60–70.

Lestari, R., dkk. (2023). Peran PKn dalam membangun identitas nasional siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(1), 45–55.

Magfirah, S., dkk. (2024). Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 8(1), 25–35.

Nawaz, A., & Shukor, N. A. (2022). Game-based learning and student engagement. *Journal of Educational Technology*, 19(3), 200–210.

Nurhayati, S., dkk. (2020). Model pembelajaran aktif dalam meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 90–100.

Nurfadillah. (2021). Pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 10–20.

Prasetyo, A., & Widodo, H. (2021). Implementasi Game Based Learning di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 55–65.

Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. New York: McGraw-Hill.

Putri, A., dkk. (2022). Pengaruh model pembelajaran terhadap keterlibatan siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 7(2), 75–85.

Rahmawati, I., & Utami, D. (2023). Pembelajaran tematik berbasis permainan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 30–40.

Ramdani, S., & Pratiwi, H. (2021). Motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 6(1), 15–25.

Rini, D., dkk. (2023). Game-Based Learning sebagai metode pembelajaran inovatif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 120–130.

Sari, R., dkk. (2022). Penggunaan media game edukatif dalam pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3100–3110.

Setiawan, B., dkk. (2020). Pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*, 5(1), 1–10.

Suhardi, A., dkk. (2021). Implementasi Game Based Learning dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 8(2), 40–50.

Suhartono, T., dkk. (2020). Tujuan pembelajaran PKn di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 8(1), 20–30.

Sunarti Rahman. (2021). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Pendidikan*, 6(2), 100–110.

Suryani, N., dkk. (2020). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Prenada Media.

Tsai, F. H., dkk. (2021). Game-based learning in education: A review. *Educational Technology & Society*, 24(2), 1–15.

Upit Hofifah, & Mislan. (2025). Langkah-langkah penerapan Game Based Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 10–20.

Wahyuningsih. (2021). Indikator motivasi belajar siswa. Yogyakarta: Deepublish.

Wibowo, A., dkk. (2022). Model pembelajaran dan implementasinya. *Jurnal Pendidikan*, 7(1), 60–70.

Wijaya, H., dkk. (2022). Kolaborasi dalam pembelajaran berbasis game. *Jurnal Pendidikan*, 9(2), 80–90.

Yuliani, S., dkk. (2021). Pembelajaran demokratis dalam PKn. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(1), 35–45.

Lampiran 1 Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* (GBL) PADA MATA PELAJARAN PKN DI KELAS IV SDN 2 Botupingge

No	Dimensi	Indikator
1	Motivasi Belajar	1. Minat 2. Perhatian 3. Keaktifan 4. Ketekunan
2	Game Based Learning	1. Tahap persiapan dan pemilihan permainan yang sesuai dengan topik pembelajaran. Pada tahap ini, pendidik mempersiapkan materi yang akan diajarkan, memilih jenis permainan yang relevan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. 2. Penyampaian konsep pembelajaran. Pendidik menjelaskan terlebih dahulu konsep atau materi utama agar peserta didik memiliki gambaran yang jelas dan dapat lebih fokus saat mengikuti kegiatan belajar. 3. Pembagian kelompok dan Tahap bermain. Mengelompokan siswa dan mulai bermain permainan edukatif yang telah disiapkan, yang sekaligus menjadi media mereka untuk belajar secara interaktif. 4. Perangkumkan pengetahuan. Setelah kegiatan bermain selesai, peserta didik diminta untuk menyusun ringkasan atau membuat kesimpulan berdasarkan pemahaman yang mereka peroleh dari permainan tersebut. 5. Evaluasi pembelajaran. Pada tahap akhir, pendidik melakukan refleksi terhadap penyampaian materi dan mengevaluasi keseluruhan proses pembelajaran untuk mengetahui efektivitasnya.

Lampiran 2 Alur Tujuan Pembelajaran

ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SDN 2 Botupingge
Fase/Kelas : B/IV
Mata Pelajaran/Materi : PKn/Aku anak yang di siplin
Penyusun : Nurfatima Kaii

ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN	ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN
Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945	Peserta didik mengidentifikasi dan melaksanakan aturan di sekolah dan lingkungan tempat tinggal; Peserta didik mengidentifikasi dan melaksanakan hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah.	1. Pesertadidik dapat mengidentifikasih dan membedakan aturan di lingkungan sekitar 2. Pesertadidik dapat membuat dan melaksanakan aturan 3. Peserta didik dapat mengidentifikasih dan melaksanakan HAK sebagai warga sekolah keluarga ,masyarakat 4. Peserta didik dapat mengidentifikasih dan melaksanakan kewajiban sebagai warga sekolah 5. Peserta didik dapat menyimpulkan materi aturan,hak dan kewajiban

Mengetahui
Wali Kelas

Gorontalo, Februari 2026
Penulis

Nurain Igirisa S.Pd
NIP :

Nurfatima Kaili
NIM : F01422041

Lampiran 3 Modul Ajar Siklus I Pertemuan I

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS SEKOLAH	
Penyusun	: Nurfatima Kaili
Instansi	: SDN 2 Botupingge
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: PKn
Fase / Kelas	: B / IV
Materi	: Aku Anak Yang di Siplin
Alokasi Waktu	: 2x10 Menit
B. ELEMEN	C. CAPAIAN PEMBELAJARAN
Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945	Peserta didik mengidentifikasi dan melaksanakan aturan di sekolah dan lingkungan tempat tinggal; Peserta didik mengidentifikasi dan melaksanakan hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah.
D. PROFIL PANCASILA	
1. Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak mulia 2. Mandiri 3. Kreatif 4. Gotong royong 5. Bernalar kritis	
E. PENDEKATAN METODE, MODEL DAN MEDIA PEMBELAJARAN	
1. TPACK 2. Ceramah, Tanya Jawab, Penugasan 3. GBL 4. Tatap Muka	
F. SARANA DAN PRASARANA	
1. Ruang Kelas IV	

2. Media Pembelajaran :
   a. Ular Tangga/ Karu kuis PKn
   b. Dadu dan poin
3. Alat Dan Bahan :
   a. LCD Proyektor
   b. Leptop
4. Sumber Bahan Ajar :
   a. Buku PKn Siswa Kelas IV
   b. LKPD

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti pembelajaran, peserta didik di harapkan mampu:

1. mengidentifikasih dan membedakan aturan di lingkungan sekitar

B. BAHAN AJAR

A. Pengertian Aturan

Aturan adalah ketentuan atau tata tertib yang dibuat dan disepakati bersama untuk mengatur perilaku seseorang agar kehidupan berjalan tertib, aman, dan nyaman.

Tujuan Adanya Aturan

- Menjaga ketertiban dan keamanan
- Menciptakan suasana yang nyaman
- Melatih sikap disiplin dan tanggung jawab
- Mencegah terjadinya konflik

Ciri-Ciri Aturan

- Dibuat bersama atau oleh pihak yang berwenang
- Harus dipatuhi oleh semua orang
- Memiliki sanksi jika dilanggar
- Bertujuan untuk kebaikan bersama

Contoh Aturan

A. Datang ke sekolah tepat waktu
B. Mematuhi lalu lintas
C. Menghormati orang yang lebih tua

A. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan :

1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam,Peserta didik berdoa, dan guru mengecek kehadiran.
2. Guru menanyakan kondisi peserta didik (kesehatan dan kesiapan belajar) sebagai bagian dari asesmen diagnostik nonkognitif.
3. Guru mengajukan pertanyaan pematik :
    a. Mengapa kita datang kesekolah tepat waktu ?
4. Guru mengaitkan jawaban siswa dengan materi
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
6. Guru memotivasi peserta didik dengan menjelaskan bahwa pembelajaran hari ini akan dilakukan melalui permainan (game**)** yang menyenangkan.

Kegiatan Inti :

Tahap 1: Persiapan dan Pemilihan Permainan

7. Guru menyiapkan materi dan permainan sesuai tujuan pembelajaran Tahap

8. Guru menjelaskan tujuan permainan dan keterkaitannya dengan materi
9. Guru menunjukkan alat dan bahan permainan serta fungsinya
10. Guru memberikan contoh cara bermain dan contoh menjawab soal

Tahap 2: Penyampaian Konsep Pembelajaran

11. Guru menyampaikan materi inti secara singkat dan jelas mengenai:
    a. Pengertian aturan
    b. Aturan di lingkungan sekitar
12. Guru memberikan contoh konkret yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.
13. Guru bertanya kepada siswa apakah sudah mengerti dengan materi yang di jekaskan. Jika ada yang tidak di pahami tolong di tanyakan.

Tahap 3: Pembagian Kelompok dan Tahapan Permainan

14. Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok kecil secara heterogen.
15. Setiap kelompok bermain secara bergiliran menggunakan ular tangga Aturan permainan:
    a. Peserta didik melempar dadu dan menjalankan bidak.

b. Setiap kotak atau kartu berisi pertanyaan/pernyataan tentang aturan
c. Jika mendapatkan pertanyaan silahkan siswa menjawab
d. Siapa yang sampai duluan di garis finis berarti kelompok itu pemenangnnya

16. Guru berperan sebagai fasilitator, membimbing, mengamati keaktifan, dan memastikan semua peserta didik terlibat.

Tahap 4: Perangkuman Pengetahuan

17. Setelah permainan selesai, guru mengajak peserta didik berdiskusi.
18. Guru meminta beberapa peserta didik menyebutkan kembali:
    a. Pengertian aturan
    b. Aturan di lingkungan sekitar

Tahap 5: Evaluasi

19. Guru melakukan evaluasi melalui:
    a. Pertanyaan lisan
    b. Mengisi LKPD
    c. Hasil permainan dan keaktifan peserta didik
20. Guru memberikan penguatan dan umpan balik terhadap jawaban peserta didik.
21. Guru menilai sikap, minat, perhatian, keaktifan, dan ketekunan peserta didik menggunakan rubrik penilaian yang telah disiapkan.

Kegiatan Penutup :

22. Guru mengajak peserta didik melakukan refleksi sederhana tentang pembelajaran hari ini.
23. Guru menegaskan kembali pentingnya memahami aturan dalam di lingkungan sekitar kita
24. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

C. REFLEKSI GURU

1. Apakah semua peserta didik memahami mengenai materi hari ini ?
2. Apakah ada peserta didik yang kurang aktif dalam pembelajaran ?
3. Apa yang perlu diperbaiki pada pertemuan selanjutnya ?

D. REFLEKSI UNTUK PESERTA DIDIK

1. Bagaimana perasaan anak-anak setelah mengikuti pembelajaran pada hari ini ?
2. Bagian pembelajaran mana yang paling anak-anak sukai ?
3. Apakah ada kegiatan pembelajaran yang tidak kalian sukai ?
4. Bagaimana perasaan anak-anak setelah belajar menggunakan model pembelajaran GBL ?

E. LAMPIRAN ASESSMEN

A. Asesmen Diagnotis

1. Diagnotis Non Kognitif

Asesmen diagnostik nonkognitif awal pembelajaran dilakukan untuk menggali hal-hal meliputi kesejahteraan psikologi peserta didik, sosial emosi, ektivitas peserta didik selama belajar di rumah, kondisi keluarga dan pergaulan peserta didik, gaya belajar. karakter dan minat peserta didik.

No	Pertanyaan
1.	Apa kabar hari ini?
2.	Apakah ada yang sakt hari ini?
3.	Apakah kalian dalam keadaan sehat?
4.	Apakah anak-anak merasa bersemangat hari ini?
5.	Apakah anak-anak sudah makan?
6.	Apakah tadi malam sudah belajar?

2. Diagnosti Kognitif

Pertanyaan
a. Apa itu aturan? b. Apa saja contoh aturan ?

B. Rubric Penilaian

ASPEK PENILAIAN	SANGAT BAIK (4)	BAIK (3)	CUKUP (2)	KURANG (1)
Minat Belajar	Menunjukkan minat yang sangat tinggi terhadap pembelajaran; antusias mengikuti permainan, bertanya, dan merespons kegiatan dengan penuh semangat.	Menunjukkan minat belajar yang baik; mengikuti kegiatan pembelajaran dan permainan dengan antusias meskipun belum konsisten.	Minat belajar kurang terlihat; mengikuti kegiatan tetapi sering tampak pasif atau kurang antusias.	Tidak menunjukkan minat belajar; enggan mengikuti kegiatan dan permainan pembelajaran.
Perhatian	Sangat fokus memperhatikan penjelasan guru dan aktivitas permainan tanpa terdistraksi.	Cukup fokus, namun sesekali terdistraksi dan masih dapat kembali mengikuti pembelajaran.	Sering kehilangan perhatian dan perlu diingatkan untuk fokus.	Tidak memperhatikan pembelajaran, sering mengganggu atau melakukan aktivitas lain.
Keaktifan	Sangat aktif bertanya, menjawab,	Aktif mengikuti kegiatan dan	Kurang aktif; hanya	Tidak aktif sama sekali dalam

		berdiskusi, dan terlibat penuh dalam permainan kelompok..	diskusi, meskipun belum selalu berinisiatif..	terlibat jika diminta oleh guru atau teman.	diskusi maupun permainan.
	Ketekunan	Sangat tekun menyelesaikan tugas dan permainan hingga selesai tanpa menyerah meskipun mengalami kesulitan.	Cukup tekun menyelesaikan tugas, meskipun sesekali membutuhkan bantuan.	Kurang tekun; mudah menyerah dan tugas sering tidak selesai.	Tidak tekun; tidak berusaha menyelesaikan tugas atau permainan. .

Lampiran 4 Papan Penelitian Siklus I Pertemuan I

Papan Penelitian Siklus 1 Pertemuan 1



Lampiran 5 Lembar Pengamatan Peserta Didik

Lembar Kerja Peserta Didik

Nama :

Kelas :

Jawablah Pertanyaan Berikut ini dengan Benar !

1. Apa yang di maksud dengan aturan ?

2. Mengapa aturan harus di patuhi oleh setiap orang ?

3. Tuliskan masing-masing 3 contoh aturan !

   a. lingkungan sekolah

   b. lingkungan keluarga

   c.lingkungan masyarakat

4. berilah tanda (**✓**) pada kolom sesuai dengan dirimu

No	Pernyataan	Selalu	Kadang-kadang	Belum
1.	Datang ke sekolah tepat waktu			
2.	Memakai seragam sesuai aturan			
3.	Membantu orang tua di rumah			
4.	Membuang sampah sembarangan			
5.	Menghormati guru dan teman			

Kunci Jawaban :

1. Apa yang dimaksud dengan aturan?

Aturan adalah ketentuan atau pedoman yang dibuat untuk mengatur perilaku seseorang agar tercipta ketertiban, keamanan, dan kenyamanan dalam kehidupan bersama.

2. Mengapa aturan harus dipatuhi oleh setiap orang?

Aturan harus dipatuhi karena:

- Agar tercipta ketertiban dan kedisiplinan.
- Supaya tidak terjadi kekacauan atau perselisihan.
- Untuk menjaga hak dan kewajiban setiap orang.
- Mewujudkan kehidupan yang aman, damai, dan harmonis.

3. Tuliskan masing-masing 3 contoh aturan!

a. Lingkungan Sekolah

1. Datang ke sekolah tepat waktu.
2. Memakai seragam sesuai jadwal yang ditentukan.
3. Tidak membuang sampah sembarangan.

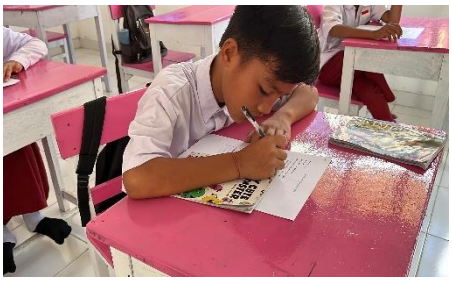
b. Lingkungan Keluarga

1. Membantu orang tua membersihkan rumah.
2. Belajar pada waktu yang telah ditentukan.
3. Menghormati dan mematuhi nasihat orang tua.

c. Lingkungan Masyarakat

1. Menjaga kebersihan lingkungan.
2. Mengikuti kegiatan kerja bakti.
3. Mematuhi peraturan lalu lintas

Lampiran 6 Dokumentasi Siklus I Pertemuan I

Gambar	Keterangan
	Guru membuka pembelajaran dan menjelaskan materi
	Guru mengenalkan papan perminan dang menjelaskan cara bermainya
	Siswa menggunaka Media pembelajaran (ular tangga)
	Siswa mengerjakan LKPD

Lampiran 7 Hasil Pengamatan Guru Siklus I Pertemuan I

No.	Aspek Yang Diamati	Kriteria			
		SB (4)	B (3)	C (2)	K (1)
I	**Kegiatan Pendahuluan**				
1.	Guru memberi salam, memimpin doa, dan mengecek kehadiran dengan tertib.			✓	
2.	Guru menciptakan suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan.				✓
3.	Guru melakukan apersepsi melalui pertanyaan pemantik yang relevan				✓
4.	Guru mengaitkan jawaban siswa dengan materi				✓
5.	Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran dengan jelas			✓	
6.	Guru menjelaskan pada pelajaran kali ini menggunakan model Game Based Learning				✓
II	**Kegiatan Inti**				
A.	Tahap Persiapan & Pengenalan Permainan				
7.	Guru menyiapkan materi dan permainan sesuai tujuan pembelajaran Tahap			✓	
8.	Guru menjelaskan tujuan permainan dan keterkaitannya dengan materi			✓	
9.	Guru menunjukkan alat dan bahan permainan serta fsungsinya			✓	
10.	Guru memberikan contoh cara bermain dan contoh menjawab soal.			✓	
B.	Penyampaian Konsep pembelajaran				
11.	Guru menyampaikan materi inti secara singkat dan jelas.				✓

No.	Aspek Yang Diamati	Kriteria			
		SB (4)	B (3)	C (2)	K (1)
12.	Guru memberikan contoh konkret yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.				✓
13.	Guru bertanya kepada siswa apakah sudah mengerti dengan materi yang di jekaskan. Jika ada yang tidak di pahami tolong di tanyakan.				✓
C.	Pembagian Kelompok dan Tahapan Permainan				
14.	Guru membagi siswa dalam kelompok kecil secara heterogen.			✓	
15.	Guru memfasilitasi pembagian peran dalam kelompok			✓	
16	Guru membimbing jalannya permainan sesuai aturan.			✓	
D.	Perangkuman Pengetahuan				
17.	Setelah permainan selesai, guru mengajak peserta didik berdiskusi.				✓
18.	Guru mengarahkan siswa menarik kesimpulan dari permainan				✓
E.	Evaluasi Pembelajaran				
19.	Guru melakukan evaluasi pemahaman siswa				✓
20.	Guru melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran				✓
III	**Kegiatan Penutup**				
21.	Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan materi yang telah mereka pelajari bersama-sama.				✓
22.	Guru memberikan apresiasi kepada siswa/kelompok			✓	

No.	Aspek Yang Diamati	Kriteria			
		SB (4)	B (3)	C (2)	K (1)
23.	Guru memberikan umpan balik yang membangun setelah siswa menyimpulkan materi.				✓
24.	Guru mengajak siswa untuk merefleksikan pengalaman belajar mereka dengan menggunakan Game. .			✓	
25.	Guru menutup pelajaran dan mengajak siswa berdoa.			✓	
Jumlah				12	13
Persen %				48%	52 %

Keterangan :

SB = baik B = baik

C = cukup K = kurang

Mengetahui

Gorontalo,02 Februari 2026

Guru Mitra

Peneliti

Nurain Igirisa S.Pd

NIP :

Nurfatima Kaili

NIM : F01422041

Lampiran 8 Tabel Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan I

	Aspek Yang Diamati	Kriteria			
		SB (4)	B (3)	C (2)	K (1)
I	**Kegiatan Pendahuluan**				
1.	Siswa mengikuti salam, doa, dan pengecekan kehadiran dengan tertib		✓		
2.	Siswa menunjukan kesiapan belajar dan sikap yang kondusif				✓
3.	Siswa merespons pertanyaan apersepsi dengan antusias				✓
4.	Siswa mampu mengaitkan jawaban dengan pengalaman hak dan kewajiban di sekolah				✓
5.	Siswa memperhatikan penjelasan tujuan dan manfaat pembelajaran				✓
6.	Siswa memahami penjelasan model Game Based Learning				✓
7.	Siswa menunjukkan sikap sportivitas, kerja sama, dan tanggung jawab.				✓
II	**Kegiatan Inti**				
8.	Siswa memperhatikan penjelasan jenis permainan			✓	
9.	Siswa memahami tujuan permainan dan kaitannya dengan materi				✓
10.	Siswa memahami aturan dan cara bermain			✓	
11.	Siswa mampu menjawab pertanyaan dalam permainan				✓
12.	siswa bergabung dalam kelompok dengan tertib				✓
13.	Siswa menjalankan peran dalam kelompok		✓		
14.	siswa berpartisipasi aktif selama permainan				✓

	Aspek Yang Diamati	Kriteria			
		SB (4)	B (3)	C (2)	K (1)
15.	Siswa bekerja sama dengan anggota kelompok			✓	
16.	Siswa menaati aturan permainan				✓
17.	Siswa terlibat dalam diskusi hasil permainan				✓
18.	Siswa mampu menyapaikan pendapat atau jawaban				✓
19.	Siswa memahami konsep hak dan kewajiban				✓
20.	Siswa mampu menyimpulkan pembelajaran dengan bimbingan guru				✓
III	**Kegiatan Penutup**				
21.	Siswa mengikuti kegiatan refleksi pembelajaran.				✓
22.	Siswa menerima umpan balik dan apersepsi dengan baik				✓
23.	Siswa mengikuti doa dan penutup dengan tertib			✓	
Jumlah			2	4	17
Persen %			9%	17%	74 %

Keterangan :

SB = baik B = baik
C = cukup K = kurang

Gorontalo. 2 Februari 2026

Mengetahui

Guru Mitra

Nurain Igirisa S.Pd

NIP :

Peneliti

Nurfatima Kaili

NIM : F01422041

Lampiran 9 Hasil Penilaian Motivasi Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I

Tabel Motivasi belajar siklus I pertemuan I

No	Nama Siswa	Motivasi Belajar																		Keterangan	
		Minat				Perhatian				Keaktifan				Ketekunan				Jmlah	Persen	Tm	Ttm
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1				
1	Moh All			2					1				1				1	5	31%		Ttm
2.	All Husain			2					1				**2**				1	6	37%		Ttm
3.	Aril Mustapa				1				1				2				1	5	31%		Ttm
4.	Zulkifli Ali		3				3				3				3			12	75%	Tm	
5.	Hazel Kurnia Alie			2					1				1			2		6	37%		Ttm
6.	Ismi Utami Khan				1				1				1				1	4	25%		Ttm
7.	Arya Putra Kadir				1				1				1				1	4	25%		Ttm
8.	Putri F.Dwi			2				2					1		3			7	43%		Ttm
9.	Vernandus Giello				1				1			2					1	5	31%		Ttm
10.	Yuniar Nurmantyo			2				2				2		4				10	62%		Ttm
11.	Zahrana S. Kono		3				3				3				4			13	81%	Tm	
12	Fahrul Suleman				1				1				1				1	4	25%		Ttm
	Jumlah																			2	10
	Persen																			17%	83%

Ket: Tm : Termotivas TTm: Tidak Termotivasi

Lampiran 10 Modul Ajar Siklus I Pertemuan II

Modul Ajar Siklus I Pertemuan 2

INFORMASI UMUM	
G. IDENTITAS SEKOLAH	
Penyusun	: Nurfatima Kaili
sInstansi	: SDN 2 Botupingge
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: PKn
Fase / Kelas	: B / IV
Materi	: Aku Anak Yang di Siplin
Alokasi Waktu	: 2x10 Menit
H. ELEMEN	I. CAPAIAN PEMBELAJARAN
Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945	Peserta didik mengidentifikasi dan melaksanakan aturan di sekolah dan lingkungan tempat tinggal; Peserta didik mengidentifikasi dan melaksanakan hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah.
J. PROFIL PANCASILA	
6. Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak mulia 7. Mandiri 8. Kreatif 9. Gotong royong 10. Bernalar kritis	
K. PENDEKATAN METODE, MODEL DAN MEDIA PEMBELAJARAN	
5. TPACK 6. Ceramah, Tanya Jawab, Penugasan 7. GBL 8. Tatap Muka	
L. SARANA DAN PRASARANA	
5. Ruang Kelas III 6. Media Pembelajaran : c. Ular Tangga/ Karu kuis PKn	

d. Dadu dan poin

7. Alat Dan Bahan :
   c. LCD Proyektor
   d. Leptop
8. Sumber Bahan Ajar :
   c. Buku PKn Siswa Kelas \
   d. LKPD

LANGKAH-LANGKAH PEMNELAJARAN

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti pembelajaran, peserta didik di harapkan mampu:

1. Membuat dan melaksanakan aturan

D. BAHAN AJAR

A. Membuat dan Melaksanakan Aturan

a.Cara Membuat Aturan

Aturan dibuat agar semua orang merasa adil dan nyaman.

Langkah-langkah membuat aturan:

1. Melakukan musyawarah bersama
2. Menyampaikan pendapat dengan sopan
3. Menyepakati aturan bersama
4. Menentukan sanksi jika aturan dilanggar
5. Melaksanakan aturan dengan penuh tanggung jawab

b. Melaksanakan Aturan

Melaksanakan aturan berarti mematuhi dan menjalankan aturan dengan kesadaran, bukan karena takut hukuman.

Sikap dalam Melaksanakan Aturan:

a. Disiplin
b. Tanggung jawab
c. Jujur
d. Saling mengingatkan

c. Manfaat Melaksanakan Aturan:

a. Hidup menjadi tertib
b. Hubungan antar sesama menjadi baik
c. Lingkungan menjadi aman dan nyaman

B. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan :

1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam,Peserta didik berdoa, dan Guru mengecek kehadiran.
2. Guru menanyakan kondisi peserta didik (kesehatan dan kesiapan belajar) sebagai bagian dari asesmen diagnostik nonkognitif.
3. Guru mengajukan pertanyaan pematik :
    a. Apakah tadi kalian sebelum kesekolah sempat berpamitan dengan orang tua ?
4. Guru mengaitkan jawaban siswa dengan materi
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
6. Guru memotivasi peserta didik dengan menjelaskan bahwa pembelajaran hari ini akan dilakukan melalui permainan (game**)** yang menyenangkan.

Kegiatan Inti :

Tahap 1: Persiapan dan Pemilihan Permainan

7. Guru menyiapkan materi dan permainan sesuai tujuan pembelajaran Tahap

8. Guru menjelaskan tujuan permainan dan keterkaitannya dengan materi
9. Guru menunjukkan alat dan bahan permainan serta fungsinya
10. Guru memberikan contoh cara bermain dan contoh menjawab soal

Tahap 2: Penyampaian Konsep Pembelajaran

11. Guru menyampaikan materi inti secara singkat dan jelas mengenai:
12. Cara Membuat dan melaksanakan aturan di lingkungan sekitar.
13. Guru memberikan contoh konkret yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.
14. Guru bertanya kepada siswa apakah sudah mengerti dengan materi yang di jekaskan. Jika ada yang tidak di pahami tolong di tanyakan.

Tahap 3: Pembagian Kelompok dan Tahapan Permainan

15. Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok kecil secara heterogen.
16. Setiap kelompok bermain secara bergiliran menggunakan ular tangga Aturan permainan:

a. Peserta didik melempar dadu dan menjalankan bidak.
b. Setiap kotak atau kartu berisi pertanyaan/pernyataan tentang membuat dan melaksanakan aturan
c. Jika mendapatkan pertanyaan silahkan siswa menjawab
d. Siapa yang sampai duluan di garis finis berarti kelompok itu pemenangnnya

17. Guru berperan sebagai fasilitator, membimbing, mengamati keaktifan, dan memastikan semua peserta didik terlibat.

Tahap 4: Perangkuman Pengetahuan

18. Setelah permainan selesai, guru mengajak peserta didik berdiskusi.
19. Guru meminta beberapa peserta didik menyebutkan kembali:
    a. Bagaimana cara membuat aturan
    b. Melaksanakan aturan

Tahap 5: Evaluasi

20. Guru melakukan evaluasi melalui:
    a. Pertanyaan lisan
    b. Mengisi LKPD
    c. Hasil permainan dan keaktifan peserta didik
21. Guru memberikan penguatan dan umpan balik terhadap jawaban peserta didik.
22. Guru menilai sikap, minat, perhatian, keaktifan, dan ketekunan peserta didik menggunakan rubrik penilaian yang telah disiapkan.
23. Kegiatan Penutup :
24. Guru mengajak peserta didik melakukan refleksi sederhana tentang pembelajaran hari ini.
25. Guru menegaskan kembali pentingnya memahami aturan dalam di lingkungan sekitar kita

F. REFLEKSI GURU

4. Apakah semua peserta didik memahami mengenai materi hari ini ?
5. Apakah ada peserta didik yang kurang aktif dalam pembelajaran ?
6. Apa yang perlu diperbaiki pada pertemuan selanjutnya ?

G. REFLEKSI UNTUK PESERTA DIDIK

5. Bagaimana perasaan anak-anak setelah mengikuti pembelajaran pada hari ini ?
6. Bagian pembelajaran mana yang paling anak-anak sukai ?
7. Apakah ada kegiatan pembelajaran yang tidak kalian sukai ?
8. Bagaimana perasaan anak-anak setelah belajar menggunakan model pembelajaran GBL ?

H. LAMPIRAN ASESSMEN

C. Asesmen Diagnotis

3. Diagnotis Non Kognitif

Asesmen diagnostik nonkognitif awal pembelajaran dilakukan untuk menggali hal-hal meliputi kesejahteraan psikologi peserta didik, sosial emosi, ektivitas peserta didik selama belajar di rumah, kondisi keluarga dan pergaulan peserta didik, gaya belajar. karakter dan minat peserta didik.

No	Pertanyaan
1.	Apa kabar hari ini?
2.	Apakah ada yang sakt hari ini?
3.	Apakah kalian dalam keadaan sehat?
4.	Apakah anak-anak merasa bersemangat hari ini?
5.	Apakah anak-anak sudah makan?
6.	Apakah tadi malam sudah belajar?

4. Diagnosti Kognitif

Pertanyaan
c. Bagaimana kehidupan anda bila ada aturan?

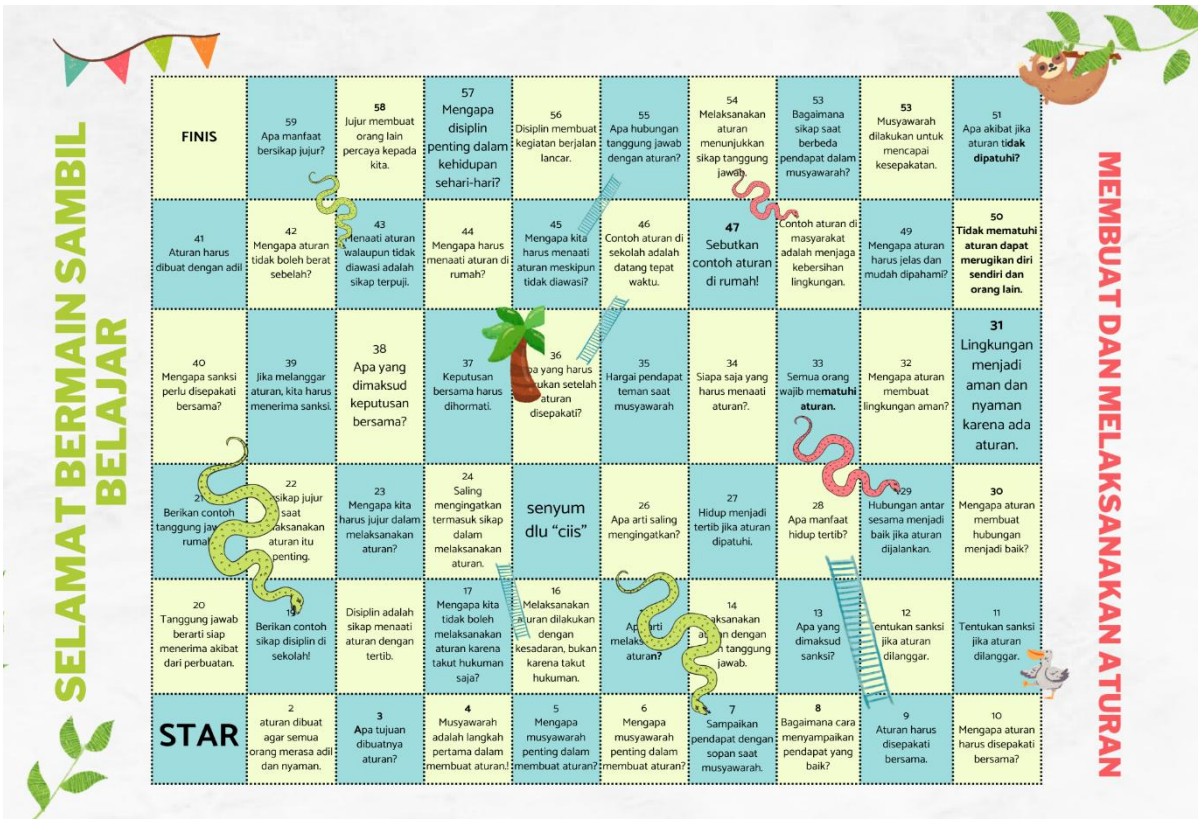
D. Rubric Penilaian

ASPEK PENILAIAN	SANGAT BAIK (4)	BAIK (3)	CUKUP (2)	KURANG (1)
Minat Belajar	Menunjukkan minat yang sangat tinggi terhadap pembelajaran; antusias mengikuti permainan, bertanya, dan merespons kegiatan dengan penuh semangat.	Menunjukkan minat belajar yang baik; mengikuti kegiatan pembelajaran dan permainan dengan antusias meskipun belum konsisten.	Minat belajar kurang terlihat; mengikuti kegiatan tetapi sering tampak pasif atau kurang antusias.	Tidak menunjukkan minat belajar; enggan mengikuti kegiatan dan permainan pembelajaran.
Perhatian	Sangat fokus memperhatikan penjelasan guru dan aktivitas permainan tanpa terdistraksi.	Cukup fokus, namun sesekali terdistraksi dan masih dapat kembali mengikuti pembelajaran.	Sering kehilangan perhatian dan perlu diingatkan untuk fokus.	Tidak memperhatikan pembelajaran, sering mengganggu atau melakukan aktivitas lain.
Keaktifan	Sangat aktif bertanya, menjawab,	Aktif mengikuti kegiatan dan	Kurang aktif; hanya	Tidak aktif sama sekali dalam

		berdiskusi, dan terlibat penuh dalam permainan kelompok..	diskusi, meskipun belum selalu berinisiatif..	terlibat jika diminta oleh guru atau teman.	diskusi maupun permainan.
	Ketekunan	Sangat tekun menyelesaikan tugas dan permainan hingga selesai tanpa menyerah meskipun mengalami kesulitan.	Cukup tekun menyelesaikan tugas, meskipun sesekali membutuhkan bantuan.	Kurang tekun; mudah menyerah dan tugas sering tidak selesai.	Tidak tekun; tidak berusaha menyelesaikan tugas atau permainan. .

Lampiran 11 Papan Penelitian Siklus I Pertemuan II

Papan Penelitian siklus 1 pertemuan 2



Lampiran 12 Lembar Kerja Pesrta Didik Siklus I Pertemuan II

Lembar Kerja peserta didik

Nama :

Kelas :

Pilihlah jawaban yang paling tepat!

1. Aturan dibuat agar kehidupan menjadi ….
   a. Kacau
   b. Tidak teratur
   c. Tertib dan nyaman
   d. Bebas tanpa batas
2. Langkah pertama dalam membuat aturan adalah ….
   a. Memberi hukuman
   b. Musyawarah bersama
   c. Memaksa teman
   d. Langsung membuat aturan sendiri
3. Saat menyampaikan pendapat dalam musyawarah, kita harus ….
   a. Berteriak
   b. Mengejek teman
   c. Sopan dan menghargai orang lain
   d. Memaksakan kehendak
4. Jika aturan dilanggar, maka harus ada ….
   a. Hadiah
   b. Sanksi
   c. Pujian
   d. Permainan
5. Melaksanakan aturan sebaiknya dilakukan dengan ….
   a. Terpaksa
   b. Takut dihukum
   c. Kesadaran sendiri
   d. Marah
6. Contoh sikap disiplin di sekolah adalah ….
   a. Datang terlambat
   b. Mengumpulkan tugas tepat waktu

c. Tidak memakai seragam

d. Bermain saat pelajaran

7. Jika kita melakukan kesalahan, sikap yang tepat adalah ….
   a. Berbohong
   b. Mengakui kesalahan
   c. Menyalahkan teman
   d. Diam saja
8. Mengingatkan teman yang melanggar aturan termasuk sikap ….
   a. Peduli
   b. Egois
   c. Malas
   d. Acuh
9. Salah satu manfaat melaksanakan aturan adalah ….
   a. Lingkungan menjadi berantakan
   b. Hubungan menjadi tidak baik
   c. Hidup menjadi tertib
   d. Banyak pertengkaran
10. Jika semua orang mematuhi aturan, maka lingkungan akan menjadi ….
    a. Aman dan nyaman
    b. Ramai dan kacau
    c. Sepi dan membosankan
    d. Penuh masalah

Jawablah pertanyaan berikut!

1. Mengapa aturan perlu dibuat bersama?
2. Apa yang harus dilakukan saat menyampaikan pendapat dalam musyawarah?
3. Apa yang terjadi jika aturan tidak disepakati bersama?
4. Apa manfaat aturan bagi kehidupan di sekolah?
5. Bagaimana suasana lingkungan jika semua orang mematuhi aturan?

Kunci jawaban:

1. Jawaban Pilihan Ganda

1. c. Tertib dan nyaman
2. b. Musyawarah bersama
3. c. Sopan dan menghargai orang lain
4. b. Sanksi
5. c. Kesadaran sendiri
6. b. Mengumpulkan tugas tepat waktu
7. b. Mengakui kesalahan
8. a. Peduli
9. c. Hidup menjadi tertib
10. a. Aman dan nyaman

2. Jawaban Uraian

1. Agar semua orang merasa adil, dihargai, dan mau melaksanakan aturan dengan tanggung jawab.
2. Menyampaikan pendapat dengan sopan, tidak memaksakan kehendak, dan menghargai pendapat orang lain.
3. Aturan sulit dilaksanakan dan bisa menimbulkan perselisihan atau ketidakadilan.
4. Sekolah menjadi tertib, aman, nyaman, dan kegiatan belajar berjalan dengan lancar.
5. Lingkungan menjadi aman, nyaman, tertib, dan hubungan antar sesama menjadi baik**.**

Lampiran 13 Dokumentasi Siklus I Pertemuan II

Gambar	Keterangan
	Guru membuka pembelajaran dan menjelaskan materi
	Guru mengenalkan papan perminan dang menjelaskan cara bermainya
	Siswa menggunaka Media pembelajaran (ular tangga)
	Guru membagikan LKPD dan siswa Mengerjakan LKPD

Lampiran 14 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan II

No.	Aspek Yang Diamati	Kriteria			
		SB (4)	B (3)	C (2)	K (1)
I	**Kegiatan Pendahuluan**				
1.	Guru memberi salam, memimpin doa, dan mengecek kehadiran dengan tertib.		✓		
2.	Guru menciptakan suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan.			✓	
3.	Guru melakukan apersepsi melalui pertanyaan pemantik yang relevan			✓	
4.	Guru mengaitkan jawaban siswa dengan materi			✓	
5.	Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran dengan jelas			✓	
6.	Guru menjelaskan pada pelajaran kali ini menggunakan model Game Based Learning			✓	
II	**Kegiatan Inti**				
A.	Tahap Persiapan & Pengenalan Permainan				
7.	Guru menyiapkan materi dan permainan sesuai tujuan pembelajaran Tahap			✓	
8.	Guru menjelaskan tujuan permainan dan keterkaitannya dengan materi			✓	
9.	Guru menunjukkan alat dan bahan permainan serta fungsinya			✓	
10.	Guru memberikan contoh cara bermain dan contoh menjawab soal.		✓		
B.	**Penyampaian Konsep pembelajaran**				
11.	Guru menyampaikan materi inti secara singkat dan jelas.			✓	
12.	Guru memberikan contoh konkret yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.			✓	

No.	Aspek Yang Diamati	Kriteria			
		SB (4)	B (3)	C (2)	K (1)
13.	Guru bertanya kepada siswa apakah sudah mengerti dengan materi yang di jekaskan. Jika ada yang tidak di pahami tolong di tanyakan.			✓	
C.	Pembagian Kelompok dan Tahapan Permainan				
14.	Guru membagi siswa dalam kelompok kecil secara heterogen.		✓		
15.	Guru memfasilitasi pembagian peran dalam kelompok			✓	
16	Guru membimbing jalannya permainan sesuai aturan.		✓		
D.	Perangkuman Pengetahuan				
17.	Setelah permainan selesai, guru mengajak peserta didik berdiskusi.		✓		
18.	Guru mengarahkan siswa menarik kesimpulan dari permainan			✓	
E.	Evaluasi Pembelajaran				
19.	Guru melakukan evaluasi pemahaman siswa			✓	
20.	Guru melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran			✓	
III	**Kegiatan Penutup**				
21.	Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan materi yang telah mereka pelajari bersama-sama.			✓	
22.	Guru memberikan apresiasi kepada siswa/kelompok			✓	
23.	Guru memberikan umpan balik yang membangun setelah siswa menyimpulkan materi.			✓	

No.	Aspek Yang Diamati	Kriteria			
		SB (4)	B (3)	C (2)	K (1)
24.	Guru mengajak siswa untuk merefleksikan pengalaman belajar mereka dengan menggunakan Game. .			✓	
25.	Guru menutup pelajaran dan mengajak siswa berdoa.		✓		
	Jumlah		6	19	
	Persen %		24%	76%	

Keterangan :

SB = baik B = baik

C = cukup K = kurang

Mengetahui Gorontalo. 4 februari 2026

Guru Mitra Peneliti

Nurain Igirisa S.Pd Nurfatima Kaili

NIP : NIM : F01422041

Lampiran 15 Hasil Penilian Motivasi Belajar Siklus I Pertemuan 2

No	Nama Siswa	Motivasi Belajar																		Keterangan	
		Minat				Perhatian				Keaktifan				Ketekunan				Jmlah	Persen	Tm	Ttm
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1				
1	Moh All			2				2				2				2		8	50%		Ttm
2.	All Husain			2			3					2				2		9	56%		Ttm
3.	Aril Mustapa			2			3					2			3			9	56%		Ttm
4.	Zulkifli Ali		3					2			3			4				12	75%	Tm	
5.	Hazel Kurnia Alie			2			3				3			4				12	75%	Tm	Ttm
6.	Ismi Utami Khan			2			3					2					1	8	32%		Ttm
7.	Arya Putra Kadir			2			3					2					1	8	32%		Ttm
8.	Putri F.Dwi			2				2				2				3		9	56%		Ttm
9.	Vernandus Giello		3					2				2				2		9	56%		Ttm
10.	Yuniar Nurmantyo		3					2			3					2		10	62%		Ttm
11.	Zahrana S. Kono		3				3				3			4				13	81%	Tm	
12	Fahrul Suleman			2			3					2				2		9	56%		Ttm
	Jumlah																			3	9
	Persen																			25%	75%

Ket: Tm: Termotivas Ttm: Tidak Termotivasi

Lampiran 16 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 2

	Aspek Yang Diamati	Kriteria			
		SB (4)	B (3)	C (2)	K (1)
I	**Kegiatan Pendahuluan**				
1.	Siswa mengikuti salam, doa, dan pengecekan kehadiran dengan tertib		✓		
2.	Siswa menunjukan kesiapan belajar dan sikap yang kondusif				✓
3.	Siswa merespons pertanyaan apersepsi dengan antusias				✓
4.	Siswa mampu mengaitkan jawaban dengan pengalaman hak dan kewajiban di sekolah				✓
5.	Siswa memperhatikan penjelasan tujuan dan manfaat pembelajaran			✓	
6.	Siswa memahami penjelasan model Game Based Learning			✓	
7.	Siswa menunjukkan sikap sportivitas, kerja sama, dan tanggung jawab.			✓	
II	**Kegiatan Inti**				
8.	Siswa memperhatikan penjelasan jenis permainan			✓	
9.	Siswa memahami tujuan permainan dan kaitannya dengan materi				✓
10.	Siswa memahami aturan dan cara bermain			✓	
11.	Siswa mampu menjawab pertanyaan dalam permainan				✓
12.	siswa bergabung dalam kelompok dengan tertib				✓
13.	Siswa menjalankan peran dalam kelompok				✓
14.	siswa berpartisipasi aktif selama permainan			✓	

	Aspek Yang Diamati	Kriteria			
		SB (4)	B (3)	C (2)	K (1)
15.	Siswa bekerja sama dengan anggota kelompok		✓		
16.	Siswa menaati aturan permainan		✓		
17.	Siswa terlibat dalam diskusi hasil permainan				✓
18.	Siswa mampu menyapaikan pendapat atau jawaban				✓
19.	Siswa memahami konsep hak dan kewajiban				✓
20.	Siswa mampu menyimpulkan pembelajaran dengan bimbingan guru				✓
III	**Kegiatan Penutup**				
21.	Siswa mengikuti kegiatan refleksi pembelajaran.			✓	
22.	Siswa menerima umpan balik dan apersepsi dengan baik				✓
23.	Siswa mengikuti doa dan penutup dengan tertib		✓		
	Jumlah		4	7	12
	Persen %		18%	27%	55%

Keterangan

SB = baik B = baik C = cukup K = kurang

Mengetahui Gorontalo. 4 Februari 2026

Guru Mitra Peneliti

Nurain Igirisa S.Pd Nurfatima Kaili

NIP : NIM : F01422041

Lampiran 17 Modul Ajar Siklus I Pertemuan 3

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS SEKOLAH	
Penyusun	: Nurfatima Kaili
Instansi	: SDN 2 Botupingge
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: PKn
Fase / Kelas	: B / IV
Materi	: Aku Anak Yang di Siplin
Alokasi Waktu	: 2x10 Menit
B. ELEMEN	C. CAPAIAN PEMBELAJARAN
Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945	Peserta didik mengidentifikasi dan melaksanakan aturan di sekolah dan lingkungan tempat tinggal; Peserta didik mengidentifikasi dan melaksanakan hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah.
D. PROFIL PANCASILA	
11. Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak mulia 12. Mandiri 13. Kreatif 14. Gotong royong 15. Bernalar kritis	
E. PENDEKATAN METODE, MODEL DAN MEDIA PEMBELAJARAN	
9. TPACK 10. Ceramah, Tanya Jawab, Penugasan 11. GBL 12. Tatap Muka	
F. SARANA DAN PRASARANA	
9. Ruang Kelas III 10. Media Pembelajaran : e. Ular Tangga/ Karu kuis PKN	

f. Dadu dan poin

11. Alat Dan Bahan :

e. LCD Proyektor

f. Leptop

12. Sumber Bahan Ajar :

e. Buku PKN Siswa Kelas \

f. LKPD

G. LANGKAH-LANGKAH PEMNELAJARAN

H. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti pembelajaran, peserta didik di harapkan mampu:

1. Mengidentifikasihkan dan melaksanakan Hak sebagai warga sekolah,keluarga,dan masyarakat

I. BAHAN AJAR

A.Pengertian Hak

Hak adalah sesuatu yang seharusnya kita terima setelah melaksanakan kewajiban dengan baik.

Ciri-Ciri Hak

a. Diperoleh setelah melaksanakan kewajiban
b. Harus dihormati oleh orang lain
c. Tidak boleh diambil oleh orang lain

Contoh Hak

Contoh Hak di Keluarga:

a. Mendapatkan kasih sayang orang tua
b. Mendapatkan makanan dan tempat tinggal
c. Mendapatkan perlindungan
d. Mendapatkan pendidikan dan bimbingan

Contoh Hak di Sekolah:

a. Mendapatkan pengajaran dari guru
b. Menggunakan fasilitas sekolah
c. Mendapatkan perlakuan yang adil
d. Bertanya dan menyampaikan pendapat

Contoh Hak di Masyarakat:

a. Menggunakan fasilitas umum

b. Mendapatkan rasa aman
c. Menyampaikan pendapat dengan sopan
d. Mendapatkan pelayanan umum

J. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan :

1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam,Peserta didik berdoa, dan Guru mengecek kehadiran.
2. Guru menanyakan kondisi peserta didik (kesehatan dan kesiapan belajar) sebagai bagian dari asesmen diagnostik nonkognitif.
3. Guru mengajukan pertanyaan pematik
4. Guru mengaitkan jawaban siswa dengan materi
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
6. Guru memotivasi peserta didik dengan menjelaskan bahwa pembelajaran hari ini akan dilakukan melalui permainan (game**)** yang menyenangkan.

Kegiatan Inti :

Tahap 1: Persiapan dan Pemilihan Permainan

7. Guru menyiapkan materi dan permainan sesuai tujuan pembelajaran
8. Guru menjelaskan tujuan permainan dan keterkaitannya dengan materi
9. Guru menunjukkan alat dan bahan permainan serta fungsinya
10. Guru memberikan contoh cara bermain dan contoh menjawab soal

Tahap 2: Penyampaian Konsep Pembelajaran

11. Guru menyampaikan materi inti secara singkat dan jelas
12. Guru memberikan contoh konkret yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.
13. Guru bertanya kepada siswa apakah sudah mengerti dengan materi yang di jekaskan. Jika ada yang tidak di pahami tolong di tanyakan.

Tahap 3: Pembagian Kelompok dan Tahapan Permainan

14. Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok kecil secara heterogen.
15. Setiap kelompok bermain secara bergiliran menggunakan ular tangga Aturan permainan:

a. Peserta didik melempar dadu dan menjalankan bidak.
b. Setiap kotak atau kartu berisi pertanyaan/pernyataan tentang membuat dan melaksanakan aturan
c. Jika mendapatkan pertanyaan silahkan siswa menjawab
d. Siapa yang sampai duluan di garis finis berarti kelompok itu pemenangnnya

16. Guru memfasilitas pembagian peran kelompok
17. Guru berperan sebagai fasilitator, membimbing, mengamati keaktifan, dan memastikan semua peserta didik terlibat.

Tahap 4: Perangkuman Pengetahuan

18. Setelah permainan selesai, guru mengajak peserta didik berdiskusi.
19. Guru menarik kesimpulan dari permainan

Tahap 5: Evaluasi

20. Guru melakukan evaluasi melalui:
    a. Pertanyaan lisan
    b. Mengisi LKPD
21. Guru memberikan penguatan dan umpan balik terhadap jawaban peserta didik.
22. Guru menilai sikap, minat, perhatian, keaktifan, dan ketekunan peserta didik menggunakan rubrik penilaian yang telah disiapkan.

Kegiatan Penutup

23. Guru mengajak peserta didik melakukan refleksi sederhana tentang pembelajaran hari ini.
24. Guru memberikan apresiasi kepada siswa/kelompok
25. Guru memberikan umpan balik yang membangun setelah siswa menyimpilkan materi
26. Guru menutup pembelajaran dan mengajak siswa berdoa

I. REFLEKSI GURU

7. Apakah semua peserta didik memahami mengenai materi hari ini ?
8. Apakah ada peserta didik yang kurang aktif dalam pembelajaran ?
9. Apa yang perlu diperbaiki pada pertemuan selanjutnya ?

J. REFLEKSI UNTUK PESERTA DIDIK

9. Bagaimana perasaan anak-anak setelah mengikuti pembelajaran pada hari ini ?
10. Bagian pembelajaran mana yang paling anak-anak sukai ?
11. Apakah ada kegiatan pembelajaran yang tidak kalian sukai ?
12. Bagaimana perasaan anak-anak setelah belajar menggunakan model pembelajaran GBL *?*

K. LAMPIRAN ASESSMEN

E. Asesmen Diagnotis

5. Diagnotis Non Kognitif

Asesmen diagnostik nonkognitif awal pembelajaran dilakukan untuk menggali hal-hal meliputi kesejahteraan psikologi peserta didik, sosial emosi, ektivitas peserta didik selama belajar di rumah, kondisi keluarga dan pergaulan peserta didik, gaya belajar. karakter dan minat peserta didik.

No	Pertanyaan
1.	Apa kabar hari ini?
2.	Apakah ada yang sakt hari ini?
3.	Apakah kalian dalam keadaan sehat?
4.	Apakah anak-anak merasa bersemangat hari ini?
5.	Apakah anak-anak sudah makan?
6.	Apakah tadi malam sudah belajar?

6. Diagnosti Kognitif

Pertanyaan
d. Apa hak kamu di rumah? e. Apa saja contoh kamu di rumah ?

F. Rubric Penilaian

ASPEK PENILAIAN	SANGAT BAIK (4)	BAIK (3)	CUKUP (2)	KURANG (1)
Minat Belajar	Menunjukkan minat yang sangat tinggi terhadap pembelajaran; antusias mengikuti permainan, bertanya, dan merespons kegiatan dengan penuh semangat.	Menunjukkan minat belajar yang baik; mengikuti kegiatan pembelajaran dan permainan dengan antusias meskipun belum konsisten.	Minat belajar kurang terlihat; mengikuti kegiatan tetapi sering tampak pasif atau kurang antusias.	Tidak menunjukkan minat belajar; enggan mengikuti kegiatan dan permainan pembelajaran.
Perhatian	Sangat fokus memperhatikan penjelasan guru dan aktivitas permainan tanpa terdistraksi.	Cukup fokus, namun sesekali terdistraksi dan masih dapat kembali mengikuti pembelajaran.	Sering kehilangan perhatian dan perlu diingatkan untuk fokus.	Tidak memperhatikan pembelajaran, sering mengganggu atau melakukan aktivitas lain.
Keaktifan	Sangat aktif bertanya, menjawab,	Aktif mengikuti kegiatan dan	Kurang aktif; hanya	Tidak aktif sama sekali dalam

		berdiskusi, dan terlibat penuh dalam permainan kelompok..	diskusi, meskipun belum selalu berinisiatif..	terlibat jika diminta oleh guru atau teman.	diskusi maupun permainan.
	Ketekunan	Sangat tekun menyelesaikan tugas dan permainan hingga selesai tanpa menyerah meskipun mengalami kesulitan.	Cukup tekun menyelesaikan tugas, meskipun sesekali membutuhkan bantuan.	Kurang tekun; mudah menyerah dan tugas sering tidak selesai.	Tidak tekun; tidak berusaha menyelesaikan tugas atau permainan. .

Lampiran 18 Papan Penelitian Siklus 1 Pertemuan 3

Papan Penelitian Siklus 1 Pertemuan 3



Lampiran 19 Lembar Kerja Peserta Didik

Nama :

Kelas :

Soal Pilihan Ganda (PG)

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang benar!

1. Hak adalah sesuatu yang... oleh setiap orang.
   a. harus dipaksakan
   b. boleh diabaikan
   c. pantas diterima
   d. tidak penting
2. Hak dimiliki oleh setiap orang sejak...
   a. bekerja
   b. lahir
   c. sekolah
   d. dewasa
3. Berikut ini yang termasuk hak siswa di sekolah adalah
   a. datang terlambat
   b. mengganggu teman
   c. mendapatkan pelajaran dari guru
   d. melanggar aturan
4. Hak anak di rumah menjadi tanggung jawab utama
   a. guru
   b. teman
   c. orang tua
   d. masyarakat
5. Mendapatkan kasih sayang dan perlindungan merupakan hak di lingkungan
   a. sekolah
   b. keluarga
   c. masyarakat
   d. negara
6. Hak menggunakan fasilitas umum seperti jalan dan tanan merupakan hak di lingkungan……
   a. keluarga

b. sekolah

c.masyarakat

d. kelas

7. Hak harus digunakan dengan....

a. seenaknya

b.tanggung jawab

c. paksaan

d. kemarahan

8. Jika hak dan kewajiban berjalan seimbang, maka kehidupan akan menjadi....

a. kacau

b. tidak adil

c. tertib dan harmonis

d. penuh konflik

9. Contoh hak siswa di sekolah adalah

a. membuang sampah sembarangan

b. mendapat perlakuan adil dari guru

c. tidak mengerjakan tugas

d. keluar kelas tanpa izin

10. Menghormati hak orang lain menunjukkan sikap

a. egois

b. acuh

c. saling menghargai

d. malas

B. Soal Esai

Jawablah pertanyaan berikut dengan jelas!

1. Apa yang dimaksud dengan hak?

Jawab:

2. Sebutkan tiga contoh hak di lingkungan sekolah!

Jawab:

3. Mengapa hak anak harus dipenuhi di dalam keluarga?

Jawab:

4. Tuliskan dua contoh hak di lingkungan masyarakat!

Jawab:

5. Apa yang akan terjadi jika seseorang menggunakan haknya tanpa memperhatikan kewajiban?
Jawab:

Kunci Jawaban :
Jawaban Pilihan Ganda

1. c. pantas diterima
2. b. lahir
3. c. mendapatkan pelajaran dari guru
4. c. orang tua
5. b. keluarga
6. c. masyarakat
7. b. tanggung jawab
8. c. tertib dan harmonis
9. b. mendapat perlakuan adil dari guru
10. c. saling menghargai

Jawaban Soal Esai

1. Hak adalah sesuatu yang pantas diterima atau diperoleh oleh setiap orang.
2. Sebutkan tiga contoh hak di lingkungan sekolah!
    1. Mendapatkan pelajaran dari guru.
    2. Menggunakan fasilitas sekolah dengan baik.
    3. Mendapatkan perlakuan yang adil dari guru.
3. Karena orang tua bertanggung jawab untuk memenuhi kebutuhan anak agar anak dapat tumbuh dengan baik, merasa aman, dan bahagia.
4. Tuliskan dua contoh hak di lingkungan masyarakat!
    1. Menggunakan fasilitas umum seperti jalan raya.
    2. Mendapatkan rasa aman dan perlindungan di lingkungan tempat tinggal.

Lampiran 20 Dokumentasi Siklus 1 Pertemuan 3

Gambar	Keterangan
	Guru membuka pembelajaran dan menjelaskan materi
	Guru mengenalkan papan perminan dang menjelaskan cara bermainya
	Siswa menggunakan media pembelajaran (ular tangga)
	Siswa mengerjakan LKPD

Lampiran 21 Lembar Pengamatan Aktivitas Guru pertemuan III

No.	Aspek Yang Diamati	Kriteria			
		SB (4)	B (3)	C (2)	K (1)
I	**Kegiatan Pendahuluan**				
1.	Guru memberi salam, memimpin doa, dan mengecek kehadiran dengan tertib.		✓		
2.	Guru menciptakan suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan.		✓		
3.	Guru melakukan apersepsi melalui pertanyaan pemantik yang relevan		✓		
4.	Guru mengaitkan jawaban siswa dengan materi		✓		
5.	Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran dengan jelas		✓		
6.	Guru menjelaskan pada pelajaran kali ini menggunakan model Game Based Learning		✓		
II	**Kegiatan Inti**				
A.	Tahap Persiapan & Pengenalan Permainan				
7.	Guru menyiapkan materi dan permainan sesuai tujuan pembelajaran Tahap		✓		
8.	Guru menjelaskan tujuan permainan dan keterkaitannya dengan materi		✓		
9.	Guru menunjukkan alat dan bahan permainan serta fungsinya		✓		
10.	Guru memberikan contoh cara bermain dan contoh menjawab soal.		✓		
B.	Penyampaian Konsep pembelajaran				
11.	Guru menyampaikan materi inti secara singkat dan jelas.		✓		
12.	Guru memberikan contoh konkret yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.		✓		

No.	Aspek Yang Diamati	Kriteria			
		SB (4)	B (3)	C (2)	K (1)
13.	Guru bertanya kepada siswa apakah sudah mengerti dengan materi yang di jekaskan. Jika ada yang tidak di pahami tolong di tanyakan.			✓	
C.	Pembagian Kelompok dan Tahapan Permainan				
14.	Guru membagi siswa dalam kelompok kecil secara heterogen.		✓		
15.	Guru memfasilitasi pembagian peran dalam kelompok		✓		
16	Guru membimbing jalannya permainan sesuai aturan.		✓		
D.	Perangkuman Pengetahuan				
17.	Setelah permainan selesai, guru mengajak peserta didik berdiskusi.		✓		
18.	Guru mengarahkan siswa menarik kesimpulan dari permainan		✓		
E.	Evaluasi Pembelajaran				
19.	Guru melakukan evaluasi pemahaman siswa		✓		
20.	Guru melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran		✓		
III	**Kegiatan Penutup**				
21.	Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan materi yang telah mereka pelajari bersama-sama.			✓	
22.	Guru memberikan apresiasi kepada siswa/kelompok			✓	
23.	Guru memberikan umpan balik yang membangun setelah siswa menyimpulkan materi.		✓		

No.	Aspek Yang Diamati	Kriteria			
		SB (4)	B (3)	C (2)	K (1)
24.	Guru mengajak siswa untuk merefleksikan pengalaman belajar mereka dengan menggunakan Game. .			✓	
25.	Guru menutup pelajaran dan mengajak siswa berdoa.		✓		
	Jumlah		21	4	
	Persen %		8,4%	16%	

Keterangan:

SB = baik B = baik

C = cukup K = kurang

Mengetahui

Gorontalo. 6 Februari 2026

Guru Mitra

Peneliti

Nurain Igirisa S. Pd

NIP:

Nurfatima Kaili

NIM: F01422041

Lampiran 22 Lembar Pengamatan Aktivitas Guru pertemuan III

	Aspek Yang Diamati	Kriteria			
		SB (4)	B (3)	C (2)	K (1)
I	**Kegiatan Pendahuluan**				
1.	Siswa mengikuti salam, doa, dan pengecekan kehadiran dengan tertib		✓		
2.	Siswa menunjukan kesiapan belajar dan sikap yang kondusif		✓		
3.	Siswa merespons pertanyaan apersepsi dengan antusias			✓	
4.	Siswa mampu mengaitkan jawaban dengan pengalaman hak dan kewajiban di sekolah			✓	
5.	Siswa memperhatikan penjelasan tujuan dan manfaat pembelajaran		✓		
6.	Siswa memahami penjelasan model Game Based Learning		✓		
7.	Siswa menunjukkan sikap sportivitas, kerja sama, dan tanggung jawab.		✓		
II	**Kegiatan Inti**				
8.	Siswa memperhatikan penjelasan jenis permainan		✓		
9.	Siswa memahami tujuan permainan dan kaitannya dengan materi			✓	
10.	Siswa memahami aturan dan cara bermain		✓		
11.	Siswa mampu menjawab pertanyaan dalam permainan			✓	
12.	siswa bergabung dalam kelompok dengan tertib			✓	
13.	Siswa menjalankan peran dalam kelompok			✓	
14.	siswa berpartisipasi aktif selama permainan		✓		

	Aspek Yang Diamati	Kriteria			
		SB (4)	B (3)	C (2)	K (1)
15.	Siswa bekerja sama dengan anggota kelompok			✓	
16.	Siswa menaati aturan permainan		✓		
17.	Siswa terlibat dalam diskusi hasil permainan			✓	
18.	Siswa mampu menyapaikan pendapat atau jawaban				✓
19.	Siswa memahami konsep hak dan kewajiban		✓		
20.	Siswa mampu menyimpulkan pembelajaran dengan bimbingan guru			✓	
III	**Kegiatan Penutup**				
21.	Siswa mengikuti kegiatan refleksi pembelajaran.			✓	
22.	Siswa menerima umpan balik dan apersepsi dengan baik				✓
23.	Siswa mengikuti doa dan penutup dengan tertib		✓		
	Jumlah		11	10	2
	Persen %		48%	43%	9%

Keterangan :

SB = baik B = baik C = cukup K = kurang

Mengetahui
Guru Mitra

Gorontalo.6 Februari 2026
Peneliti

Nurain Igirisa, S.Pd
NIP :

Nurfatima Kaili
NIM : F01422041

Lampiran 23 Lembar Penilaian Motivasi Siklus 1 Pertemuan 3

No	Nama Siswa	Motivasi Belajar																		Keterangan	
		Minat				Perhatian				Keaktifan				Ketekunan				Jmlah	Persen	Tm	Ttm
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1				
1	Moh All		**3**					**2**				**2**				**2**		**9**	**56%**		Ttm
2.	All Husain			**2**			**3**					**2**				**2**		**9**	**56%**		Ttm
3.	Aril Mustapa		**3**					**2**				**2**				**2**		**9**	**56%**		Ttm
4.	Zulkifli Ali		**3**					**2**			**3**				**3**			**12**	**75%**	Tm	
5.	Hazel Kurnia Alie		**3**				**3**				**3**				**3**			**12**	**75%**	Tm	
6.	Ismi Utami Khan			**2**			**3**					**2**				**2**		**9**	**56%**		Ttm
7.	Arya Putra Kadir		**3**					**2**				**2**				**2**		**9**	**56%**		Ttm
8.	Putri F.Dwi			**2**			**3**					**2**			**3**			**9**	**56%**		Ttm
9.	Vernandus Giello		**3**				**3**				**3**				**3**			**12**	**75%**	Tm	
10.	Yuniar Nurmantyo		**3**				**3**				**3**				**3**			**12**	**75%**	Tm	
11.	Zahrana S. Kono		**3**				**3**				**3**			**4**				**13**	**81%**	Tm	
12	Fahrul Suleman		**3**				**2**				**3**					**2**		**10**	**62%**		Ttm
	Jumlah																			5	7
	Persen																			42%	58%

Ket: Tm: Termotivas Ttm: Tidak Termotivasi

Lampiran 24 Modul Ajar Siklus II Pertemuan 1

INFORMASI UMUM	
D. IDENTITAS SEKOLAH	
Penyusun	: Nurfatima Kaili
Instansi	: SDN 2 Botupingge
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: PKN
Fase / Kelas	: B / IV
Materi	: Aku Anak Yang di Siplin
Alokasi Waktu	: 2x10 Menit
E. ELEMEN	F. CAPAIAN PEMBELAJARAN
Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945	Peserta didik mengidentifikasi dan melaksanakan aturan di sekolah dan lingkungan tempat tinggal; Peserta didik mengidentifikasi dan melaksanakan hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah.
G. PROFIL PANCASILA	
16. Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak mulia 17. Mandiri 18. Kreatif 19. Gotong royong 20. Bernalar kritis	
H. PENDEKATAN METODE, MODEL DAN MEDIA PEMBELAJARAN	
13. TPACK 14. Ceramah, Tanya Jawab, Penugasan 15. GBL 16. Tatap Muka	
I. SARANA DAN PRASARANA	
13. Ruang Kelas III 14. Media Pembelajaran : g. Ular Tangga/ Karu kuis PKN h. Dadu dan poin	

15. Alat Dan Bahan :
    g. LCD Proyektor
    h. Leptop
16. Sumber Bahan Ajar :
    g. Buku PKN Siswa Kelas \
    h. LKPD

LANGKAH-LANGKAH PEMNELAJARAN

J. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti pembelajaran, peserta didik di harapkan mampu:

1. mengidentifikasih dan melaksanakan sebagai warga sekolah,keluarga dan masyarakat

K. BAHAN AJAR

Pengertian Kewajiban

Kewajiban adalah **sesuatu yang harus kita lakukan** dengan penuh tanggung jawab.

Ciri-Ciri Kewajiban

a. Harus dilaksanakan
b. Dilakukan dengan tanggung jawab
c. Jika tidak dilakukan dapat merugikan diri sendiri dan orang lain

Contoh Kewajiban :

Contoh Kewajiban di Keluarga:

a. Menghormati orang tua
b. Membantu pekerjaan rumah
c. Menjaga kebersihan rumah
d. Mematuhi nasihat orang tua

Contoh Kewajiban di Sekolah:

a. Mematuhi tata tertib sekolah
b. Menghormati guru dan teman
c. Mengikuti kegiatan pembelajaran
d. Menjaga kebersihan dan ketertiban

Contoh Kewajiban di Masyarakat:

a. Mematuhi aturan yang berlaku
b. Menjaga ketertiban dan keamanan

c. Menghormati sesama warga
d. Ikut menjaga kebersihan lingkungan

4. Hubungan Hak dan Kewajiban

Hak dan kewajiban tidak dapat dipisahkan.

a. Jika kita melaksanakan kewajiban, maka kita akan mendapatkan hak
b. Jika kita menuntut hak tanpa melaksanakan kewajiban, maka akan terjadi ketidakadilan

Contoh:

a. Kewajiban belajar → Hak mendapatkan ilmu dan nilai
b. Kewajiban menjaga kebersihan → Hak menikmati lingkungan yang bersih

L. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan (±10 menit)

11. serta didik berdoa, dan mengecek kehadiran.
12. Guru menanyakan kondisi peserta didik (kesehatan dan kesiapan belajar) sebagai bagian dari asesmen diagnostik nonkognitif.
13. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu peserta didik mampu memahami pengertian hak dan menyebutkan contoh hak.
14. Guru memotivasi peserta didik dengan menjelaskan bahwa pembelajaran hari ini akan dilakukan melalui permainan (game**)** yang menyenangkan.

Kegiatan Inti (±20 menit)

Kegiatan inti dilaksanakan sesuai **tahapan model Game Based Learning (GBL)** sebagai berikut:

Tahap 1: Persiapan dan Pemilihan Permainan

1. Guru menyiapkan media pembelajaran berupa permainan ular tangga, dadu, dan poin permainan.
2. Guru menjelaskan secara singkat tujuan permainan dan kaitannya dengan materi aturan,hak dan kewajiban.
3. Guru mengajukan pertanyaan pematik :

a. Coba sebutkan aturan,hak dan kewajiban di lingkungan sekitar kita
b. Apa yang terjadi jika aturan,hak dan kewajiban tida berada di lingkungan sekitar kita

4. Guru memberikan umpan balik

Tahap 2: Penyampaian Konsep Pembelajaran

4. Guru menyampaikan materi inti secara singkat dan jelas mengenai:
    c. Pengertian aturan, hak dan kewajiban
    d. Contoh hak di lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat
5. Guru memberikan contoh konkret yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.
6. Guru mengaitkan materi dengan nilai Profil Pelajar Pancasila, seperti sikap adil, tanggung jawab, dan saling menghargai.

Tahap 3: Pembagian Kelompok dan Tahapan Permainan

4. Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok kecil secara heterogen.
5. Setiap kelompok bermain secara bergiliran menggunakan ular tangga
6. Aturan permainan:
    e. Peserta didik melempar dadu dan menjalankan bidak.
    f. Setiap kotak atau kartu berisi pertanyaan/tantangan tentang hak.
    g. Kelompok yang dapat menjawab dengan benar memperoleh poin.
7. Guru berperan sebagai fasilitator, membimbing, mengamati keaktifan, dan memastikan semua peserta didik terlibat.

Tahap 4: Perangkuman Pengetahuan

3. Setelah permainan selesai, guru mengajak peserta didik berdiskusi.
4. Guru meminta beberapa peserta didik menyebutkan kembali:
    c. Pengertian aturan,hak dan kewajiban
    d. Membuat dan melaksanakan aturan
    e. Contoh hak dan kewajiban yang mereka temui dalam permainan

Tahap 5: Evaluasi

4. Guru melakukan evaluasi melalui:
    a. Pertanyaan lisan
    b. Mengisi LKPD
    c. Hasil permainan dan keaktifan peserta didik
5. Guru memberikan penguatan dan umpan balik terhadap jawaban peserta didik.

6. Guru menilai sikap, minat, perhatian, keaktifan, dan ketekunan peserta didik menggunakan rubrik penilaian yang telah disiapkan.

Kegiatan Penutup (±10 menit)

4. Guru mengajak peserta didik melakukan refleksi sederhana tentang pembelajaran hari ini.
5. Guru menegaskan kembali pentingnya memahami dan menghormati hak diri sendiri dan orang lain.
6. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

L. REFLEKSI GURU

10. Apakah semua peserta didik memahami mengenai materi hari ini ?
11. Apakah ada peserta didik yang kurang aktif dalam pembelajaran ?
12. Apa yang perlu diperbaiki pada pertemuan selanjutnya ?

M. REFLEKSI UNTUK PESERTA DIDIK

13. Bagaimana perasaan anak-anak setelah mengikuti pembelajaran pada hari ini ?
14. Bagian pembelajaran mana yang paling anak-anak sukai ?
15. Apakah ada kegiatan pembelajaran yang tidak kalian sukai ?
16. Bagaimana perasaan anak-anak setelah belajar menggunakan model pembelajaran GBL *?*

N. LAMPIRAN ASESSMEN

G. Asesmen Diagnotis

7. Diagnotis Non Kognitif

Asesmen diagnostik nonkognitif awal pembelajaran dilakukan untuk menggali hal-hal meliputi kesejahteraan psikologi peserta didik, sosial emosi, ektivitas peserta didik selama belajar di rumah, kondisi keluarga dan pergaulan peserta didik, gaya belajar. karakter dan minat peserta didik.

No	Pertanyaan
1.	Apa kabar hari ini?
2.	Apakah ada yang sakt hari ini?
3.	Apakah kalian dalam keadaan sehat?

4.	Apakah anak-anak merasa bersemangat hari ini?
5.	Apakah anak-anak sudah makan?
6.	Apakah tadi malam sudah belajar?

8. Diagnosti Kognitif

Pertanyaan
f. Apa kewajiban kamu ? g. Apa saja contoh kewajiban kamu?

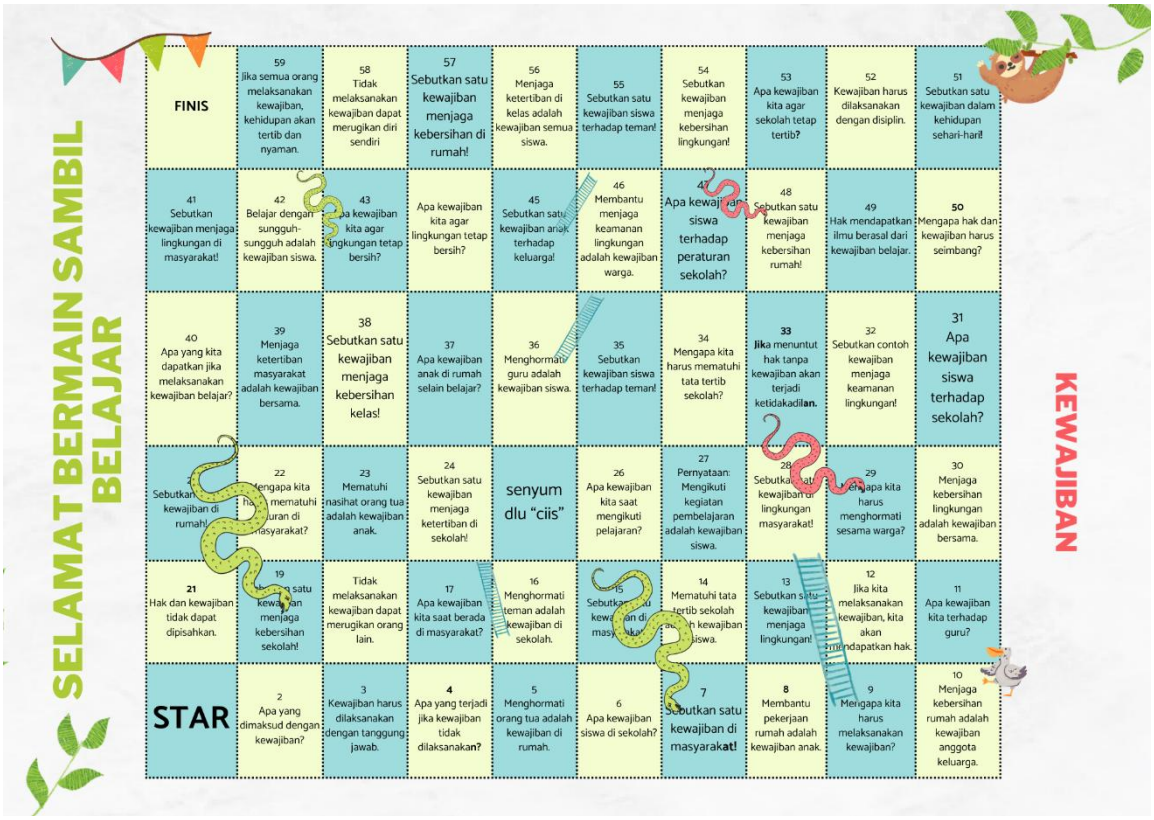
H. Rubric Penilaian

ASPEK PENILAIAN	SANGAT BAIK (4)	BAIK (3)	CUKUP (2)	KURANG (1)
Minat Belajar	Menunjukkan minat yang sangat tinggi terhadap pembelajaran; antusias mengikuti permainan, bertanya, dan merespons kegiatan dengan penuh semangat.	Menunjukkan minat belajar yang baik; mengikuti kegiatan pembelajaran dan permainan dengan antusias meskipun belum konsisten.	Minat belajar kurang terlihat; mengikuti kegiatan tetapi sering tampak pasif atau kurang antusias.	Tidak menunjukkan minat belajar; enggan mengikuti kegiatan dan permainan pembelajaran.
Perhatian	Sangat fokus memperhatikan penjelasan	Cukup fokus, namun sesekali	Sering kehilangan perhatian	Tidak memperhatikan pembelajara

	guru dan aktivitas permainan tanpa terdistraksi.	terdistraksi dan masih dapat kembali mengikuti pembelajaran.	dan perlu diingatkan untuk fokus.	n, sering mengganggu atau melakukan aktivitas lain.
Keaktifan	Sangat aktif bertanya, menjawab, berdiskusi, dan terlibat penuh dalam permainan kelompok..	Aktif mengikuti kegiatan dan diskusi, meskipun belum selalu berinisiatif..	Kurang aktif; hanya terlibat jika diminta oleh guru atau teman.	Tidak aktif sama sekali dalam diskusi maupun permainan.
Ketekunan	Sangat tekun menyelesaikan tugas dan permainan hingga selesai tanpa menyerah meskipun mengalami kesulitan.	Cukup tekun menyelesaikan tugas, meskipun sesekali membutuhkan bantuan.	Kurang tekun; mudah menyerah dan tugas sering tidak selesai.	Tidak tekun; tidak berusaha menyelesaikan tugas atau permainan. .

Lampiran 25 Papan Penelitian Siklus 2 pertemuan 1

Papan Penelitian Siklus 2 Pertemuan 1



Lampiran 26 Lembar Kerja Peserta Didik

Nama :

Kelas :

Pilihan Ganda (PG)

Pilihlah jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (X)!

1. Kewajiban adalah sesuatu yang harus dilakukan dengan penuh
    a. paksaan
    b. tanggung jawab
    c. kemarahan
    d. kesenangan
2. Contoh kewajiban siswa di sekolah adalah
    a. mendapatkan nilai bagus
    b. mernakai fasilitas sekolah sesuka hati
    c. mematuhi tata tertib sekolah
    d. pulang lebih awal
3. Datang ke sekolah tepat waktu merupakan kewajiban di lingkungan
    a. keluarga
    b. masyarakat
    c. sekolah
    d. rumah tetangga
4. Membantu orang tua di rumah termasuk kewajiban di lingkungan
    a. sekolah
    b. keluarga
    c. masyarakat
    d. negara
5. Salah satu tujuan melaksanakan kewajiban adalah untuk menciptakan
    a. pertengkaran
    b. ketertiban
    c. persaingah
    d. perbedaan
6. Berikut ini yang termasuk kewajiban di maryarakat adalah
    a. bermain sepanjang han
    b. membuang sampah sembarangan
    c. Omenjaga kebersihan lingkungan

d. memlista bantian terus-menerus

7.Kewajiban dan hak memiliki hubungan yaitu

a. kewajiban bisa diabaikan
b. hak harus didahulukan
c. hak diperoleh setelah melaksanakan kewajiban
d. tidak saling berhubungan

8. Menghormati guru dan teman di sekolah merupakan contoh kewajiban dalam bentuk……..

a. disiplin
b. sikap dan perilaku
c. hadiah
d. hukuman

9. Jika semua warga melaksanakan kewajibannya, kehidupan akan menjadi……

a. kacau
b. bndak teratur
c. aman dan damal
d. menegangkan

10. Sikap melaksanakan kewajiban dengan baik menunjukkan bahwa seseorang bersifat…….

a. malas
b. acuh
c. bertanggung jawab
d. dregois

B. Soal Esai

Jawablah pertanyaan berikut dengan singkat dan jelas!

1. Apa yang dimaksud dengan kewajiban?

Jawab:

2. Sebutkan tiga contoh kewajiban di lingkungan sekolah!

Jawab:

3. Mengapa anak perlu melaksanakan kewajiban di rumah?

Jawab:

4. Tuliskan dua contoh kewajiban di lingkungan masyarakat!

Jawab:

5. Apa akibatnya jika seseorang tidak melaksanakan kewajibannya?

Jawab**:**

Kunci Jawaban :

Jawaban Pilihan Ganda

1. b. tanggung jawab
2. c. mematuhi tata tertib sekolah
3. c. sekolah
4. b. keluarga
5. b. ketertiban
6. c. menjaga kebersihan lingkungan
7. c. hak diperoleh setelah melaksanakan kewajiban
8. b. sikap dan perilaku
9. c. aman dan damai
10. c. bertanggung jawab

Jawaban Soal Esai

1. Kewajiban adalah sesuatu yang harus dilakukan dengan penuh tanggung jawab.
2. Sebutkan tiga contoh kewajiban di lingkungan sekolah!
    1. Mematuhi tata tertib sekolah.
    2. Menghormati guru dan teman.
    3. Mengerjakan tugas yang diberikan guru.
3. Agar tercipta suasana rumah yang rukun, tertib, dan harmonis serta membantu orang tua.
4. a. Menjaga kebersihan lingkungan.
   b.Mematuhi peraturan yang berlaku di masyarakat.
5. Kehidupan menjadi tidak tertib, dapat menimbulkan masalah, dan hak tidak akan diperoleh dengan baik.

Lampiran 27 Dokumentasi siklus 2 pertemuan 1

Gambar	Keterangan
	Guru membuka pembelajaran dan menjelaskan
	Guru mengenalkan papan perminan dang menjelaskan cara bermainya
	Siswa menggunakan media pembelajaran (ular tangga)
	Siswa mengerjakan LKPD

Lampiran 28 Lembar Pengamatan Aktivitas Guru Siklus 2 Pertemuan 1

No.	Aspek Yang Diamati	Kriteria			
		SB (4)	B (3)	C (2)	K (1)
I	**Kegiatan Pendahuluan**				
1.	Guru memberi salam, memimpin doa, dan mengecek kehadiran dengan tertib.	✓			
2.	Guru menciptakan suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan.	✓			
3.	Guru melakukan apersepsi melalui pertanyaan pemantik yang relevan	✓			
4.	Guru mengaitkan jawaban siswa dengan materi		✓		
5.	Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran dengan jelas	✓			
6.	Guru menjelaskan pada pelajaran kali ini menggunakan model Game Based Learning	✓			
II	**Kegiatan Inti**				
A.	Tahap Persiapan & Pengenalan Permainan				
7.	Guru menyiapkan materi dan permainan sesuai tujuan pembelajaran Tahap	✓			
8.	Guru menjelaskan tujuan permainan dan keterkaitannya dengan materi	✓			
9.	Guru menunjukkan alat dan bahan permainan serta fungsinya	✓			
10.	Guru memberikan contoh cara bermain dan contoh menjawab soal.	✓			
B.	Penyampaian Konsep pembelajaran				
11.	Guru menyampaikan materi inti secara singkat dan jelas.	✓			
12.	Guru memberikan contoh konkret yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.	✓			

No.	Aspek Yang Diamati	Kriteria			
		SB (4)	B (3)	C (2)	K (1)
13.	Guru bertanya kepada siswa apakah sudah mengerti dengan materi yang di jekaskan. Jika ada yang tidak di pahami tolong di tanyakan.		✓		
C.	Pembagian Kelompok dan Tahapan Permainan				
14.	Guru membagi siswa dalam kelompok kecil secara heterogen.		✓		
15.	Guru memfasilitasi pembagian peran dalam kelompok		✓		
16	Guru membimbing jalannya permainan sesuai aturan.		✓		
D.	Perangkuman Pengetahuan				
17.	Setelah permainan selesai, guru mengajak peserta didik berdiskusi.		✓		
18.	Guru mengarahkan siswa menarik kesimpulan dari permainan		✓		
E.	Evaluasi Pembelajaran				
19.	Guru melakukan evaluasi pemahaman siswa	✓			
20.	Guru melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran		✓		
III	**Kegiatan Penutup**				
21.	Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan materi yang telah mereka pelajari bersama-sama.		✓		
22.	Guru memberikan apresiasi kepada siswa/kelompok		✓		
23.	Guru memberikan umpan balik yang membangun setelah siswa menyimpulkan materi.		✓		

No.	Aspek Yang Diamati	Kriteria			
		SB (4)	B (3)	C (2)	K (1)
24.	Guru mengajak siswa untuk merefleksikan pengalaman belajar mereka dengan menggunakan Game. .		✓		
24.	Guru menutup pelajaran dan mengajak siswa berdoa.	✓			
	Jumlah	13	12		
	Persen %	52%	48%		

Keterangan :

SB = baik B = baik

C = cukup K = kurang

Mengetahui
Guru Mitra

Gorontalo. 9 Februari 2026
Peneliti

Nurain Igirisa S. Pd
NIP :

Nurfatima Kaili
NIM : F01422041

Lampiran 29 Tabel Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus 2 Pertemuan 1

	Aspek Yang Diamati	Kriteria			
		SB (4)	B (3)	C (2)	K (1)
I	**Kegiatan Pendahuluan**				
1.	Siswa mengikuti salam, doa, dan pengecekan kehadiran dengan tertib	✓			
2.	Siswa menunjukan kesiapan belajar dan sikap yang kondusif		✓		
3.	Siswa merespons pertanyaan apersepsi dengan antusias		✓		
4.	Siswa mampu mengaitkan jawaban dengan pengalaman hak dan kewajiban di sekolah		✓		
5.	Siswa memperhatikan penjelasan tujuan dan manfaat pembelajaran		✓		
6.	Siswa memahami penjelasan model Game Based Learning		✓		
7.	Siswa menunjukkan sikap sportivitas, kerja sama, dan tanggung jawab.		✓		
II	**Kegiatan Inti**				
8.	Siswa memperhatikan penjelasan jenis permainan	✓			
9.	Siswa memahami tujuan permainan dan kaitannya dengan materi	✓			
10.	Siswa memahami aturan dan cara bermain	✓			
11.	Siswa mampu menjawab pertanyaan dalam permainan	✓			
12.	siswa bergabung dalam kelompok dengan tertib		✓		
13.	Siswa menjalankan peran dalam kelompok		✓		
14.	siswa berpartisipasi aktif selama permainan		✓		

	Aspek Yang Diamati	Kriteria			
		SB (4)	B (3)	C (2)	K (1)
15.	Siswa bekerja sama dengan anggota kelompok	✓			
16.	Siswa menaati aturan permainan	✓			
17.	Siswa terlibat dalam diskusi hasil permainan	✓			
18.	Siswa mampu menyapaikan pendapat atau jawaban			✓	
19.	Siswa memahami konsep hak dan kewajiban		✓		
20.	Siswa mampu menyimpulkan pembelajaran dengan bimbingan guru		✓		
III	**Kegiatan Penutup**				
21.	Siswa mengikuti kegiatan refleksi pembelajaran.		✓		
22.	Siswa menerima umpan balik dan apersepsi dengan baik			✓	
23.	Siswa mengikuti doa dan penutup dengan tertib		✓		
	Jumlah	9	12	2	
	Persen %	39%	52%	9%	

Keterangan

SB = baik B = baik C = cukup K = kurang

Mengetahui Gorontalo. 9 Februari 2026

Guru Mitra Peneliti

Nurain Igirisa S.Pd Nurfatima Kaili

NIP NIM : F01422041

Lampiran 30 Tabel Evaluasi Motivasi Siklus 2 Pertemuan 1

No	Nama Siswa	Motivasi Belajar																		Keterangan	
		Minat				Perhatian				Keaktifan				Ketekunan				Jmlah	Persen	Tm	Ttm
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1				
1	Moh All		3				3				3				3			12	75%	Tm	
2.	All Husain		3					2				2			3			10	62%		Ttm
3.	Aril Mustapa		3				3					2			3			11	68%		Ttm
4.	Zulkifli Ali	4					3				3				3			13	81%	Tm	
5.	Hazel Kurnia Alie		3					2			3				3			12	75%	Tm	
6.	Ismi Utami Khan		3					2				2			3			10	62%		Ttm
7.	Arya Putra Kadir	4					3				3					2		12	75%	Tm	
8.	Putri F.Dwi		3				3					2				2		10	62%		Ttm
9.	Vernandus Giello		3					2				2			3			10	62%		Ttm
10.	Yuniar Nurmantyo		3				3				3				3			12	75%	Tm	
11.	Zahrana S. Kono	4					3				3			4				14	87%	Tm	
12	Fahrul Suleman		3				3				3					2		11	69%		Ttm
	Jumlah																			6	6
	Persen																			50%	50%

Ket: T : Termotivas TT: Tidak Termotivasi

Lampiran 31 Modul Ajar Siklus 2 Pertemuan 2

INFORMASI UMUM	
M. IDENTITAS SEKOLAH	
Penyusun	: Nurfatima Kaili
Instansi	: SDN 2 Botupingge
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: PKN
Fase / Kelas	: B / IV
Materi	: Aku Anak Yang di Siplin
Alokasi Waktu	: 2x10 Menit
N. ELEMEN	O. CAPAIAN PEMBELAJARAN
Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945	Peserta didik mengidentifikasi dan melaksanakan aturan di sekolah dan lingkungan tempat tinggal; Peserta didik mengidentifikasi dan melaksanakan hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah.
P. PROFIL PANCASILA	
21. Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak mulia 22. Mandiri 23. Kreatif 24. Gotong royong 25. Bernalar kritis	
Q. PENDEKATAN METODE, MODEL DAN MEDIA PEMBELAJARAN	
17. TPACK 18. Ceramah, Tanya Jawab, Penugasan 19. GBL 20. Tatap Muka	
R. SARANA DAN PRASARANA	
17. Ruang Kelas III 18. Media Pembelajaran : i. Ular Tangga/ Karu kuis PKN j. Dadu dan poin	

19. Alat Dan Bahan :
    i. LCD Proyektor
    j. Leptop
20. Sumber Bahan Ajar :
    i. Buku PKN Siswa Kelas \
    j. LKPD

LANGKAH-LANGKAH PEMNELAJARAN

S. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti pembelajaran, peserta didik di harapkan mampu:

2. mengidentifikasih dan membedakan aturan di lingkungan sekitar

T. BAHAN AJAR

B. Pengertian Aturan

Aturan adalah ketentuan atau tata tertib yang dibuat dan disepakati bersama untuk mengatur perilaku seseorang agar kehidupan berjalan tertib, aman, dan nyaman.

Tujuan Adanya Aturan

- Menjaga ketertiban dan keamanan
- Menciptakan suasana yang nyaman
- Melatih sikap disiplin dan tanggung jawab
- Mencegah terjadinya konflik

Ciri-Ciri Aturan

- Dibuat bersama atau oleh pihak yang berwenang
- Harus dipatuhi oleh semua orang
- Memiliki sanksi jika dilanggar
- Bertujuan untuk kebaikan bersama

Contoh Aturan

U. Datang ke sekolah tepat waktu
V. Membuang sampah pada tempatnya
W. Menghormati orang yang lebih tua

B. Membuat dan Melaksanakan Aturan

a.Cara Membuat Aturan

Aturan dibuat agar semua orang merasa adil dan nyaman.

Langkah-langkah membuat aturan:

6. Melakukan musyawarah bersama
7. Menyampaikan pendapat dengan sopan
8. Menyepakati aturan bersama
9. Menentukan sanksi jika aturan dilanggar
10. Melaksanakan aturan dengan penuh tanggung jawab

b. Melaksanakan Aturan

Melaksanakan aturan berarti mematuhi dan menjalankan aturan dengan kesadaran, bukan karena takut hukuman.

Sikap dalam Melaksanakan Aturan:

e. Disiplin
f. Tanggung jawab
g. Jujur
h. Saling mengingatkan

c.Manfaat Melaksanakan Aturan:

d. Hidup menjadi tertib
e. Hubungan antar sesama menjadi baik
f. Lingkungan menjadi aman dan nyaman

B. Pengertian Hak

Hak adalah sesuatu yang seharusnya kita terima setelah melaksanakan kewajiban dengan baik.

Ciri-Ciri Hak

d. Diperoleh setelah melaksanakan kewajiban
e. Harus dihormati oleh orang lain
f. Tidak boleh diambil oleh orang lain

Contoh Hak

Contoh Hak di Keluarga:

e. Mendapatkan kasih sayang orang tua
f. Mendapatkan makanan dan tempat tinggal
g. Mendapatkan perlindungan
h. Mendapatkan pendidikan dan bimbingan

Contoh Hak di Sekolah:

e. Mendapatkan pengajaran dari guru
f. Menggunakan fasilitas sekolah

g. Mendapatkan perlakuan yang adil
h. Bertanya dan menyampaikan pendapat

Contoh Hak di Masyarakat:

e. Menggunakan fasilitas umum
f. Mendapatkan rasa aman
g. Menyampaikan pendapat dengan sopan
h. Mendapatkan pelayanan umum

3. Pengertian Kewajiban

Kewajiban adalah **sesuatu yang harus kita lakukan** dengan penuh tanggung jawab.

Ciri-Ciri Kewajiban

d. Harus dilaksanakan
e. Dilakukan dengan tanggung jawab
f. Jika tidak dilakukan dapat merugikan diri sendiri dan orang lain

Contoh Kewajiban :

Contoh Kewajiban di Keluarga:

e. Menghormati orang tua
f. Membantu pekerjaan rumah
g. Menjaga kebersihan rumah
h. Mematuhi nasihat orang tua

Contoh Kewajiban di Sekolah:

e. Mematuhi tata tertib sekolah
f. Menghormati guru dan teman
g. Mengikuti kegiatan pembelajaran
h. Menjaga kebersihan dan ketertiban

Contoh Kewajiban di Masyarakat:

e. Mematuhi aturan yang berlaku
f. Menjaga ketertiban dan keamanan
g. Menghormati sesama warga
h. Ikut menjaga kebersihan lingkungan

4. Hubungan Hak dan Kewajiban

Hak dan kewajiban tidak dapat dipisahkan.

c. Jika kita melaksanakan kewajiban, maka kita akan mendapatkan hak

d. Jika kita menuntut hak tanpa melaksanakan kewajiban, maka akan terjadi ketidakadilan

Contoh:

c. Kewajiban belajar → Hak mendapatkan ilmu dan nilai
d. Kewajiban menjaga kebersihan → Hak menikmati lingkungan yang bersih

X. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan (±10 menit)

15. serta didik berdoa, dan mengecek kehadiran.
16. Guru menanyakan kondisi peserta didik (kesehatan dan kesiapan belajar) sebagai bagian dari asesmen diagnostik nonkognitif.
17. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu peserta didik mampu memahami pengertian hak dan menyebutkan contoh hak.
18. Guru memotivasi peserta didik dengan menjelaskan bahwa pembelajaran hari ini akan dilakukan melalui permainan (game**)** yang menyenangkan.

Kegiatan Inti (±20 menit)

Kegiatan inti dilaksanakan sesuai **tahapan model Game Based Learning (GBL)** sebagai berikut:

Tahap 1: Persiapan dan Pemilihan Permainan

5. Guru menyiapkan media pembelajaran berupa permainan ular tangga, dadu, dan poin permainan.
6. Guru menjelaskan secara singkat tujuan permainan dan kaitannya dengan materi aturan,hak dan kewajiban.
7. Guru mengajukan pertanyaan pematik :

c. Coba sebutkan aturan,hak dan kewajiban di lingkungan sekitar kita
d. Apa yang terjadi jika aturan,hak dan kewajiban tida berada di lingkungan sekitar kita

8. Guru memberikan umpan balik

Tahap 2: Penyampaian Konsep Pembelajaran

7. Guru menyampaikan materi inti secara singkat dan jelas mengenai:

e. Pengertian aturan, hak dan kewajiban

f. Contoh hak di lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat

8. Guru memberikan contoh konkret yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.
9. Guru mengaitkan materi dengan nilai Profil Pelajar Pancasila, seperti sikap adil, tanggung jawab, dan saling menghargai.

Tahap 3: Pembagian Kelompok dan Tahapan Permainan

8. Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok kecil secara heterogen.
9. Setiap kelompok bermain secara bergiliran menggunakan ular tangga
10. Aturan permainan:
    h. Peserta didik melempar dadu dan menjalankan bidak.
    i. Setiap kotak atau kartu berisi pertanyaan/tantangan tentang hak.
    j. Kelompok yang dapat menjawab dengan benar memperoleh poin.
11. Guru berperan sebagai fasilitator, membimbing, mengamati keaktifan, dan memastikan semua peserta didik terlibat.

Tahap 4: Perangkuman Pengetahuan

5. Setelah permainan selesai, guru mengajak peserta didik berdiskusi.
6. Guru meminta beberapa peserta didik menyebutkan kembali:
    f. Pengertian aturan,hak dan kewajiban
    g. Membuat dan melaksanakan aturan
    h. Contoh hak dan kewajiban yang mereka temui dalam permainan

Tahap 5: Evaluasi

7. Guru melakukan evaluasi melalui:
    d. Pertanyaan lisan
    e. Mengisi LKPD
    f. Hasil permainan dan keaktifan peserta didik
8. Guru memberikan penguatan dan umpan balik terhadap jawaban peserta didik.
9. Guru menilai sikap, minat, perhatian, keaktifan, dan ketekunan peserta didik menggunakan rubrik penilaian yang telah disiapkan.

Kegiatan Penutup (±10 menit)

7. Guru mengajak peserta didik melakukan refleksi sederhana tentang pembelajaran hari ini.
8. Guru menegaskan kembali pentingnya memahami dan menghormati hak diri sendiri dan orang lain.
9. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

O. REFLEKSI GURU

13. Apakah semua peserta didik memahami mengenai materi hari ini ?
14. Apakah ada peserta didik yang kurang aktif dalam pembelajaran ?
15. Apa yang perlu diperbaiki pada pertemuan selanjutnya ?

P. REFLEKSI UNTUK PESERTA DIDIK

17. Bagaimana perasaan anak-anak setelah mengikuti pembelajaran pada hari ini ?
18. Bagian pembelajaran mana yang paling anak-anak sukai ?
19. Apakah ada kegiatan pembelajaran yang tidak kalian sukai ?
20. Bagaimana perasaan anak-anak setelah belajar menggunakan model pembelajaran GBL *?*

Q. LAMPIRAN ASESSMEN

I. Asesmen Diagnotis

9. Diagnotis Non Kognitif

Asesmen diagnostik nonkognitif awal pembelajaran dilakukan untuk menggali hal-hal meliputi kesejahteraan psikologi peserta didik, sosial emosi, ektivitas peserta didik selama belajar di rumah, kondisi keluarga dan pergaulan peserta didik, gaya belajar. karakter dan minat peserta didik.

No	Pertanyaan
1.	Apa kabar hari ini?
2.	Apakah ada yang sakt hari ini?
3.	Apakah kalian dalam keadaan sehat?
4.	Apakah anak-anak merasa bersemangat hari ini?
5.	Apakah anak-anak sudah makan?
6.	Apakah tadi malam sudah belajar?

10. Diagnosti Kognitif

Pertanyaan
h. Apa hak kamu di rumah? i. Apa saja contoh kamu di rumah ?

J. Rubric Penilaian

ASPEK PENILAIAN	SANGAT BAIK (4)	BAIK (3)	CUKUP (2)	KURANG (1)
Minat Belajar	Menunjukkan minat yang sangat tinggi terhadap pembelajaran; antusias mengikuti permainan, bertanya, dan merespons kegiatan dengan penuh semangat.	Menunjukkan minat belajar yang baik; mengikuti kegiatan pembelajaran dan permainan dengan antusias meskipun belum konsisten.	Minat belajar kurang terlihat; mengikuti kegiatan tetapi sering tampak pasif atau kurang antusias.	Tidak menunjukkan minat belajar; enggan mengikuti kegiatan dan permainan pembelajaran.
Perhatian	Sangat fokus memperhatikan penjelasan guru dan aktivitas permainan	Cukup fokus, namun sesekali terdistraksi dan masih dapat kembali	Sering kehilangan perhatian dan perlu diingatkan untuk fokus.	Tidak memperhatikan pembelajaran, sering mengganggu atau

		tanpa terdistraksi.	mengikuti pembelajaran.		melakukan aktivitas lain.
	Keaktifan	Sangat aktif bertanya, menjawab, berdiskusi, dan terlibat penuh dalam permainan kelompok..	Aktif mengikuti kegiatan dan diskusi, meskipun belum selalu berinisiatif..	Kurang aktif; hanya terlibat jika diminta oleh guru atau teman.	Tidak aktif sama sekali dalam diskusi maupun permainan.
	ketekunan	Sangat tekun menyelesaikan tugas dan permainan hingga selesai tanpa menyerah meskipun mengalami kesulitan.	Cukup tekun menyelesaikan tugas, meskipun sesekali membutuhkan bantuan.	Kurang tekun; mudah menyerah dan tugas sering tidak selesai.	Tidak tekun; tidak berusaha menyelesaikan tugas atau permainan. .

Lampiran 32 Papan Penelitian Siklus 2 Pertemuan 2

Papan Penelitian Siklus 2 Pertemuan 2



Lampiran 33 Lembar Kerja Peserta Didik Siklus II Pertemuan II

Lembar Kerja Peserta Didik

Nama :

Kelas :

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang paling benar!

1. Aturan adalah…

   a. sesuatu yang boleh dilanggar
   b. ketentuan yang harus dipatuhi
   c. keinginan seseorang
   d. permainan bersama

2. Tujuan adanya aturan adalah agar kehidupan menjadi.....

   a. Bebas
   b. Ramai
   c. tertib dan nyaman
   d. sulit

3. Hak adalah sesuatu yang……

   a. harus dilakukan
   b. harus dihindari
   c. seharusnya diterima seseorang
   d. boleh dilupakan

4. Kewajiban adalah sesuatu yang....

   a. harus dilakukan dengan tanggung jawab
   b. boleh tidak dilakukan
   c. hanya untuk orang dewasa
   d. tidak penting

5. Contoh kewajiban siswa di sekolah adalah...

   a. mendapatkan pelajaran
   b. bermain di kalas
   c. mengerjakan tugas
   d. menerima nilai

6. Contoh hak anak di rumah adalah……

a. membantu orang tua
b. mendapatkan kasih sayang
c. membersihkan rumah
d. merapikan kamar

7. Hak dan kewajiban harus dilaksanakan secara
a. Terpisah
b. seimbang
c. bergantian
d. bebas

8. Mematuhi aturan menunjukkan sikap.....
a. malas
b. disiplin
c. somborig
d. marah

9. Contoh aturan di masyarakat adalah
a. membuang sampah sembarangan
b. menjaga kebersihan lingkungan
c. merusak fasilitas umum
d. membuat keributan

10. Jika kewajiban dilaksanakan dengan baik maka
a. hak tidak didapatkan
b. kehidupan menjadi tidak tertib
c. hak dapat diperoleh
d. aturan tidak diperlukan

SOAL ESAI:

Jawablah pertanyaan berikut dengan benar :

1. Jelaskan pengertian aturan dengan bahasamu sendiri ! Jawaban
2. Sebutkan dua contoh hak di sekolah! Jawaban
3. Sebutkan dua contoh kewajiban di rumah! Jawaban
4. Mengapa kita harus melaksanakan kewajiban sebelum menuntut hak? Jawaban:
5. Tuliskan kesimpulanmu tentang hubungan aturan, hak, dan kewajiban! Jawaban

1.Jawaban Pilihan Ganda

1. b. ketentuan yang harus dipatuhi
2. c. tertib dan nyaman
3. c. seharusnya diterima seseorang
4. a. harus dilakukan dengan tanggung jawab
5. c. mengerjakan tugas
6. b. mendapatkan kasih sayang
7. b. seimbang
8. b. disiplin
9. b. menjaga kebersihan lingkungan
10. c. hak dapat diperoleh

2.Jawaban Soal Esai

1. Aturan adalah ketentuan atau kesepakatan yang harus dipatuhi agar kehidupan menjadi tertib, aman, dan nyaman.
2. a.Mendapatkan pelajaran dari guru.
   b.Menggunakan fasilitas sekolah dengan baik.
3. a. Membantu orang tua.
   b.Merapikan kamar sendiri.
4. Karena kewajiban adalah tanggung jawab yang harus dilakukan terlebih dahulu agar kita pantas mendapatkan hak.
5. Aturan, hak, dan kewajiban saling berhubungan. Aturan mengatur kehidupan agar tertib, kewajiban harus dilakukan dengan tanggung jawab, dan setelah kewajiban dilaksanakan, hak dapat diperoleh.

Lampiran 34 Dokumentasi Siklus 2 Pertemuan 2

Gambar	Keterangan
	Guru membuka pembelajaran dan menjelaskan
	Guru mengenalkan papan perminan dang menjelaskan cara bermainya
	Siswa menggunakan media pembelajaran (ular tangga)
	Siswa mengerjakan LKPD

Lampiran 35 Lembar Pengamatan Aktivitas Guru Siklus 2 Pertemuan II

No.	Aspek Yang Diamati	Kriteria			
		SB (4)	B (3)	C (2)	K (1)
I	**Kegiatan Pendahuluan**				
1.	Guru memberi salam, memimpin doa, dan mengecek kehadiran dengan tertib.	✓			
2.	Guru menciptakan suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan.	✓			
3.	Guru melakukan apersepsi melalui pertanyaan pemantik yang relevan	✓			
4.	Guru mengaitkan jawaban siswa dengan materi	✓			
5.	Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran dengan jelas	✓			
6.	Guru menjelaskan pada pelajaran kali ini menggunakan model Game Based Learning	✓			
II	**Kegiatan Inti**				
A.	Tahap Persiapan & Pengenalan Permainan				
7.	Guru menyiapkan materi dan permainan sesuai tujuan pembelajaran Tahap		✓		
8.	Guru menjelaskan tujuan permainan dan keterkaitannya dengan materi		✓		
9.	Guru menunjukkan alat dan bahan permainan serta fungsinya	✓			
10.	Guru memberikan contoh cara bermain dan contoh menjawab soal.	✓			
B.	Penyampaian Konsep pembelajaran				
11.	Guru menyampaikan materi inti secara singkat dan jelas.	✓			
12.	Guru memberikan contoh konkret yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.		✓		

No.	Aspek Yang Diamati	Kriteria			
		SB (4)	B (3)	C (2)	K (1)
13.	Guru bertanya kepada siswa apakah sudah mengerti dengan materi yang di jekaskan. Jika ada yang tidak di pahami tolong di tanyakan.	✓			
C.	Pembagian Kelompok dan Tahapan Permainan				
14.	Guru membagi siswa dalam kelompok kecil secara heterogen.	✓			
15.	Guru memfasilitasi pembagian peran dalam kelompok	✓			
16	Guru membimbing jalannya permainan sesuai aturan.	✓			
D.	Perangkuman Pengetahuan				
17.	Setelah permainan selesai, guru mengajak peserta didik berdiskusi.		✓		
18.	Guru mengarahkan siswa menarik kesimpulan dari permainan		✓		
E.	Evaluasi Pembelajaran				
19.	Guru melakukan evaluasi pemahaman siswa	✓			
20.	Guru melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran	✓			
III	**Kegiatan Penutup**				
21.	Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan materi yang telah mereka pelajari bersama-sama.	✓			
22.	Guru memberikan apresiasi kepada siswa/kelompok	✓			
23.	Guru memberikan umpan balik yang membangun setelah siswa menyimpulkan materi.	✓			

No.	Aspek Yang Diamati	Kriteria			
		SB (4)	B (3)	C (2)	K (1)
24.	Guru mengajak siswa untuk merefleksikan pengalaman belajar mereka dengan menggunakan Game. .	✓			
25.	Guru menutup pelajaran dan mengajak siswa berdoa.	✓			
	Jumlah	20	5		
	Persen %	80%	20%		

Keterangan :

SB = baik B = baik

C = cukup K = kurang

Mengetahui

Guru Mitra

Nurain Igirisa S. Pd

NIP :

Gorontalo. 11 Februari 2026

Peneliti

Nurfatima Kaili

NIM : F01422041

Lampiran 36 Tabel Pengamatan Aktivitas Siswa siklus 2 pertemuan 2

	Aspek Yang Diamati	Kriteria			
		SB (4)	B (3)	C (2)	K (1)
I	**Kegiatan Pendahuluan**				
1.	Siswa mengikuti salam, doa, dan pengecekan kehadiran dengan tertib	✓			
2.	Siswa menunjukan kesiapan belajar dan sikap yang kondusif	✓			
3.	Siswa merespons pertanyaan apersepsi dengan antusias	✓			
4.	Siswa mampu mengaitkan jawaban dengan pengalaman hak dan kewajiban di sekolah		✓		
5.	Siswa memperhatikan penjelasan tujuan dan manfaat pembelajaran	✓			
6.	Siswa memahami penjelasan model Game Based Learning	✓			
7.	Siswa menunjukkan sikap sportivitas, kerja sama, dan tanggung jawab.		✓		
II	**Kegiatan Inti**				
8.	Siswa memperhatikan penjelasan jenis permainan	✓			
9.	Siswa memahami tujuan permainan dan kaitannya dengan materi	✓			
10.	Siswa memahami aturan dan cara bermain	✓			
11.	Siswa mampu menjawab pertanyaan dalam permainan	✓			
12.	siswa bergabung dalam kelompok dengan tertib		✓		
13.	Siswa menjalankan peran dalam kelompok		✓		
14.	siswa berpartisipasi aktif selama permainan	✓			

	Aspek Yang Diamati	Kriteria			
		SB (4)	B (3)	C (2)	K (1)
15.	Siswa bekerja sama dengan anggota kelompok		✓		
16.	Siswa menaati aturan permainan	✓			
17.	Siswa terlibat dalam diskusi hasil permainan		✓		
18.	Siswa mampu menyapaikan pendapat atau jawaban			✓	
19.	Siswa memahami konsep hak dan kewajiban	✓			
20.	Siswa mampu menyimpulkan pembelajaran dengan bimbingan guru	✓			
III	**Kegiatan Penutup**				
21.	Siswa mengikuti kegiatan refleksi pembelajaran.	✓			
22.	Siswa menerima umpan balik dan apersepsi dengan baik		✓		
23.	Siswa mengikuti doa dan penutup dengan tertib	✓			
	Jumlah	15	7	1	
	Persen %	65%	30%	5%	

Keterangan :

SB = baik B = baik C = cukup K = kurang

Mengetahui Gorontalo.11 Februari 2026

Guru Mitra Peneliti

Nurain Igirisa S.Pd Nurfatima Kaili

NIP : NIM : F01422041

Lampiran 37 Lembar Evaluasi Motivasi Siklus 2 Pertemuan 2

No	Nama Siswa	Motivasi Belajar																		Keterangan	
		Minat				Perhatian				Keaktifan				Ketekunan				Jmlah	Persen	Tm	Ttm
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1				
1	Moh All	4					3				3				3			13	81%	Tm	
2.	All Husain	4					3				3				3			13	81%	Tm	
3.	Aril Mustapa	4					3				3				3			13	81%	Tm	
4.	Zulkifli Ali	4					3			4					3			14	87%	Tm	
5.	Hazel Kurnia Alie	4					3				3				3			13	81%	Tm	
6.	Ismi Utami Khan		3				3					2			3			12	68%		Ttm
7.	Arya Putra Kadir	4					3					2			3			12	75%	Tm	
8.	Putri F.Dwi	4					3				3			4				14	87%	Tm	
9.	Vernandus Giello		3				3				3				3			12	75%	Tm	
10.	Yuniar Nurmantyo	4					3				3				3			14	87%	Tm	
11.	Zahrana S. Kono	4				4					3			4				15	93%	Tm	
12	Fahrul Suleman		3				3				3				3			12	75%	Tm	
	Jumlah																			11	1
	Persen																			92%	8%

Ket: T : Termotivas TT: Tidak Termotivasi

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GORONTALO
Alamat : Jl. Prof. Dr.H. Mansoer Pateda, Desa Pentadio Timur Kab. Gorontalo
Web : http://umgo.ac.idEmail : info@umgo.ac.idTelp/Fax (0435) 881135

SURAT IZIN MENELITI

No: 19/FKIP-UMG/PEN/I/2026

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Gorontalo menerangkan kepada:

Nama	: Nurfatima Kaili
NIM	: F01422041
Angkatan	: 2022
Program Studi	: S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Untuk melaksanakan penelitian sehubungan dengan penyusunan skripsi yang berjudul: "***Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL) Pada Mata Pelajaran PKN Di Kelas IV SDN 2 Botupingge***"

Demikian surat izin ini diberikan untuk dipergunakan seperlunya dan agar pihak yang berkepentingan maklum.

Gorontalo, 07 Sya'ban 1447 H
26 Januari 2026 M

Dekan,

Prof. Dr. H. Abd. Hamid Isa, M.Pd
NBM 1 1 5 0 8 6 4

Tembusan:
1. Arsip

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GORONTALO
Alamat : Jl. Prof. Dr. H. MansoerPateda, Desa Pentadio Timur Kab. Gorontalo
Website : http://www.umgo.ac.id/ Email : info@umgo.ac.id Telp/Fax (0435) 881135, 881136

Nomor : 048/FKIP-UMG/I/2026
Lamp : *1 eks*
Hal : ***Permohonan Rekomendasi***

Gorontalo, 07 Sya'ban 1447 H
26 Januari 2026 M

KepadaYth :

Kepala Dinas Penanaman Modal Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Bone Bolango

Di -

Tempat

Assalamu'alaikumWr, Wb

Teriring salam dan do'a semoga Allah SWT, melimpahkan rahmat, taufiq dan hidayah_Nya kepada kita dalam menjalankan aktifitas keseharian, Aamiin.

Bersama ini dikirimkan dengan hormat Surat Izin Meneliti Mahasiswa Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Gorontalo:

Nama	**: Nurfatima Kaili**
NIM	**: F01422041**
Angkatan	**: 2022**
Prodi	**: Pendidikan Guru Sekolah Dasar**
Fakultas	**: Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Hal ini disampaikan dengan harapan kiranya mahasiswa yang bersangkutan dapat memperoleh rekomendasi untuk meneliti di SDN 2 Botupingge Kabupaten Bone Bolango.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Nasrun Minallah Wa Fathun Qarieb
Wassalamu'alaikumWr, Wb.

Dekan,

Prof. Dr. H. Abd. Hamid Isa, M.Pd
NIM : 115[illegible]6

Tembusan:
1. Arsip

PEMERINTAH KABUPATEN BONE BOLANGO

DINAS PENANAMAN MODAL PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Pusat Pemerintahan Jl. Prof. Dr. Ing. B.J. Habibie Desa Ulanta Kecamatan Suwawa

Website : http://dpmptsp.bonebolangokab.go.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 503/DPMPTSP-BB/IPM/0035/I/2026

GRATIS

Dasar : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 3 Tahun 2018 Tentang Surat Keterangan Penelitian.

2. Peraturan Bupati Bone Bolango No 6 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Penerbitan dan Penandatanganan Perizinan dan Non Perizinan Kepada Peyelenggara Pelayanan Terpadu Satu Pintu.

Membaca : Dokumen Protokol/Proposal Penelitian yang diajukan secara lengkap.

Menimbang : Surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Gorontalo Nomor : 048/FKIP-UMG/I/2026 tertanggal 26 Januari 2026 perihal Permohonan Rekomendasi

MENERANGKAN

a. Nama/NIM : NURFATIMA KAILI

b. Alamat Peneliti : JL. KEL./DESA BULAGI SATU KECAMATAN BULAGI KABUPATEN/KOTA BANGGAI KEPULAUAN PROVINSI SULAWESI TENGAH

c. Judul Penelitian : UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING (GBL) PADA MATA PELAJARAN PKN DI KELAS IV SDN 2 BOTUPINGGE

d. Tujuan Penelitian : PENYUSUNAN SKRIPSI

e. Tempat Penelitian : SDN 2 BOTUPINGGE

f. Waktu Penelitian : SEJAK DITETAPKAN

g. Bidang Penelitian : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)

h. Status Penelitian : BARU

i. Penanggungjawab : Prof. Dr. H. ABD. HAMID ISA, M.Pd

k. Nama Lembaga : UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GORONTALO

Pada prinsipnya rencana penelitian yang bersangkutan tidak bertentangan dengan Pancasila dan Undang-undang Dasar 1945 serta yang bersangkutan disetujui untuk melanjutkan penelitian dengan ketentuan ;

1. Ruang Lingkup dan Lokasi Penelitian yang bersangkutan bedasarkan pada kerangka kerja/proposal/protokol yang disampaikan;
2. Peneliti harus menyampaikan hasil penelitiannya kepada Pemerintah Daerah Kabupaten Bone Bolango melalui Dinas Penanaman Modal Pelayanan Terpadu Satu Pintu setelah selesai melakukan penelitian.
3. Surat Keterangan Penelitian ini berlaku sampai dengan 27 JANUARI 2027 dan selanjutnya dapat diperpanjang kembali apabila yang bersangkutan belum selesai melakukan penelitian.

Demikian Surat Keterangan Penelitian ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya dalam melakukan penelitian



Suwawa, 27 Januari 2026

KEPALA DINAS

PEMERINTAH KABUPATEN BONE BOLANGO
DINAS PENANAMAN MODAL PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Dr. Dian Susilo Rahardjo Tjarbos, M.Si

Pembina Utama Muda

NIP 197301071993021001

Tembusan Yth

1. Bupati Bone Bolango di Suwawa sebagai laporan.
2. Universitas/Sekolah/Lembaga yang bersangkutan.

DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
KABUPATEN BONE BOLANGO
SD NEGERI 2 BOTUPINGGE
Jln. Muchlis Rahim,Desa Timbuolo,Kecamatan Botupingge. Telp.

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
NO : 421.2 /SDN2BTPG/15/II/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Wiratni Utiarahman S.Pd
NIP	: 19720705 199808 2001
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: SD Negeri 2 Botupingge

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas :

Nama	: Nurfatima Kaili
NIM	: F01422041
Program Studi	: PGSD
Semester	: 8 (Delapan)
Judul Skripsi	: **"Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL) Pada Mata Pelajaran PKN Di Kelas IV SDN 2 Botupingge"**

Bahwa nama yang tersebut di atas,benar – benar telah melaksanakan penelitian di SD Negeri 2 Botupingge sebagaimana judul Skripsi di atas,mulai tanggal 6 Januari s.d 02 Februari 2026.

Demikian surat keterangan ini di buat dengan sesungguhnya dan sebenar-benarnya untuk di gunakan sebagaimana mestinya.

Botupingge,24 Februari 2026
Kepala Sekolah

SEKOLAH DASAR NEGERI 2 BOTUPINGGE

Wiratni Utiarahman S.Pd
NIP.19720705 199808 2001

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GORONTALO
SK. MENDIKNAS R.I. NO. 98/D/O/2008
Jl. Prof Dr. H. Mansoer Pateda Desa Pentadio Timur Kec. Telaga Biru Kab. Gorontalo
web: http://umgo.ac.id Email: fkip@umgo.ac.id

SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
NOMOR : 180/FKIP-UMG/KEP/D/2025
TENTANG
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GORONTALO
TAHUN 2024/2025

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Menimbang :
1. Bahwa untuk mengoptimalkan Pembimbingan Skripsi Mahasiswa oleh Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Gorontalo, dipandang perlu membentuk dan menetapkan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Gorontalo, guna melancarkan kegiatan sesuai target yang diharapkan.
2. Bahwa nama-nama yang ditetapkan dalam lampiran surat keputusan ini dinilai mampu dan memenuhi syarat untuk ditunjuk sebagai Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Gorontalo
3. Bahwa untuk kepentingan diktum pertama dan kedua perlu ditetapkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiayah Gorontalo.

Mengingat :
1. Undang – undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
2. Undang-undang RI Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi
3. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan
4. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggidan Penyelenggaraan Perguruan Tinggi
5. Surat Keputusan Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 01/PRN/I.O/B/2012 tanggal 24 Jumadil Awal 1433 H/16 April 2012 M. Tentang : Majelis Pendidikan Tinggi
6. Surat Keputusan Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Nomor : 440/KPT/I/2016 tentang Pembukaan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Gorontalo
7. Surat Keputusan Senat Universitas Muhammadiyah Gorontalo Nomor 14/SENAT-UMG/A/2012 tentang Revisi Statuta Unlversitas Muhammadiyah Gorontalo.
8. Surat Keputusan Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 4464/KEP/I.O/D/2020 tentang Pengangkatan Rektor Universitas Muhammadiyah Gorontalo masa jabatan 2020 – 2024
9. Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Gorontalo Nomor : 154/KEP/II.3.AU/D/2024 tentang pengangkatan Pejabat Struktural di Lingkungan Universitas Muhammadiyah Gorontalo masa jabatan 2024 – 2028.

Memperhatikan : Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Gorontalo Nomor 092/KEP/II.3.AU/D/2021 Tentang penetapan komposisi Ujian Akhir Mahasiswa di Lingkungan Universitas Muhammadiyah Gorontalo.

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

Pertama : Mengangkat Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Gorontalo yang nama-namanya dan komposisi personalianya sebagaimana yang tercantum pada lampiran surat keputusan ini.

Kedua : Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang ditetapkan sebagaimana dimaksud pada diktum butir pertama, wajib melaksanakan tugas yang berkaitan dengan skripsi mahasiswa dan melaporkan hasil kegiatan kepada Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Gorontalo.

Ketiga : Biaya yang berhubungan dengan pelaksanaan Pembimbingan Skripsi Mahasiswa dibebankan pada mata anggaran yang tersedia untuk itu.

Keempat : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya dengan catatan akan ditinjau dan diperbaiki apabila terdapat kekeliruan dalam keputusan ini.

Ditetapkan di : Gorontelo
Tanggal : 16 Djulhijjah 1446 H
12 Juni 2025 M

Dekan,

Prof. Dr. H. Abd. Hamid Isa, M.Pd
NBM : 1 5 0 3 6 4

Tembusan Yth :
1. Kaprodi PGSD
2. Para Pembimbing
3. Mahasiswa Ybs
4. Arsip

Lampiran : SK. Nomor : 180/FKIP-UMG/KEP/D/2024
Tentang : Penetapan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Gorontalo Tahun 2024/2025

TENTANG
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GORONTALO
TAHUN 2024/2025

No	NIM	Nama Mahasiswa	Nama Dosen Pembimbing I	Nama Dosen Pembimbing II
1	F01422041	Nurfatima Kaili	Prof. Dr. H. Abd. Hamid Isa, M.Pd	Fandi H. Binggo, S.Pd., M.Pd

Dekan,

Prof. Dr. H. Abd. Hamid Isa, M.Pd
NBM : 1 1 5 0 8 6 4

CURRICULUM VITAE

Identitas Pribadi



Nurfatima Kaili, lahir di Kelurahan Bulagi 1, Kecamatan Bulagi, Kabupaten Banggai Kepulauan, pada tanggal 23 Juni 2004. Anak ke-3 dari pasangan Husin Kaili dan Hamnia Dinaa. Beragama islam, alamat tempat tinggal Kelurahan Bulagi 1, Kecamatan Bulagi, Kabupaten Banggai Kepulauan, Provinsi Sulawesi Tengah.

1. **Riwayat Pendidikan**
   a. **Pendidikan Formal**
      1. TK Al-Azhari Bulagi lulus pada tahun 2011
      2. Sekolah Dasar Negeri 1 Bulagi lulus pada tahun 2016
      3. Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Banggai Kepulauan lulus pada tahun 2019
      4. Madrasah Aliyah Nurul Jihad Bulagi lulus pada tahun 2022
      5. Universitas Muhammadiyah Gorontalo, jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), pada tahun 2022-2026

   b. **Pendidikan Non-Formal**
      1. Peserta "**Program Pengenalan Kompetensi Kehidupan Mahasiswa Baru (PPKMB)**" pada tahun 2022
      2. Peserta dalam Pengenalan Lapangan Persekolahan I (PLP I), yang ditetapkan di SDN 1 Limboto 2024
      3. Peserta Program Kuliah Kerja Dakwah (KKD) Tematik di Kabupaten Boalemo, Kecamatan Botumoito, Desa Patoameme, pada tahun 2025
      4. Peserta PLP II Magang PGSD Berdampak yang ditempatkan di MIM UNGGULAN KOTA GORONTALO.