

ABSTRAK

Skripsi dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Pelajaran PPKn untuk Mengoptimalkan Motivasi Belajar Siswa MI Miftahus Shibyan Kediri” ini ditulis oleh Qonitahun Khafidloh, NIM. 1860205221026, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, dengan pembimbing Dr. Yudi Krisno Wicaksono, M. IP.

Kata Kunci: Pembelajaran Berbasis Permainan, PPKn, Motivasi Belajar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perlunya peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) melalui penerapan model pembelajaran yang lebih variatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Salah satu model yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran berbasis permainan, yang mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, serta mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan implementasi model pembelajaran berbasis permainan dalam pelajaran PPKn, (2) menganalisis dampak penerapan model pembelajaran berbasis permainan terhadap motivasi belajar siswa, dan (3) mendeskripsikan berbagai tantangan yang dihadapi dalam implementasi model pembelajaran berbasis permainan dalam rangka mengoptimalkan motivasi belajar siswa.

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus sebagai upaya untuk memahami secara mendalam implementasi model pembelajaran yang diteliti. Sumber data diperoleh dari beberapa informan, yaitu siswa, guru, wakil kepala madrasah bidang kurikulum, dan kepala madrasah. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipan, wawancara mendalam, serta dokumentasi untuk memperoleh data yang lengkap dan akurat. Adapun analisis data dilakukan secara bertahap melalui proses kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sehingga menghasilkan gambaran yang utuh mengenai fenomena yang menjadi fokus penelitian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) implementasi model pembelajaran berbasis permainan dilaksanakan melalui penggunaan berbagai permainan edukatif yang disesuaikan dengan materi PPKn dan dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, (2) penerapan model pembelajaran berbasis permainan memberikan dampak positif berupa peningkatan motivasi belajar siswa yang tercermin dari tingginya semangat belajar, keaktifan dalam mengikuti pembelajaran, serta meningkatnya rasa percaya diri siswa, dan (3) implementasi model pembelajaran berbasis permainan menghadapi sejumlah tantangan, seperti keterbatasan alokasi waktu, pengelolaan kelas, perbedaan karakteristik peserta didik, serta kendala guru dalam merancang permainan yang sesuai dengan materi pembelajaran. Namun demikian, model pembelajaran berbasis permainan terbukti efektif sebagai salah satu upaya untuk mengoptimalkan motivasi belajar siswa.

ABSTRACT

The thesis, titled “Implementation of a Game Based Learning Model in Civic Education Lessons to Optimize Student Motivation at MI Miftahus Shibyan Kediri”, was written by Qonitatun Khafidloh, NIM. 1860205221026, in the Elementary Madrasah Teacher Education Program, Faculty of Tarbiyah ang Teacher Education, under the supervision of Dr. Yudi Krisno Wicaksono, M. IP.

Keywords: Game Based Learning, Civic Education, Learning Motivation

This study was motivated by the need to enhance students' learning motivation in Pancasila and Civic Education (PPKn) through the implementation of more varied learning models that are aligned with students' characteristics. One of the learning models that can be applied is game-based learning, which is capable of creating an interactive and enjoyable learning environment while encouraging students' active participation in the learning process. Therefore, this study aims to: (1) describe the implementation of game-based learning in PPKn lessons, (2) analyze the impact of the implementation of game-based learning on students' learning motivation, and (3) describe the challenges encountered in implementing game-based learning to optimize students' learning motivation.

This study employs a qualitative approach with a case study design to gain an in-depth understanding of the implementation of the learning model under investigation. Data were obtained from several informants, namely students, teachers, the vice principal for curriculum affairs, and the principal. Data collection techniques included participant observation, in-depth interviews, and documentation to obtain comprehensive and accurate information. Furthermore, the data were analyzed through data condensation, data display, and conclusion drawing to provide a comprehensive understanding of the phenomenon under study.

The findings revealed that: (1) the implementation of game-based learning was carried out through the use of various educational games that were adapted to PPKn materials and designed to encourage students' active involvement in the learning process; (2) the implementation of game-based learning had a positive impact on students' learning motivation, as reflected in their enthusiasm for learning, active participation in classroom activities, and increased self-confidence; and (3) the implementation of game-based learning faced several challenges, including limited instructional time, classroom management issues, differences in students' characteristics, and teachers' difficulties in designing games that were relevant to the learning materials. Nevertheless, game-based learning proved to be an effective approach for optimizing students' learning motivation.

ملخص

البحث العلمي تحت العنوان "تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب في مادة التربية المدنية لتعزيز دافع التعلم لدى طلاب مدرسة ميفتاح الشيبان الإعدادية في كيديري". كتبت هذه الدراسة قننة حفظة، رقم القيد ١٨٦٠٢٠٥٢٢١٠٢٦، قسم إعداد معلمي المدارس الابتدائية، كلية التربية والعلوم التربوية، تحت إشراف الدكتور يودي كريسنو ويكاسونو، ماجستير في التربية.

الكلمات المفتاحية: التعلم القائم على الألعاب، التربية المدنية، التحفيز على التعلم

تستند هذه الدراسة إلى أهمية تعزيز دافع الطلاب للتعلم في مادة التربية المدنية من خلال نموذج تعليمي أكثر جاذبية. ومن بين نماذج التعلم المستخدمة نموذج التعلم القائم على الألعاب، الذي يمكن أن يجعل أجواء النشاط التعليمي أكثر نشاطاً ومتعةً وبعيدةً عن الملل. يهدف هذا البحث إلى: (١) وصف تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب في مادة التربية المدنية، (٢) وصف تأثير تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب، (٣) وصف التحديات التي تواجه تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب من أجل تحسين الدافع للتعلم.

استخدمت هذه الدراسة نهجاً نوعياً من نوع دراسات الحالة. وشملت مصادر البيانات الطلاب والمعلمين ونائب مدير المدرسة المسؤول عن المناهج الدراسية ومدير المدرسة. وتم جمع البيانات من خلال الملاحظة المشاركة والمقابلات المعمقة والتوثيق. ثم تم تحليل البيانات من خلال تلخيصها وعرضها واستخلاص النتائج.

أظهرت نتائج البحث ما يلي: (١) تم تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب باستخدام ألعاب تعليمية تتوافق مع مادة التربية المدنية وتشرك الطلاب بشكل فعال، (٢) تأثير تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب، وهو القدرة على تعزيز دافع الطلاب للتعلم، وهو ما يتجلى في حماسهم ونشاطهم وثقتهم بأنفسهم، و(٣) التحديات التي تواجه تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب، مثل ضيق الوقت وإدارة الفصل واختلاف شخصيات الطلاب، فضلاً عن الصعوبات التي يواجهها المعلمون في تصميم الألعاب بحيث تتوافق مع المواد المقررة. ومع ذلك، فقد أثبت نموذج التعلم القائم على الألعاب فعاليته في تعزيز دافع الطلاب للتعلم.