

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan merupakan suatu peristiwa sosial yang berlangsung dalam ruang lingkup interaksi sosial. Pernyataan ini didasarkan pada kenyataan bahwa pendidikan senantiasa melibatkan proses saling memengaruhi antar individu yang terlibat di dalamnya. Pendidikan memiliki tujuan untuk mengoptimalkan potensi setiap individu, terutama dalam pengembangan kecerdasan dan pembentukan akhlak yang mulia sebagai bekal dalam kehidupan beragama, bermasyarakat, serta kehidupan berbangsa. Lebih tepatnya pendidikan secara spesifik diartikan sebagai proses perubahan sikap dan perilaku individu atau kelompok menuju kedewasaan melalui kegiatan pembelajaran, latihan, pengalaman, dan berbagai pendekatan dalam mendidik.¹

Pendidikan merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam kehidupan manusia, karena memiliki peran besar dalam meningkatkan kualitas diri dan mempersiapkan individu agar mampu menjalani kehidupan secara lebih baik. Melalui proses pendidikan, seseorang dapat memperoleh berbagai pengetahuan, keterampilan, serta nilai – nilai karakter yang diperlukan untuk menghadapi berbagai dinamika dan tantangan yang

¹ Binti Maunah and Bintank, “Pendidikan Dalam Berbagai Pendekatan Dan Teori Pendidikan,” *Cendekia* 16, no. 1 (2022): 40–53, <https://doi.org/10.30957/cendekia.v16i1.717>.

muncul dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, pendidikan juga berfungsi sebagai sarana strategis dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, sehingga dapat berkontribusi terhadap kemajuan dan pembangunan bangsa.

Sekolah sebagai salah satu lembaga penyelenggara pendidikan, mempunyai peran yang sangat penting dalam memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya secara optimal. Melalui berbagai kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan, sekolah diharapkan mampu membentuk peserta didik yang tidak hanya unggul dalam aspek akademik, tetapi juga memiliki karakter dan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat. Hal tersebut sejalan dengan Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar, serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berperan aktif dalam mengembangkan potensi dirinya. Pengembangan tersebut, mencakup aspek spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta berbagai keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.² Pendidikan juga menjadi kebutuhan dasar yang harus diperoleh setiap individu sejak usia dini hingga dewasa. Pendidikan

² Herlina Dewi Puspitasari and Ika Ratnaningrum, “Keefektifan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Genially Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar,” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 10 (2025): 2456–2468.

merupakan proses yang berlangsung sepanjang hayat dan bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa secara optimal, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dengan demikian, pendidikan memiliki proses belajar yang merupakan kunci utama dalam pembangunan suatu bangsa.

Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan oleh setiap individu untuk memperoleh perubahan dalam dirinya ke arah yang lebih baik. Perubahan tersebut dapat terlihat dari bertambahnya pengetahuan, berkembangnya keterampilan, terbentuknya sikap yang positif, serta meningkatnya pemahaman terhadap berbagai nilai yang bermanfaat. Perubahan ini terjadi sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi individu dengan berbagai materi, serta kegiatan yang diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung.³ Menurut pandangan Islam belajar merupakan suatu kewajiban, oleh karena itu banyak ayat atau hadits yang menjelaskan betapa pentingnya mencari ilmu, seperti dalam Qs. Al – Mujadallah: 11 yang berbunyi:

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجٰلِسِ فَلَفْسَحُوْا لِلّٰهِ لَكُمْ وَاِذَا قِيْلَ

اَنْشُرُوْا فَاَنْشُرُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا مِنْكُمْ وَالَّذِيْنَ اَوْثَرُوْا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ ۝ۙ

(المجادلة : 11)

³ Ahdar Djamaludin and Wardana, *Belajar Dan Pembelajaran, New Scientist* (Sulawesi Selatan: CV. Kaaffah Learning Center, 2019), 162.

Artinya :

“Wahai orang – orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu : Berilah kelapangan di majelis - majelis, lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan : Berdirilah (kamu), maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang – orang yang beriman diantaramu dan orang – orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha Teliti atas apa yang kamu kerjakan”. (Al Mujadallah : 11).⁴

Ayat diatas menjelaskan bahwasannya Qs. Al – Mujadallah: 11 mengandung makna bahwa Allah akan mengangkat derajat orang – orang yang beriman dan orang – orang yang berilmu. Ayat ini menunjukkan bahwa iman dan ilmu memiliki kedudukan yang tinggi disisi Allah SWT. Umat Islam dianjurkan untuk terus meningkatkan iman dan menambah ilmu pengetahuan. Dalam konteks pendidikan, ayat ini menegaskan bahwa siswa harus bersungguh – sungguh dalam belajar, menambah pengetahuan, dan tetap menjaga keimanan, akhlak, serta nilai – nilai moral dalam kehidupan sehari – hari.

Proses pembelajaran yang diselenggarakan oleh pendidik merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari sistem pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara menyeluruh. Keberhasilan pendidikan tidak hanya ditentukan oleh capaian hasil belajar peserta didik, tetapi juga dipengaruhi oleh kualitas dan efektivitas proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. Oleh karena itu, upaya peningkatan mutu pendidikan memerlukan perhatian serta keterlibatan berbagai pihak, terutama pada jenjang sekolah dasar yang menjadi tahap awal dalam pembentukan pengetahuan, sikap, dan karakter peserta didik.

⁴ Departemen Agama RI, *Al - Qur'an dan Terjemah untuk Wanita* (Bandung : CV. Jabal Raudhoh Jannah, 2010), 542.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam pembentukan karakter dan wawasan peserta didik adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Melalui mata pelajaran ini, peserta didik diharapkan memperoleh pemahaman mengenai nilai – nilai kewarganegaraan, membangun sikap yang sesuai dengan norma yang berlaku, serta mengembangkan kemampuan untuk berinteraksi secara positif dalam kehidupan bermasyarakat. Selain itu, PPKn juga bertujuan untuk membentuk warga negara yang aktif, bertanggung jawab, dan memiliki kesiapan dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan berbangsa dan bernegara di masa mendatang.⁵

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan pada jenjang sekolah dasar. Mata pelajaran ini memiliki kedudukan yang penting dalam proses pembentukan karakter peserta didik melalui penanaman nilai – nilai, moral, serta sikap positif yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari – hari. PPKn tidak hanya menekankan pada aspek penguasaan pengetahuan, tetapi juga berorientasi pada pembentukan peserta didik agar mampu menjadi warga negara yang baik dengan menjadikan nilai – nilai Pancasila sebagai pedoman dalam bersikap dan bertindak. Dengan demikian, materi yang diajarkan dalam PPKn mempunyai peranan yang sangat strategis dalam membentuk peserta didik yang memiliki wawasan kewarganegaraan, karakter yang baik, serta rasa tanggung jawab sebagai bagian dari

⁵ Suhendro Gusli, “Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri 2 Badiaa,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 2 (2024): 21455.

masyarakat. Selain itu, melalui pembelajaran PPKn, peserta didik diharapkan mampu tumbuh menjadi pribadi yang cerdas, berakhlak mulia, berperilaku santun, serta memiliki kepedulian terhadap kehidupan sosial, baik dalam lingkup masyarakat, bangsa, maupun negara.

Dalam proses pembelajaran, pendidik perlu menerapkan model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih efektif. Penggunaan model pembelajaran yang sesuai dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa, mempermudah pemahaman terhadap materi yang diajarkan, serta mendorong keterlibatan aktif siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Pemilihan model pembelajaran yang tepat menjadi hal yang penting karena tidak hanya berpengaruh terhadap pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga dapat menumbuhkan minat dan semangat belajar mereka. Sejalan dengan pendapat Sulistyorini, motivasi merupakan faktor yang sangat penting dalam proses belajar karena kemampuan siswa akan berkembang secara optimal apabila didukung oleh motivasi yang sesuai dan kuat.⁶

Terciptanya pembelajaran yang efektif dan menyenangkan menjadi salah satu unsur penting dalam proses pendidikan karena berpengaruh terhadap tingkat ketertarikan dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar. Lingkungan belajar yang menarik dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, sehingga

⁶ Agnesty Widila et al., "Pentingnya Motivasi Siswa Terhadap Hasil Belajar Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 06 Kota Bengkulu," *JKIP : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan* 5, no. 4 (2025): 1058.

proses pembelajaran berlangsung secara lebih bermakna. Kondisi tersebut pada akhirnya dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal sesuai dengan kompetensi yang diharapkan.⁷ Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru dapat memanfaatkan berbagai model pembelajaran yang inovatif dan menarik guna mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Pemilihan model pembelajaran yang sesuai dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan, sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang diberikan. Pada dasarnya, model pembelajaran merupakan suatu kerangka atau pola yang disusun secara sistematis sebagai pedoman dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, terarah, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Keberadaan model pembelajaran bukan dimaksudkan untuk membatasi atau memaksakan peserta didik agar mengikuti kehendak pendidik, melainkan sebagai sarana yang dapat memfasilitasi proses belajar siswa sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik mereka. Dengan demikian, peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna, mengembangkan potensi yang dimiliki, serta mencapai hasil belajar yang diharapkan secara optimal.⁸

⁷ Debby Yuliana Sinaga and Ruth Yunilisa, "Mengembangkan Minat Belajar Siswa Untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika SD Kelas Tinggi," *JKIP : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan* 4, no. 3 (2024): 1550, <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i03>.

⁸ Muasromatul Azizah, "Karakteristik Dan Kedudukan Model Pembelajaran Dalam Proses Pembelajaran," *IFTITAH: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 01, no. 02 (2019): 9–19.

Berdasarkan hasil wawancara pra-penelitian yang dilakukan peneliti dengan guru wali kelas 6 MI Miftahus Shibyan Kediri, diketahui bahwa penggunaan model pembelajaran khusus sebelumnya pada mata pelajaran PPKn masih sangat minim, sehingga berdampak pada rendahnya keaktifan dan ketertarikan siswa. Hal ini disebabkan guru masih cenderung menggunakan metode ceramah, berfokus pada penyampaian konsep dan hafalan, serta guru juga kurang menguasai atau kurang percaya diri dalam menerapkan model pembelajaran yang lebih variatif. Pernyataan tersebut, dapat dilihat dari hasil belajar dan keaktifan siswa ketika kegiatan pembelajaran. Maka dari itu, diperlukan inovasi model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, salah satunya melalui penerapan model pembelajaran berbasis permainan yang mampu menciptakan suasana belajar menyenangkan, meningkatkan motivasi, serta menumbuhkan minat belajar siswa.⁹

Pembelajaran berbasis permainan (*Game Based Learning*) merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan elemen - elemen permainan, seperti aturan, tantangan, skor, penghargaan, dan interaksi, sebagai sarana untuk membantu peserta didik dalam memahami materi, mengembangkan keterampilan, serta memperoleh pengetahuan tertentu. Pendekatan ini telah diterapkan secara luas pada berbagai jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi, bahkan dalam kegiatan pelatihan profesional. Perkembangan teknologi yang semakin

⁹ Hasil Prawawancara dengan Ibu Ifa Muta'ali selaku guru wali kelas 6 MI Miftahus Shibyan Kediri pada tanggal 1 Desember 2025.

maju turut mendukung penerapan *Game Based Learning* melalui berbagai aplikasi dan *platform* digital yang memudahkan pelaksanaan pembelajaran. Selain mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, model pembelajaran berbasis permainan juga dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, mengembangkan kemampuan bekerja sama, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertukar ide, mengemukakan pendapat, dan melakukan diskusi dengan teman sebayanya selama proses pembelajaran berlangsung.¹⁰

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis permainan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memberikan kontribusi positif terhadap kualitas proses pembelajaran maupun hasil belajar peserta didik. Pemanfaatan permainan sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara bertahap. Selain itu, penerapan model tersebut dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan minat serta semangat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti implementasi model pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran PPKn dengan judul **“Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Pelajaran PPKn untuk**

¹⁰ Sekar Ayu Wulandari and Sani Safitri, “Penerapan Metode Game Based Learning Dalam Materi Sejarah Bandung Lautan Api Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Pagar Alam,” *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2, no. 1 (2024): 34–41.

Mengoptimalkan Motivasi Belajar Siswa MI Miftahus Shibyan Kediri”.

B. Fokus dan Pertanyaan Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada implementasi model pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, maka berfokus dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi model pembelajaran berbasis permainan dalam pelajaran PPKn untuk mengoptimalkan motivasi belajar siswa MI Miftahus Shibyan Kediri?
2. Bagaimana dampak dari implementasi model pembelajaran berbasis permainan dalam pelajaran PPKn untuk mengoptimalkan motivasi belajar siswa MI Miftahus Shibyan Kediri?
3. Bagaimana tantangan dalam implementasi model pembelajaran berbasis permainan dalam pelajaran PPKn untuk mengoptimalkan motivasi belajar siswa MI Miftahus Shibyan Kediri?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka tujuan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan implementasi model pembelajaran berbasis permainan dalam pelajaran PPKn untuk mengoptimalkan motivasi belajar siswa MI Miftahus Shibyan Kediri.

2. Mendeskripsikan dampak dari implementasi model pembelajaran berbasis permainan dalam pelajaran PPKn untuk mengoptimalkan motivasi belajar siswa MI Miftahus Shibyan Kediri.
3. Mendeskripsikan tantangan dalam implementasi model pembelajaran berbasis permainan dalam pelajaran PPKn untuk mengoptimalkan motivasi belajar siswa MI Miftahus Shibyan Kediri.

D. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian tentang implementasi model pembelajaran berbasis permainan dalam pelajaran PPKn untuk mengoptimalkan motivasi belajar siswa MI Miftahus Shibyan Kediri ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain:

1. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat memberikan informasi dan menambah ilmu pengetahuan dalam kemajuan pendidikan. Hasil penelitian ini juga diharapkan bisa menjadi landasan pengembangan pembelajaran atau pengimplementasian model pembelajaran khususnya dalam bidang pendidikan tingkat sekolah dasar.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi Kepala Madrasah, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan, khususnya yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran

berbasis permainan dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa.

- b. Bagi Guru, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau gambaran untuk kedepannya dalam menerapkan model pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PPKn.
- c. Bagi Siswa, diharapkan dapat mengoptimalkan motivasi, minat, serta menumbuhkan semangat belajar melalui penerapan model pembelajaran berbasis permainan pada mata pelajaran PPKn.
- d. Bagi Para Peneliti lain, dengan adanya hasil peneliti ini diharapkan peneliti lain dapat menggali banyak informasi terkait model pembelajaran berbasis permainan dalam mata pelajaran PPKn, serta dapat dikembangkan ke dalam mata pelajaran lain dengan tujuan untuk mempermudah para literatur mencari referensi.
- e. Bagi Pembaca, penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi yang berguna, memperluas wawasan, serta menjadi salah satu sumber referensi yang relevan.

E. Penegasan Istilah

Penegasan istilah digunakan untuk mendefinisikan dan memperjelas makna dari istilah - istilah yang digunakan peneliti pada judul “Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Pelajaran PPKn untuk Mengoptimalkan Motivasi Belajar Siswa MI Miftahus Shibyan Kediri”.

1. Secara Konseptual

a. Implementasi

Menurut Usman, implementasi dapat dipahami sebagai suatu proses yang diwujudkan melalui berbagai tindakan, aktivitas, atau pelaksanaan yang berlangsung dalam suatu sistem. Implementasi tidak hanya dimaknai sebagai kegiatan yang dilakukan secara spontan, tetapi merupakan serangkaian aktivitas yang direncanakan dengan baik dan dilaksanakan secara serius berdasarkan aturan atau pedoman tertentu. Dengan demikian, implementasi bertujuan untuk memastikan bahwa suatu program atau rencana dapat berjalan secara efektif sehingga tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan optimal.¹¹

b. Model Pembelajaran Berbasis Permainan (*Games Based Learning*)

Games Based Learning merupakan salah satu model pembelajaran yang menggabungkan unsur-unsur permainan ke dalam proses pembelajaran sebagai upaya untuk menciptakan kegiatan belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik. Dalam model ini, siswa tetap melakukan kegiatan belajar, tetapi dikemas melalui aktivitas bermain yang lebih menarik dan menyenangkan. Pendekatan bermain sangat sesuai diterapkan pada peserta didik usia sekolah

¹¹ Akhmad Sidiq Amrullah and Muhammad Toriqularif, "Implementasi Pendidikan Akhlakul Karimah Melalui Pembelajaran PAI DI SMP Negeri 1 Anjir Pasar," *Dar El Ilmi: Jurnal Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora* 12, no. 2 (2025): 37–48.

dasar karena karakteristik mereka yang cenderung aktif dan lebih mudah belajar melalui pengalaman yang menyenangkan. Oleh karena itu, proses pembelajaran di tingkat madrasah ibtidaiyah perlu dirancang dalam suasana yang menarik agar siswa tidak mudah merasa jenuh saat mengikuti pelajaran.¹²

c. Mata Pelajaran PPKn

Secara etimologis, istilah kewarganegaraan berasal dari bahasa Latin, yaitu *civis* yang berarti warga negara. Istilah tersebut kemudian berkembang menjadi kata *civic* dalam bahasa Inggris yang berkaitan dengan warga negara dan berbagai hal yang berhubungan dengan kehidupan kewarganegaraan. Dari kata tersebut lahir istilah *civics* yang mengacu pada ilmu kewarganegaraan serta *civic education* yang dikenal dengan Pendidikan Kewarganegaraan. Dalam konteks yang lebih luas, Pendidikan Kewarganegaraan merupakan suatu program pendidikan yang membahas berbagai persoalan kehidupan berbangsa dan bernegara, meliputi nasionalisme, demokrasi, hak asasi manusia, serta peran warga negara dalam kehidupan masyarakat madani (*civil society*).¹³

¹² Chaterine Paulina, Siti Rokmanah, and Ahmad Syachruraji, "Efektivitas Penggunaan Model Game Based Learning Dalam Pembelajaran Matematika Di SD," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (2023): 31348–31354.

¹³ Anna Maudina Manurung et al., "Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Landasan Karakter Bangsa," *Jurnal Media Informasi Penelitian Kabupaten Semarang* 5, no. 2 (2023): 174–190.

d. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan salah satu komponen penting dalam proses pendidikan yang berpengaruh terhadap tingkat partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran serta pencapaian hasil belajar yang optimal. Motivasi belajar tidak hanya diartikan sebagai keinginan untuk memperoleh pengetahuan, tetapi juga mencakup berbagai faktor pendorong yang membuat siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan berusaha mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Semakin tinggi motivasi belajar peserta didik, maka semakin besar pula peluang mereka untuk mencapai prestasi belajar yang baik serta mengembangkan potensi diri secara maksimal.¹⁴

2. Secara Operasional

Mengacu pada penegasan konsep yang telah dipaparkan, secara operasional maksud penelitian yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Pelajaran PPKn untuk Mengoptimalkan Motivasi Belajar Siswa MI Miftahus Shibyan Kediri” adalah suatu penelitian yang pembahasannya fokus pada penerapan model pembelajaran oleh guru dalam mata pelajaran PPKn untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 6. Dengan penerapan model pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran, diharapkan siswa menjadi

¹⁴ Faradilla Ihsan Inzani, Belgis Wahyu Fadhillah, and Silvia Marni, “Peningkatan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Pada Pelajaran Bahasa Indonesia SMP,” *Jurnal Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran* 3, no. 1 (2021): 15–23, <https://doi.org/10.23917/bppp.v3i1.19388>.

lebih semangat dan aktif di kelas sekaligus meningkatkan hasil belajarnya.

F. Sistematika Pembahasan

Pembahasan disusun berdasarkan kerangka berpikir yang sistematis agar pembahasannya lebih terarah dan mudah dipahami. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan sistematika pembahasan yang dibagi menjadi tiga bagian, yaitu sebagai berikut:

1. Bagian awal

Bagian awal penelitian ini terdiri atas halaman sampul, halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan oleh penguji, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, serta abstrak.

2. Bagian utama (inti)

Pada bagian utama (inti) dari penelitian terdapat VI bab, diantaranya:

a. Bab I Pendahuluan

Bab I memuat gambaran umum penelitian yang meliputi konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian baik secara teoritis maupun praktis, penegasan istilah secara konseptual, dan operasional, serta sistematika pembahasan penelitian.

Bagian konteks penelitian menjelaskan terkait Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Pelajaran PPKn untuk Mengoptimalkan Motivasi Belajar Siswa MI Miftahus Shibyan Kediri.

Fokus penelitian menjelaskan batasan masalah yang diteliti dalam penelitian, serta memuat pertanyaan – pertanyaan yang menjadi dasar kajian penelitian mengenai “Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Pelajaran PPKn untuk Mengoptimalkan Motivasi Belajar Siswa MI Miftahus Shibyan Kediri”. Pertanyaan tersebut meliputi bagaimana implementasi model pembelajaran berbasis permainan dalam pelajaran PPKn untuk mengoptimalkan motivasi belajar siswa MI Miftahus Shibyan Kediri, bagaimana dampak dari implementasi model pembelajaran berbasis permainan dalam pelajaran PPKn untuk mengoptimalkan motivasi belajar siswa MI Miftahus Shibyan Kediri, dan bagaimana tantangan dalam implementasi model pembelajaran berbasis permainan dalam pelajaran PPKn untuk mengoptimalkan motivasi belajar siswa MI Miftahus Shibyan Kediri.

Setelah ditetapkan fokus penelitian, selanjutnya dirumuskan tujuan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pelaksanaannya, dampak dan tantangan implementasi model pembelajaran berbasis permainan dalam pelajaran PPKn untuk mengoptimalkan motivasi belajar siswa MI Miftahus Shibyan

Kediri.

Secara umum bagian mengenai kegunaan penelitian, penegasan istilah, serta sistematika pembahasan pada pembahasan ini memuat penjelasan tentang keinginan penulis supaya orang yang membaca bisa memperoleh pemahaman terkait dasar teoritis yang didukung oleh sumber referensi yang terpercaya. Selain itu, secara praktis pembaca diharapkan dapat mengetahui kondisi nyata yang terjadi pada tempat penelitian.

b. Bab II Kajian Teori

Bab II memuat pembahasan mengenai tinjauan pustaka yang digunakan peneliti sebagai sumber acuan penelitian. Pembahasan ini merujuk pada berbagai hasil penelitian terdahulu, serta kerangka berpikir yang mendukung pelaksanaan penelitian.

Kajian teori pada penelitian ini berisi penjelasan teoritis yang memuat pembahasan mengenai implementasi, model pembelajaran berbasis permainan, pelajaran PPKn, dan motivasi belajar. Oleh karena itu, bab ini menjelaskan lebih mendalam sejumlah teori yang relevan dengan penelitian “Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Pelajaran PPKn untuk Mengoptimalkan Motivasi Belajar Siswa MI Miftahus Shibyan Kediri”.

Setelah pembahasan mengenai kajian teori, bagian berikutnya adalah membahas penelitian terdahulu. Bagian ini memuat berbagai hasil penelitian sebelumnya, baik berupa skripsi,

tesis, maupun jurnal ilmiah, yang memiliki judul atau tema yang relevan, bahkan sama dengan implementasi model pembelajaran berbasis permainan, pelajaran PPKn, serta motivasi belajar. Meskipun demikian, penelitian yang dipilih peneliti tetap terdapat ketidaksamaan dibandingkan dengan penelitian terdahulu. Penyajian penelitian terdahulu ini bertujuan untuk mejadi referensi sekaligus bahan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya.

Langkah selanjutnya adalah merumuskan kerangka berpikir penelitian, yaitu pola pemikiran sistematis yang dikembangkan peneliti dengan berdasarkan sejumlah teori terkait implementasi model pembelajaran berbasis permainan, pelajaran PPKn, dan motivasi belajar. Berdasarkan hal tersebut, peneliti menyajikan skema atau gambar sebagai bentuk visualisasi untuk menggambarkan pandangan peneliti terhadap fakta penelitian, serta melakukan penyesuaian dengan teori yang sudah dipahami.

c. Bab III Metode Penelitian

Bab III berisi penjelasan mengenai metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Uraian pada bab ini mencakup rancangan penelitian, jenis dan pendekatan penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan data, serta tahapan-tahapan penelitian yang dilaksanakan untuk mendukung tercapainya tujuan penelitian.

Pada bab ini dijelaskan mengenai desain penelitian yang mencakup jenis dan pendekatan penelitian beserta alasan yang melatarbelakangi pemilihannya. Penjelasan mengenai kehadiran peneliti menunjukkan karakteristik penelitian kualitatif, di mana peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam proses pengumpulan dan pengolahan data. Selain itu, bagian lokasi penelitian memuat informasi mengenai letak geografis, alasan pemilihan lokasi, serta alamat lengkap tempat penelitian dilaksanakan. Bagian data dan sumber data memaparkan berbagai data yang diperoleh dari tiga sumber utama, yaitu informan (*people*), tempat (*place*), dan dokumen (*paper*). Ketiga sumber tersebut menjadi dasar dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan sesuai dengan fokus penelitian. Sementara itu, pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu observasi partisipan, wawancara mendalam, dan dokumentasi untuk menghasilkan data yang komprehensif dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan atau verifikasi data. Untuk memastikan keabsahan data yang diperoleh, peneliti menggunakan teknik ketekunan pengamatan dan triangulasi. Selanjutnya, pada bagian tahapan penelitian dijelaskan proses pelaksanaan penelitian

secara keseluruhan, termasuk tahapan-tahapan yang dilakukan serta waktu berlangsungnya penelitian.

d. Bab IV Hasil Penelitian

Bab IV menyajikan hasil penelitian yang disusun sesuai dengan fokus dan rumusan penelitian serta dilengkapi dengan hasil analisis data. Pada bab ini, peneliti memaparkan data yang diperoleh dari kondisi faktual di MI Miftahus Shibyan Kediri melalui teknik observasi partisipan, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Selain itu, bagian temuan penelitian menguraikan secara sistematis berbagai hasil yang diperoleh berdasarkan fokus penelitian yang telah dirumuskan pada tahap sebelumnya.

e. Bab V Pembahasan

Peneliti mengkaji beraneka macam tinjauan serta menerapkan analisis terhadap penelitian yang memuat keterkaitan antara teori – teori terdahulu dengan hasil pemahaman dan penjelasan atas teori yang diperoleh ketika pelaksanaan penelitian di lapangan. Hasil temuan tersebut memberikan peluang bagi peneliti untuk memperkuat keberlakuan teori yang sudah ada maupun mengidentifikasi kemungkinan munculnya konsep dan hasil kajian terbaru.

f. Bab VI Penutup

Pada bab VI disajikan bagian kesimpulan dan saran yang berkaitan pada fokus problem penelitian. Kesimpulan disajikan

dengan bentuk pernyataan ringkas yang menggambarkan inti hasil penelitian secara menyeluruh. Adapun saran merupakan usulan yang diajukan oleh peneliti untuk tindak lanjut atas temuan penelitian. Usulan tersebut berguna untuk bahan refleksi dan evaluasi, juga bisa dijadikan rujukan dalam pengembangan penelitian selanjutnya di masa mendatang.

3. Bagian akhir

Bagian akhir penelitian disajikan daftar pustaka, meliputi sumber – sumber referensi yang diterapkan oleh peneliti, seperti jurnal ilmiah, skripsi, tesis, serta buku sebagai pedoman pada penelitian. Kemudian, pada pembahasan ini dilengkapi juga dengan lampiran dan biodata peneliti untuk menyampaikan informasi pendukung mengenai latar belakang dan tingkat kepercayaan peneliti.

