

**UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPS
MELALUI MODEL *GAME BASED LEARNING* PADA
SISWA KELAS IV A SEKOLAH DASAR NEGERI
JATIKARAMAT VI**



Intelligentia - Dignitas

Oleh:

SABRINA NUR FITRIANI

1107621180

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Persyaratan dalam Mendapatkan Gelar Sarjana
Pendidikan

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2025

**UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPS MELALUI MODEL
GAME BASED LEARNING PADA SISWA KELAS IV A SEKOLAH
DASAR NEGERI JATIKRAMAT VI**

(2025)

Sabrina Nur Fitriani

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar mata pelajaran IPS melalui penerapan model *Game Based Learning* pada siswa kelas IV A SDN Jatikramat VI. Penelitian ini dilakukan untuk mengukur efektivitas penggunaan model *Game Based Learning* dengan tolok ukur keberhasilan berupa peningkatan minat belajar IPS. Subjek dalam penelitian ini adalah 22 siswa kelas IV A, terdiri dari 11 laki-laki dan 11 perempuan. Penelitian ini menggunakan model siklus dari Kemmis dan Mc. Tagart, yang meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Keberhasilan penelitian ditentukan apabila 80% siswa menunjukkan minat belajar yang sangat tinggi melalui hasil angket dan pencapaian pelaksanaan pembelajaran dengan model *Game Based Learning* mencapai 80%. Pada siklus I, 77,3% siswa tergolong memiliki minat belajar sangat tinggi, sehingga hasil penelitian belum memenuhi keberhasilan. Namun, pada siklus II terjadi peningkatan menjadi 86,3%. Pemantauan terhadap tindakan guru dan siswa pada siklus I menunjukkan persentase 74% dan 83% pada pertemuan pertama dan kedua, sementara pada siklus II meningkat menjadi 88% dan 95%. Dengan demikian, penerapan model *Game Based Learning* terbukti efektif sebagai metode yang berfokus pada siswa dan melibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan minat belajar IPS siswa kelas IV sekolah dasar.

Efforts to Enhance Interest in Social Studies Learning Using Game-Based Learning Models for Grade IV A Students at Jatikramat VI Elementary School

(2025)

Sabrina Nur Fitriani

ABSTRACT

This classroom action research aims to enhance interest in learning social studies through the application of the game-based learning model for fourth-grade students at SDN Jatikramat VI. This research was conducted to measure the effectiveness of using the game-based learning model, with the benchmark of success being an increase in interest in learning social studies. The subjects of this research were 22 fourth-grade students, consisting of 11 boys and 11 girls. This study used the cycle model proposed by Kemmis and McTaggart, which includes the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The success of the study was determined if 80% of students demonstrated very high interest in learning through questionnaire results and the implementation of learning using the Game-Based Learning model achieved 80%. In Cycle I, 77.3% of students were categorized as having very high interest in learning, so the research results did not meet the success criteria. However, in Cycle II, there was an increase to 86.3%. Monitoring of teacher and student actions in Cycle I showed percentages of 74% and 83% in the first and second meetings, respectively, while in Cycle II, these increased to 88% and 95%. Thus, the implementation of the game-based learning model has proven effective as a student-centered method that actively involves students in the learning process, thereby enhancing their interest in learning social studies in fourth-grade elementary school.

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN

PANITIA UJIAN/SIDANG SKRIPSI

Judul : Upaya Meningkatkan Minat Belajar IPS Melalui Model
Game Based Learning Pada Siswa Kelas IV A Sekolah
Dasar Negeri Jatikramat VI

Nama Mahasiswa : Sabrina Nur Fitriani

Nomor Registrasi : 1107621180

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembimbing I

Prof. Dr. Ir. Arita Marini, M.E

NIP. 196802251992032001

Pembimbing II

Drs. Julius Sagita, M.Pd

NIP. 196012211986101001

Tanggal Ujian : 28 Juli 2025

Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Aip Badrujaman, M.Pd. (Penanggung Jawab)*		08-08-2025
Karta Sasmita, S. Pd., M.Si., Ph.D (Wakil Penanggung Jawab)**		08-08-2025
Dr. Mira Amelia Amri, M.Pd (Ketua Penguji)***		05-08-2025
Taofik, M.Pd (Dosen Penguji)****		07-08-2025
Drs. Endang Wahyudiana, M.Pd (Dosen Penguji)****		06-08-2025

Catatan:

- * Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- ** Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan
- *** Ketua Penguji
- **** Dosen Penguji selain Pembimbing dan Koordinator Program Studi

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:		
Nama Mahasiswa	:	Sabrina Nur Fitriani
Tempat/Tanggal Lahir	:	Jakarta, 7 Desember 2002
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	:	Fakultas Ilmu Pendidikan
Nomor Registrasi	:	1107621180
Email	:	sabrina.nurfitriani@gmail.com

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan Karya Asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di perguruan tinggi lain.
2. Skripsi ini belum dipublikasikan, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
3. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, maka saya bersedia untuk menerima pembatalan hasil ujian Tugas Akhir/Skripsi/Tesis.

Dengan demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, mengetahui:

Jakarta, 6 Agustus 2025

Yang membuat pernyataan,

Hormat saya,

Mahasiswa



Sabrina Nur Fitriani

No Reg. 1107621180

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Sabrina Nur Fitriani
NIM : 11076211180
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan / Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Alamat email : sabrina.nurfitriani@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Upaya Meningkatkan Minat Belajar IPS Melalui Model *Game Based Learning* Pada Siswa Kelas IV A Sekolah Dasar Negeri Jatikramat VI

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 6 Agustus 2025

Penulis

(Sabrina Nur Fitriani)

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Acknowledging what I had to acknowledge, improve further on what I can improve, but making sure not to lose myself

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan dengan segenap cinta, hormat, dan rasa syukur yang tak terhingga. Terutama untuk kedua orang tua tercinta serta kakak dan adik saya, yang tak pernah lelah memberikan doa, dukungan, dan kasih sayang tanpa batas. Setiap tetes keringat, setiap pengorbanan, dan setiap nasihat tulus dari kalian adalah pilar terkuat yang menopang langkah saya hingga sampai pada titik ini. Skripsi ini adalah wujud kecil dari rasa terima kasih atas segala jerih payah kalian.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat, hidayah, dan petunjuk, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPS MELALUI MODEL *GAME BASED LEARNING* PADA SISWA KELAS IV A SEKOLAH DASAR NEGERI JATIKRAMAT VI" dengan lancar dan tepat waktu.

Skripsi ini peneliti buat untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan program S1 PGSD dari Universitas Negeri Jakarta. Peneliti dapat meneliti dan menyelesaikan penelitian ini tidak lepas dari berkah, rahmat serta anugerah-Nya yang tidak terhingga, serta bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada berbagai pihak.

Pertama, kepada Ibu Prof. Dr. Ir. Arita Marini, M. E., selaku dosen pembimbing I dan Bapak Drs. Julius Sagita, M. Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan mengarahkan peneliti dalam menyusun skripsi ini.

Kedua, kepada Bapak Drajat, S.Pd dan Ibu Wirda Setyawati selaku orangtua serta seluruh keluarga yang telah mendukung Penulis baik secara moril maupun materil sehingga Penulis dapat menyelesaikan studi dengan maksimal.

Ketiga, kepada Bapak Yasin A. Razak selaku Kakek dan Ibu Susilowaty selaku Nenek yang sangat Penulis cintai yang telah menjadi penyemangat Penulis untuk menyelesaikan studi dengan maksimal.

Keempat, kepada Kepala sekolah dan guru–guru SDN Jatikramat VI yang telah memberikan izin dan membantu pelaksanaan penelitian di sekolah.

Kelima, kepada teman – teman yang selalu memberikan semangat dan dukungannya kepada peneliti serta telah menyediakan waktu untuk mendiskusikan hal-hal yang terkait dengan penyelesaian skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa di dalam penyelesaian skripsi ini masih terdapat kekurangan yang perlu disempurnakan. Dengan kerendahan hati, peneliti mengharapkan saran dari dosen penguji yang bersifat membangun, guna menyempurnakan penulisan skripsi ini.

Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak khususnya bagi civitas akademika Universitas Negeri Jakarta, akhir kata peneliti ucapkan terima kasih.

Jakarta, 19 Maret 2025

Peneliti

Sabrina Nur Fitriani



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR GRAFIK	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian	6
C. Pembahasan Fokus Penelitian	7
D. Perumusan Masalah Penelitian	7
E. Kegunaan Hasil Penelitian.....	7
BAB II ACUAN TEORITIK.....	8
A. Acuan Teori Area dan Fokus yang Diteliti	8
1. Hakikat Minat Belajar.....	8
2) Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.....	12
3. Karakteristik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	15
B. Acuan Teori Rancangan-Rancangan Alternatif atau Disain Alternatif Intervensi Tindakan yang Dipilih	16
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i>	16
2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i>	19
3. Kelebihan dan Kekurangan Game Based Learning	21
C. Hasil Penelitian yang Relevan	22
D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan.....	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	27
A. Tujuan Penelitian	27
B. Tempat dan Waktu Penelitian	27

C.	Metode dan Desain Tindakan/Rancangan Siklus Penelitian.....	27
1.	Metode Penelitian	27
2.	Desain Tindakan	28
D.	Subjek/Partisipan dalam Peneltian.....	31
E.	Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian	32
F.	Hasil Tindakan yang Diharapkan	32
G.	Data dan Sumber Data	33
1.	Data	33
2.	Sumber Data	33
H.	Teknik Pengumpulan Data	33
I.	Instrumen Pengumpulan Data	34
1.	Instrumen Pengumpulan Data Minat Belajar IPS	34
1.	Instrumen Pengumpulan Data Penggunaan Model Game Based.....	35
J.	Teknik Analisis Data	37
1.	Analisis Data	37
b.	Data Pemantauan	38
2.	Interpretasi Hasil Analisis.....	38
K.	Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	39
BAB IV DESKRIPSI, ANALISIS DATA, INTERPRETASI HASIL, DAN PEMBAHASAN		40
A.	Deskripsi Data	40
1.	Deskripsi Data Hasil Penelitian Siklus I.....	40
2.	Deskripsi Data Hasil Penelitian Siklus II.....	54
B.	Temuan/Hasil Penelitian.....	68
1.	Data Minat Belajar IPS	68
2.	Data Pemantauan Aktivitas Guru dan Siswa.....	71
C.	Interpretasi Hasil Analisis.....	73
D.	Pembahasan Hasil	73
E.	Keterbatasan Penelitian.....	76
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN		78
A.	Kesimpulan.....	78
B.	Implikasi	79
C.	Saran	79
DAFTAR PUSTAKA		81

LAMPIRAN.....	86
---------------	----



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Perencanaan Tindakan Siklus I.....	30
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Minat Belajar.....	35
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Pengamatan Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL).....	36
Tabel 3. 4 Skor Penilaian Instrumen Minat Belajar.....	39
Tabel 4.1 Data Hasil Instrumen Pemantau Tindakan Aktivitas Guru dan Siswa Dalam Penerapan Model Game Based Learning Siklus I.....	52
Tabel 4.2 Kekurangan dan Tindak Lanjut Siklus II.....	53
Tabel 4.3 Data Hasil Instrumen Pemantau Tindakan Aktivitas Guru dan Siswa Dalam Penerapan Model Game Based Learning Siklus II.....	66
Tabel 4.4 Hasil Tindakan Siklus I.....	67
Tabel 4.5 Skor Minat Belajar IPS Siklus I.....	69
Tabel 4.6 Skor Minat Belajar IPS Siklus II.....	70
Tabel 4.7 Data Peningkatan Minat Belajar IPS	71
Tabel 4.8 Data Hasil Instrumen Pemantau Tindakan Guru dan Siswa Siklus I....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Spiral Kemmis dan McTaggart.....	29
Gambar 4.1 Guru dan Siswa Berdoa Bersama yang Dipimpin.....	41
Gambar 4.2 Guru Memperkenalkan Game dan membagi Siswa Menjadi Beberapa Kelompok.....	42
Gambar 4.3 Guru Menjelaskan Materi Pembelajaran.....	43
Gambar 4.4 Guru Menjelaskan Aturan Permainan Kepada Siswa	43
Gambar 4.5 Perwakilan Kelompok Melakukan Permainan Ular Tangga.....	44
Gambar 4.6 Guru Meminta Siswa Menyimpulkan Pembelajaran Hari Ini.....	44
Gambar 4.7 Menutup Pembelajaran dengan Doa Bersama yang Dipimpin oleh Ketua Kelas	45
Gambar 4.8 Guru Mengondisikan Kelas dan Melakukan Apresepsi	46
Gambar 4.9 Guru Menjelaskan Tentang Game yang Akan Digunakan.....	46
Gambar 4.10 Guru Menjelaskan Materi Pembelajaran.....	47
Gambar 4.11 Guru Menjelaskan Aturan Permainan	47
Gambar 4.12 Siswa Melakukan Himpimpa untuk Menentukan Urutan Jalan.....	48
Gambar 4.13 Pelaksanaan Permainan	48
Gambar 4.14 Salah Satu Perwakilan Kelompok Menyampaikan Rangkuman Materi.....	49
Gambar 4.15 Siswa Mengisi Angket Minat Belajar yang Diberikan oleh Guru ..	50
Gambar 4.16 Guru Memberikan Hadiah Kepada Kelompok yang Menang.....	50
Gambar 4.17 Guru dan Siswa Berdoa Bersama Dipimpin oleh Ketua Kelas.....	55
Gambar 4.18 Guru Memperkenalkan Permainan yang Akan Digunakan dalam Pembelajaran	56
Gambar 4.19 Guru Menjelaskan Materi Pelajaran.....	57
Gambar 4.20 Guru Menjelaskan Aturan Permainan Kepada Murid.....	57
Gambar 4.21 Siswa Melakukan Himpimpa Untuk Menentukan Urutan Pemain.....	58
Gambar 4.22 Dua Orang Siswa dari Perwakilan Kelompok Menyampaikan Rangkuman Pengetahuan yang Mereka Dapatkan Selama Pembelajaran	59

Gambar 4.23 Guru Melakukan Refklesi di Akhir Kegiatan Pembelajaran.....	59
Gambar 4.24 Guru Mengecek Kehadiran dan Melakukan Apresepsi.....	60
Gambar 4.25 Guru Menjelaskan Materi Pelajaran dan Siswa Menyimak	61
Gambar 4.26 Guru Menyampaikan Aturan Permainan dan Siswa Menyimak.....	62
Gambar 4.27 Siswa Melakukan Hompimpa untuk Menentukan Urutan	62
Gambar 4.28 Pelaksanaan Permaianan	63
Gambar 4.29 Salah Satu Siswa Menyampaikan Rangkuman Pengetahuan.....	63
Gambar 4.30 Guru Membagikan Angket yang Akan Diisi oleh Siswa	64
Gambar 4.31 Guru Memberikan Hadiah Sebagai Bentuk Apresiasi Kepada Pemenang	64



DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Grafik Perolehan Skor Minat Belajar IPS Siklus I	69
Grafik 4.2 Perolehan Skor Minat Belajar IPS Siklus II	71
Grafik 4.3 Grafik Pemantau Aktivitas Guru dan Siswa Siklus II	72



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Penelitian	87
Lampiran 2 Pengujian Persyaratan Instrumen	122
Lampiran 3 Data Hasil Penelitian	138
Lampiran 4 Analisis Data Hasil Penelitian	146
Lampiran 5 Surat Keterangan Penelitian	160
Lampiran 6 Surat Permohonan Validasi Instrumen Penelitian	162
Lampiran 7 Daftar Riwayat Hidup.....	167

