SKRIPSI

PENGARUH GAME HARTA KARUN PADA MODEL PEMBELAJARAN PBL (*PROBLEM BASED LEARNING*) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII SMP NEGERI 4 DUA PITUE



OLEH:

MEIVING
NIM: 2020203884206006

PROGRAM STUDI TADRIS IPA
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE
2026

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

PENGARUH GAME HARTA KARUN PADA MODEL PEMBELAJARAN PBL (*PROBLEM BASED LEARNING*) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII SMP NEGERI 4 DUA PITUE

OLEH:

MEIVING
NIM: 2020203884206006

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Ujian Seminar Ujian Skripsi

PROGRAM STUDI TADRIS IPA
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE

2026

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi	:	Pengaruh Game Harta Karun pada Model Pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Dua Pitue
Nama Mahasiswa	:	Meiving
NIM	:	2020203884206006
Program Studi	:	Tadris IPA
Fakultas	:	Tarbiyah
Dasar Penetapan Pembimbing	:	Surat Penetapan Pembimbing Skripsi Fakultas Tarbiyah No.4492 Tahun 2023

Disetujui Oleh:

Pembimbing Utama	:	Andi Aras, M.Pd.	
NIP	:	19720518 199903 1 011	(.....)
Pembimbing Pendamping	:	Fajriyani, M.Si.	
NIP	:	19950615 202203 2 002	(.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah,

Dr. Abdar, S.Ag, S.Sos, M.Pd.I
NIP. 197612302005012002

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi	:	Pengaruh Game Harta Karun pada Model Pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Dua Pitue
Nama Mahasiswa	:	Meiving
NIM	:	2020203884206006
Program Studi	:	Tadris IPA
Fakultas	:	Tarbiyah
Dasar Penetapan Penguji	:	B.2101/In.39/FTAR.01/PP.00.9/06/2025
Tanggal Kelulusan	:	Selasa, 14 Juli 2026

Disetujui Oleh:

Andi Aras, M.Pd.	: (Ketua)	(.....)
Fajriyani, M.Si.	: (Sekretaris)	(.....)
St. Humaerah Syarif, M.Pd.	: (Anggota)	(.....)
Imranah, M.Pd	: (Anggota)	(.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah,

Dr. Abdar, S.Ag, S.Sos, M.Pd.I
NIP. 197612302005012002

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللهِ الرَّ حْمَنِ الرَّ حِيْمِ

اَلْحَمْدُ لِلَّهِ رَ بِّ الْعآ لَمِيْنَ وَالصَّلأةُ وَ لسَّلاَمُ عَلىَٰٓ اَشْر فِ ٱلأَنْبِياَءِوَالْمُرْ سَلِيْنَ وَ عَلَى اَلِهِ وَ صَحْبِهِ اَجْمَعِيْنَ اَمآَّبَعْدُ

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Swt. atas segala limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **"**Pengaruh Game Harta Karun pada Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap Motivasi Belajar Kelas VII SMP Negeri 4 Dua Pitue**"** sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.

Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad saw., keluarga, sahabat, serta seluruh umatnya yang senantiasa istiqamah mengikuti ajaran Islam hingga akhir zaman.

Secara khusus, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih dan hormat yang setinggi-tingginya kepada kedua sosok yang menjadi inspirasi dan kekuatan utama dalam hidup penulis yaitu Ayahanda tercinta bapak Mustamin dan Ibunda tercinta Ibu Junaeda. Terima kasih telah menjadi rumah tempat pulang yang paling nyaman, atas doa-doa yang tidak pernah putus di setiap sujud malam, atas kasih sayang yang tak terhingga, serta pengorbanan yang tak ternilai harganya. Keberhasilan penulis hari ini adalah cerminan dari didikan, kesabaran, dan dukungan tulus yang Bapak dan Ibu berikan.

Penulis telah menerima banyak bimbingan dan bantuan dari bapak Andi Aras, S. Pd. selaku pembimbing I dan ibu Fajriyani, M. Si. selaku pembimbing II, yang telah membimbing penulis, memberikan saran, pengarahan, dan masukan yang sangat berarti dalam penyusunan skripsi ini, penulis ucapkan terima kasih.

Penulis dengan penuh kerendahan hati mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Darmawati, S.Ag, M.Pd, Selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare beserta seluruh jajarannya yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh pendidikan di IAIN Parepare.
2. Ibu Dr. Ahdar, S.Ag, S.Sos, M.Pd.I, Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare beserta seluruh staf yang telah memberikan pelayanan akademik selama penulis menempuh pendidikan.
3. Ibu Imranah, M.Pd, Selaku Ketua Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare, selaku dosen Pembimbing Akademik (PA) dan selaku penguji II yang telah memberikan arahan, masukan dan motivasi selama proses perkuliahan.
4. Ibu St. Humaerah Syarif, M. Pd. selaku penguji I yang telah memberikan arahan dan masukan dalam skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, dan bimbingan selama penulis menempuh pendidikan di IAIN Parepare.
6. Kepala dan staff Fakultas Tarbiyah yang telah membantu, melayani dan memberikan informasi mulai dari proses menjadi mahasiswa hingga pengurusan berkas ujian sampai penyelesaian studi.
7. Kepala perpustakaan IAIN Parepare beserta jajarannya yang telah memberikan pelayanan kepada penulis selama menjalani studi di IAIN Parepare.
8. Bapak Nur Asking, M. Pd., M. Si., selaku kepala sekolah UPT SMPN 4 Dua Pitue yang telah memberi izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian ini.
9. Ibu Darmawati, S. Pd., dan ibu Saltiyani Nasir, S. Pd., M. Pd., selaku guru mata pelajaran IPA yang memberikan izin, bantuan yang diberikan selama pelaksanaan penelitian ini.
10. Teman-teman seperjuangan Angkatan 2020 (C020NA) yang dari awal semester selalu membersamai, memberikan bantuan dan dukungan selama proses perkuliahan sampai pada penyelesaian skripsi ini.
11. Penulis mengucapkan terima kasih kepada teman-teman KKN Desa Mampu yang

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

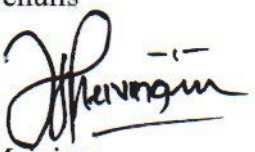
beranggotakan XI orang atas dukungan, bantuan, dan kebersamaan yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini.

12. Penulis mengucapkan terima kasih kepada teman-teman GIBET SQUAD yang telah menjadi tempat berbagi cerita, memberi dukungan, dan selalu menyemangati penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada tiga orang teman terdekat yang ditemui saat KKN di Desa Mampu. Terima kasih telah bertahan menemani setiap perjuangan, menjadi penguat di saat penulis hampir menyerah, serta selalu memberikan doa, dukungan, dan semangat hingga skripsi ini dapat terselaisaikan. Terima kasih atas setiap waktu, bantuan, perhatian, serta ketulusan yang diberikan meskipun mengharapkan imbalan berupa *ice cream*.
14. Terakhir untuk diri sendiri yang mampu bekerja sama dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih selalu berpikir positif ketika keadaan sempat tidak memihak, dan selalu berusaha mempercayai diri sendiri, hingga akhirnya membuktikan bahwa diri penulis mampu menyelesaikan skripsi ini. *Go cofidently in the direction of your dreams, live the life you've imagined.*

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi penyempurnaan karya ilmiah ini di masa yang akan datang. Akhirnya, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan IPA, serta dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya.

Parepare, 01 Juli 2026
06 Safar 1448 H

Penulis



Meiving
NIM. 2020203884206006

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	:	Meiving
NIM	:	2020203884206006
Tempat/Tgl. Lahir	:	Padangloang, 20 Mei 2002
Program Studi	:	Tadris IPA
Fakultas	:	Tarbiyah
Judul Skripsi	:	Pengaruh Game Harta Karun pada Model Pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Dua Pitue

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh dengan kesadaran bahwa skripsi ini benar merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Parepare, 01 Juli 2026
06 Safar 1448 H

Penulis

Meiving
NIM. 2020203884206006

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

ABSTRAK

MEIVING. *Pengaruh Game Harta Karun pada Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Dua Pitue.* Dibimbing oleh (Andi Aras dan Fajriyani).

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Namun, motivasi belajar siswa masih perlu ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran yang inovatif dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah game harta karun pada model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Dua Pitue.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experimental design*). Sampel penelitian terdiri atas 32 siswa yang terbagi menjadi 17 siswa pada kelas eksperimen dan 15 siswa pada kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan angket motivasi belajar yang terdiri atas 20 butir pernyataan dengan skala *Likert.* Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji Independent *Sample t-Test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 4,48 yang berada pada kategori sangat tinggi, sedangkan rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas kontrol sebesar 4,03 yang juga berada pada kategori sangat tinggi. Hasil uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000 < 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, Game harta karun pada model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Dua Pitue..

Kata Kunci: *Problem Based Learning*, Game Harta Karun, Motivasi Belajar, Pembelajaran IPA.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL i
PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI iii
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING iv
KATA PENGANTAR v
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI viii
ABSTRAK ix
DAFTAR ISI x
DAFTAR GAMBAR xii
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR LAMPIRAN xiv
PEDOMAN TRANSLITERASI xvii
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 8
C. Tujuan Penelitian 8
D. Kegunaan Penelitian 8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 10
A. Penelitian Relevan 10
B. Tinjauan Teori 16
C. Kerangka Pikir 37
D. Hipotesis Penelitian 39
BAB III METODE PENELITIAN 41
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian 41
B. Lokasi dan Waktu Penelitian 42
C. Populasi dan Sampel 43

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

D. Prosedur Penelitian 45
E. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data 46
F. Definisi Operasional Variabel 47
G. Instrumen Penelitian 48
H. Uji Analisis Data 52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 57
A. Hasil Penelitian 57
B. Pembahasan Hasil Penelitian 66
BAB V PENUTUP 72
A. Kesimpulan 72
B. Saran 72
DAFTAR PUSTAKA I
LAMPIRAN VII

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

DAFTAR GAMBAR

No. Gambar	Judul Gambar	Halaman
Gambar 2.1	Bagan Kerangka Pikir	38

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

DAFTAR TABEL

No. Tabel	Judul Tabel	Halaman
Tabel 2.1	Tinjauan Penelitian Relavan	11
Tabel 2.2	Langkah-Langkah Model PBL	23
Tabel 3.1	Presentase Kegiatan Peserta Didik	41
Tabel 3.2	Populasi Penelitian	43
Tabel 3.3	Sampel Penelitian	44
Tabel 3.4	Lembar Angket	48
Tabel 3.5	Lembar Observasi Pembelajaran Berbasis PBL (Eksperimren)	49
Tabel 3.6	Lembar Observasi Pembelajaran Berbasis PBL (Kontrol)	50
Tabel 3.7	Interpretasi Rata-Rata Motivasi Belajar	54
Tabel 3.8	Interpretasi Pencapaian Belajar	55
Tabel 4.1	Interpretasi Rata-Rata Motivasi Belajar	58
Tabel 4.2	Statistik Deskripsi Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen	59
Tabel 4.3	Statistik Deskripsi Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol	59
Tabel 4.4	Perbandingan Statistik Deskriptif Motivasi Belajar Siswa	61
Tabel 4.5	Interpretasi Pencapaian Belajar	61
Tabel 4.6	Statistik Deskripsi Pencapaian Hasil Belajar Kelas Eksperimen	61
Tabel 4.7	Distribusi Kategori Pencapaian Hasil Belajar Kelas Eksperimen	61
Tabel 4.8	Statistik Deskripsi Pencapaian Hasil Belajar Kelas Kontrol	62
Tabel 4.9	Distribusi Kategori Pencapaian Hasil Belajar Kelas Kontrol	62
Tabel 4.10	Hasil Uji Normalitas	64
Tabel 4.11	Hasil Uji Homogenitas	64
Tabel 4.12	*Independent Sample t-test*	65

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

DAFTAR LAMPIRAN

No. Lampiran	Judul Lampiran	Halaman
Lampiran 1	Master Data Penelitian	VIII
Lampiran 2	Distribusi Kategori Motivasi	IX
Lampiran 3	Master Data SPSS	XI
Lampiran 4	Output SPSS *Desctive Statisticc*	XII
Lampiran 5	Output SPSS Uji Normalitas (*Shapiro-Wilk*)	XII
Lampiran 6	Output SPSS Uji Homogenitas (*Levene Test*)	XII
Lampiran 7	Output SPSS Independent Sample T-Test	XII
Lampiran 8	Data Mentah Penelitian	XIX
Lampiran 9	Master Data Hasil Pembelajaran	XVII
Lampiran 10	Modul Kelas Eksperimen	XIX

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lampiran 11	Modul Kelas Kontrol	XLVII
Lampiran 12	Lembar Observasi	LXXV
Lampiran 13	Angket Motivasi	CV
Lampiran 14	Dokumentasi Penelitian	CXLI
Lampiran 15	Surat Permohonan izin Pelaksanaan Meneliti	CXLIV
Lampiran 16	Surat Izin Penelitian	CXLV
Lampiran 17	Surat Keterangan Selesai Meneliti	CXLVI
Lampiran 18	Peta Harta Karun	CXLVII
Lampiran 19	LKPD Kelas Eksperimen	CXLIX
Lampiran 20	Kartu Soal Materi Gaya	CLI
Lampiran 21	Kartu Soal Materi Gerak	CLII
Lampiran	LKPD Kelas Kontrol	CLIII

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

22		

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

PEDOMAN TRANSLITERASI

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ṡa	ṡ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Żal	Ż	Zet (dengan titik di atas)

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	Fathah	A	A
ِ	Kasrah	I	I
ُ	Dammah	U	U

2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
...يْ...َ	Fathah dan ya	Ai	a dan u
...وْ...َ	Fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh:

- كَتَبَ kataba
- فَعَلَ fa`ala
- سُئِلَ suila
- كَيْفَ kaifa
- حَوْلَ haula

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

C. *Maddah*

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا...ى...	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
ى...	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
و...	Dammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

- قَالَ qāla
- رَمَى ramā
- قِيْلَ qīla
- يَقُوْلُ yaqūlu

D. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

1. Ta' marbutah hidup

   Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah "t".

2. Ta' marbutah mati

   Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah "h".

3. Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan "h".

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Contoh:

- رَوْضَةُ الأَطْفَالِ raudah al-atfāl/raudahtul atfāl
- الْمَدِيْنَةُ الْمُنَوَّرَةُ al-madīnah al-munawwarah/al-madīnatul munawwarah
- طَلْحَةْ talhah

E. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

- نَزَّلَ nazzala
- البِرُّ al-birr

F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf "l" diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya. Baik diikuti oleh huruf syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang.

Contoh:

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

- الرَّجُلُ *ar-rajulu*
- الْقَلَمُ *al-qalamu*
- الشَّمْسُ *asy-syamsu*
- الْجَلاَلُ *al-jalālu*

G. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

- تَأْخُذُ *ta'khużu*
- شَيئٌ *syai'un*
- النَّوْءُ *an-nau'u*
- إِنَّ *inna*

H. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

- وَ إِنَّ اللهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِيْنَ *Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn/*
  Wa innallāha lahuwa khairurrāziqīn
- بِسْمِ اللهِ مَجْرَاهَا وَ مُرْسَاهَا *Bismillāhi majrehā wa mursāhā*

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

I. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

- الْحَمْدُ للهِ رَبِّ الْعَالَمِيْنَ *Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/*
  Alhamdu lillāhi rabbil `ālamīn
- الرَّحْمنِ الرَّحِيْمِ *Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm*

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

- اللهُ غَفُوْرٌ رَحِيْمٌ *Allaāhu gafūrun rahīm*
- لِلهِ الأُمُوْرُ جَمِيْعًا *Lillāhi al-amru jamī`an/Lillāhil-amru jamī`an*

J. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan Ilmu Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

K. Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah :

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

swt. = *subḥānahu* *wataʿālā*

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

saw.	=	*Shallallahu 'Alaihi wa Sallam'*
a.s.	=	*alaihis salam*
H	=	*Hijriah*
M	=	*Masehi*
SM	=	*Sebelum Masehi*
1.	=	*Lahir Tahun*
QS.../...:4	=	*QS. al-Baqarah/2:187 atau QS Ibrahim/...., ayat 4*
HR	=	*Hadis Riwayat*

Beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referensi perlu dijelaskan kepanjangannya, diantaranya sebagai berikut:

ed. : Editor (atau, eds. [dari kata editors] jika lebih dari satu orang editor). Karena dalam Bahasa Indonesia kata "editor" berlaku baik untuk satu atau lebih editor, maka ia bisa saja tetap disingkat ed. (tanpa s).

et al, : "Dan lain-lain" atau "dan kawan-kawan" (singkatan dari *et alia*). Ditulis dengan huruf miring. Alternatifnya, digunakan singkatan dkk. ("dan kawan-kawan") yang ditulis dengan huruf biasa/tegak.

Terj. : Terjemahan (oleh). Singkatan ini juga digunakan untuk penulisan untuk karya terjemahan yang tidak menyebutkan nama penerjemahannya.

Vol. : Volume. Dipakai untuk menunjukkan jumlaj jilid sebuah buku atau ensiklopedi dalam Bahasa inggris. Untuk buku-buku berbahasa arab biasanya digunakan kata juz.

No. : Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomor karya ilmiah berkala seperti jurnal, majalah, dan sebagainya

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan menunjukkan semangat, ketekunan, dan keinginan kuat untuk memahami materi pelajaran. Sebaliknya, siswa dengan motivasi rendah cenderung pasif, mudah menyerah, dan kurang berpartisipasi dalam kegiatan. Menurut sardiman, motivasi belajar berfungsi sebagai penggerak dan pendorong bagi individu untuk melakukan kegiatan belajar guna mencapai hasil yang optimal.[1]

Dalam proses pembelajaran di tingkat SMP, terdapat peluang besar untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa. Saat ini, dinamika kelas masih cenderung berpusat pada penjelasan guru, sehingga partisipasi siswa dalam diskusi dan inisiatif mandiri dalam menyelesaikan tugas memerlukan pendekatan yang inovatif. Ketergantungan pada metode pembelajaran yang monoton dan kurangnya variasi media sering kali membatasi peran siswa sebagai penemu pengetahuan. Oleh karena itu, diperlukan transformasi strategi pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa agar pengalaman belajar menjadi lebih bermakna dan mampu memantik semangat belajar secara berkelanjutan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru perlu menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada siswa agar dapat menumbuhkan motivasi intrinsik mereka. Salah satu model yang dapat digunakan adalah *Problem Based Learning* (PBL). Model ini menekankan keterlibatan aktif siswa dalam memecahkan masalah nyata yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Melalui proses penyelidikan, diskusi kelompok, dan refleksi, siswa tidak

[1] Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

hanya memahami konsep tetapi juga belajar berpikir kritis, kreatif, dan mandiri. PBL efektif meningkatkan motivasi belajar karena siswa merasa tertantang untuk menemukan solusi dari permasalahan yang diberikan.

Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan salah satu pendekatan pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa (student centered learning). Model ini menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang belajar melalui pemecahan masalah kontekstual yang berkaitan dengan kehidupan nyata. Menurut Wijnia, pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa karena mereka merasa memiliki kendali terhadap proses belajarnya.[2] Selain itu, PBL juga mendorong kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, dan kreatif melalui diskusi kelompok serta refleksi terhadap hasil belajar.

PBL juga sejalan dengan prinsip *student centered learning*, di mana guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam proses menemukan solusi, bukan sebagai satu-satunya sumber informasi. Melalui diskusi kelompok dan refleksi hasil belajar, siswa dilatih untuk bekerja sama, mengomunikasikan ide, serta mengevaluasi hasil pemikiran mereka sendiri. Penggunaan PBL dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak karena siswa berperan aktif dalam membangun pemahamannya sendiri.

Walaupun PBL memiliki banyak keunggulan, pelaksanaannya di lapangan tidak selalu berjalan lancar. Terdapat sejumlah kesulitan dan kendala yang sering dihadapi baik oleh guru maupun siswa. Salah satunya adalah keterbatasan waktu pembelajaran di sekolah. Guru sering kali kesulitan menyelesaikan seluruh tahap PBL karena membutuhkan waktu cukup lama untuk proses identifikasi masalah, pencarian informasi, hingga presentasi hasil. Selain itu, tidak semua guru memiliki kemampuan merancang masalah yang

[2] Wijnia et al., *The Effects of Problem-Based, Project-Based, and Case-Based Learning on Students' Motivation: A Meta-Analysis*.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

autentik dan kontekstual sesuai dengan tingkat berpikir siswa. Rivansyah, Ismail, dan Kurniawati, menyebutkan bahwa sebagian guru masih kesulitan menyusun *problem scenario* yang dapat memicu rasa ingin tahu siswa serta mendorong mereka untuk berpikir kritis.[3]

Dari sisi siswa, kendala juga muncul karena belum terbiasa belajar secara mandiri dan kolaboratif. Sebagian siswa cenderung pasif dalam kelompok, hanya mengandalkan teman yang lebih aktif dalam menyelesaikan masalah. Kondisi ini menyebabkan tujuan PBL tidak tercapai secara maksimal. Selain itu, pembelajaran berbasis masalah terkadang dianggap sulit dan membingungkan oleh siswa, terutama jika guru tidak menggunakan media atau aktivitas yang menarik. Penelitian oleh Nicholus mengungkapkan bahwa keberhasilan PBL sangat bergantung pada kemampuan guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk terlibat secara emosional.[4]

Dunia pendidikan saat ini menuntut inovasi pembelajaran yang tidak hanya mampu menstimulasi kemampuan berpikir kritis, tetapi juga mampu menjaga keterlibatan aktif siswa di dalam kelas. Model *Problem Based Learning* (PBL) menjadi pilihan yang sangat relevan karena secara fundamental efektif dalam melatih keterampilan pemecahan masalah melalui situasi dunia nyata yang autentik. Namun, dalam implementasinya di lapangan, sering kali ditemukan kendala berupa rendahnya motivasi dan kejenuhan siswa saat menghadapi alur diskusi yang cenderung formal dan monoton.

Oleh karena itu, penggabungan model PBL dengan metode *Game Harta Karun* menjadi strategi pedagogis yang krusial untuk mengatasi tantangan tersebut. Integrasi ini berfungsi mengubah masalah-masalah akademik yang

[3] Rivansyah, Ismail, and Kurniawati, "Optimizing Students' Motivation through PBL-Based Worksheets in Teaching Circles: A Classroom Action Research in Grade 7."

[4] Nicholus, Muwonge, and Joseph, "The Role of Problem-Based Learning Approach in Teaching and Learning Physics : A Systematic Literature Review [Version 2 ; Peer Review : 2 Approved , 2 Approved with Reservations]."

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

tadinya dirasakan sebagai beban menjadi sebuah misi petualangan yang menantang, sehingga proses pemecahan masalah dalam PBL terasa lebih kontekstual dan menarik bagi siswa. Melalui elemen *gamification* dalam *Game Harta Karun*, siswa didorong untuk memiliki motivasi intrinsik yang lebih kuat karena adanya unsur tantangan, kompetisi sehat, serta rasa penasaran dalam mencari petunjuk di setiap langkah pemecahan masalah.

Sinergi antara struktur sistematis PBL dan sifat dinamis dari *Game Harta Karun* ini memaksa siswa untuk tidak hanya berpikir kritis, tetapi juga berkomunikasi dan berkolaborasi secara intensif untuk mencapai tujuan akhir. Dengan pendekatan ini, diharapkan tercipta jembatan yang kuat antara tuntutan kurikulum yang kognitif dengan kebutuhan siswa akan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Pada akhirnya, inovasi ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya di kelas VII SMP Negeri 4 Dua Pitue, seiring dengan proses eksplorasi ilmu pengetahuan yang mereka lakukan.

Game Mencari Harta Karun merupakan kegiatan permainan edukatif yang menuntut siswa bekerja sama dalam kelompok guna menemukan "harta karun" berupa potongan informasi, soal, atau petunjuk yang berkaitan dengan materi pelajaran. Setiap kelompok harus berpikir kritis untuk memecahkan teka-teki dan menyelesaikan misi yang diberikan guru. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan semangat belajar, tetapi juga melatih kemampuan berpikir logis, komunikasi, dan kerja sama tim. Alajaji menegaskan bahwa integrasi unsur *scavenger hunt* dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar dan rasa kebersamaan siswa karena prosesnya memadukan tantangan dan kesenangan dalam mencapai tujuan.[5]

Penggunaan Game Mencari Harta Karun pada model pembelajaran PBL memberikan banyak manfaat dalam proses pembelajaran. Pertama, siswa

[5] Alajaji and Alshwiah, "Effect of Combining Gamification and a Scavenger Hunt on Pre-Service Teachers' Perceptions and Achievement."

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

menjadi lebih aktif karena mereka terlibat langsung dalam pencarian dan pemecahan masalah. Kedua, suasana kelas menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan mendorong siswa berpartisipasi tanpa paksaan. Ketiga, penggunaan game membantu mengatasi kejenuhan dalam pembelajaran yang terlalu serius, sehingga siswa dapat belajar dengan gembira sekaligus bermakna. Penelitian oleh Maulana dkk. menunjukkan bahwa penerapan permainan *treasure hunt* dapat meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi siswa secara signifikan pada pembelajaran di SMP.[6]

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri 4 Dua Pitue, khususnya pada siswa kelas VII, diperoleh temuan bahwa motivasi belajar siswa masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa tampak pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Hanya sedikit siswa yang berani bertanya atau menanggapi pertanyaan guru, sedangkan yang lain cenderung diam dan menunggu penjelasan tanpa menunjukkan inisiatif belajar. Suasana kelas terlihat monoton dan kurang dinamis karena pembelajaran masih berpusat pada guru.

Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan penugasan tertulis, sehingga siswa cenderung hanya menerima informasi tanpa kesempatan untuk berpikir kritis atau berkolaborasi. Akibatnya, siswa mudah kehilangan fokus dan tampak bosan mengikuti pelajaran. Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran IPA, diketahui bahwa sebagian siswa hanya berorientasi pada nilai akhir dan kesulitan memahami konsep yang menuntut penalaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar masih rendah.

Selain itu, hasil pengamatan menunjukkan bahwa kerja sama antar siswa dalam kegiatan kelompok juga belum optimal. Sebagian besar kelompok hanya mengandalkan satu atau dua anggota untuk menyelesaikan tugas, sedangkan

[6] Masjuddin, *Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik* (Yogyakarta: Deepublish, 2021), hlm. 45.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

yang lain cenderung pasif dan kurang berkontribusi. Guru juga menghadapi kendala dalam menumbuhkan semangat belajar karena keterbatasan waktu dan variasi media pembelajaran. Upaya menggunakan media gambar atau video belum mampu menarik perhatian seluruh siswa secara efektif.

Menariknya, ketika kegiatan belajar melibatkan unsur permainan dan aktivitas menantang, siswa menunjukkan antusiasme yang jauh lebih tinggi. Mereka lebih aktif berdiskusi, bekerja sama, dan tampak menikmati proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa siswa di SMP Negeri 4 Dua Pitue lebih tertarik pada kegiatan yang interaktif, menyenangkan, dan mendorong partisipasi aktif selama belajar di kelas.

Hasil observasi tersebut menggambarkan bahwa siswa SMP Negeri 4 Dua Pitue membutuhkan kegiatan belajar yang lebih menarik dan interaktif, yang tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan keterlibatan aktif dalam proses belajar.

Kondisi tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sari dan Mulyani yang menemukan bahwa pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru menyebabkan siswa kurang termotivasi dan cenderung pasif selama proses belajar berlangsung.[7] Temuan ini diperkuat oleh Rahmadani, Wati, dan Syahrial yang menjelaskan bahwa rendahnya motivasi belajar disebabkan oleh kurangnya penerapan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam memecahkan masalah.[8] Untuk mengatasi hal tersebut, model *Problem Based Learning* (PBL) menjadi salah satu alternatif yang efektif karena melibatkan siswa dalam memecahkan masalah nyata yang relevan dengan kehidupan mereka, sehingga dapat menumbuhkan motivasi, kerja sama, dan keterlibatan belajar.

---

[7] Sari, N., & Mulyani, S. (2019). *Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa SMP*. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, 7(2), 154–161.

[8] Rahmadani, N., Wati, M., & Syahrial. (2020). *Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMP*. Jurnal Ilmiah Pendidikan, 11(1), 45–52.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Selanjutnya, beberapa penelitian lain juga mendukung bahwa PBL yang dikombinasikan dengan media game edukatif dapat memberikan hasil yang lebih optimal. Rivansyah, Ismail, dan Kurniawati membuktikan bahwa penggunaan PBL berbantuan media game interaktif mampu meningkatkan semangat dan fokus siswa selama pembelajaran berlangsung.[9] Sementara itu, Lestari dan Hadi menemukan bahwa penggunaan *Game Mencari Harta Karun (Treasure Hunt)* dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena adanya unsur kompetisi, kesenangan, dan kerja sama kelompok.[10] Hasil penelitian tersebut mendukung temuan observasi di SMP Negeri 4 Dua Pitue bahwa penggunaan model PBL berbantuan Game Mencari Harta Karun berpotensi menjadi solusi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan faktor kunci dalam keberhasilan proses pembelajaran. Kondisi di lapangan, khususnya di SMP Negeri 4 Dua Pitue, menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masih rendah karena pembelajaran yang dilakukan cenderung berpusat pada guru dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Untuk meningkatkan motivasi tersebut, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu menumbuhkan minat, keterlibatan, serta rasa ingin tahu siswa. Game Mencari Harta Karun pada Model Problem Based Learning (PBL) diyakini memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar karena mendorong siswa berpikir kritis, bekerja sama, dan berpartisipasi aktif melalui kegiatan yang menantang dan menyenangkan. Dengan meningkatnya motivasi belajar, siswa diharapkan akan lebih bersemangat, tekun, dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.

---

[9] Rivansyah, R., Ismail, M., & Kurniawati, D. (2023). *Integrasi Media Game Interaktif dalam Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 11(3), 178–186.

[10] Lestari, N., & Hadi, F. (2022). *Penggunaan Media Game Treasure Hunt dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP*. Jurnal Edukasi Sains, 9(1), 33–40.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang, maka rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah apakah game harta karun pada model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Dua Pitue?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah game harta karun pada model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning)* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Dua Pitue.

D. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Kegunaan Teoritis

   Penelitian ini diharapkan dapat memberikan konteks yang menarik dan relevan bagi siswa, membuat pelajaran lebih menyenangkan dan memikat perhatian mereka serta dalam proses pencarian harta karun, siswa dihadapkan pada masalah dan tantangan yang memerlukan pemecahan masalah dan pemikiran kritis, sesuai dengan prinsip model PBL (Problem Based Learning) ini dapat merangsang ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran dan memperkuat keterampilan mereka dalam memecahkan masalah

2. Kegunaan Praktis

   a. Bagi peserta didik

      1) Siswa dapat mengembangkan keterampilan pemecahan masalah yang berguna dalam kehidupan sehari hari.
      2) Melalui pengalaman bermain game, siswa dapat meningkatkan keterampilan kerja sama dan komunikasi saat bekerja sama

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

dalam tim untuk mencapai tujuan bersama dalam mencari harta karun.

3) Kesuksesan dalam mencari harta karun dalam permainan dapat memberikan kepuasan dan rasa prestasi kepada siswa, memperkuat motivasi mereka untuk terlibat dalam pembelajaran lebih lanjut.

b. Bagi pendidik

1) Pendidik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggabungkan pembelajaran aktif dan pengalaman bermain yang menyenangkan. Ini memungkinkan siswa untuk belajar sambil mencari solusi untuk masalah yang diberikan sehingga meningkatkan keterlibatan dan keterampilan pemecahan masalah mereka.
2) Pendidik dapat menyesuaikan permainan untuk mencakup materi pelajaran yang spesifik, sehingga membantu siswa untuk memahami konsep-konsep tersebut dengan lebih baik melalui pengalaman langsung.

c. Bagi Lembaga

Penggunaan permainan dalam konteks pembelajaran memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan tingkat retensi materi pelajaran.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Relevan

Dalam penelitian ini mengkaji informasi yang berkaitan dengan topik yang akan diteliti dengan penelitian yang telah ada sebelumnya sebagai bahan pendukung terhadap penelitian yang akan dilakukan. Berdasarkan telah yang sudah dilakukan, Peneliti memperoleh beberapa informasi dari sumber yang relevan dan layak dijadikan acuan dalam penelitian yang dilakukan yaitu :

1. Penelitian oleh Ervhy Indra Puspita, Dwi Heryanto dan wida Sari dengan judul Penerapan Model Project Based Learning (Problem Based Learning) Berbantuan Permainan "Mari Mencari Harta Karun" untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan permainan "Mari Mencari Harta Karun" dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.[11]
2. Penelitian oleh Novianti dan Isrok'atun dengan judul Pengaruh Permainan Mencari harta Karun terhadap Pemahaman dan Motivasi Belajar pada Materi Pecahan Kelas V SD. Berdasarkan hasil penelitian, ini dapat digunakan oleh guru SD dalam memilih metode pembelajaran pada kegiatan pembelajaran matematika materi pecahan untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa.[12]

[11] Indra Ervhy, dkk. 2023. Penerapan Model Project Based Learning (Problem Based Learning) Berbantuan Permainan "Mari Mencari Harta Karun" untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V.

[12] Novianti dan Isrok'arun. 2024. Pengaruh Permainan Mencari Harta Karun terhadap Pemahaman dan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Pacahan.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

3. Penelitian oleh Ayu Rizki Susilowati dan Yuda Ardi Saputra dengan judul Penerapan Permainan Edukatif Harta Karun Berbasis Problem Based Learning Terhadap Literasi Sains Siswa. Berdasarkan hasil penelitian, penerapan game edukasi berbasis problem based learning 'Harta Karun' dapat meningkatkan literasi sains siswa kelas VI SD.[13]
4. Penelitian oleh Istiharah dengan judul Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Teknik Permainan Pencarian Harta Karun Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV Tahun 2020. Berdasarkan hasil penelitian, menerapkan teknik permainan pencarian harta karun dapat meningkat aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SDN 7 cakra negara tahun pelajaran 2017/2018.[14]
5. Penelitian oleh Yuyun Yuningsih dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Hasil belajar IPS Siswa. Berdarsarkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya muatan pelajaran IPS kelas V di SD Negeri 2 Sukamaju.[15]

Persamaan dan perbedaan tulisan dengan penelitian terdahulu diuraikan pada taberl 2.1

[13] Rizky Ayu & Ardi Yuda. 2022. Penerapan Permainan Edukatif 'Harta Karun' Berbasis Problem Based Learning terhadap Literasi Sains Siswa.

[14] Istiharah. 2020. Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa melalui Penerapan Teknik Permainan Percarian Harta Karun pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV tahun 2020.

[15] Yuningsih. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Tabel 2.1 Tinjauan Penelitian Relevan

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Hasil belajar IPS Siswa	Keduanya menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis masalah dimana siswa diberikan tantangan atau masalah nyata yang harus mereka pecahkan melalui eksplorasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah, serta keduanya berfokus pada keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran memungkinkan mereka untuk menciptakan solusi terhadap masalah yang diberikan	Kedua pendekatan dapat memiliki strategi dan aturan permainan yang berbeda, serta tingkat kompleksitas yang berbeda tergantung pada kebutuhan dan tujuan pembelajaran spesifik.
2.	Pengaruh Permainan	Judul penelitian	Peneliti pertama

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

	Mencari harta Karun terhadap Pemahaman dan Motivasi Belajar pada Materi Pecahan Kelas V SD	tersebut mengkaji pengaruh penggunaan permainan dalam konteks pendidikan, keduanya meneliti pengaruh terhadap motivasi belajar siswa, kedua penelitian menggunakan permainan mencari harta karun sebagai bagian dari metode pengajaran dan kedua penelitian tampaknya menggunakan pendekatan eksperimental untuk melihat pengaruh suatu metode pengajaran	meneliti pengaruh permainan terhadap pemahaman dan motivasi belajar sedangkan peneliti kedua hanya fokus pada pengaruh terhadap motivasi belajar.
3.	Penerapan Permainan Edukatif Harta Karun Berbasis Problem Based Learning	Model PBL dan permainan mencari harta karun sebagai alat bantu pembelajaran serta melibatkan siswa	Fokus penelitian pertama adalah literasi sains sedangkan penelitian kedua fokus pada motivasi belajar.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

	Terhadap Literasi Sains Siswa.	sebagai subjek penelitian	Selain itu, penelitian kedua spesifik pada siswa kelas VII sementara yang pertama tidak spesifik menyebutkan tingkat pendidikan
4.	Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Teknik Permainan Pencarian Harta Karun Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV Tahun 2020	Penelitian menggunakan permaianan mencari harta karun dalam pembelajaran, berusaha meningkatkan kualitas pembelajaran dan melibatkan siswa dalam penelitian	Fokus penelitian pertama pada aktivitas dan hasil belajar mata pelajaran IPS dikelas IV SD, sementara penelitian kedua fokus pada motivasi belajar dengan model PBL di kelas VII SMP, dan penelitian pertama tidak mengaitkan teknik permainan dengan model pembelajaran tertentu, sedangkan penelitian kedua menggunakan model PBL.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

5.	Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Hasil belajar IPS Siswa	Kedua penelitian menggunakan PBL dan berkaitan dengan mata pelajaran yang sudah ditentukan serta melibatkan siswa sebagai subjek penelitian, dankeduanya meneliti pengaruh model PBL	Peneliti pertama fokus pada hasil belajar IPS siswa secara umum, sementara peneliti kedua fokus pada motivasi belajar dengan bantuan game mencari harta karun

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dipaparkan di atas maka novelty penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Berfokus menggunakan model PBL (Problem Based Learning), penelitian ini Memberikan wawasan baru tentang efektivitas jangka panjang PBL dalam meningkatkan pemahaman dan retensi materi.
2. Menggunakan bantuan game mencari harta karun, penelitian ini Menggabungkan pembelajaran dengan permainan, sehingga siswa tidak hanya bermain, tetapi juga belajar saat mencari harta karun.
3. Memotivasi siswa dalam belajar, Mengaitkan pembelajaran dengan aplikasi dunia nyata, sehingga siswa merasa bahwa apa yang mereka pelajari memiliki makna.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

B. Tinjauan Teori

1. Model Pembelajaran

Menurut Syafruddin Nurdin, model pembelajran merupakan sebuah istilah yang sering disalahpahami, bahkan dalam beberapa kasus sering diidentikkan dengan metode. Model pembelajaran merupakan gabungan kata (frasa) yang tersusun dari dua kata, yaitu model dan pembelajaran. Model dalam Kamus Bahasa Indonesia, adalah kata benda (nomina) yang memiliki padanan kata pola contoh, acuan, ragam. Sedangkan pembelajaran berakar kata ajar (nomina) yang dalam bentuk kata kerja (kerja) menjadi kata belajar. Selanjutnya, imbuhan pe-an pada kata pembelajaran membawa kepada pengertian proses sama-sama menggunakan kata learning. Dengan demikian, pembelajaran dapat diartikan dengan proses belajar.[16]

Model pembelajaran sering diartikan sebagai kerangka konseptual atau pola sistematis yang digunakan guru sebagai pedoman dalam merencanakan dan melksanakan proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai. Model pembelajaran meliputi langkah-langkah, metode, teknik, serta pengelolaan kelas dan lingkungan belajar yang mendukung. Penyusunan model pembelajaran biasanya didasarkan pada teori belajar, karekteristik siswa, materi pelajaran, dan konteks kurikulum yang digunakan.[17]

Model pembelajaran menurut Kementrian Pendidikan Nasional adalah suatu rencana mengajar yang memperlihatkan "pola pembelajaran" tertentu. Pola yang dimaksud dalam kalimat "pola pembelajaran" adalah terlihatnya kegiatan yang dilakukan guru, siswa, serta bahan ajar yang mampu menciptakan siswa belajar, juga tersusun secara sistematis

[16] Tabrani, dkk., *Model-Model Pembelajaran* (Yogyakarta: Deepublish, 2024), hlm. 72.
[17] Ahyar and Edyansyah, "Implementation of Learning Models by High School Teachers in the Time of Covid-19 with the School of Students in the City of Lhokseumawe."

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

mengenai rentetan peristiwa pembelajaran (sintaks). Senada dengan itu, para ahli juga mendefinisikan model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis untuk mengorganisir pengalaman belajar guna mencapai tujuan belajar tertentu, serta sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar-mengajar.[18]

Dalam pandangan Islam, pembelajaran tidak hanya diartikan sebagai usaha untuk mengubah perilaku. Konsep yang ideal karena sejalan dengan nilai-nilai ajaran islam. Tujuan pembelajaran dalam islam bukan sekadar mencari reseki di dunia, melainkan mencapai hakikat, memperkuat akhlak, serta mencari dan mencapai ilmu yang sejati dan akhlak yang sempurna.[19]

Secara etimologis, menurut Zayadi yang dikutip oleh Heri Gunawan, kata "pembelajaran" berasal dari bahsa Inggiris "Instruction", yang berarti usaha untuk mengajar seseorang atau kelompok melalui berbagai cara, metode, dan pendekatan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Secara estimologis, pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru secara terencana untuk membuat siswa belajar secara aktif, dengan menekankan pada penyediaan sumber belajar.[20]

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses berkelanjutan yang dilakukan oleh guru kepasa peserta didik, menggunakan berbagai sumber belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam proses pembelajaran, semua unsur seperti guru, peserta didik, dan sumber belajar harus saling mendukung dalam kegiatan belajar mengajar.

---

[18] Salamun et al., *Buku Referensi Model Model Pembelajaran Inovatif*.
[19] Abdullah B. Makna Pembelajaran dalam Pendidikan.
[20] STIT Nusantara NTB, *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi* (Mataram: STIT Nusantara Press, 2023), hlm. 45.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Jadi pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan oleh pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan keterampilan dan kebiasaan, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

2. Model Pembelajaran PBL

a. Pengertan Model Pembelajaran PBL

Problem-Based Learning (PBL) merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan pada peserta didik untuk terlibat pada masalah tanpa adanya studi persiapan dan pengetahuan yang cukup dalam memecahkan masalah yang diberikan. Proses pembelajaran yang dilakukan menuntut peserta didik untuk aktif, memperluas pengetahuan dan pemahaman yang dimiliki, dan mengintegrasikan pengetahuan yang dimiliki dalam proses mencari solusi penyelesaian masalah.[21]

Menurut Savery, PBL adalah "*student-centered pedagogy in which students learn about a subject through the experience of solving open-ended problems*." Dengan kata lain, PBL tidak hanya menekankan penguasaan materi, tetapi juga membekali siswa dengan keterampilan kolaboratif, komunikasi, dan kemandirian belajar.[22] Serta Azer menekankan bahawa PBL bukan hanya metode pengajaran, melainkan juga kerangka kerja pedagogis yang dirancang untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan serta transfer pengetahuan siswa.[23]

Menurut Johari dan Jamil, PBL merupakan strategi pembelajaran berbasis masalah autentik yang mendorong siswa untuk mengonstruksi

[21] Subekti et al., "Collaborative & Numercy Problem Based Learning."
[22] Savery, "Tinjauan Tentang Definisi Dan Pembelajaran Berbasis Masalah Perbedaan."
[23] Azer, S. A. (2019). *Problem-Based Learning: From Theory to Practice*. Medical Teacher, 41(10), 1185–1196.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

pengetahuan melalui kolaborasi, diskusi, dan inkuiri. Definisi ini menekankan bahawa PBL relevan diterapkan tidak hanya di ruang kelas konvensional, tetapi juga dalam konteks pembelajaran daring, karena tetap menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses belajar.[24]

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah model yang banyak diadosi untuk menujang model pembelajaran *Learned Centered* dan memberdayakan pembelajaran. Sejalan dengan itu salah satu ahli juga mengatakan bahwa PBL merupakanpembelajaran yang menggunakan masalah pada dunia nyata bagi siswa untuk belajar berpikir krits, keterampilan memecahkan masalah, dan memperoleh pengetahuan yang esensial.[25]

Berdasarkan berbagai pandangan, pengertian *Problem Based Learning* (PBL) dapat disimpulkan sebagai suatu model embelajaran yang menempatkan masalah autentik sebagai pemicu belajar, menuntut keterlibatan aktif siswa dalam menemukan pengetahuan, dan menekankan pengembangan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, serta pembelajaran mandiri. Dengan demikian, PBL bukan hanya berorientasi pada hasil akhir berupa jawaban, melainkan juga [ada proses belajar itu sendiri yang berkontribusi pada perkembangan kompetensi kognitig, afektif,, maupun sosial siswa

a. Karakteristik *Problem Based Learning*

Problem Based Learning (PBL) memiliki sejumlah karakteristik khas yang membedakannya dari model pembelajaran lain. Karakteristik-karakteristik ini berakar pada prinsip konstruktivisme yang menekankan

[24] Johari, K. S. K., & Jamil, R. (2022). Problem-based learning during online teaching. Proceedings, 82(1), 92. MDPI.

[25] Wulandari and Taufik, "Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar Oktavia."

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

pada peran aktif siswa dalam mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman belajar yang autentik.

1) Masalah auntentik sebagai titik awal pembelajaran. Menurut Yew dan Goh dalam *Health Professions Education*, PBL selalu diawali dengan permasalahan nyata yang bersifat kompleks, tidak terstruktur, dan dekat dengan kehidupan peserta didik. Masalah tersebut menantang siswa untuk menghubungkan teori dengan praktik sekaligus menumbuhkan rasa ingin tahu. Penelitian ini menegaskan bahwa kualitas masalah autentik sangat menentukan keberhasilan implementasi PBL.[26]
2) Pembelajaran berpusat pada siswa. Zabidi et al. menekankan bahawa PBL mengubah posisi siswa dari penerima pasif menjadi aktif yang mengelola sendiri proses belajarnya. Guru hanya berfungsi sebagai fasilitator yang mengarahkan diskusi tanpa mendominasi. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa karakteristik ini meningkatkan tanggung jawab belajar dan kemandirian siswa.[27]
3) Kolaborasi dalam kelompok kecil. Studi oleh Dolmans et al. dalam *Advances in Health Sciences Education* menunjukkan bahwa diskusi kelompok kecil adalah inti dari PBL karena melalui interaksi sosial, siswa dapat berbagi informasi, membangun argumentasi, dan menemukan solusi bersama. Hal ini selaras dengan teori konstruktivisme sosial yang menyatakan bahwa pengetahuan dikonstruksi secara kolektif.[28]

[26] Yew, E. H. J., & Goh, K. (2016). Problem-based learning: An overview of its process and impact on learning. *Health Professions Education, 2*(2), 75–79.

[27] Zabidi, Z. M., Ahmad, N., & Puteh, S. (2017). Problem-based learning: Enhancing learning through student-centered pedagogy. *Journal of Education and Practice, 8*(10), 1–7.

[28] Loyens, S. M. M., Kirschner, P. A., & Paas, F. (2017). Problem-based learning. In R. E. Mayer & P. A. Alexander (Eds.), *Handbook of Research on Learning and Instruction* (2nd ed., pp. 361–381). Routledge.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

4) Pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Penelitian oleh Loyens et al. menyebutkan bahwa PBL sangat efektif dalam mengasah keterampilan analisis, evaluasi, dan pemecahan masalah. Mereka menekankan bahwa keterampilan ini tidak hanya berguna dalam konteks akademik, tetapi juga dalam kehidupan profesional.[29]
5) Refleksi dan evaluasi diri. Penelitian oleh Loyens et al. menyebutkan bahwa PBL sangat efektif dalam mengasah keterampilan analisis, evaluasi, dan pemecahan masalah. Mereka menekankan bahwa keterampilan ini tidak hanya berguna dalam konteks akademik, tetapi juga dalam kehidupan profesional.
6) Fokus pada belajar sepanjang hayat (*Lifelong Learning*). Studi oleh Yuan et al. menemukan bahwa PBL tidak hanya membekali siswa dengan pemahaman konseptual, tetapi juga membentuk sikap belajar mandiri yang berkelanjutan. Siswa terbiasa mencari informasi dari berbagai sumber, mengkritisi data, dan mengaplikasikan pengetahuan dalam situasi baru. [30]

Secara keseluruhan, karakteristik *Problem Based Learning* dapat disimpulkan sebagai berikut:

1) Penggunaan masalah autentuk,
2) Pembelajaran berpusat pasa siswa
3) Kolaborasi dalam kelompok kecil,
4) Pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi,
5) Refleksi dan evaluasi diri, serta
6) Penekanan pada *Lifelong learning*

[29] Phungsuk, R., Viriyavejakul, C., & Ratanaolarn, T. (2017). Development of a problem-based learning model via a virtual learning environment. *Interactive Learning Environments, 25*(8), 1013–1026.

[30] Yuan, J., Kunaviktikul, W., Klunklin, A., & Williams, B. A. (2019). Promoting critical thinking skills through problem-based learning. *Nurse Education Today, 77*, 53–57.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

b. Langkah-Langkah Problem Based Learning

Menurut Arends yang dikutip dalam Trianto, model Problem Based Learning (PBL) dapat dimplemenrasikan melalui lima tahapan utama diantaranya sebegai berikut:

1) Orientasi siswa pada masalah, guru menyajikan permasalahan nyata yang kontekstual dengan kehidupan sehari-hari siswa. Tahap ini bertujuan untuk menumbuhkan motivasi, rasa ingin tahu, serta kesadaran siswa bahwa masalah yang dihadapi relevan untuk dipelajari.
2) Mengorganisasikan siswa dalam belajar, guru membantu siswa untuk membentuk kelomok, merumuskan masalah, serta menyusun rencana penyelidikan yang akan dilakukan. Proses ini penting agar siswa dapat mengembangkan keterampilan kerja sama, komunikasi, dan tanggung jawab bersama.
3) Membimbing penyelidikan mandiri maupun kelompok, gueu berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam mencari berbagai informasi dari sumber-sumber yang relevan, baik melalui buku, jurnal, internet, maupun observasi langsung. Melalui kegiatan ini, siswa belajar mengembangkan keterampilan berpikir kritis, literasi informasi, serta kemampuan problem solving.
4) Mengembangkan dan menyajikan hasil, setelah memperoleh informasi dan merumuskan solusi, siswa kemudian menyusun laporan atau karya yang mencermimkan hasil pemecahan masalah. Kegiatan ini sering diwujudkan dalam bentuk presentasi kelompok yang memungkinkan adanya pertukaran ide antar siswa.
5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, siswa bersama guru merefleksikan hasil yang dicapai, mengevaluasi

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

strategi yang digunakan, serta menilai sejauh mana proses pembelajaran memberikan pengalaman bermakna.[31]

Dengan demikian, langkah-langkah PBL menurut para ahli sangat menekankan pada keterlibatan aktif siswa sejak awal hingga akhir proses pembelajaran, serta memberikan ruang bagi siswa untuk beljar secara mandiri dan kolaboratif dalam memecahkan masalah nyata.

Tabel 2.2 Langkah-Langkah Model PBL

No.	Langkah-Langkah	Kegiatan Utama
1.	Orientasi siswa pada masalah	Guru menyajikan masalah yanta yang kontekstual dengan kehidupan sehari-hari untuk menumbuhkan rasa ingin tahu.
2.	Mengorganisasi siwa	Siswa dibentuk dalam kelompok, merumuskan masalah serta menyusun rencana penyelidikan.
3.	Membimbing penyelidikan	Guru memfasilitasi siswa mencari informasi dari berbagai sumber dan mengarahkan analisis data.
4.	Mengembangkan dan menyajikan hasil	Siswa menyusun laporan atau karya sebagai solusi dari masalah dan mempresentasikannya di kelas.

[31] Trianto. (2017). Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta: Bumi Aksara.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

5.	Analisis dan evaluasi	Siswa bersama guru melakukan refleksi terhadap proses dan hasi pemecahan masalah.

c. Manfaat dan Kekurangan Model Problem Based Learning

Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, berbagai model inovatif telah dikembangkan dan diterapkan di sekolah. Salah satu model yang banyak mendapat perhatian adalah *Problem-Based Learning* (PBL). Model ini dikenal mampu menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran melalui kegiatan pemecahan masalah nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Namun demikian, sebagaimana halnya model pembelajaran lainnya, PBL tidak hanya memiliki manfaat yang signifikan dalam mendukung keberhasilan proses belajar, tetapi juga memiliki keterbatasan yang perlu diperhatikan. Oleh karena itu, pada bagian ini akan dipaparkan tinjauan teori mengenai manfaat dan kekurangan PBL berdasarkan kajian para ahli serta hasil penelitian terbaru, sehingga dapat menjadi pertimbangan dalam penerapannya di kelas.

1) Manfaat model Problem Based Learning

Problem Based Learning (PBL) memiliki berbagai manfaat dalam pembelajaran. Muh Shidiq dan Daris Kurnia menyatakan bahwa penerapan PBL dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, serta kemampuan kolaborasi siswa.[32] Model ini juga mampu menghubungkan pembelajaran dengan masalah nyata sehingga lebih bermakna. Selain itu, Syamsidah dan Hamidah menegaskan bahwa PBL dapat meningkatkan motivasi belajar, keterampilan komunikasi, serta kemampuan pemecahan masalah karena siswa dilatih untuk aktif berdiskusi dan bekerja sama dalam

[32] Aziiz and Kurnia, "Model Pembelajaran: Problem Based Learning & Project Based Learning."

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

kelompok.[33] Penelitian lain oleh Yunin Nurun Nafiah juga menunjukkan bahwa PBL mampu meningkatkan hasil belajar IPA serta mendorong keterlibatan siswa dalam diskusi kelas.[34] Dengan demikian, PBL terbukti efektif untuk mengembangkan kompetensi kognitif, afektif, dan sosial siswa secara lebih menyeluruh.

2) Kekurangan model Problem Basel Learning

Di sisi lain, penerapan PBL juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Menurut Yunin Nurun Nafiah, PBL memerlukan waktu yang lebih lama dibanding metode pembelajaran konvensional karena siswa harus melalui proses diskusi, analisis, dan pemecahan masalah sebelum menemukan jawaban.[35] Dyan Wulan, menambahkan bahwa beban kerja guru sebagai fasilitator menjadi lebih berat, karena guru harus menyiapkan skenario masalah, memfasilitasi diskusi, serta melakukan penilaian dengan instrumen yang lebih kompleks.[36] Selain itu, Muh Shidiq dan Kurnia menemukan bahwa tidak semua siswa terbiasa belajar mandiri, sehingga sebagian mengalami kesulitan mencari informasi tanpa arahan intensif dari guru.[37] Faktor keterbatasan fasilitas juga dapat menjadi kendala, sebab PBL membutuhkan sarana pendukung yang memadai agar dapat berjalan optimal. Oleh karena itu, meskipun PBL memiliki banyak manfaat, penerapannya harus disesuaikan dengan kondisi siswa, guru, dan ketersediaan sumber belajar.

---

[33] Syamsidah and Suryani, "Buku Model Peoblem Based Learning (PBL) MATA KULIAH PENGETAHUAN BAHAN MAKANAN."

[34] Nafiah dan Suyanto, *Penerapan Model Problem-Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis (The Application of the Problem-Based Learning Model to Improve the Students' Critical Thinking)* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta Press, 2020), hlm. 112.

[35] Nafiah dan Suyanto, *Penerapan Model Problem-Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta Press, 2020), hlm. 87.

[36] HS, "Buku Model Pembelajaran Problem Based Learning."

[37] Aziiz and Kurnia, "Model Pembelajaran: Problem Based Learning & Project Based Learning."

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Secara keseluruhan, Problem Based Learning memiliki manfaat besar dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis, motivasi, serta pembelajaran bermakna. Namun, tantangan dari segi waktu, kesepian siswa, dan keterampilan guru perlu diperhatikan agar penerapan PBL dapat berjalan efektif.

3. Game Mencari Harta Karun

a. Pengertian Permainan

Permainan pada dasarnya merupakan aktivitas yang bersifat menyenangkan, menghibur, sekaligus dapat memberikan pengalaman belajar. Hurlock mendefinisikan permainan sebagai kegiatan yang dilakukan secara sukarela, penuh kegembiraan, dan lebih menekankan pada proses daripada hasil akhir.[38] Definisi ini menunjukkan bahwa permainan tidak hanya sekadar aktivitas fisik atau hiburan, tetapi juga mengandung nilai perkembangan kognitif dan sosial.

Dalam konteks pendidikan, permainan memiliki peran penting sebagai media pembelajaran. Supriyadi menekankan bahwa permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena sifatnya yang menimbulkan rasa ingin tahu, keterlibatan aktif, dan suasana kompetitif yang sehat.[39] Hal ini membuat permainan relevan digunakan dalam proses pembelajaran, khususnya untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Hamzah menambahkan bahwa permainan dapat dipandang sebagai metode atau strategi yang membantu siswa memahami konsep abstrak melalui pengalaman konkret. Dengan bermain, siswa tidak hanya belajar pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial seperti

[38] Hurlock, E. B. (2016). *Child Development.* New York: McGraw-Hill.
[39] Supriyadi. (2017). *Permainan Edukatif dalam Pembelajaran.* Jakarta: Rajawali Pers.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

kerja sama, komunikasi, dan pengambilan keputusan.[40] Penelitian terbaru oleh Nurwidodo et al. juga menegaskan bahwa permainan berbasis masalah (game-based PBL) efektif meningkatkan keterampilan berpikir kreatif, kolaborasi, serta literasi lingkungan pada siswa sekolah menengah.[41]

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan adalah aktivitas yang menyenangkan, mengandung aturan tertentu, dan mampu memberikan manfaat edukatif. Jika diterapkan dalam pembelajaran, permainan bukan hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pedagogis untuk meningkatkan motivasi, keterampilan sosial, serta pemahaman konsep secara lebih mendalam.

b. Game Mencari Harta Karun

Game *Mencari Harta Karun* merupakan salah satu bentuk permainan edukatif yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, sekaligus bermakna. Permainan ini biasanya dilakukan dengan memberikan petunjuk atau soal yang harus dipecahkan oleh siswa untuk menemukan "harta karun" yang telah disembunyikan oleh guru. Menurut Hamzah, permainan edukatif dapat mempermudah pemahaman konsep yang abstrak menjadi konkret melalui pengalaman langsung, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar.[42]

Dalam konteks pembelajaran, game *Mencari Harta Karun* dapat dikategorikan sebagai permainan berbasis aktivitas kelompok. Menurut Hidayat & Astuti, permainan edukatif berbasis pencarian atau *treasure hunt game* mampu meningkatkan keaktifan, kerja sama tim, serta

[40] Hamzah, A. (2020). *Media Pembelajaran.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

[41] Nurwidodo, N., Wahyuni, S., Hindun, I., & Fauziah, N. (2024). The effectiveness of problem-based learning in improving creative thinking skills, collaborative skills and environmental literacy of Muhammadiyah secondary school students.

[42] Hamzah, A. (2020). *Media Pembelajaran.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

keterampilan komunikasi siswa.[43] Melalui permainan ini, siswa tidak hanya berusaha menemukan jawaban, tetapi juga belajar berkolaborasi, menyusun strategi, dan memecahkan masalah bersama.

Selain itu, permainan *Mencari Harta Karun* sangat sesuai untuk mendukung model *Problem-Based Learning (PBL)*. Penelitian yang dilakukan oleh Nurwidodo et al. menunjukkan bahwa integrasi PBL dengan permainan edukatif efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif, kolaborasi, dan motivasi belajar siswa.[44] Dalam game ini, setiap petunjuk yang diberikan guru dapat berupa permasalahan nyata atau soal yang mengarah pada penguasaan konsep, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa game *Mencari Harta Karun* bukan hanya sekadar permainan rekreatif, tetapi juga dapat dijadikan strategi pedagogis yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa, mengasah keterampilan sosial, serta memperkuat pemahaman konsep melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

c. Penggunaan Game dalam Pendidikan

Game *Mencari Harta Karun* atau *Treasure Hunt Game* merupakan salah satu jenis permainan edukatif yang banyak digunakan dalam proses pembelajaran karena sifatnya yang menantang, menyenangkan, sekaligus mendorong interaksi sosial. Permainan ini biasanya dilakukan dengan menyembunyikan petunjuk atau soal di beberapa lokasi, kemudian siswa diminta menemukan "harta karun" dengan cara memecahkan petunjuk tersebut. Menurut Hidayat & Astuti, permainan berbasis pencarian seperti

[43] Hidayat, R., & Astuti, W. (2019). Pengembangan permainan edukatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan, 6*(2), 134–142.

[44] Nurwidodo, N., Wahyuni, S., Hindun, I., & Fauziah, N. (2024). The effectiveness of problem-based learning in improving creative thinking skills, collaborative skills and environmental literacy of Muhammadiyah secondary school students.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

treasure hunt dapat meningkatkan motivasi belajar, rasa ingin tahu, serta keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran.[45]

Dalam konteks pendidikan, game *Mencari Harta Karun* mampu mengintegrasikan unsur kolaborasi, strategi, dan pemecahan masalah. Penelitian oleh Dewi & Khotimah menyebutkan bahwa permainan *treasure hunt* efektif digunakan sebagai media pembelajaran bahasa karena mendorong siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan mengaplikasikan pengetahuan dalam situasi nyata.[46] Hal ini memperkuat pandangan bahwa permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai metode pembelajaran aktif.

Lebih lanjut, penelitian terbaru oleh Fitriani, Ratnaningsih, & Nurjanah menunjukkan bahwa penerapan *treasure hunt game* dalam pembelajaran IPA di SMP dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus pemahaman konsep siswa. Siswa merasa lebih tertantang karena setiap petunjuk mengharuskan mereka menjawab soal atau menyelesaikan masalah untuk melangkah ke tahap berikutnya.[47] Dengan demikian, game ini memiliki potensi besar untuk mendukung model pembelajaran inovatif seperti *Problem-Based Learning (PBL).*

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan game *Mencari Harta Karun* dalam pendidikan berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Permainan ini mampu melatih keterampilan kognitif, afektif, dan sosial siswa, seperti berpikir kritis, kerja sama, komunikasi, serta rasa tanggung jawab dalam kelompok.

---

[45] Hidayat, R., & Astuti, W. (2019). Pengembangan permainan edukatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan, 6*(2), 134–142.

[46] Dewi, F. R., & Khotimah, N. (2020). The Use of Treasure Hunt Game to Improve Students' Vocabulary Mastery. *English Education Journal, 10*(2), 200–210.

[47] Fitriani, E., Ratnaningsih, D., & Nurjanah, S. (2022). Penerapan Treasure Hunt Game dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Sains, 10*(1), 45–53.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

d. Cara Permainan Harta Karun

Game mencari harta karun dalam pembelajaran dilakukan dengan menyediakan sejumlah petunjuk, soal, atau tantangan yang harus diselesaikan siswa untuk menemukan lokasi berikutnya hingga akhirnya menemukan "harta karun" yang dimaksud. Tujuan dari permainan ini adalah melatih keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, serta memotivasi siswa agar lebih aktif dalam belajar.

Berikut adalah langkah-langkah permainan game mencari harta karun.

1) Persiapan guru
   a) Guru menyajikan soal, teka-teki, atau petunjuk yang berkaitan dengan materi pelajaran.
   b) Guru menentukan lokasi penyimpanan petunuj/harta karun di dalam kelas atau area tertentu.
   c) Guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil agar tercipta kerja sama tim
2) Pemberian intruksi
   a) Guru menjelaskan aturan permainan kepada siswa, termasuk jumlah petunjuk, batas waktu, dan mekanisme menemukan harta karun.
   b) Guru menekankan bahwa setiap anggota kelompok harus berperan aktif.
3) Pelaksanaan Permainan
   a) Setiap kelompok menerima petunjuk awal berupa soal atau teka-teki.
   b) Setelah soal terjawan, mereka memperoleh petunjuk lokasi berikutnya.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

c) Proses ini berlanjut hingga semua petunjuk ditemukan.

4) Menemukan harta karun

a) Kelompok yang berhasil memechkan semua petunjuk hingga menemukan harta karun lebih dahulu dinyatakan sebagai pemenang,

b) Harta karun bisaberupa hadiah sederhana (misalnya alat tuli, stiker edukatif) atau poin tambahan.

5) Refleksi dan evaluasi

a) Setelah permainan selesai, guru memandu diskusi mengenai materi yang telah dipelajari melalui petunjuk dalam permainan.

b) Guru memberikan umpan balik terhadap kerja sama tim, strategi, dan keaktifan siswa.

Aturan tambahan

1) Setiap kelompok tidak boleh merusak atau mengambil petunjuk milik orang lain.

2) Semua anggota kelompok wajib ikut serta, tidak boleh hanya dikerjakan oleh satu orang.

3) Batas waktu permainan harus diperhatikan agar suasana tetap kondusif.[48]

4. Sintaks Model *Problem Based Learning* (PBL) dengan Bantuan Game Mencari Harta Karun

a. Orientasi Terhadap Masalah (Pemberian Skenario Permainan)

1) Guru memberikan konteks awal melalui cerita atauskenario yang menarik, misalnya peta harta karun yang bersembunyi di berbagai pos yang berisi masalah yang harus dipecahkan.

[48] Nurjanah, Hidayat, and Syarif, "Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Treasure Hunt Dan Kreativitas Membuat Catatan Terhadap Hasil Belajar Siswa."

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

2) Siswa diajak masuk ke dalam suasana permainan dan memahami tantangan yang akan dihadapi.

b. Pengorganisasian Siswa untuk Belajar

1) Siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil.
2) Setiap kelompok diberikan peran dan tanggung jawab dalam permainan (*misalnya menjadi penjelajah, pemecah kode, pencatat*).
3) Guru menjelaskan tujuan pebelajaran dan alur permainan.

c. Penyelidikan Individual Maupun Kelompok

1) Siswa berpindah dari satu pos ke pos lainnya sesuai alur permainan.
2) Disetiap pos, siswa menemukan petunjuk atau teka-teki berupa soal atau masalah konsektual sesuai materi pembelajaran IPA
3) Siswa bekerja sama memecahkan masalah tersebut dengan menggunakan pendekatan imiah atau logis.

d. Pengembangan dan Penyajian Hasil

1) Setelah menyelesaikan semua tantangan, siswa menyusun kesimpulan dari hasil pemecahan masalah di setiap pos.
2) Setiap kelompok menyajikan hasil pencarian dan pemahaman mereka di depan kelas, seperti laporan ekspedisi harta karun.

e. Analisis dan Evaluasi Proses Pemecahan Masalah

1) Guru bersama siswa mereflesikan proses permainan dan pembelajaran.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

2) Siswa mengevaluasi strategi yang digunakan dan guru memberikan umpan balik terhadap hasil kerja dan pemahaman konsep yang diperoleh.[49]

5. Motivasi

a. Pengertian Motivasi

Motivasi dalam pembelajaran merupakan suatu kekuatan yang mendorong siswa untuk belajar dengan sungguh-sungguh, mempertahankan usahanya, dan berorientasi pada pencapaian tujuan belajar. Sardiman menyatakan bahwa motivasi adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar, serta memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan dapat tercapai.[50] Hal ini berarti bahwa motivasi bukan sekadar dorongan untuk bertindak, tetapi juga energi psikis yang mengarahkan perilaku siswa menuju hasil yang diinginkan.

Uno menambahkan bahwa motivasi belajar dapat dibedakan menjadi dua, yakni motivasi intrinsik yang muncul dari dalam diri individu (misalnya keinginan untuk tahu, minat, dan rasa puas) dan motivasi ekstrinsik yang datang dari luar diri individu, seperti penghargaan, nilai, atau pujian.[51] Dalam konteks sekolah, kedua jenis motivasi ini sangat penting untuk membangkitkan semangat siswa, khususnya ketika mereka menghadapi pembelajaran yang menuntut aktivitas berpikir kritis dan pemecahan masalah.

Dalam penelitian pendidikan terbaru, penggunaan media atau game edukatif juga terbukti dapat memperkuat motivasi belajar. Putri & Sari

---

[49] Fitriani, E., Ratnaningsih, D., & Nurjanah, S. (2022). Penerapan Treasure Hunt Game dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Sains*, *10*(1), 45–53.

[50] Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

[51] Uno, H. B. (2017). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

menunjukkan bahwa variasi metode pembelajaran dengan bantuan game mampu meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa.[52] Game seperti "mencari harta karun" dapat memberikan tantangan, penghargaan, serta pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan motivasi intrinsik maupun ekstrinsik siswa. Dengan demikian, penggabungan model PBL dengan bantuan game edukatif merupakan strategi yang potensial untuk menumbuhkan motivasi belajar, karena siswa tidak hanya belajar memecahkan masalah, tetapi juga terdorong oleh suasana kompetitif dan kolaboratif dalam permainan

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar memiliki peranan yang vital dalam menentukan keberhasilan siswa. Penggunaan model pembelajaran inovatif seperti PBL, ditambah dengan dukungan media berupa game edukatif, dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP, terutama pada mata pelajaran yang sering dianggap sulit dan membosankan.

b. Peranan Motivasi dalam Proses Pembelajaran

Motivasi merupakan salah satu faktor psikologis yang memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Tanpa adanya motivasi, siswa cenderung pasif, kurang bersemangat, dan tidak memiliki arah dalam kegiatan belajar. Sardiman menyatakan bahwa motivasi belajar adalah daya penggerak dari dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar sehingga tujuan dapat tercapai.[53] Hal ini menunjukkan bahwa motivasi berfungsi sebagai pendorong, penggerak, sekaligus pengarah aktivitas belajar.

Peranan motivasi dalam pembelajaran tidak hanya memengaruh intensitas usaha siswa, tetapi juga menentukan keberhasilan pencapaian

[52] Putri, N. A., & Sari, R. M. (2021). Pengaruh model pembelajaran inovatif terhadap motivasi belajar siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, *10*(2), 134–142.

[53] Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

belajar. Menurut Uno, motivasi dapat berfungsi sebagai penggerak (mendorong siswa untuk belajar), sebagai pengarah (menentukan arah perilaku siswa dalam mencapai tujuan), dan sebagai penguat (meningkatkan ketekunan dalam belajar meskipun menghadapi kesulitan).[54] Dengan demikian, siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih atif, gigih, serta kreatif dalam menyelesaikan tugas-tugas belajar.

Penelitian empiris mendukung pentingnya preanan motivasi dalam pembelajaran. Rahman menemukan bahwa motivasi belajar siswa berhubungan signifikan dengan hasil belajar, siswa yang memiliki tinggi menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan motivasinya rendah.[55] Penilitian lain oleh Yasmini juga menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) mampu meningkatkan motivasi belajar IPA siswa SD, yang pada gilirannya meningkatkan prestasi akademik mereka.[56]

Dalam pandangan Islam, motivasi dalam belajar merupakan dorongan internal yang sejalan dengan perintah Allah SWT. Agar manusia berusaha dan bersabar dalam mencapai tujuan hidupnya. Hal ini sesuai dengan firman Allah SWT. Dalam Q.S Al-Baqarah (2): 153, yaitu:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اسْتَعِينُوا بِالصَّبْرِ وَالصَّلَاةِ ۚ إِنَّ اللَّهَ مَعَ الصَّابِرِينَ

"*Hai orang-orang yang beriman, jadikanlah sabar dan salat sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar*".

[54] Uno, H. B. (2017). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

[55] Rahman, S. (2021). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 289–295.

[56] Yasmini, I. G. K. (2021). Penerapan model Problem Based Learning untuk meningkatkan motivasi belajar IPA siswa kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, *4*(2), 289–300.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Ayat tersebut menegaskan bahwa dalam menghadapi berbagai tantangan, termasuk dalam kegiatan belajar, kesabaran dan konsistensi merupakan kunci utama. Nilai ini selaras dengan semangat yang dibangun dalam model *Problem Based Learning* (PBL) dengan bantuan game "Mencari Harta Karun", yang mendorong siswa untuk tekun, aktif, dan pantang menyerah dalam memecahkan permasalahan belajar.[57]

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa moyivasi memliki peranan vital dalam proses pembelajaran. Motivasi bukan hanya berfungsi sebagai pendorong awal, tetapi juga sebagai penguat dan pengarah aktivitas belajar, yang pada akhirnya akan menentukan sejauh mana siswa dapat mencapai tujuan pendidikan.

c. Indikator Motivasi Belajar

Motivasi merupakan aspek yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena berperan dalam memastikan pembelajaran berlangsung secara optimal dan dapat menghasilkan pencapaian yang maksimal. Keller menyatakan bahwa seseorang dapat dikatakan memiliki motivasi yang baik apabila ia terdorong untuk melakukan suatu tindakan secara mandiri, tanpa adanya paksaan dari pihak lain, meskipun tindakan tersebut tidak selalu disertai perasaan senang. Keller mengemukakan bahwa terdapat empat indicator utama dalam motivasi belajar yang dikenal dengan model *ARCS* yaitu *Attention* (perhatian), *Relevance* (relevansi), *Confidence* (kepercayaan diri), dan *Satisfaction* (kepuasan).[58] Keempat indicator ini mempresentasikan kondisi-kondisi yang diperlukan agar seseorang dapat mencapai motivasi belajar yang optimal. Berikut empat indicator motivasi belajar sebagai berikut:

1) Perhatian (*attention*)

[57] Sarnoto, A. Z., & Abnisa, A. P. (2023). *Motivasi Belajar dalam Perspektif Al-Qur'an*. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 4(2).

[58] Keller, M. J. (2004). *Motivational Design For Learning and Performance*. London: Springer.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Perhatian atau attention, berisi variable motivasi yang berkaitan dengan upaya merangsang dan mempertahankan keingintahuan serta minat peserta didik.

2) Relevansi (*relevance*)

Relevansi atau relevance, memastikan bahwa pengalaman belajar itu relevan secara pribadi, sehingga membawa peserta didik terhubung dengan lingkungannya. Relevannsi dihasilkan dari menghubungkan konten pengajaran dengan tujuan pembelajaran.

3) Kepercayaan diri (*confidence*)

Kepercayaan diri atau confidence, merupakan kondisi dimana peserta didik yakin untuk dappat mencapai kesuksesan sama dengan teman-teman yang lain.

4) Rasa puas (*satisfaction*)

Rasa puas atau satisfaction, peserta didik harus memiliki perasaan puas dengan proses pembelajaran dan hasil belajarnya. Kepuasaan ini mengacu pada perasaan positif tentang prestasi dan pengalaman belajar seseorang.[59]

C. Kerangka Pikir

Proses pembelajaran di sekolah seharusnya mampu membentuk peserta didik yang aktif, kreatif, dan termotivasi. Namun, kenyataannya pembelajaran masih banyak berpusat pada guru, sehingga siswa menjadi pasif, cepat bosan, dan kurang bersemangat. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi serta hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran inovatif yang mampu menumbuhkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa agar proses belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

[59] John M. Keller, *Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach* (New York: Springer, 2010), hlm. 25.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

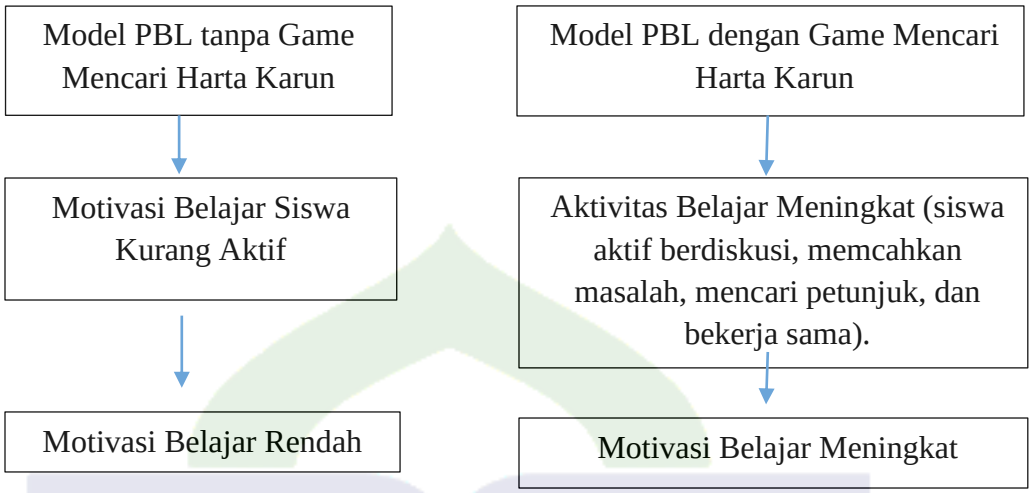
Salah satu model yang berpotensi memberikan pengaruh besar terhadap motivasi belajar adalah *Problem Based Learning* (PBL). Model ini menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar melalui proses pemecahan masalah yang autentik dan kontekstual. PBL mendorong siswa untuk berpikir kritis, mencari informasi, serta berkolaborasi dalam menemukan solusi dari permasalahan yang diberikan. Melalui aktivitas tersebut, siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga mengembangkan rasa ingin tahu dan tanggung jawab dalam belajar. Dengan demikian, pengaruh PBL terhadap motivasi belajar dapat terlihat dari meningkatnya keaktifan, keterlibatan, dan rasa percaya diri siswa dalam proses pembelajaran.

Agar pengaruh PBL terhadap motivasi belajar semakin kuat, model ini dapat dipadukan dengan media pembelajaran berbasis permainan, seperti *Game Mencari Harta Karun (Treasure Hunt)*. Permainan ini menambah unsur kesenangan dan tantangan dalam pembelajaran, di mana siswa harus bekerja sama dalam kelompok untuk mencari petunjuk atau "harta karun" yang berisi soal dan informasi penting. Aktivitas ini menuntut kerja sama, kreativitas, dan ketelitian dalam berpikir. Melalui unsur kompetisi yang sehat dan pengalaman belajar yang menyenangkan, game ini mampu menumbuhkan semangat belajar siswa. Oleh karena itu, pengaruh kombinasi model PBL dan Game Mencari Harta Karun diyakini dapat meningkatkan motivasi belajar secara signifikan.

Berdasarkan uraian tersebut, pembelajaran konvensional cenderung menurunkan motivasi belajar karena siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, model *Problem Based Learning* berbantuan Game Mencari Harta Karun dapat meningkatkan motivasi belajar melalui keterlibatan aktif, kerja sama, dan tanggung jawab siswa dalam memecahkan masalah. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk membuktikan secara empiris pengaruh model tersebut terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Dua Pitue.

Kerangka pikir penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

Untuk gambar 2.1 menjelaskan bahwa pada pembelajaran menggunakan model PBL tanpa bantuan Game Mencari Harta Karun, aktivitas belajar siswa cenderung belum optimal sehingga motivasi belajar siswa masih rendah. Sebaliknya, penerapan Game Mencari harta Karun dalam model PBL mendorong siswa untuk aktif memecahkan masalah, berdiskusi, bekerja sama, dan mencari petunjuk. Peningkatan aktivitas belajar tersebut diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang meliputi aspek *attention*, *relevance*, *confidence*, dan *satisfaction*.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan pembahasan teori dan kerangka berfikir tersebut maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut: Model *Problem Based Learning* (PBL) dengan bantuan game mencari harta karun berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Adapun Hipotesis statiktisnya sebagai berikut:

H_0: Game harta karun pada model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Dua Pitue.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

H_1: Game harta karun pada model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning)* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Dua Pitue.

Keterangan:

H_0 = Hipotesis Nuul

H_1 = Hipotesis Aalternatif

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan pada peneliti yaitu pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan jenis peneltian yang menghasikan temuan-temuan baru yang dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur secara statistik atau cara lainnya dari suatu kuantifikasi (pengukuran). Penelitian dengan menggunanakan pendekatan kuantitatif lebih memusatkan perhatian pada beberapa gejala yang mempunyai karakteristik tertentu di dalam kehidupan manusia, yaitu variabel. Dalam pendekatan kuantitaif, hakikat hubungan di antara variabel-variabel selanjutnya akan dianalisis dengan uji statistik serta menggunakan teori yang objektif.[60]

Dalam penelitian ini menggunakan eksperimen sebagai jenis penelitian yang digunakan. Menurut *Campbell* dan *Stanley* dalam buku karya Muri Yusuf dinyatakan bahwa penelitian jenis eksperimen adalah salah satu bentuk penelitian dengann variabel dapat dimodif sedemikian rupa sehingga dapat diketahui dan dipastikan pengaruh dan dampak dari variabel tersebut terhadap variabel lain yang diselidiki atau diobservasi. Dalam desain ini, terdapat dua kelompok diantaranya kelompok eksperimen yang menerima perlakuan (misalnya, model pembelajaran tertentu) dan kelompok kontrol yang tidak menerima perlakuan tersebut. Kedua kelompok ini tidak dipilih secara acak, namun memiliki karakteristik yang serupa untuk memastikan validitas internal penelitian.[61] Adapun pola desain penelitian sebagai berikut:

[60] Ali et al., "Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Penerapannya Dalam Penelitian."

[61] Panggabean et al., "Analisis Peran Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA SMP [Analysis of the Role of Learning Video Media in Improving Middle School Science Learning Outcomes]."

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Tabel 3.1 Presntase kegiatan peserta didik

Kelompok	Perlakuan	Prottest
Eksperimen	X_1	O_1
Kontrol	X_2	O_2

Sumber Data: Purwanto Tahun 2010[62]

Keterangan:

O_1 = Pottest pada kelas eksperimen

O_2 = Pottest pada kelas kontrol

X_1 = Perlakuan pada kelas eskperimen berbasis proyek

X_2 = Perlakuan pada kelas kontrol berbasis model PBL

Perbandingan antara model pembelajaran *Problem Based Learning* (sebagai variabel bebas) terhadap motivasi dan hasil belajar siswa (sebagai variabel terikat) dapat diidentifikasi melalui data *post-test* dan angket dari masing-masing kelompok eksperimen dan kontrol. Analisis dilakukan dengan membandingkan perolehan skor antara kedua kelompok tersebut. Apabila ditemukan perbedaan skor di mana kelompok eksperimen menunjukkan nilai yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, maka hal tersebut menggambarkan adanya perbedaan capaian hasil belajar dan motivasi antar kelompok setelah penerapan perlakuan yang berbeda.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakasanakan di SMP Negeri 4 Dua Pitue yang beralamat di Kabupaten Sidenreng Rappang, Sulawesi Selatan. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah tersebut memiliki

[62] Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), hlm. 56

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan penelitian, khususnya karena pembelajaran IPA di kelas VII masih cenderung bersifat konvensional dan minim variasi model pembelajaran.

Adapun penentuan kelas yang menjadi sampel penelitian dilakukan dengan menggunakan teknik *Cluster Random Sampling*, yaitu pengambilan sampel secara acak berdasarkan kelompok (kelas) yang ada. Dari seluruh kelas VII SMP Negeri 4 Dua Pitue, dipilih secara acak dua kelas untuk dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik ini dipilih karena populasi yang akan diteliti terdiri atas kelompok-kelompok siswa yang relatif homogen dalam satuan kelas, sehingga lebih memungkinkan untuk dilakukan pengacakan pada tingkat kelas, bukan individu siswa.

2. Waktu Penelitian

Estimasi waktu penelitian yang digunakan peneliti mulai dari tahap pengumpulan data dan penyusunan sampai tahap penyelesaian skripsi berkisar kurang lebih selama 1 (satu) bulan untuk memperoleh data terkait hal yang diteliti, dan penerapan terkait terhadap media pembelajaran yang dipakai. Namun, waktu ini dapat disesuaikan dengan kalender akademik sekolah dan ketersediaan waktu peneliti.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Dalam penelitian kuasi-ekperimen di SMP Negeri 4 Dua Pitue, populasi yang dapat ditetapkan yaitu seluruh kelas VII pada semester genap tahun 2025/2026. Penetapan populasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa kelas VII berada pada tahap awal pendidikan menengah pertama, sehingga intervensi pembelajaran yang dirancang dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar mereka.

PAREPARE
CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Tabel 3.2 Populasi Penelitian

No	Daftar Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Siswa
1.	VII. 1	10	14	24
2.	VII. 2	11	15	26
3.	VII. 3	10	19	29
4.	VII. 4	12	14	26
5.	VII. 5	11	16	27
Jumlah Keseluruhan		54	78	132

Sumber Data: Administrasi SMPN 4 Dua Pitue

2. Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Cluster Random Sampling*. Metode ini dipilih karena seluruh populasi dalam penelitian memiliki karakteristik yang homogen, yaitu bahwa penempatan siswa seluruh kelas VII tidak didasarkan pada tingkat kecerdasan, melainkan dilakukan secara acak tanpa mempertimbangkan kategori pengetahuan. Oleh karena itu, pemilihan sampel dari kelas manapun dinilai dapat mewakili keseluruhan populasi. Sampel penelitian yang telah ditetapkan berjumlah 55 siswa. Namun, pada saat pelaksanaan penelitian terdapat beberapa siswa yang tidak hadir sehingga jumlah responden yang mengikuti penelitian menjadi 32 siswa. Oleh karena itu, data yang dianalisis dalam penelitian ini hanya berasal dari siswa yang hadir dan mengikuti seluruh rangkaian penelitian. Adapun data sampel penelitian sebagai berikut:

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Tabel 3.3 Sampel Penelitian

No	Daftar Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Siswa
1	VII.2 (Kelas Kontrol)	1	14	15
2	VII.3 (Kelas Eksperimen)	6	11	17
Jumlah Keseluruhan		7	25	32

Sumber Data: Administrasi SMPN 4 Dua Pitue

D. Prosedur Penelitian

Berikut adalah prosedur penelitian yang dapat digunakan oleh peneliti yaitu:

1. Tahap Persiapan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap persiapan meliputi:

a. Menetukan populasi penelitian yaitu seluruh siswa kelas VII di sekolah yang diteliti.
b. Menetapkan kelas eksperimen dan kelas kontrol.
c. Menyusun perangkat penelitian RPP, instrumen angket motivasi, serta lembar observasi.
d. Melakukan uji coba instrumen untuk memastikan validitas dan reliabikitas.
e. Mengurus izin penelitian kepada sekolah dan menyiapkan perelengkapan pembelajaran.
f. Mengurus surat izin penelitian dari kampus.

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap pelaksanaan meliputi:

a. Perlakuan (Treatment)

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

1) Kelompok eksperimen diberi pembelajaran dengan game harta karun pada model PBL (*Problem Based* Learning) selama beberapa pertemuan.
2) Kelompok kontrol tetap menggunakan model pembelajaran (*Problem Based* Learning)
3) Selama proses pembelajaran, penelitian bertindak sebagai fasilitatordan pengamat untuk menjaga konsistensi perlakuan.

b. Posttest:

Setelah proses pembelajaran selesai, angket motivasi belajar kembali diberikan kepada kedua kelompok untuk melihat perubahan setelah perlakuan.

3. Tahapan Pelaporan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap pelaporan meliputi:

a. Mengumpulkan data yang diperoleh dari pembelajaran yaitu data posttest untuk kelas eksperimen maupun kelas kontrol.
b. Melakukan analisis data deskriptif dan infensial dari kedua kelas.
c. Membuat kesimpulan dari hasil penelitian.

E. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data

1. Observasi

Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengamati secara langsung perilaku dan respons siswa selama proses pembelajaran menggunakan game harta karun pada model PBL (*Problem Based* Learning) di kelas eksperimen. Tujuan dari observasi ini adalah untuk memperoleh data kuantitatif mengenai aspek-aspek motivasi belajar siswa, seperti keaktifan, ketertatikan, ketekunan, partisipasi, dan tanggung jawab selama kegiatan berlangsung. Observasi dilakukan oleh peneliti bersama guru mata pelajaran dengan menggunakan lembar observasi terstruktur yang telah disusun berdasarkan indikator-indikator motivasi

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

belajar. Hasil dari observasi ini diharapkan dapat memberikan gambaran nyata tentang pengaruh game harta karun pada model PBL (*Problem Based* Learning) terhadap motivasi belajar siswa.

2. Tes

Tes dalam penelitian ini berupa posttest yang dilaksanakan setelah perlakuan. Posttest ini berfungsi untuk mengevaluasi motivasi belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kontrol setelah diterapkan model PBL (*Problem Based* Learning) berbasis permainan harta karun.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan dengan mengambil foto dan video selama proses pembelajaran berlangsung, baik di kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Tujuan dokumentasi untuk merekam aktivitas siswa, suasan kelas, serta pelaksanaan game harta karun pada model PBL sebagai bukti fisik pelaksanaan penelitian dan pendukung data observasi.

F. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah suatu definisi yang diberikan kepada suatu variabel dengan cara memberikan arti, atau menspesifikan kegiatan, ataupun memberikan suatu operasional yang diperlukan untuk mengukur variabel tersebut.[63] Menurut Sugiyono menyatakan "variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilaidari orang, obyek, organisasi atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan".[64]

Definisi operasional variabel dalampenelitian ini merujuk pada batasan yang digunakan untuk mengukur dan mengamati variabel secara konkret.

[63] Agustian, Saputra, and Imanda, "Pengaruh Sistem Informasi Manajamen Terhadap Peningkatan Kualitas Pelayanan Di Pt. Jasaraharja Putra Cabang Bengkulu."

[64] Setiani and Accacia Qonita Andini, "Pengaruh Rasio Solvabilitas Dan Rasio Aktivitas Perusahaan Terhadap Rasio Profitabilitas Perusahaan Pada Subsektor Makanan Dan Minuman Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia Periode 2020-2023."

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Variabel bebas adalah game harta karun pada model PBL (*Problem Based* Learning), yang dioperasionalkan melaui serangkaian kegiatan pembelajaran berbasis masalah yang disertai permainan edukatif. Variabel terikat adalah motivasi belajar siswa, yang diukur melalui indikator seperti ketekunan, minat, keaktifan, dan tanggung jawab dalam belajar, serta dengan instrumen berupa angket dan lembar observasi.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tiga jenis utama, yaitu angket, lembar observasi dan tes.

1. Angket

Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa, yang disusun berdasarkan indikator seperti minat, keaktifan, ketekunan, dan tanggung jawab. Siswa diminta memberikan respon terhadap setiap pernyataan sesuai dengan kondisi diri meraka menggunakan skala penilaian tertentu. Berikut adalah tabel kisi-kisi angket keterlaksanaan pembelajaran untuk kelas eksperimen:

Tabel 3.4 Lembar Angket

No	Indikator	Deskripsi	No. Item (+)	No. Item (-)	Jumlah
1.	Perhatian (*Attention*)	Daya tarik, perhatian, dan ketertatikan siswa dalam mengikuti pembelajaran	1, 2, 3	4, 5	5
2.	Relevansi (*Relevance*)	Keterkaitan pembelajaran dengan kebutuhan, minat, dan	6, 7	8, 9, 10	5

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

		manfaat bagi siswa			
3.	Kepercayaan diri (*Confidence*)	Keyakinan siswa terhadap kemampuan dirinya dalam mengikuti pembelajaran	11, 12, 13	14, 15	5
4.	Kepuasaan (*Satisfaction)*	Kepuasaan dan rasa bangga setelah mengikuti pembelajaran	16, 17	18, 19, 20	20
Jumlah			10	10	20

2. Lembar Observasi

Lembar observasi adalah instrumen yang digunakan untuk mencatat secara sistematis perilaku atau aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian ini, lembar observasi digunakan untuk mengamati indikator-indikator motivasi belajar siswa, seperti keaktifan, ketertarikan, dan tanggung jawab,terutama saat game harta karun pada model PBL (*Problem Based* Learning).

a. Lembar observasi pembelajaran berbasis PBL

Lembar observasis berbasis proyek adalah alat untuk menilai aktivitas selama menyelesaikantugas proyek, dengan fokus pada proses seperti kerja sama, tanggung jawab, kreativitas, dan pemecahan masalah. Dalam penelitian ini, lembar tersbut digunakan untuk mengamati keterlibatan siswa saat mengikuti pembelajaran. Berikut adalah tabel kisi-kisi lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran untuk kelas ekskperimen:

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Tabel 3.5 Lembar Observasi Pembelajaran Berbasis PBL untuk kelas Eksperimen

No.	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Catatan
	Aktivitas Guru			
1.	Guru menyajikan masalah sebagai pemicu pembelajaran dengan mengaitkannya pada permainan *Mencari Harta Karun.*			
2.	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran secara jelas sebelum kegiatan dimulai.			
3.	Guru membimbing siswa dalam mengidentifikasi masalah dari permainan atau situasi yang diberikan.			
4.	Guru memfasilitasi diskusi/kerja kelompok selama permainan berlangsung.			
5.	Guru memberi arahan dan motivasi agar siswa aktif berpartisipasi dalam permainan			
6.	Guru memberikan umpan balik terhadap hasil diskusi kelompok			
7.	Guru menilai hasil pemecahan masalah dan refleksi akhir pembelajaran.			
	Aktivitas Siswa			
1.	Siswa memperhatikan dan memahami masalah ya disampaikan guru			
2.	Siswa aktif dalam megidentifikasi masalah dan mencari informasi.			

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

3.	Siswa bekerja sama dalam kelompok saat menjalankan game *Mencari Harta Karun*.			
4.	Siswa menunjukkan antusiasme dan motivasi selama kegiatan berlangsung.			
5.	Siswa berani mengemukakan pendapat dalam diskusi kelompok.			
6.	Siswa dapat memecahkan masalah dengan petunujk permainan.			
7.	Siswa menyimpulkan hasil kegiatan dan mengaitkan dengan pembelajaran.			

Tabel 3.6 Lembar Observasi Pembelajaran Berbasis PBL untuk kelas Kontrol

No.	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Catatan
	Aktivitas Guru			
1.	Guru menjelaskan materi pelajaran secara langsung tanpa pemicu masalah.			
2.	Guru menggunakan metode ceramah atau tanya jawab secara umum.			
3.	Guru memberikan contoh soal atau latihan individual.			
4.	Guru mengarahkan siswa untuk mencatat penjelasan materi di papan tulis.			
5.	Guru memberi kesempatan siswa menjawab pertanyaan atau mengerjakan latihan.			
6.	Guru memberikan umpan balik atau koreksi terhadap jawaban siswa.			
7.	Guru menutup pelajaran dengan menyimpulkan materi.			

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Aktivitas Siswa				
1.	Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan fokus.			
2.	Siswa mencatat penjelasan yang disampaikan guru.			
3.	Siswa menjawab pertanyaan dari guru secara individu.			
4.	Siswa mengerjakan latihan atau tugas secara individu.			
5.	Siswa tampak pasif dan hanya menunggu arahan dari guru.			
6.	Siswa dapat menunjukkan ketertarikan terhadap materi yang dijelaskan.			
7.	Siswa memhami isi pembelajaran berdasarkan penjelasan guru.			

3. Tes

Tes dalam penelitian ini digunakan sebagai alat ukur untuk mengetahui tingkat pencapaian hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan pembelajaran. Tes ini terdiri dari posttest yang diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

H. Uji Analisis Data

Penelitian ini menggunakan dua teknik analisis, yaitu statistik deskriptif untuk menyajikan data secara ringkas, dan statistik inferensial untuk menguji hubungan antar variabel

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statitik deskriptif merupakan metode yang digunakan untuk menggambarkan dan menganalisis data secara sistematis tanpa membuat kesimpulan atau generalasi yang bersifat interferensial. Dalam konteks pendidikan, analisis ini sangat berguna untuk memahami bagaimana motivasi belajar siswa berkorelasi dengan pencapaian hasil belajar mereka.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

a. Motivasi belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan internal maupun eksternal yang mendorong individu untuk terlibat dalam aktivitas belajar. Motivasi ini dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik berasal dari dalam diri siswa, seperti rasa ingin tahu, minat pribadi, atau keinginan untuk menguasai sesuatu. Sementara itu, motivasi ekstrinsik berasal dari luar diri siswa, seperti keinginan untuk mendapatkan nilai yang baik, penghargaan, atau pengakuan dari orang lain. Motivasi belajar yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih tekun, aktif, dan fokus dalam mengikuti proses pembelajaran, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar.

Berikut rumus dan tabel interpretasi rata-rata motivasi belajar siswa:

$$\bar{x} = \frac{\Sigma X}{N} X100\%$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = Nilai rata-rata motivasi (dalam persentase)

ΣX = Jumlah total skor semua responden

N = Skor maksimum total × jumlah responden

Adapun tabel interpretasi rata-rata motivasi belajar (Skala1-5) sebagai berikut:

Tabel 3. 7 Interpretasi Rata-Rata Motivasi Belajar

No	Interval Skor Rata-Rata ($\bar{X}$)	Kategori Interpretasi
1	$1{,}00 \leq \bar{X} < 2{,}00$	Sangat Rendah
2	$2{,}00 \leq \bar{X} < 3{,}00$	Rendah
3	$3{,}00 \leq \bar{X} < 4{,}00$	Tinggi
4	$4{,}00 \leq \bar{X} \leq 5{,}00$	Sangat Tinggi

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Sumber data: Purwanto (2010)[65]

b. Pencapaian hasil belajar

Pencapaian hasil belajar merujuk pada tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang telah diajarkan, dan biasanya diukur melalui nilai ujian, tugas, proyek, serta penilaian terhadap sikap dan keterampilan. Hasil belajar ini mencerminkan seberapa efektif proses pembelajaran yang telah dilalui siswa, serta dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk tingkat motivasi, strategi pembelajaran, lingkungan belajar, dan kemampuan individu siswa.[66]

Berikut perhitungan rata-rata pencapaian belajar beserta tabel interpretasinya

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = Nilai rata-rata pencapaian belajar

ΣX = Jumlah total skor semua siswa

N = Jumlah siswa

Adapun tabel interpretasi pencapaian belajar berdasarkan skor (%) sebagai berikut

Tabel 3. 8 Interpretasi pencapaian belajar

No	Interval Skor	Kategori Interpretasi
1	$90 \leq x < 100$	Sangat Tinggi
2	$80 \leq x < 90$	Tinggi
3	$70 \leq x < 80$	Cukup
4	$60 \leq x < 70$	Rendah
5	$x < 60$	Sangat Rendah

[65] Purwanto, Ngalim. (2010). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

[66] Rosdiani and Hidayat, "Pengaruh Derivatif Keuangan, Konservatisme Akuntansi Dan Intensitas Aset Tetap Terhadap Penghindaran Pajak."

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Sumber data: Purwanto (2010)[67]

2. Analisis Statistik inferensial

Statistik inferensial adalah adalah metode statistik yang digunakan untuk menarik kesimpulan atau membuat generalisasi dari data sampel ke populasi. Dalam konteks pendidikan, khususnya saat meneliti motivasi belajar siswa, statistik inferensial sangat berguna untuk mengetahui apakah suatu temuan dari sekelompok siswa dapat berlaku secara lebih luas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data motivasi belajar siswa berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50.

Kriteria pengambilan keputusan:

1) Jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 maka data berdistribusi normal
2) Jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah varians data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat sama (homogen) atau tidak. Uji ini dilakukan menggunakan uji *Levene.*

Kriteria pengambilan keputusan:

1) Jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 maka data homogen
2) Jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05 maka data tidak homogen

c. Uji Hipotesis (Uji-t)

[67] Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, hlm. 60.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, maka dilakukan uji hipotesis menggunakan uji-t untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap motivasi belajar siswa.

Dalam penelitian ini digunakan dua jenis uji-t, yaitu:

1) Uji-t *Berpasangan* (Paired Sample t-test)

Uji ini digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata skor motivasi belajar pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah perlakuan (jika menggunakan pretest dan posttest).

Kriteria pengambilan keputusan Jika nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) < 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan dan Jika nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) > 0,05 maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan

2) Uji-t Tidak Berpasangan (Independent Sample t-test)

Uji ini digunakan untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan yang berbeda.

Kriteria pengambilan keputusan Jika nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) < 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok dan Jika nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) > 0,05 maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan

3. Kriteria Pengujian Hipotesis

Pengambilan keputusan dalam pengujian hipotesis menggunakan tingkat signifikansi (α) sebesar 0,05 dengan ketentuan sebagai berikut:

a. Jika *p-value* < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima
b. Jika *p-value* > 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran mengenai data hasil penelitian yang telah diperoleh. Analisis ini bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pelaksanaan pembelajaran. Data disajikan dalam bentuk nilai minimum, nilai maksimum, rata-rata (*mean*), serta distribusi kategori motivasi belajar siswa sehingga dapat memberikan gambaran umum mengenai kondisi motivasi belajar pada kedua kelas yang diteliti.

a. Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar siswa dalam penelitian ini diukur menggunakan angket motivasi belajar yang terdiri atas 20 butir pernyataan dengan skala Likert lima tingkat. Angket diberikan kepada siswa setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui gambaran motivasi belajar siswa pada masing-masing kelas.

Untuk mengetahui kategori motivasi belajar siswa, digunakan interpretasi rata-rata motivasi belajar sebagai berikut.

Tabel 4.1 Interpretasi Rata-Rata Motivasi Belajar

No	Interval Skor Rata-Rata ($\bar{X}$)	Kategori Interpretasi
1	$1{,}00 \leq \bar{X} < 2{,}00$	Sangat Rendah
2	$2{,}00 \leq \bar{X} < 3{,}00$	Rendah
3	$3{,}00 \leq \bar{X} < 4{,}00$	Tinggi
4	$4{,}00 \leq \bar{X} \leq 5{,}00$	Sangat Tinggi

Sumber data: Purwanto (2010)[68]

[68] Purwanto, Ngalim. (2010). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

1) Kelas Eksperimen

Kelas eksperimen merupakan kelas yang diberikan perlakuan berupa penerapan game harta karun pada model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Berdasarkan hasil pengisian angket motivasi belajar oleh 17 siswa, diperoleh data sebagaimana disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.2 Statistik Deskripsi Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Statistik	Nilai
N	17
Skor Minimum	3,80
Skor Maksimum	4,75
Mean	4,48
Std. Deviation	0,27

Sumber: Output SPSS, 2026

Berdasarkan Tabel 4.2 diketahui bahwa jumlah siswa pada kelas eksperimen sebanyak 17 orang. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa skor motivasi belajar terendah yang diperoleh siswa adalah sebesar 3,80, sedangkan skor tertinggi mencapai 4,75. Nilai rata-rata motivasi belajar siswa kelas eksperimen sebesar 4,48, nilai rata-rata motivasi belajar siswa kelas eksperimen berada pada interval $4{,}00 \leq \bar{X} \leq 5{,}00$ sehingga termasuk kategori sangat tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa pada kelas eksperimen memiliki motivasi belajar yang sangat baik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan Game Harta Karun pada *model Problem Based Learning* (PBL).

2) Kelas Kontrol

Kelas kontrol merupakan kelas yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan game harta karun. Data motivasi belajar siswa diperoleh dari hasil pengisian angket oleh 15 siswa setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Tabel 4.3 Statistik Deskripsi Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol

Statistik	Nilai
N	15
Skor Minimum	3,70
Skor Maksimum	4,55
Mean	4,03
Std. Deviation	0,34

Sumber: Output SPSS, 2026

Berdasarkan Tabel 4.3 diketahui bahwa jumlah siswa pada kelas kontrol sebanyak 15 orang. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa skor motivasi belajar terendah yang diperoleh siswa adalah sebesar 3,70, sedangkan skor tertinggi mencapai 4,55. Nilai rata-rata motivasi belajar siswa kelas kontrol sebesar 4,03 nilai rata-rata motivasi belajar siswa kelas kontrol berada pada interval $4{,}00 \leq \bar{X} \leq 5{,}00$ sehingga termasuk kategori sangat tinggi. Meskipun demikian, nilai rata-rata motivasi belajar siswa kelas kontrol masih lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen.

3) Perbandingan Statistik Deskriptif Motivasi Belajar Siswa

Perbandingan statistik deskriptif motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan untuk melihat perbedaan tingkat motivasi belajar siswa setelah diterapkannya Game Harta Karun pada model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).

Tabel 4.4 Perbandingan Statistik Deskriptif Motivasi Belajar Siswa

Kelas	N	Mean	Kategori
Eksperimen	17	4,48	Sangat Tinggi
Kontrol	15	4,03	Sangat Tinggi

Sumber: Output SPSS, 2026

Berdasarkan data pada Tabel 4.4, rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen tercatat sebesar 4,48, sementara rata-rata pada kelas kontrol sebesar 4,03. Meskipun kedua kelas berada dalam kategori sangat tinggi, perbandingan rata-rata menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki tingkat

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

motivasi yang lebih unggul dibandingkan kelas kontrol dengan selisih sebesar 0,45. Perbedaan skor rata-rata tersebut mencerminkan bahawa pembelajaran pada kelas eksperimen yang menggunakan media game harta karun dalam model *Problem Based Learning* (PBL) disertai dengan suasan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, serta mendukung keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

b. Pencapaian Hasil Belajar

Pencapaian hasil belajar dalam penelitian ini diperoleh berdasarkan skor motivasi belajar siswa yang kemudian dikategorikan sesuai dengan kriteria interpretasi pencapaian hasil belajar. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui sebaran tingkat pencapaian hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 4.5 Interpretasi Pencapaian Hasil Belajar

No	Interval Skor	Kategori Interpretasi
1	$90 \leq x < 100$	Sangat Tinggi
2	$80 \leq x < 90$	Tinggi
3	$70 \leq x < 80$	Cukup
4	$60 \leq x < 70$	Rendah
5	$x < 60$	Sangat Rendah

Sumber data: Purwanto (2010)[69]

1) Kelas Eksperimen

Berikut disajikan statistik deskripsi pencapaian hasil belajar siswa kelas eksperimen.

[69] Purwanto, Ngalim. (2010). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Tabel 4.6 Statistik Deskripsi Pencapaian Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Statistik	Nilai
N	17
Skor Minimum	27
Skor Maksimum	100
Mean	75,47
Std. Deviation	28,54

Berdasarkan Tabel 4.6 diketahui bahwa jumlah siswa pada kelas eksperimen sebanyak 17 orang. Skor pencapaian hasil belajar terendah adalah 27 dan skor tertinggi adalah 100 dengan nilai rata-rata sebesar 75,47. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa pencapaian hasil belajar siswa kelas eksperimen berada pada kategori cukup.

Selanjutnya distribusi kategori pencapaian hasil belajar siswa kelas eksperimen disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.7 Distribusi Kategori Pencapaian Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Tinggi	6	35,30
Tinggi	7	41,18
Cukup	0	0,00
Rendah	0	0,00
Sangat Rendah	4	23,52
Jumlah	17	100

Berdasarkan Tabel 4.7 diketahui bahwa sebagian besar siswa kelas eksperimen berada pada kategori sangat tinggi yaitu sebanyak 6 siswa (35,50%). Sementara itu, sebanyak 7 siswa (41,18%) berada pada kategori tinggi, sedangkan 4 siswa (23,52%) berada pada kategori sangat rendah. Tidak terdapat siswa yang berada pada kategori cukup maupun rendah. Hal ini menunjukkan bahwa pencapaian hasil belajar siswa pada kelas eksperimen tergolong sangat baik.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

2) Kelas Kontrol

Berikut disajikan statistik deskripsi pencapaian hasil belajar siswa kelas kontrol.

Tabel 4.8 Statistik Deskripsi Pencapaian Hasil Belajar Kelas Kontrol

Statistik	Nilai
N	15
Skor Minimum	34
Skor Maksimum	89
Mean	52
Std. Deviation	20,99

Berdasarkan Tabel 4.8 diketahui bahwa jumlah siswa pada kelas kontrol untuk materi gerak sebanyak 15 orang. Skor pencapaian hasil belajar terendah adalah 34 dan skor tertinggi adalah 89 dengan nilai rata-rata sebesar 52. Nilai tersebut menunjukkan bahwa pencapaian hasil belajar siswa kelas kontrol berada pada kategori rendah.

Selanjutnya distribusi kategori pencapaian hasil belajar siswa kelas kontrol disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.9 Distribusi Kategori Pencapaian Hasil Belajar Kelas Kontrol

Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Tinggi	0	0,00
Tinggi	6	40
Cukup	3	20
Rendah	3	20
Sangat Rendah	3	20
Jumlah	15	100

Berdasarkan Tabel 4.9 diketahui bahwa sebagian besar siswa kelas kontrol berada pada kategori tinggi yaitu sebanyak 6 siswa (40%), 3 siswa (20%) berada pada kategori cukup, 3 siswa (20%) berada pada kategori rendah serta 3 siswa berada pada kategori sangat rendah (20%). Tidak terdapat siswa yang berada pada kategori sangat tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pencapaian hasil belajar siswa kelas kontrol tergolong cukup.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

3) Perbandingan Pencapaian Hasil Belajar Siswa

Pencapaian hasil belajar siswa pada kelas eksperimen secara umum berada pada kategori sangat tinggi, dengan dominasi sebesar 35,30% siswa berada pada kategori tersebut. Selain itu, sebagian kecil berada pada kategori sangat rendah (23,52%) dan kategori tinggi (41,18%), serta tidak terdapat siswa pada kategori cukup maupun rendah. Sementara itu, pada kelas kontrol pencapaian hasil belajar siswa sebagian besar berada pada kategori tinggi yaitu sebesar 40%, kemudian kategori cukup sebesar 20%, kategori rendah sebesesar 20%, serta kategori sangat rendah sebesar 20%. Tidak terdapat siswa pada kategori sangat tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pencapaian hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *Game* Harta Karun dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) sejalan dengan perolehan hasil belajar yang lebih optimal pada siswa dibandingkan dengan kelas kontrol.

Terdapat perbedaan siginfikan terlihat tidak ada kategori sangat tinggi dalam pencapaian hasil belajar siswa di kelas kontrol. Fakta ini menegaskan adanya kesenjangan kualitas pencapian antara kedua kelompok di mana metode pembelajaran pada kelas eksperimen mampu mendorong potensi siswa untuk mencapai level tertinggi, sementara kelas kontrol cenderung terbatas pada kategori tinggi dan cukup. Ketidakhadiran kategori sangat tinggi pada kelas kontrol ini memberikan indikasi kuat mengenai perbedaan efektivitas antara kedua metode yang diterapkan, sehingga mengonfirmasi bahawa penggunaan game harta karun dalam model *Problem Based Learning* (PBL) memberikan kontribusi yang lebih optimal dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

2. Analisis Statistik inferensial

Sebelum melakukan analisis uji hipotesis maka di lakukanlah uji persyaratan analisis yakini Uji Normalitas dan Uji Homogenitas:

a. Uji Normalitas (*Shapiro-Wilk*)

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data motivasi belajar siswa berdistribusi normal atau tidak. Uji ini menggunakan *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50.

Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas

Kelas	**Statistic**	***df***	***Sig.***
Eksperimen	0,964	17	0,200
Kontrol	0,953	15	0,183

Berdasarkan Tabel 4.11 Hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa data motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi 0,200, sedangkan kelas kontrol sebesar 0,183. Karena kedua nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data pada kedua kelompok berdistribusi normal. Hal ini menunjukkan bahwa sebaran data motivasi belajar siswa berada dalam kondisi yang wajar dan tidak menyimpang secara ekstrem, sehingga memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke uji statistik parametrik.

b. Uji Homogenitas (*Levene Test*)

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah varians kedua kelompok data memiliki kesamaan (homogen) atau tidak.

Tabel 4.11 Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	***df1***	***df2***	***Sig.***
0,021	1	30	0,885

Berdasarkan Tabel 4.12 Hasil uji homogenitas menunjukkan nilai *Levene Statistic* sebesar 0,021 dengan signifikansi 0,885 (> 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen. Artinya, kedua kelompok memiliki tingkat keragaman data yang relatif sama, sehingga perbandingan antara kedua kelompok dapat dilakukan secara adil

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

dan tidak bias. Dengan terpenuhinya uji normalitas dan homogenitas, maka analisis dapat dilanjutkan ke uji hipotesis menggunakan Independent *Sample t-test.*

c. Uji Hipotesis (*Independent Sample t-test*)

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peningkatan motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen tidak terlepas dari keunggulan Game Harta Karun yang diterapkan dalam pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* (PBL).

Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0: Game harta karun pada model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Dua Pitue.

H_1: Game harta karun pada model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning)* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Dua Pitue.

Tabel 4.12 Hasil Uji *Independent Sample t-test*

t	***df***	***Sig. (2-tailed)***	***Mean Difference***
5,990	30	0,000	9,09

Berdasarkan Tabel 4.13 Hasil uji Independent *Sample t-test* menunjukkan nilai t hitung sebesar 5,990 dengan signifikansi 0,000 (< 0,05) dan selisih rata-rata sebesar 9,09. Berdasarkan hasil tersebut, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti Game harta karun pada model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning)* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Dua Pitue.

Peningkatan motivasi belajar pada kelas eksperimen tidak terlepas dari keunggulan media Game Harta Karun yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menantang, dan menyenangkan, karena siswa tidak hanya

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

menerima materi secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam aktivitas pencarian "harta karun" yang berisi soal atau permasalahan yang harus diselesaikan secara berkelompok. Kondisi ini membuat siswa lebih aktif berdiskusi, berpikir kritis, serta termotivasi untuk menyelesaikan setiap tantangan yang diberikan.

Selain itu, tahapan pembelajaran menggunakan Game Harta Karun dimulai dari pemberian masalah (*problem orientation*), pembentukan kelompok, eksplorasi petunjuk, pencarian dan penyelesaian tantangan, hingga refleksi hasil belajar. Setiap tahap dirancang untuk meningkatkan rasa ingin tahu, kerja sama, dan keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Unsur permainan memberikan stimulus berupa penghargaan, tantangan, dan kompetisi sehat yang mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Dengan demikian, kombinasi model PBL dan Game Harta Karun terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen menunjukkan nilai yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata (*mean*) kelas eksperimen sebesar 4,48 dengan skor minimum 3,80 dan skor maksimum 4,75. Sementara itu, pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,03 dengan skor minimum 3,70 dan skor maksimum 4,55. Perbedaan ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen berada pada kategori lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, sehingga dapat diartikan bahwa penerapan Game Harta Karun dalam model *Problem Based Learning* (PBL) memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Selanjutnya, berdasarkan hasil uji statistik inferensial menggunakan *Independent Sample t-test* diperoleh nilai t hitung sebesar 5,990 dengan signifikansi 0,000 (<0,05) dan selisih rata-rata sebesar 9,09. Hasil ini

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti game harta karun pada model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Dua Pitue. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, di mana kelas eksperimen memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi.

Pengaruh positif tersebut terjadi karena Game Harta Karun mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan menantang. Siswa tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, tetapi terlibat aktif dalam proses pencarian "*harta karun*" yang berisi soal atau permasalahan yang harus diselesaikan secara berkelompok. Aktivitas ini mendorong siswa untuk berdiskusi, bekerja sama, serta berpikir kritis dalam menyelesaikan setiap tantangan, sehingga secara tidak langsung meningkatkan motivasi belajar mereka. Selain itu, unsur permainan dalam pembelajaran juga memberikan stimulus berupa tantangan, penghargaan, dan kompetisi sehat yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Peningkatan motivasi belajar tersebut dapat dijelaskan berdasarkan teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Sardiman yang menyatakan bahwa motivasi merupakan keseluruhan daya penggerak dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin keberlangsungan kegiatan belajar, serta memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam pembelajaran yang menerapkan Game Harta Karun, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi terlibat secara langsung dalam proses pencarian jawaban melalui aktivitas permainan yang dirancang untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Kondisi tersebut menumbuhkan rasa ingin tahu, semangat berkompetisi secara sehat, dan keinginan untuk menyelesaikan setiap tantangan yang diberikan sehingga motivasi belajar siswa meningkat.

Pendapat tersebut diperkuat oleh Hamzah B. Uno yang menjelaskan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan internal maupun eksternal yang

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

menyebabkan seseorang melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan tertentu. Indikator motivasi belajar meliputi adanya hasrat untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan belajar, harapan akan masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan belajar yang menarik, serta lingkungan belajar yang kondusif. Seluruh indikator tersebut tampak selama penerapan Game Harta Karun. Siswa terlihat antusias mengikuti pembelajaran, aktif berdiskusi dengan anggota kelompok, berusaha menemukan petunjuk yang tersedia, serta saling bekerja sama dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan guru. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan mampu memenuhi kebutuhan psikologis siswa sehingga mendorong munculnya motivasi belajar yang lebih tinggi.

Hasil penelitian ini juga dapat dijelaskan melalui karakteristik model *Problem Based Learning* (PBL). Menurut Arends, PBL merupakan model pembelajaran yang menempatkan masalah nyata sebagai titik awal pembelajaran sehingga siswa terdorong untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan menemukan solusi terhadap permasalahan yang diberikan. Pada penelitian ini, penerapan Game Harta Karun dipadukan dengan tahapan PBL sehingga setiap petunjuk yang ditemukan siswa mengarahkan mereka untuk menganalisis masalah, berdiskusi, mengumpulkan informasi, dan menarik kesimpulan bersama kelompoknya. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih aktif, bermakna, dan tidak monoton. Integrasi antara permainan dan model PBL menjadikan siswa lebih terlibat selama proses pembelajaran dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode konvensional.

Selain didukung oleh teori motivasi belajar dan teori PBL, hasil penelitian ini juga sejalan dengan konsep *game-based learning* yang menyatakan bahwa permainan edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menantang. Unsur permainan seperti tantangan, pencarian petunjuk, penghargaan, dan kerja sama kelompok memberikan pengalaman belajar yang berbeda sehingga siswa lebih mudah berkonsentrasi dan mempertahankan

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

minatnya selama mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, Game Harta Karun tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Temuan penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Isti Septianing, dkk, yang menunjukkan bahwa penerapan *game-based learning* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran.[70] Penelitian tersebut menjelaskan bahwa unsur permainan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga siswa lebih terdorong untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Dita dan Fitriana, mengenai penerapan model *Problem Based Learning* yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena siswa diberikan kesempatan untuk berpikir kritis, berdiskusi, serta menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.[71] Persamaan dengan penelitian ini terletak pada meningkatnya keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran sehingga berdampak positif terhadap motivasi belajar.

Selain itu, penelitian Harirotun dkk, mengenai penggunaan permainan edukatif berbasis *Treasure Hunt* pada pembelajaran IPA menunjukkan bahwa media permainan mampu meningkatkan antusiasme, kerja sama, dan rasa percaya diri siswa.[72] Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa pembelajaran

[70] Septianing, dkk (2024). *Pengaruh Penerapan Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora.

[71] Dita Rahmawati, Fitriani Rahmawati. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) Berbantuan Multimedia Padlet Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMK.* Jurnal Ilmu Pendidikan.

[72] Harirotun dkk, (2025) PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN TREASURE HUNT PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V MI AT TAQWA BONDOWOSO: PERSPEKTIF RENE DESCRATES. Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia (JPTI) 5 (10).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

yang dipadukan dengan aktivitas permainan dapat mengurangi kejenuhan belajar dan menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif. Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian ini bahwa penggunaan Game Harta Karun dalam model PBL merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan teori-teori yang telah dipaparkan serta didukung oleh hasil penelitian terdahulu, dapat dipahami bahwa meningkatnya motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen bukan hanya disebabkan oleh adanya unsur permainan semata, tetapi juga karena Game Harta Karun mampu mengoptimalkan pelaksanaan model *Problem Based Learning*. Pembelajaran menjadi lebih aktif, komunikatif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa. Oleh karena itu, hasil penelitian ini semakin memperkuat bahwa penerapan Game Harta Karun pada model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Dua Pitue.

Adapun analisis hasil penelitian yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan dalam kontribusi pencapaian hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Fakta yang paling menonjol adalah ketiadaan kategori "sangat tinggi" pada kelas kontrol, yang menegaskan adanya kesenjangan kualitas pencapaian yang nyata di antara kedua kelompok. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme *Vygotsky* yang menekankan bahwa pembelajaran yang bersifat interaktif dan kolaboratif seperti yang difasilitasi oleh game harta karun mampu memberikan bantuan (*scaffolding*) yang lebih efektif untuk mendorong siswa mencapai zona perkembangan proksimal (*Zone of Proximal Development*) mereka. Sementara kelas eksperimen mampu mendorong potensi siswa hingga mencapai level tertinggi, kelas kontrol cenderung terbatas pada kategori tinggi dan cukup, yang mengindikasikan bahwa metode pembelajaran pada kelas kontrol kurang mampu memicu performa maksimal siswa.

Ketidakhadiran kategori sangat tinggi pada kelas kontrol memberikan indikasi kuat mengenai perbedaan efektivitas antara kedua metode pembelajaran

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

yang diterapkan. Temuan ini didukung oleh penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa penggunaan media permainan berbasis masalah dalam model *Problem Based Learning* (PBL) secara signifikan meningkatkan keterlibatan kognitif dan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini mengonfirmasi bahwa integrasi media *game* harta karun ke dalam model PBL memberikan kontribusi yang lebih optimal dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, pendekatan pada kelas eksperimen terbukti lebih unggul dalam menciptakan lingkungan belajar yang menantang dan mengoptimalkan potensi akademis siswa secara lebih menyeluruh.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Game Harta Karun pada model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Dua Pitue. Hal ini dibuktikan dari hasil uji Independent Sample t-test yang menunjukkan nilai signifikansi 0,000 (< 0,05) dengan nilai t hitung sebesar 5,990, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Selain itu, rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen (4,48) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (4,03), yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan. Dengan demikian, penerapan Game Harta Karun dalam model PBL terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pengalaman selama pelaksanaan penelitian, serta simpulan yang diperoleh, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, khususnya guru IPA, disarankan untuk menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan bantuan Game Mencari Harta Karun sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang melibatkan aktivitas permainan dan pemecahan masalah terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
2. Bagi pihak sekolah, diharapkan dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran yang inovatif dengan memberikan kesempatan kepada guru

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

untuk mengembangkan berbagai strategi dan media pembelajaran yang kreatif sehingga motivasi belajar siswa dapat terus ditingkatkan.

3. Bagi siswa, diharapkan dapat lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, bekerja sama dalam kelompok, serta memanfaatkan setiap kegiatan pembelajaran sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman terhadap materi yang dipelajari.
4. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian yang serupa dengan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, materi pembelajaran yang berbeda, atau variabel lain seperti hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, dan kemampuan pemecahan masalah sehingga diperoleh gambaran yang lebih luas mengenai efektivitas model *Problem Based Learning* (PBL) dengan bantuan Game Mencari Harta Karun dalam pembelajaran.

.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an Al-Hakim

Agustian, Saputra, and Imanda, "Pengaruh Sistem Informasi Manajamen Terhadap Peningkatan Kualitas Pelayanan Di Pt. Jasaraharja Putra Cabang Bengkulu."[73]

Alajaji and Alshwiah, "Effect of Combining Gamification and a Scavenger Hunt on Pre-Service Teachers' Perceptions and Achievement."[74]

Astuti, N., Wijayanti, L., & Putra, A. (2023). Strategi pembelajaran inovatif berbasis masalah dan permainan edukatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Modern, 14*(1).

Azer, S. A. (2019). *Problem-Based Learning: From Theory to Practice*. Medical Teacher, 41(10).

Azzahra, Budiaman, and Istiqomah, "Faktor Motivasi Belajar Rendah Pada Mata Pelajaran IPS."

Dewi, F. R., & Khotimah, N. (2020). The Use of Treasure Hunt Game to Improve Students' Vocabulary Mastery. *English Education Journal, 10*(2).

Fitriani, E., Ratnaningsih, D., & Nurjanah, S. (2022). Penerapan Treasure Hunt Game dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Sains, 10*(1).

Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M. Z. (2020). Motivasi belajar mahasiswa pada pembelajaran daring selama pandemi COVID-19. *Jurnal Kependidikan, 6*(2).

Ghozali, Imam. Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2021.

Hamzah, A. (2020). *Media Pembelajaran.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Hidayat, R., & Dewi, S. (2021). Pengaruh penggunaan game edukatif terhadap motivasi belajar siswa sekolah menengah. *Jurnal Teknologi Pendidikan, 9*(2).

[73] Agustiian, Saputra, and Iimanda, "Pengaruh Siistem Iinfoirmasii Manajamen Terhadap Peniingkatan Kualiitas Pelayanan Dii Pt. Jasaraharja Putra Cabang Bengkulu."

[74]

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

HS. *Buku Model Pembelajaran Problem Based Learning.* Bandung: Edu Vision Press, 2021.

Hurlock, E. B. (2016). *Child Development.* New York: McGraw-Hill.

Indra Ervhy, dkk. 2023. Penerapan Model Project Based Learning (Problem Based Learning) Berbantuan Permainan "Mari Mencari Harta Karun" untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V.

Istiharah. 2020. Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa melalui Penerapan Teknik Permainan Percarian Harta Karun pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV tahun 2020.

Jääskä et al., "Game-Based Learning and Students' Motivation in Project Management Education."

Johari, K. S. K., & Jamil, R. (2022). Problem-based learning during online teaching. Proceedings, 82(1), 92. MDPI.

Jumhari, Emi, and Kharunnisa, "Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Kelas IVA SDN 22 Ampenan Tahun Ajaran 2022/2023."

Keller, John M. *Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach*. 2010.

Keller, M. J. (2004). *Motivational Design For Learning and Performance*. London : Springer.

Khorunnisa, Y., Nuro, F. R. M., & Wahyuningrum, L. (2024). Model PBL berbasis permainan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPAS siswa kelas V. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru (JPPG)*, Universitas Muhammadiyah Malang.

Lestari, N., & Hadi, F. (2022). *Penggunaan Media Game Treasure Hunt dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP*. Jurnal Edukasi Sains, 9(1).

Loyens, S. M. M., Kirschner, P. A., & Paas, F. (2017). Problem-based learning. In R. E. Mayer & P. A. Alexander (Eds.), *Handbook of Research on Learning and Instruction*. Routledge.

Masjuddin. *Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik.* Yogyakarta: Deepublish, 2021.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Mulyasa, E. Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2021.

Nafiah, dan Suyanto. *Penerapan Model Problem-Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis (The Application of the Problem-Based Learning Model to Improve the Students' Critical Thinking).* Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta Press, 2020.

Nicholus, Muwonge, and Joseph, "The Role of Problem-Based Learning Approach in Teaching and Learning Physics : A Systematic Literature Review [Version 2 ; Peer Review : 2 Approved , 2 Approved with Reservations]."

Novianti dan Isrok'arun. 2024. Pengaruh Permainan Mencari Harta Karun terhadap Pemahaman dan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Pacahan.

Nurjanah, Hidayat, and Syarif, "Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Treasure Hunt Dan Kreativitas Membuat Catatan Terhadap Hasil Belajar Siswa."

Nurwidodo, N., Wahyuni, S., Hindun, I., & Fauziah, N. (2024). The effectiveness of problem-based learning in improving creative thinking skills, collaborative skills and environmental literacy of Muhammadiyah secondary school students.

Panggabean et al., "Analisis Peran Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA SMP [Analysis of the Role of Learning Video Media in Improving Middle School Science Learning Outcomes]."

Phungsuk, R., Viriyavejakul, C., & Ratanaolarn, T. (2017). Development of a problem-based learning model via a virtual learning environment. *Interactive Learning Environments, 25*(8).

Profil SMP Negeri 4 Dua Pitue Tahun Pelajaran 2025/2026.

Purwanto, Ngalim. (2010). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Puspitasari, D., & Rachmawati, N. (2022). Keterbatasan pembelajaran konvensional dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan, 9*(1).

Putri, N. A., & Sari, R. M. (2021). Pengaruh model pembelajaran inovatif terhadap motivasi belajar siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Indonesia, 10*(2).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Rahayu, E. S., & Yulianti, D. (2020). Analisis motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA di sekolah menengah pertama. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, 8*(2).

Rahmadani, N., Wati, M., & Syahrial. (2020). *Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMP*. Jurnal Ilmiah Pendidikan, 11(1).

Rahman, S. (2021). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.

Rahmawati, N., Kurnia, D., & Putra, A. (2023). Efektivitas penggunaan media permainan dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA siswa SMP. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains, 12*(1).

Rivansyah, Ismail, and Kurniawati, "Optimizing Students' Motivation through PBL-Based Worksheets in Teaching Circles: A Classroom Action Research in Grade 7."

Rizky Ayu & Ardi Yuda. 2022. Penerapan Permainan Edukatif 'Harta Karun' Berbasis Problem Based Learning terhadap Literasi Sains Siswa.

Rosdiani and Hidayat, "Pengaruh Derivatif Keuangan, Konservatisme Akuntansi Dan Intensitas Aset Tetap Terhadap Penghindaran Pajak."

Salamun, dkk. *Buku Referensi Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Malang: Literasi Nusantara, 2022.

Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sari, N., & Mulyani, S. (2019). *Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa SMP*. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, 7(2).

Sari, P. D., & Kurniawan, D. (2021). Analisis efektivitas pembelajaran konvensional terhadap motivasi belajar siswa sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 6*(2).

Savery, "Tinjauan Tentang Definisi Dan Pembelajaran Berbasis Masalah Perbedaan."

Setiani and Accacia Qonita Andini, "Pengaruh Rasio Solvabilitas Dan Rasio Aktivitas Perusahaan Terhadap Rasio Profitabilitas Perusahaan Pada Subsektor

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Makanan Dan Minuman Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia Periode 2020-2023."

Stit, Nusantara, and Ntb. *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi*. Mataram: STIT Nusantara Press, 2023.

Subekti et al., "Collaborative & Numercy Problem Based Learning."

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sujarweni, V. Wiratna. Metodologi Penelitian Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami. Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2021.

Supriyadi. (2017). *Permainan Edukatif dalam Pembelajaran.* Jakarta: Rajawali Pers.

Thalib, A., Mardiyah, A., Asriani, & Zulnuraini. (2024). Penerapan model pembelajaran PBL untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 20 Palu. *Collase (Creative of Learning Students Elementary Education).*

Trianto. (2017). Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta: Bumi Aksara.

Uno, H. B. (2017). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wijnia et al., *The Effects of Problem-Based, Project-Based, and Case-Based Learning on Students' Motivation: A Meta-Analysis*.

Wulandari, dan Taufik. *Penerapan Model Problem-Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar Oktavia.* Bandung: Pustaka Edu Nusantara, 2022.

Yasmini, I. G. K. (2021). Penerapan model Problem Based Learning untuk meningkatkan motivasi belajar IPA siswa kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, 4*(2).

Yuan, J., Kunaviktikul, W., Klunklin, A., & Williams, B. A. (2019). Promoting critical thinking skills through problem-based learning. *Nurse Education Today, 77*.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Yew, E. H. J., & Goh, K. (2016). Problem-based learning: An overview of its process and impact on learning. *Health Professions Education, 2*(2).

Yuliana, D., & Sari, N. P. (2022). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Pendidikan dan Konseling, 4*(1).

Yuningsih. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa.

Zabidi, Z. M., Ahmad, N., & Puteh, S. (2017). Problem-based learning: Enhancing learning through student-centered pedagogy. *Journal of Education and Practice, 8*(10).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

LAMPIRAN

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lampiran 1 Master Data Penelitian

Kelas Eksperimen (n=17)

No	Nama Siswa	Total Skor	Rata-rata ($\bar{X}$)	Kategori
1	Ahmad Danil	89	4,45	Tinggi
2	Alif Maulana Ibrahim	92	4,60	Sangat Tinggi
3	Ananda Rahayu Putri	91	4,55	Sangat Tinggi
4	Fitra Ramadhani	76	3,80	Cukup
5	Ghaisani Vertika	91	4,55	Sangat Tinggi
6	M. Al Hazard	93	4,65	Sangat Tinggi
7	Mailisa Asri	95	4,75	Sangat Tinggi
8	Muh. Zulkarnain	91	4,55	Sangat Tinggi
9	Nur Aisyah	78	3,90	Cukup
10	Nur Asizah	93	4,65	Sangat Tinggi
11	Nurfadillah	94	4,70	Sangat Tinggi
12	Putri Salsabila Suherman	90	4,50	Sangat Tinggi
13	Riska	86	4,30	Tinggi
14	Rizky Aditya Pratama	93	4,65	Sangat Tinggi
15	Salsabila	90	4,50	Sangat Tinggi
16	Tiara Rahmadani	89	4,45	Tinggi
17	Vani Nugraha	95	4,75	Sangat Tinggi

Kelas Kontrol (n=15)

No	Nama Siswa	Total Skor	Rata-rata ($\bar{X}$)	Kategori
1	Afra Nayla	81	4,05	Tinggi
2	Ahmad Faris Maulana	79	3,95	Cukup
3	Annasya Adreena Saila	82	4,10	Tinggi
4	Aqila Alfiani	74	3,70	Cukup
5	Ardillah Syahira	82	4,10	Tinggi
6	Fyka	74	3,70	Cukup
7	Hadiba Azzahrah	83	4,15	Tinggi
8	Kamorah Tri Syah Putri	87	4,35	Tinggi
9	Kimorah Tri Syah Putri	82	4,10	Tinggi
10	M. Alif	89	4,45	Tinggi
11	Nurul Ainun Adha	87	4,35	Tinggi
12	Raisya Syifa Sauqiyah	71	3,55	Cukup
13	Regina Kanza Azzahrah	84	4,20	Tinggi
14	Seruni	76	3,80	Cukup
15	Tasya Ramadany	79	3,95	Cukup

Lampiran 2 Distribusi Kategori Motivasi Belajar Siswa

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Distribusi Kategori Motivasi Belajar Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	Rata-rata Skor	Kategori
1	Ahmad Danil	4,45	Tinggi
2	Alif Maulana Ibrahim	4,60	Sangat Tinggi
3	Ananda Rahayu Putri	4,55	Sangat Tinggi
4	Fitra Ramadhani	3,80	Tinggi
5	Ghaisani Vertika	4,55	Sangat Tinggi
6	M. Al Hazard	4,65	Sangat Tinggi
7	Mailisa Asri	4,75	Sangat Tinggi
8	Muh. Zulkarnain	4,55	Sangat Tinggi
9	Nur Aisyah	3,90	Cukup
10	Nur Asizah	4,65	Sangat Tinggi
11	Nurfadillah	4,70	Sangat Tinggi
12	Putri Salsabila Suherman	4,50	Sangat Tinggi
13	Riska	4,30	Tinggi
14	Rizky Aditya Pratama	4,65	Sangat Tinggi
15	Salsabila	4,50	Sangat Tinggi
16	Tiara Rahmadani	4,45	Tinggi
17	Vani Nugraha	4,75	Sangat Tinggi

Rekapitulasi Distribusi

Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Tinggi	11	64,71
Tinggi	4	23,53
Cukup	2	11,76
Rendah	0	0,00
Sangat Rendah	0	0,00
Jumlah	17	100

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Distribusi Kategori Motivasi Belajar Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Rata-rata Skor	Kategori
1	Afra Nayla	4,05	Tinggi
2	Ahmad Faris Maulana	3,95	Cukup
3	Annasya Adreena Saila	4,10	Tinggi
4	Aqila Alfiani	3,70	Cukup
5	Ardillah Syahira	4,10	Tinggi
6	Fyka	3,70	Cukup
7	Hadiba Azzahrah	4,15	Tinggi
8	Kamorah Tri Syah Putri	4,35	Tinggi
9	Kimorah Tri Syah Putri	4,10	Tinggi
10	M. Alif	4,45	Tinggi
11	Nurul Ainun Adha	4,35	Tinggi
12	Raisya Syifa Sauqiyah	3,55	Cukup
13	Regina Kanza Azzahrah	4,20	Tinggi
14	Seruni	3,80	Cukup
15	Tasya Ramadany	3,95	Cukup

Rekapitulasi Distribusi

Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Tinggi	0	0,00
Tinggi	10	66,67
Cukup	5	33,33
Rendah	0	0,00
Sangat Rendah	0	0,00
Jumlah	15	100

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lampiran 3 Master Data SPSS

Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	Kelompok	Motivasi Belajar
1	Ahmad Danil	1	4,45
2	Alif Maulana Ibrahim	1	4,60
3	Ananda Rahayu Putri	1	4,55
4	Fitra Ramadhani	1	3,80
5	Ghaisani Vertika	1	4,55
6	M. Al Hazard	1	4,65
7	Mailisa Asri	1	4,75
8	Muh. Zulkarnain	1	4,55
9	Nur Aisyah	1	3,90
10	Nur Asizah	1	4,65
11	Nurfadillah	1	4,70
12	Putri Salsabila Suherman	1	4,50
13	Riska	1	4,30
14	Rizky Aditya Pratama	1	4,65
15	Salsabila	1	4,50
16	Tiara Rahmadani	1	4,45
17	Vani Nugraha	1	4,75

Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Kelompok	Motivasi Belajar
1	Afra Nayla	2	4,05
2	Amalya	2	3,95
3	Annasya Adreena Saila	2	4,10
4	Aqila Alfiani	2	3,70
5	Ardillah Syahira	2	4,10
6	Fyka	2	3,70
7	Hadiba Azzahrah	2	4,15
8	Kamorah Tri Syah Putri	2	4,35
9	Kimorah Tri Syah Putri	2	4,10
10	M. Alif	2	4,45
11	Nurul Ainun Adha	2	4,35
12	Raisya Syifa Sauqiyah	2	3,55
13	Regina Kanza Azzahrah	2	4,20
14	Seruni	2	3,80
15	Tasya Ramadany	2	3,95

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lampiran 4. Output SPSS *Descriptive Statistics*

Output SPSS *Descriptive Statistics* Kelas Eksperimen

Descriptive Statistics

	N	*Minimum*	*Maximum*	*Mean*
Motivasi Belajar Kelas Eksperimen	17	3.80	4.75	4.48
Valid N (*listwise*)	17			

Output SPSS Descriptive Statistics Kelas Kontrol

Descriptive Statistics

	N	*Minimum*	*Maximum*	*Mean*
Motivasi Belajar Kelas Kontrol	15	3.70	4.55	4.03
Valid N (*listwise*)	15			

Lampiran 5. Output SPSS Uji Normalitas (*Shapiro-Wilk*)

Tests of Normality

Kelompok	*Kolmogorov-Smirnov Statistic*	*df*	*Sig.*	*Shapiro-Wilk Statistic*	*df*	*Sig.*
Kelas Eksperimen	0.160	17	0.200*	0.964	17	0.200
Kelas Kontrol	0.178	15	0.200*	0.953	15	0.183

Lampiran 6. Output SPSS Uji Homogenitas (*Levene Test*)

Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
0.021	1	30	0.885

Lampiran 7. Output SPSS Independent Sample t-Test

Group Statistics

Kelompok	N	Mean
Kelas Eksperimen	17	4.48
Kelas Kontrol	15	4.03

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		*t-test for Equality of Means*					
	F	*Sig.*	*t*	*df*	*Sig. (2-tailed)*	*Mean Difference*	*Std. Error Difference*	*95% Confidence Interval of the Difference*
Equal variances assumed	0.021	0.885	5.990	30	0.000	0.45	0.075	0.296 – 0.604
Equal variances not assumed			5.986	29.41	0.000	0.45	0.075	0.296 – 0.604

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lampiran 8 Data Mentah Penelitian

Kelas Eksperimen (n=17)

No	Nama Siswa	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	Rata-rata
1	Ahmad Danil	3	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	1	5	5	5	5	4,45
2	Alif Maulana Ibrahim	3	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4,60
3	Ananda Rahayu Putri	4	4	5	3	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4,55
4	Fitra Ramadhani	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	5	4	4	4	4	3,80
5	Ghaisani Vertika	4	4	4	3	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4,55
6	M. Al Hazard	3	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4,65
7	Mailisa Asri	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	3	5	5	4,75
8	Muh. Zulkarnain	5	3	5	3	5	5	5	5	5	3	5	5	5	4	5	5	5	5	5	3	4,55
9	Nur Aisyah	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	5	5	4	4	4	4	3,90
10	Nur Asizah	4	4	5	3	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4,65
11	Nurfadillah	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4,70
12	Putri Salsabila Suherman	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	3	4	4	3	5	5	5	5	5	5	4,50
13	Riska	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4,30
14	Rizky Aditya Pratama	3	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4,65
15	Salsabila	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	3	4	4	3	5	5	5	5	5	5	4,50
16	Tiara Rahmadani	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5	3	4	4	3	5	5	5	5	5	5	4,45
17	Vani Nugraha	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	3	5	5	4,75

PAREPARE
STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Kelas Kontrol (n=15)

No	Nama Siswa	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	Total Skor	
1	Afra Nayla	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4,05	
2	Ahmad Faris Maulana	3	4	4	4	3	4	3	5	5	5	4	4	3	4	5	4	3	3	4	5	3,95	
3	Annasya Adreena Saila	4	4	4	4	4	3	4	5	5	5	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4,10	
4	Aqila Alfiani	4	4	3	4	5	2	2	5	5	5	3	3	3	3	3	3	2	5	5	5	3,70	
5	Ardillah Syahira	4	4	4	4	4	3	4	5	5	5	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4,10	
6	Fyka	4	3	4	5	5	3	4	5	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3,70	
7	Hadiba Azzahrah	4	3	4	5	4	3	4	5	5	5	3	3	3	5	4	4	4	5	5	5	4,15	
8	Kamorah Tri Syah Putri	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	2	4,35	
9	Kimorah Tri Syah Putri	4	4	4	4	4	3	4	5	5	5	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4,10	
10	M. Alif	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4,45	
11	Nurul Ainun Adha	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	2	4.35	
12	Raisya Syifa Sauqiyah	4	4	4	5	4	2	2	4	5	4	4	3	3	3	2	3	3	4	4	4	4,55	
13	Regina Kanza Azzahrah	4	3	4	5	5	3	4	5	5	5	3	3	3	5	4	4	4	5	5	5	3,20	
14	Seruni	5	4	5	3	5	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	5	5	2	2	5	3,80	

PAREPARE
LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

15	Tasya Ramadany	3	4	4	3	5	3	2	5	4	5	4	4	3	5	5	4	3	5	4	4	3,95	

Lampiran 9 Master Data Hasil Pembelajaran

Kelas Eksperimen (n=17)

No	Nama Siswa	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Hasil
1	Ahmad Danil	1	1	7	8	2	0	1	5	1	1	27
2	Alif Maulana Ibrahim	1	1	7	8	2	0	1	5	1	1	27
3	Ananda Rahayu Putri	7	6	5	10	5	10	10	10	10	10	83
4	Fitra Ramadhani	10	10	10	10	10	10	10	8	10	10	98
5	Ghaisani Vertika	7	6	5	10	5	10	10	10	10	10	83
6	M. Al Hazard	1	1	7	8	2	0	1	5	1	1	27
7	Mailisa Asri	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
8	Muh. Zulkarnain	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
9	Nur Aisyah	10	10	10	10	10	10	10	8	10	10	98
10	Nur Asizah	7	6	5	10	5	10	10	10	10	10	83
11	Nurfadillah	10	10	10	10	8	3	7	9	6	10	83
12	Putri Salsabila Suherman	10	10	10	10	8	3	7	9	6	10	83
13	Riska	7	6	5	10	5	10	10	10	10	10	83
14	Rizky Aditya Pratama	1	1	7	8	2	0	1	5	1	1	27
15	Salsabila	10	10	10	10	8	3	7	9	6	10	83
16	Tiara Rahmadani	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	96
17	Vani Nugraha	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100

PAREPARE
STATE ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Kelas Kontrol (n=15)

No	Nama Siswa	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Total Skor
1	Afra Nayla	9	10	7	4	3	1	0	0	0	0	34
2	Amelya	9	10	5	9	10	9	10	8	9	10	89
3	Annasya Adreena Saila	9	10	7	7	10	9	10	7	9	10	88
4	Aqila Alfiani	8	10	7	9	3	8	8	7	9	9	78
5	Ardillah Syahira	9	10	7	7	10	9	10	7	9	10	88
6	Fyka	7	9	2	5	10	10	10	4	6	3	66
7	Hadiba Azzahrah	7	9	2	5	10	10	10	4	6	3	66
8	Kamorah Tri Syah Putri	9	10	7	4	3	1	0	0	0	0	34
9	Kimorah Tri Syah Putri	9	10	7	7	10	9	10	8	9	10	88
10	M. Alif	9	10	5	9	10	9	10	8	9	10	89
11	Nurul Ainun Adha	9	10	7	4	3	1	0	0	0	0	34
12	Raisya Syifa Sauqiyah	8	10	7	9	3	8	8	7	9	9	78
13	Regina Kanza Azzahrah	7	9	2	5	10	10	10	4	6	3	66
14	Seruni	8	10	7	9	3	8	8	7	9	9	78
15	Tasya Ramadany	9	10	5	9	10	9	10	8	9	1	89

PAREPARE
ISLAMIC INSTITUTE OF STATE PAREPARE

Lampiran 10 Modul Kelas Eksperimen

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

INFORMASI UMUM		
A. IDENTITAS MODUL		
Nama Penyusun	**:**	**Meiving**
Instansi	**:**	**Institut Agama Islam Negeri Parepare**
Tahun Penyusunan	**:**	**Tahun 2025**
Mata Pelajaran	**:**	**SMP**
Mata Kelas	**:**	**Ilmu Pengetahuan Alam**
Kelas	**:**	**VII**
Materi	**:**	**Gerak Dan Gaya**
Capaian Pembelajaran	**:**	**Peserta didik mampu memahami hubungan konsep gerak dan gaya serta penerapannya dalam berbagai peristiwa fisika sederhana.**
Alokasi Waktu	**:**	**2 x 40 menit**
B. KOMPETENSI AWAL		
• Menganalisis konsep gerak dan gaya serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari..		
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA		
"Pelajar Indonesia merupakan pelajar sepanjang hayat yang memiliki		

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

kompetensi global dan berperilaku sesuai nila-nilai Pancasila.” Enam dimensi pelajar Pancasila:

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak mulia
2. Mandiri
3. Bernalar kritis
4. Kreatif
5. Bergotong royong
6. Berkebinekaan global

Profil Pelajar Pancasila merupakan cita-cita, tujuan besar pendidikan, dan komit menpenyelenggara pendidikan dalam membangun sumber daya manusia Indonesia. Profil lulusan merupakan representasi karakter serta kompetensi yang diharapkan terbangun utuh dalam diri setiap pelajar Indonesia.

D. SARANA DAN PRASARAN

- Kartu game harta karun
- Buku Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam SMP/MTs Kelas VII
- Laptop untuk guru
- Proyektor atau layar presentasi
- Alat tulis
- Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler atau tipikal: mampu memahami konsep dasar gerak dan gaya, serta dapat mengikuti aktivitas pembelajaran tanpa kesulitan berarti.
- Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mampu menganalisis hubungan antara gaya dan gerak pada berbagai situasi nyata,

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

memberikan contoh yang lebih kompleks, serta menunjukkan kemampuan berpikir kritis dalam kegiatan PBL dan aktivitas pemecahan masalah,

F. MODEL PEMBELAJARAN

Model *Problem Based Learning*

KONPETENSI INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Alur Tujuan Pembelajaran

- Peserta didik mengidentifikasi perubahan posisi benda terhadap titik acuan melalui pengamatan pada pos-pos dalam game mencari harta karun
- Peserta didik menjelaskan pengertian gerak berdasarkan hasil pengamatan langsung pada objek bergerak di sekitar lingkungan sekolah.
- Peserta didik membedakan benda yang bergerak dan idak bergerak dalam berbagai situasi nyata sesuai lingkungan sekolah.
- Peserta didik membedakan benda yang bergerak dan tidak bergerak dalam situasi nyata sesuai petunjuk pada kartu permainan.
- Peserta didik mengelompokkan jenis-jenis gerak sederhana (misalnya gerak lurus, gerak berbelok, dan gerak berulang seperti ayunan) berdasarkan hasil pencarian dan analisis di setiap pos game mencari harta karun.
- Peserta didik menganalisis faktor yang memengaruhi gerak benda (seperti gaya dorong, perubahan arah, dan lintasan) melalui kegiatan eksplorasi pada tiap tantangan dalam game mencari harta karun.
- Peserta didik memberikan contoh peristiwa gerak dalam kehidupan sehari-hari dan menjelaskan alasannya, berdasarkan pemahaman yang dibangun melalui penyelesaian masalah dalam game mencari harta karun.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Indikator Capaian Pembelajaran

- **Peserta didik mampu mengidentifikasi perubahan posisi benda terhadap titik acuan** berdasarkan hasil pengamatan sederhana yang dilakukan pada kegiatan *game mencari harta karun*.
- **Peserta didik mampu menjelaskan pengertian gerak** secara runtut berdasarkan data pengamatan yang diperoleh pada setiap pos permainan.
- **Peserta didik mampu membedakan benda yang bergerak dan tidak bergerak** dalam berbagai situasi nyata sesuai petunjuk pada kartu permainan.
- **Peserta didik mampu mengelompokkan jenis-jenis gerak sederhana** (gerak lurus, gerak berbelok, gerak berulang seperti ayunan) berdasarkan informasi yang ditemukan selama kegiatan eksplorasi.
- **Peserta didik mampu menganalisis faktor yang memengaruhi gerak benda** melalui pengamatan perubahan posisi, arah, dan kecepatan pada aktivitas dalam *game mencari harta karun*.
- **Peserta didik mampu memberikan contoh peristiwa gerak dalam kehidupan sehari-hari dan menjelaskan alasannya** berdasarkan konsep gerak yang telah dipelajari melalui kegiatan PBL.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Peserta didik dapat memahami bahwa gerak terjadi ketika posisi suatu benda berubah terhaap titik acuan, dan fenomena gerak dapat ditemui dalam berbagai aktivitas sehari-hari sehingga membantu mereka menjelaskan peristiwa fisika secara sederhana.

C. BAHAN AJAR

A. Gerak Benda

gerak adalah perubahan jarak dan/atau posisi benda terhadap titik acuan yang pilih. Jarak tempuh adalah informasi tentang nilai lintasan yang

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

dilalui gerak benda. Besaran – besaran gerak yang pertama kali perlu diketahui adalah posisi, perpindahan dan jarak tempuh.

Rumus perpindahan benda:

$\Delta x = x_1 - x_0$

Dimana:

Δx = Perubahan posisi, satuannya meter (m)

x_1 = Posisi awal, satuannya meter (m)

x_0 = Posisi akhir, satuannya meter (m)

Dalam pengertian Sains, jika suatu benda kembali ke posisi semula saat benda mulai bergerak tadi maka benda tersebut dikatakan tidak melakukan perpindahan. Dalam gerak benda ada istilah gerak nyata dan gerak semu.

1. Gerak Nyata

   Gerak nyata yaitu ketika benda tersebut benar-benar bergerak. Misalkan kita berjalan kaki ke sekolah, nah kita nya benarbenar bergerak dengan kaki kan?

2. Gerak Semu

   Gerak semu adalah benda yang sebenarnya diam namun oleh pengamat teramati bahwa benda tersebut seolah-olah bergerak. Misalkan kita naik bus, terus melihat pohon pohon di jalan, pohon itu seakan bergerak berlari-larian padahal nyatanya tidak. Nah gerakan pohon itu yang disebut dengan gerak semu.

Perbedaan Kelajuan dan Kecepatan

a. Kelajuan

   Ketika sebuah benda bergerak, pasti akan ada kelajuan di dalamnya. Pernah dengar kelajuan? Pasti istilah kelajuan jarang

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

didengar dibandingkan dengan kecepatan. Kelajuan adalah seberapa cepat sebuah jarak ditempuh dalam waktu tertentu tanpa memperhitungkan arah, karena kelajuan termasuk besaran skalar (besaran di dalam Sains yang hanya memiliki nilai besar dan satuan).

Kelajuan yang konstan atau bernilai tetap adalah kelajuan gerak suatu benda ketika setiap bagian jarak itu ditempuh dalam waktu yang sama. Laju tetap ini sering disebut laju sesaat. Kelajuan rata-rata ialah kelajuan gerak benda yang menempuh jarak perpindahan tertentu di mana tidak setiap bagian dari jarak itu ditempuh dalam waktu yang realatif sama. Rumus kelajuan rata-rata:

$$v = \frac{s}{t}$$

dimana:

- v = Kelajuan, satuannya m/s
- s = Jarak tempuh, satuannya meter (m)
- t = waktu, satuannya adalah sekon atau detik (s)

Kelajuan yang konstan atau bernilai tetap adalah kelajuan gerak suatu benda ketika setiap bagian jarak itu ditempuh dalam waktu yang sama. Laju tetap ini sering disebut laju sesaat. Kelajuan ratarata ialah kelajuan gerak benda yang menempuh jarak perpindahan tertentu di mana tidak setiap bagian dari jarak itu ditempuh dalam waktu yang realatif sama. Rumus kelajuan rata-rata:

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

$$\bar{v} = \frac{\sum s}{\sum t} \quad (3)$$

Keterangan:

$\bar{v}$ = Kelajuan rata-rata, satuan dalam m/s

$\sum s$ = Jumlah jarak yang ditempuh, satuan dalam meter (m)

$\sum t$ = Jumlah waktu, satuannya adalah sekon atau detik (s)

b. Kecepatan

Kecepatan adalah besarnya perpindahan persatuan waktu. Kecepatan adalah besaran vektor (memiliki nilai besar dan satuan dan juga harus dinyatakan arah kemana benda tersebut bergerak). Rumusnya:

$$\langle \vec{v} \rangle = \frac{\Delta x}{\Delta t} = \frac{\Delta x_{akhir} - \Delta x_{awal}}{t_{akhir} - t_{awal}} \quad (4)$$

Keterangan:

$\langle \vec{v} \rangle$ = Kecepatan rata-rata, satuannya m/s

Δx = Selisih jarak yang ditempuh, satuannya meter (m)

Δt = Selang waktu, satuannya adalah sekon atau detik (s)

Percepatan

Selain kelajuan dan kecepatan, ada istilah percepatan. Sebuah benda ketika bergerak pasti kecepatannya tidak tetap dan berubah-ubah, bisa lebih cepat ataupun lebih lambat. Besaran yang digunakan untuk mengukur perubahan dinamakan percepatan. Jadi, percepatan adalah besarnya pertambahan kecepatan tiap satuan waktu. Rumusnya:

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

$$a = \frac{(v_t - v_0)}{t_t - t_0) } \quad (5)$$

Keterangan:

a = Percepatan gerak benda, satuannya m/s2

V_o = Kecepatan awal, satuannya m/s

V_t = Kecepatan akhir, satuannya m/s

t_o = Waktu awal, satuannya sekon atau detik (s)

t_t = Waktu akhir, satuannya sekon atau detik (s)

- Jika nilai hasil a adalah positif, maka disebut gerak dipercepat.
- Jika nilai hasil a adalah negatif, maka disebut gerak diperlambat.

Besaran Pokok

No.	Nama Besaran	Satuan Internasional	Lambang Satuan
1.	Panjang	Meter	m
2.	Massa	Kilogram	kg
3.	Waktu	Sekon	s
4.	Suhu	Kelvin	K
5.	Kuat Arus	Ampere	A
6.	Intensitas Cahaya	Kandela	Cd
7.	Jumlah Zat	Mol	mol

Besaran Turunan

No.	Nama Besaran	Lambang Besaran Turunan	Lambang Satuan
1.	Luas	A	m^2
2.	Kecepatan	v	m/s
3.	Percepatan	a	m/s^2
4.	Gaya	F	N atau $kg.m/s^2$
5.	Tekanan	P	kg/ms^2
6.	Usaha	W	$kg.m^2/m^2$
7.	Massa Jenis	ρ	kg/m^3

D. PERTANYAAN PEMANTIK

- Bagaimana kita tahu bahwa sebuah benda sedang bergerak atau diam?
- Mengapa seseorang bisa terlihat diam dari dalam kendaraan, tetapi nampak bergerak dari luar kendaraan?
- Apa bedanya jarak dan perpindahan ketika kita menempuh lintasan yang berbelok atau kembali ke titik awal?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan Guru:

- Guru membuka pelajaran, berdoa, mengecek kehadiran.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

- Guru menampilkan gambar/video objek yang bergerak secara berbeda,misalnya:
    1. Seorang anak berjalan memutar halaman
    2. Bola menggelinding lurus
    3. Sepeda bergerak maju lalu mundur.
- Guru menanyakan pertanyaan pemicu: “apa yang membuat suatu benda dikatakan bergerak?”
- Guru mengaitkan jawaban siswa dengan materi: “gerak itu berkaitan dengan perubahan posisi terhadap suatu acuan. Hari ini kita akan mempelajari jarak, perpindahan, dan kelauan melalui sebuah game harta akrun”.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan bahwa kegiatan hari ini menggunakan PBL dengan bantuan game mencari harta karun.

Kegiatan Siswa

- Siswa menjawab pertanyaan apersepsi sesuai pengalaman.
- Siswa mengamati gambar/video gerak.
- Siswa menyimak tujuan pembelajaran serta aturan game.

Tahap 1 (Orientasi Siswa pada Masalah)

Kegiatan Guru:

- Guru menjelaskan bahwa dalam permainan ini setiap kelompok akan menemukan lintasan gerak berbeda pada kartu harta karun, dan setiap lintasan memiliki masalah yang harus diselesaikan.
- Guru memberikan skenario masalah secara lisan, misalnya: “dalam permainan nanti kalian akan menemukan jalur gerak yang tidak selalu lurus. Ada yang berbelok, kembali ke posisi awal, atau berpindah arah.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Tugas kalian adalah menentukan mana yang disebut jarak dan mana yang disebut perpindahan".

- Guru mengajukan pertanyaan pemecaan masalah: "bagaimana cara menganalisis jalur gerak yang tidak beraturan agar kalian bisa menentukan jarak, perpindahan, dan kelajuannya?"
- Guru menekankan bahwa siswa harus menemukan cara terbaik untuk mengamati lintasan, menggambar ulang dan menghitung besaran gerak selama permainan.

Kegiatan siswa:

- Siswa mendegarkan skenario masalah yang akan mereka temui dalam permainan.
- Siswa mencoba memprediksi streategi apa yang diperlukan untuk menyelesaikan soal lintasan gerak.
- Siswa mengidentifikasi apa saja yang perlu mereka perhatikan saat bermain:
  1. Bentuk lintasan
  2. Titik awal-akhir
  3. Perubahan arah
  4. Waktu tempuh
- Siswa siap masuk ke tahap pengorganisasian

Tahap 2 (Mengorganisasi Siswa dalam Belajar)

Kegiatan Guru

- Membagi siswa ke dalam kelompok (4-5 orang).
- Memberikan kartu pos yang berisi petunjuk okasi dan soal tentang (gerak, jaran & perpindahan, gerak lurus, gerak beraturan & tidak beraturan, kecepatan)

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

- Memberikan instruksi: “Ikuti petunjuk kartu untuk menemukan kotak di setiap pos”.

Kegiatan Siswa

- Membentuk kelompok dan membagi peran (pembaca, petunjuk, pencatat, dan pencari pos).
- Membaca kartu pos untuk mengetahui petunjuk lokasi.
- Bersiap memulai aktivitas pencarian pos

Tahap 3 (Membimbing Penyelidikan/Pengumpulan Data)

Kegiatan Guru

- Guru memberikan aba-aba memulai permainan.
- Guru mengamati proses kerja kelompok dan memberi banruan jika ada kelompok yang kesulitan.
- Guru memberi penegasan tambahan, misalnya “di pos ini kali kalian melihat gerak berbelok. Bacalah situasinya baik-baik mana jaraknya dan mana perpindahannya?”
- Guru memastikan siswa benar-benar membedakan gerak lurus, berubag kecepatan, gaya dan pengaruhnya.

Peran Siswa

- Siswa bergerak mencari pos sesuai petunjuk kartu.
- Siswa membaca soal pada setiap pos.
- Siswa mendiskusikan jawabannya lalu mencatat pada LKPD.
- Siswa membandingkan informsi antarpos untuk membangunn pamahaman konsep.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Tahap 4 (Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya)

Kegiatan Guru

- Guru meminta setiap kelompok menyusun peta konsep gerak berdasarkan jawaban dari samua pos.
- Guru mefasilitasi presentasi kelompok.
- Guru mendorong kelompok lain memberikan pertanyaan atau masukan.

Kegiatan Siswa

- Siswa menyusun peta konsep yang memuat: (gerak, gerak lurus & tidak lurus, jarak perpindahan, kecepatan, peran gaya dalam gerak).
- Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok.
- Siswa saling memberi tanggapan dan mngoreksi jika dada kesalahan konsep.

Tahap 5 (Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah)

Kegaiatan Guru

- Guru memandu refleksi dengan pertanyaan: “bagian mana yang paling membantu kalian memahami gerak?”
- Guru memberikan umpan balik terkait pengetahuan, keterampilan, dan kekompakan kelompok.
- Guru mempertegas kembali konsep inti gerak sesuai capaian pembelajaran.

Kegiatan Siswa

- Siswa menyampaikan kesulitan, pemahaman baru, dan manfaat dari permainan pos.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

- Siswa menyimpulkan hasil belajar secara mandiri dan bersama-sama.

Kegiatan Penutup

Kegiatan Guru

- Guru menguatkan kembali konsep: (pengertian gerak, jenis lintasan gerak, jarak perpindahan, kecepatan)
- Guru memberikan tugas rumah: "amati 5 benda bergerak di sekitar rumah dan dsekripsikan jenis gerknya."
- Guru menutup pelajaran dengan doa dan motivasi.

Peran Siswa

- Guru mencatat tugas rumah.
- Siswa mengikuti doa dan menyampaikan salam peutup.

F. Refleksi

Refleksi Peserta Didik

1. Apakah adakendala pada kegiatan pembelajaran?
2. Apakah anda aktif dalam kegiatan pembelajaran?
3. Apa saja kesulitan yang kamu alami pada kegiatan pembelajaran?

Refleksi Pendidik

1. Apakah pembelajaran yang saya lakukan sudah sesuai dengan apa yang saya rencanakan?
2. Bagaian rencana pembelajaran manakah yang sulit dilakukan?
3. Apa yang dapat saya lakukan untuk mengatasi hal tersebut?
4. Berapa persen siswa yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran?
5. Apa kesulitan yang dialami oleh siswa yang belum mencapai tujuan pembelajaran?

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

6. Apa yang akan saya lakukan untuk membantu mereka?
G. ASESMEN/PENILAIAN
• Penilaian sikap : teknik non tes • Penilaian pengetahuan : teknik tes tertulis • Penilain keterampilan : -

Ponrangae, Mei 2026

Guru Mata Pelajaran IPA	Peneliti
Darmawati, S.Pd	Meiving

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

INFORMASI UMUM		
A. IDENTITAS MODUL		
Nama Penyusun	**:**	**Meiving**
Instansi	**:**	**Institut Agama Islam Negeri Parepare**
Tahun Penyusunan	**:**	**Tahun 2025**
Mata Pelajaran	**:**	**SMP**
Mata Kelas	**:**	**Ilmu Pengetahuan Alam**
Kelas	**:**	**VII**
Materi	**:**	**Gerak Dan Gaya**
Capaian Pembelajaran	**:**	**Peserta didik mampu memahami hubungan konsep gerak dan gaya serta penerapannya dalam berbagai peristiwa fisika sederhana.**
Alokasi Waktu	**:**	**2 x 40 menit**
B. KOMPETENSI AWAL		
• Menganalisis konsep gerak dan gaya serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari..		
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA		
"Pelajar Indonesia merupakan pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai nila-nilai Pancasila." Enam dimensi		

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

pelajar Pancasila:

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak mulia
2. Mandiri
3. Bernalar kritis
4. Kreatif
5. Bergotong royong
6. Berkebinekaan global

Profil Pelajar Pancasila merupakan cita-cita, tujuan besar pendidikan, dan komit menpenyelenggara pendidikan dalam membangun sumber daya manusia Indonesia. Profil lulusan merupakan representasi karakter serta kompetensi yang diharapkan terbangun utuh dalam diri setiap pelajar Indonesia.

D. SARANA DAN PRASARAN

- Kartu game harta karun
- Buku Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam SMP/MTs Kelas VII
- Laptop untuk guru
- Proyektor atau layar presentasi
- Alat tulis
- Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler atau tipikal: mampu memahami konsep dasar gerak dan gaya, serta dapat mengikuti aktivitas pembelajaran tanpa kesulitan berarti.
- Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mampu menganalisis hubungan antara gaya dan gerak pada berbagai situasi nyata, memberikan contoh yang lebih kompleks, serta menunjukkan

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

kemampuan berpikir kritis dalam kegiatan PBL dan aktivitas pemecahan masalah,

F. MODEL PEMBELAJARAN

Model *Problem Based Learning*

KONPETENSI INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Alur Tujuan Pembelajaran

- Peserta didik mengidentifikasi berbagai jenis gaya (gaya otot, gaya gesek, gaya gravitasi, gaya pegas, gaya magnet) melalui pengamatan pada pos-pos dalam *game mencari harta karun*.
- Peserta didik menjelaskan pengertian gaya sebagai dorongan atau tarikan berdasarkan informasi yang ditemukan pada kartu pos permainan.
- Peserta didik membedakan pengaruh gaya terhadap benda (menggerakkan, menghentikan, mengubah arah, mengubah bentuk, mengubah kecepatan) berdasarkan situasi masalah di setiap pos permainan.
- Peserta didik menganalisis gaya gesek (menguntungkan & merugikan) melalui aktivitas eksplorasi sederhana yang tersedia dalam *game mencari harta karun*.
- Peserta didik mengidentifikasi contoh penerapan gaya pegas, gravitasi, dan gaya magnet melalui percobaan kecil atau studi kasus yang disediakan pada pos permainan.
- Peserta didik menjelaskan Hukum Newton secara sederhana melalui hasil analisis masalah pada pos yang berkaitan dengan aksi–reaksi, inersia, atau hubungan gaya–massa–percepatan.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

- Peserta didik menyimpulkan hubungan antara gaya dan gerak melalui diskusi kelompok setelah menyelesaikan seluruh pos dalam *game mencari harta karun*.

Indikator Capaian Pembelajaran

- **Peserta didik mampu mengidentifikasi jenis-jenis gaya** berdasarkan pengamatan dan informasi yang ditemukan pada setiap pos dalam *game mencari harta karun*.
- **Peserta didik mampu menjelaskan pengertian gaya** secara runtut berdasarkan data yang tersedia dalam kartu masalah.
- **Peserta didik mampu menjelaskan pengaruh gaya terhadap benda** melalui jawaban terhadap masalah di pos yang menampilkan fenomena dorongan, tarikan, perubahan bentuk, dan perubahan arah.
- **Peserta didik mampu membedakan gaya gesek statis dan kinetis** melalui analisis contoh atau percobaan sederhana yang terdapat di pos permainan.
- **Peserta didik mampu memberikan contoh manfaat dan kerugian gaya gesek** sesuai kasus nyata yang mereka temukan pada pos tugas.
- **Peserta didik mampu menjelaskan penerapan gaya gravitasi, gaya pegas, dan gaya magnet** berdasarkan hasil pengamatan aktivitas eksplorasi dalam permainan.
- **Peserta didik mampu menganalisis pernyataan Hukum Newton I, II, dan III** melalui situasi masalah yang ada di kartu pos.
- **Peserta didik mampu memberikan contoh penerapan gaya dalam kehidupan sehari-hari** dengan alasan ilmiah dari hasil diskusi kelompok.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

- Peserta didik memahami bahwa **gaya adalah dorongan atau tarikan yang dapat memengaruhi gerak dan bentuk benda.** Melalui kegiatan *game mencari harta karun*, peserta didik menyadari bahwa berbagai gaya seperti gaya gesek, gravitasi, pegas, dan magnet bekerja dalam kehidupan sehari-hari dan dapat diamati melalui pengaruhnya. Peserta didik memahami bahwa **perubahan gerak dan arah benda selalu berkaitan dengan gaya yang bekerja.**

C. BAHAN AJAR

A. Gaya

Gaya adalah sesuatu berupa dorongan atau tarikan yang dapat menyebabkan benda bergerak, menyebabkan perubahan arah, bentuk dan kecepatan sebuah benda. Dalam gaya ada istilah resultan gaya. Resultan gaya adalah besar gabungan gaya. Rumus resultan gaya:

R= F1 + F2 + F3 + ... dan seterusnya

keterangan

- R = Resultan gaya
- F = Gaya

Nah hasil dari resultan gaya itu, bisa saja nol ataupun positif maupun negatif. Misalkan kita dan satu teman nih lagi iseng dorong meja tapi dari arah berlawanan. Kita dorong meja ke depan dan satu teman mendorong ke arah sebaliknya dengan besar gaya yang sama.

Kita anggap gaya yang dikeluarkan kita sebagai F1, dan gaya yang dikeluarkan oleh teman kita – F1. Dalam sains, kalau diberikan gaya dengan arah yang sebaliknya cukup dinotasikan dengan tanda negatif. Kita keluarkan sebesar 10N, dan teman juga mengeluarkan yang sama sebesar 10N. Seperti gambar berikut:

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE



Sedangkan jika kita dan satu teman kita itu mendorong meja searah, maka itu meja bakal maju ke depan dan hasil resultan pasti akan positif. Perhatikan gambar dibawah ini:



Jadi meja tersebut akan bergerak ke kanan dengan resultan gaya sebesar 20N. Kemudian gimana ceritanya hasilnya bisa negatif? Ini bisa terjadi kalau gaya yang diberikan berlawanan dan lebih besar daripada gaya yang searah. Misalkan kita mendorong meja dengan gaya 10N, sedangkan

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

teman kita mengeluarkan gaya 20N dengan arah berlawanan. Perhatikan gambar berikut:



Kalau kita masukin rumus jadinya:

R = F1 + F2 = 10 + (-20) = 10 – 20 = -10N

Ingat arti dari negatif disini adalah arahnya berlawanan, maka jawabannya adalah meja akan bergerak 10N ke arah kiri. Gampang kan? Nah selanjutnya tentang gaya, ketika mendorong meja pasti kedengeran suara ketika digeser… ya kan? Itu yang disebut dengan gaya gesek.

gaya gesek adalah gaya yang ditimbulkan oleh dua benda yang saling bergesekan dan arahnya berlawanan dengan arah gerak benda. Gaya gesek dibagi menjadi dua:

1. Gaya gesek satis adalah gaya gesek yang terjadi pada saat benda belum bergerak sama sekali.
2. Gaya gesek kinetis adalah gaya gesek yang terjadi setelah benda bergerak.

Simak video berikut:

https://youtu.be/OXIpsSuUZ2g?si=08VVWC5dgprQN2kL

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

B. Hukum Newton

Pada abad ke-17 atau sekitar tahun 1600-an, seorang pemikir sekaligus ilmuan bernama Isaac Newton merumuskan hukum-hukum gerak yang sangat luar biasa. Hukum newton itu dibagi menjadi 3, Karya besar Newton tersebut dituliskan dalam buku yang sangat termashyur, yaitu Philosophiae Naturalis Principia Mathematica yakni: Hukum I Newton, Hukum II Newton, Hukum III Newton

1. Hukum 1 Newton

   Hukum I Newton berbicara tentang konsep kelembaman benda atau dikenal juga sebagai sifat kemalasan benda untuk merubah posisinya. Kelembaman benda yaitu kecenderungan sebuah benda untuk mempertahankan geraknya. Jika dituliskan dalam rumus akan menjadi:

$$\sum \mathbf{F} = \mathbf{0}$$

   Dimana:

   $\sum F$ = Resultan gaya

   $\sum$ dibacanya sigma

2. Hukum II Newton

   Besaran penting dari Hukum II Newton adalah yang disebut sebagai percepatan. Percepatan sebuah benda sebanding dengan gaya yang diberikan pada benda tersebut dan berbanding terbalik dengan massa benda itu. Arah percepatan sama dengan arah gaya itu. Rumus:

$$\boldsymbol{F = m \, . \, a}$$

   Dimana:

   F = Gaya, dengan satuan Newton

   m = massa benda, satuan kilogram (kg)

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

a = percepatan gerak benda, satuan m/s^2

3. Hukum III Newton

   Secara sederhana bunyi Hukum III Newton tersebut menyatakan: "Untuk setiap aksi akan ada reaksi yang sama tetapi berlawanan arah" Nah hukum ini sering disebut juga Hukum Aksi-Reaksi. Jadi bisa kita tuliskan :

$$F_{aksi} = -F_{reaksi}$$

D. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apa yang dimaksdud dengan gaya, dan bagaimana gaya memengaruhi gerak suatu benda?
- Bagaimana berbagai jenis gaya (gaya gesek, gaya gravitasi, gaya otot, dan gaya magnet) bekerja dalam kehidupan sehari-hari?
- Mengapa gaya dapat menyebabkan benda bergerak, berhenti, atau berubah arah, dan bagaimana hal ini dapat dibuktikan melalui perobaan sederhana?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan Guru:

- Membuka pembelajaran dengan salam dan doa.
- Mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari

  "*Mengapa mobil bisa berhenti saat direm?"*

  "Mengapa benda jatuh selalu ke bawah?"
- Menampilkan gambar/video fenmena gaya (misal: bola memntul, magnet menarik logam)
- Menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan bahwa kegiatan hari

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

ini menggunakan PBL dengan bantuan game mencari harta karun.

Kegiatan Siswa

- Siswa menjawab pertanyaan pemantik berdasarkan pengalaman sehari-hari.
- Siswa mengamati gambar/video pengarahan guru.
- Siswa menyimak aturan dan alur permainan.

Tahap 1 (Orientasi Siswa pada Masalah)

Kegiatan Guru:

- Menjelaskan skenario permainan:
  "Di area kelas terdapat pos-pos berisi masalah tentang gaya. Tugas kalian menemukan pos tersebut dan memcahkan masalahnya untuk mendapatkan potongan peta menuju harta karun."
- Memberikan contoh masalah awal:
  "Mengapa benda yang licin lebih mudah bergerak dibanding benda yang kasar?"

Kegiatan siswa:

- Siswa mendegarkan skenario masalah yang akan mereka temui dalam permainan.
- Mengidentifikasi apa saja yang perlu diamati: dorongan, tarikan, gesekan, gravitasi, dll.
- Menyebutkan dugaan awal tentang gaya.

Tahap 2 (Mengorganisasi Siswa dalam Belajar)

Kegiatan Guru

- Membagi siswa ke dalam kelompok (4-5 orang).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

- Membagikan kartu petunjuk awal menuju pos pertama.
- Menjelaskan aturan keseluruhan game mencari harta karun.
  - Setiap pos berisi masalah terkait gaya.
  - Setiap kelompok harus mencatat temuan pada LKPD.
  - Kelompok yang menyelesaikan seluruh masalah memperoleh potongan peta harta.

Kegiatan Siswa

- Membentuk kelompok dan membagi peran (pembaca, petunjuk, pencatat, dan pencari pos).
- Mulai menelusuri peta sesuai petunjuk awal.

Tahap 3 (Membimbing Penyelidikan/Pengumpulan Data)

Kegiatan Guru

- Guru memberikan aba-aba memulai permainan.
- Guru mengamati proses kerja kelompok dan memberi bantuan jika ada kelompok yang kesulitan.
- Guru memberikan pertanyaan pemandu tanpa memberi jawaban langsung:
  - "apa yang menyebabkan benda berhenti?"
  - "mengapa permukaan licin lebih mudah dilalui?"

Peran Siswa

- Siswa mengumpulkan data dan melakukan observasi langsung.
- Mengisi LKPD di setiap pos.
- Menganalisis gejala fisika yang diamati

Tahap 4 (Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya)

Kegiatan Guru

- Guru meminta setiap kelompok menyusun peta konsep berdasarkan

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

temuan dari seluruh pos.

- Memfasilitasi presentasi kelompok.

Kegiatan Siswa

- Menggabungkan kesempulan tiap pos menjadi pemahaman utuh:
  - Gaya adalah dorongan/tarikan
  - Gaya memengaruhi gerak dan bentuk benda
  - Gaya gesek, gravitasi, pegas, magnet bekerja di sekitar mereka
- Mempresentasikan hasil kerja kelompok.
- Menanggapi presentasi dari kelompok lain.

Tahap 5 (Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah)

Kegaiatan Guru

- Mengarahkan refleksi:

  "Apa yang paling mudah kalian akan temukan selama permainan? Mengapa itu termasuk gaya?"
- Memberikan umpan balik dan penguatan konsep:
  - Gaya memengaruhi gerak, bentuk, arah, dan kecepatan
  - Gaya gesek ada yang menguntungkan dan merugikan
  - Gaya selalu emnghasilkan reaksi (Hukum Newton)

Kegiatan Siswa

- Menuliskan refleksi singkat pada LKPD:
  - Apa yang dipelajari
  - Apa yang emmbuat mereka termotivasi
  - Apa yang ingin mereka ketahui selanjutnya.

Kegiatan Penutup

Kegiatan Guru

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

- Guru mengulang poin intimateri gaya.
- Memberikan kesempatan siswa menyampaikan pertanyaan.
- Menginformasikan tugas rumah sederhana:
  "*Amati tiga contoh gaya di rumah dan jelaskan pengaruhnya terhadap benda tersebut."*
- Guru menutup pelajaran dengan doa dan motivasi.

Peran Siswa

- Mencatat tugas rumah.
- Siswa mengikuti doa dan menyampaikan salam peutup.

F. Refleksi

Refleksi Peserta Didik

1. Apakah ada kendala pada kegiatan pembelajaran?
2. Apakah anda aktif dalam kegiatan pembelajaran?
3. Apa saja kesulitan yang kamu alami pada kegiatan pembelajaran?

Refleksi Pendidik

1. Apakah pembelajaran yang saya lakukan sudah sesuai dengan apa yang saya rencanakan?
2. Bagaian rencana pembelajaran manakah yang sulit dilakukan?
3. Apa yang dapat saya lakukan untuk mengatasi hal tersebut?
4. Berapa persen siswa yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran?
5. Apa kesulitan yang dialami oleh siswa yang belum mencapai tujuan pembelajaran?
6. Apa yang akan saya lakukan untuk membantu mereka?

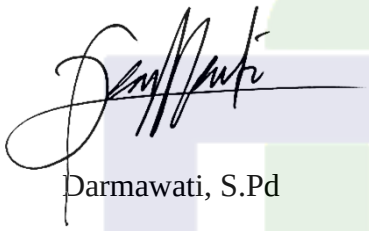
G. ASESMEN/PENILAIAN

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

- Penilaian sikap : teknik non tes
- Penilaian pengetahuan : teknik tes tertulis
- Penilain keterampilan : -

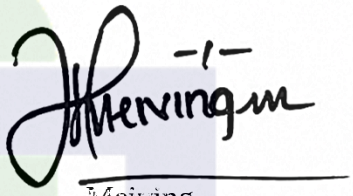
Ponrangae, Mei 2026

Guru Mata Pelajaran IPA



Darmawati, S.Pd

Peneliti



Meiving

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lampiran 11 Modul Kelas Kontrol

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

INFORMASI UMUM		
G. IDENTITAS MODUL		
Nama Penyusun	**:**	**Meiving**
Instansi	**:**	**Institut Agama Islam Negeri Parepare**
Tahun Penyusunan	**:**	**Tahun 2025**
Mata Pelajaran	**:**	**SMP**
Mata Kelas	**:**	**Ilmu Pengetahuan Alam**
Kelas	**:**	**VII**
Materi	**:**	**Gerak Dan Gaya**
Capaian Pembelajaran	**:**	**Peserta didik mampu memahami hubungan konsep gerak dan gaya serta penerapannya dalam berbagai peristiwa fisika sederhana.**
Alokasi Waktu	**:**	**2 x 40 menit**
H. KOMPETENSI AWAL		
• Menganalisis konsep gerak dan gaya serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari..		
I. PROFIL PELAJAR PANCASILA		
"Pelajar Indonesia merupakan pelajar sepanjang hayat yang memiliki		

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

kompetensi global dan berperilaku sesuai nila-nilai Pancasila.” Enam dimensi pelajar Pancasila:

7. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak mulia
8. Mandiri
9. Bernalar kritis
10. Kreatif
11. Bergotong royong
12. Berkebinekaan global

Profil Pelajar Pancasila merupakan cita-cita, tujuan besar pendidikan, dan komit menpenyelenggara pendidikan dalam membangun sumber daya manusia Indonesia. Profil lulusan merupakan representasi karakter serta kompetensi yang diharapkan terbangun utuh dalam diri setiap pelajar Indonesia.

J. SARANA DAN PRASARAN

- Buku Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam SMP/MTs Kelas VII
- Laptop untuk guru
- Proyektor atau layar presentasi
- Alat tulis
- Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

K. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler atau tipikal: mampu memahami konsep dasar gerak dan gaya, serta dapat mengikuti aktivitas pembelajaran tanpa kesulitan berarti.
- Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mampu menganalisis hubungan antara gaya dan gerak pada berbagai situasi nyata, memberikan contoh yang lebih kompleks, serta menunjukkan

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

kemampuan berpikir kritis dalam kegiatan PBL dan aktivitas pemecahan masalah,

L. MODEL PEMBELAJARAN

Model *Problem Based Learning*

KONPETENSI INTI

H. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Alur Tujuan Pembelajaran

- Peserta didik mengidentifikasi perubahan posisi benda terhadap titik acuan melalui pengamatan langsung terhadap objek yang bergerak di lingkungan sekolah.
- Peserta didik menjelaskan pengertian gerak berdasarkan hasil pengamatan terhadap benda yang mengalami perubahan posisi dari waktu ke waktu.
- Peserta didik membedakan benda yang bergerak dan tidak bergerak dalam berbagai situasi nyata di lingkungan sekolah dengan menggunakan titik acuan sebagai pembanding.
- Peserta didik mengelompokkan jenis-jenis gerak sederhana (seperti gerak lurus, gerak berbelok, dan gerak berulang seperti ayunan) berdasarkan hasil pengamatan di lapangan dan analisis lintasan gerak.
- Peserta didik menentukan jarak dan perpindahan pada berbagai lintasan gerak sederhana melalui pengukuran, pengamatan, dan pencatatan posisi awal–akhir benda.
- Peserta didik menganalisis faktor yang memengaruhi gerak benda (misalnya arah gaya, besar gaya, karakteristik lintasan, dan massa benda) melalui kegiatan penyelidikan sederhana di kelas atau lingkungan sekolah.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

- Peserta didik memberikan contoh peristiwa gerak dalam kehidupan sehari-hari serta menjelaskan alasannya menggunakan konsep gerak, jarak, perpindahan, dan jenis lintasan yang telah dipelajari.

Indikator Capaian Pembelajaran

- Peserta didik mampu mengamati dan menunjukkan perubahan posisi benda terhadap titik acuan melalui kegiatan pengamatan langsung di lingkungan sekolah.
- Peserta didik mampu menjelaskan pengertian gerak menggunakan bahasa sendiri berdasarkan hasil pengamatan terhadap objek bergerak.
- Peserta didik mampu mengidentifikasi benda yang bergerak dan tidak bergerak pada berbagai situasi nyata dengan menggunakan titik acuan sebagai pembanding.
- Peserta didik mampu mengelompokkan jenis-jenis gerak sederhana (gerak lurus, gerak berbelok, gerak berulang) berdasarkan hasil pengamatan dan penilaian terhadap lintasan benda.
- Peserta didik mampu menentukan jarak dan perpindahan dari suatu lintasan gerak melalui pengukuran posisi awal dan akhir serta membuat sketsa lintasan yang sesuai.
- Peserta didik mampu menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi gerak (misalnya besar gaya, arah gaya, massa, dan karakter lintasan) berdasarkan hasil penyelidikan sederhana.
- Peserta didik mampu memberikan contoh peristiwa gerak dalam kehidupan sehari-hari serta menjelaskan alasannya menggunakan konsep dasar gerak, jarak, perpindahan, dan jenis lintasan.

I. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Peserta didik dapat memahami bahwa gerak terjadi ketika posisi suatu

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

benda berubah terhaap titik acuan, dan fenomena gerak dapat ditemui dalam berbagai aktivitas sehari-hari sehingga membantu mereka menjelaskan peristiwa fisika secara sederhana.

J. BAHAN AJAR

Gerak Benda

gerak adalah perubahan jarak dan/atau posisi benda terhadap titik acuan yang pilih. Jarak tempuh adalah informasi tentang nilai lintasan yang dilalui gerak benda. Besaran – besaran gerak yang pertama kali perlu diketahui adalah posisi, perpindahan dan jarak tempuh.

Rumus perpindahan benda:

$\Delta x = x_1 - x_0$

Dimana:

Δx = Perubahan posisi, satuannya meter (m)

x_1 = Posisi awal, satuannya meter (m)

x_0 = Posisi akhir, satuannya meter (m)

Dalam pengertian Sains, jika suatu benda kembali ke posisi semula saat benda mulai bergerak tadi maka benda tersebut dikatakan tidak melakukan perpindahan. Dalam gerak benda ada istilah gerak nyata dan gerak semu.

3. Gerak Nyata

   Gerak nyata yaitu ketika benda tersebut benar-benar bergerak. Misalkan kita berjalan kaki ke sekolah, nah kita nya benarbenar bergerak dengan kaki kan?

4. Gerak Semu

   Gerak semu adalah benda yang sebenarnya diam namun oleh pengamat teramati bahwa benda tersebut seolah-olah bergerak. Misalkan kita naik bus, terus melihat pohon pohon di jalan, pohon itu seakan bergerak berlari-larian padahal nyatanya tidak. Nah gerakan

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

pohon itu yang disebut dengan gerak semu.

Perbedaan Kelajuan dan Kecepatan

c. Kelajuan

Ketika sebuah benda bergerak, pasti akan ada kelajuan di dalamnya. Pernah dengar kelajuan? Pasti istilah kelajuan jarang didengar dibandingkan dengan kecepatan. Kelajuan adalah seberapa cepat sebuah jarak ditempuh dalam waktu tertentu tanpa memperhitungkan arah, karena kelajuan termasuk besaran skalar (besaran di dalam Sains yang hanya memiliki nilai besar dan satuan).

Kelajuan yang konstan atau bernilai tetap adalah kelajuan gerak suatu benda ketika setiap bagian jarak itu ditempuh dalam waktu yang sama. Laju tetap ini sering disebut laju sesaat. Kelajuan rata-rata ialah kelajuan gerak benda yang menempuh jarak perpindahan tertentu di mana tidak setiap bagian dari jarak itu ditempuh dalam waktu yang realatif sama. Rumus kelajuan rata-rata:

$$v = \frac{s}{t}$$

dimana:

- v = Kelajuan, satuannya m/s
- s = Jarak tempuh, satuannya meter (m)
- t = waktu, satuannya adalah sekon atau detik (s)

Kelajuan yang konstan atau bernilai tetap adalah kelajuan gerak suatu benda ketika setiap bagian jarak itu ditempuh dalam waktu yang sama. Laju tetap ini sering disebut laju sesaat. Kelajuan ratarata ialah kelajuan gerak benda yang menempuh jarak perpindahan tertentu di mana tidak setiap bagian dari jarak itu

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

ditempuh dalam waktu yang realatif sama. Rumus kelajuan rata-rata:

$$\bar{v} = \frac{\sum s}{\sum t} \quad (3)$$

Keterangan:

$\bar{v}$ = Kelajuan rata-rata, satuan dalam m/s

$\sum s$ = Jumlah jarak yang ditempuh, satuan dalam meter (m)

$\sum t$ = Jumlah waktu, satuannya adalah sekon atau detik (s)

d. Kecepatan

Kecepatan adalah besarnya perpindahan persatuan waktu. Kecepatan adalah besaran vektor (memiliki nilai besar dan satuan dan juga harus dinyatakan arah kemana benda tersebut bergerak). Rumusnya:

$$\langle \vec{v} \rangle = \frac{\Delta x}{\Delta t} = \frac{\Delta x_{akhir} - \Delta x_{awal}}{t_{akhir} - t_{awal}} \quad (4)$$

Keterangan:

$\langle \vec{v} \rangle$ = Kecepatan rata-rata, satuannya m/s

Δx = Selisih jarak yang ditempuh, satuannya meter (m)

Δt = Selang waktu, satuannya adalah sekon atau detik (s)

Percepatan

Selain kelajuan dan kecepatan, ada istilah percepatan. Sebuah benda ketika bergerak pasti kecepatannya tidak tetap dan berubah-ubah, bisa lebih cepat ataupun lebih lambat. Besaran yang digunakan untuk mengukur perubahan dinamakan percepatan. Jadi, percepatan adalah

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

besarnya pertambahan kecepatan tiap satuan waktu. Rumusnya:

$$a = \frac{(v_t - v_0)}{t_t - t_0)} \quad (5)$$

Keterangan:

a = Percepatan gerak benda, satuannya m/s2
V_o = Kecepatan awal, satuannya m/s
V_t = Kecepatan akhir, satuannya m/s
t_o = Waktu awal, satuannya sekon atau detik (s)
t_t = Waktu akhir, satuannya sekon atau detik (s)

- Jika nilai hasil a adalah positif, maka disebut gerak dipercepat.
- Jika nilai hasil a adalah negatif, maka disebut gerak diperlambat.

K. PERTANYAAN PEMANTIK

- Bagaimana kita tahu bahwa sebuah benda sedang bergerak atau diam?
- Mengapa seseorang bisa terlihat diam dari dalam kendaraan, tetapi nampak bergerak dari luar kendaraan?
- Apa bedanya jarak dan perpindahan ketika kita menempuh lintasan yang berbelok atau kembali ke titik awal?

L. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan Guru:

- Guru membuka pelajaran, berdoa, mengecek kehadiran.
- Guru menampilkan gambar/video objek yang bergerak secara berbeda, misalnya:
- Mobil berjalan urus di jalan raya.
- Siswa berjalan mengililingi lapangan.
- Bola yang digelindingkan pada lantai datar
- Guru menanyakan pertanyaan pemantik:

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

- “Bagaimana cara kita menentukan apakah suatu benda sedang bergerak?”
- “Apakah semua gerak benda itu sama atau berbeda-beda?”
- Guru menghubungkan jawaban siswa dengan materi yang akan dipelajari.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan bahwa hari ini siswa akan melakukan penyelidikan berbasis masalah (PBL) melalui kegiatan observasi langsung dan analisis kasus sederhana.

Kegiatan Siswa

- Siswa mengamati gambar/video.
- Siswa menjawab pertanyaan apersepsi berdasarkan pengalaman pribadi.
- Siswa menyimak penjelasan tujuan dan alur pembelajaran.

Tahap 1 (Orientasi Siswa pada Masalah)

Kegiatan Guru:

- Guru menyampaikan skenario masalah:
  “Dalam kehidupan sehari-hari, kita sering melihat benda bergerak, tetapi tidak selalu mudah untuk menentukan jarak tempuh, perpindahan, dan arah geraknya. Misalnya seseorang berjalan mengelilingi lapangan lalu kembali ke titik awal. Apakah perpindahannya nol? Bagaimana cara kita menghitung jaraknya?”
- Guru memunculkan masalah utamauntuk diselidiki:
  - Bagaimana cara menentukan suatu benda dikatakan bergerak?
  - Bagaimana menentukan jarak dan perpindahan dalam lintasan berbeda?
  - Apa yang dimaksud gerak lurus, gerak berbelok, dan gerak

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

berulang?

- Guru menginstruksikan siswa untuk memecahkan masalah tersebut melalui pengamatan dan diskusi kelompok.

Kegiatan siswa:

- Mendengarkan skenario masalah.
- Mengidentifikasi informasi apa saja yang mereka perlukan untuk menyelesaikan masalah: titik acuan, arah gerak, lintasan, jarak, dan posisi.
- Menuliskan dugaan awal tentang penyelesaian masalah dalam LKPD.

Tahap 2 (Mengorganisasikan Peserta Didik dalam Belajar)

Kegiatan Guru

- Membagi siswa ke dalam kelompok (4-5 orang).
- Membagikan LKPD kepada masing masing kelompok.
- Memberi instruksi:
  "Diskusikan setiap kasus pada LKPD, bekerja samalah dalam mengerjakan kasus tersebut".

Kegiatan Siswa

- Membentuk kelompok dan membagi peran (pembaca, petunjuk, pencatat, dan pencari pos).
- Membaca LKPD dan berdiskusi tentang langkah-langkah penyelesaian.

Tahap 3 (Membimbing Penyelidikan/Pengumpulan Data)

Kegiatan Guru

- Guru meminta setiap kelompok melakukan aktivitas observasi sederhana, misalnya:
- Mengamati seorang teman berjalan lurus beberapa meter.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

- Mengamati teman berjalan memutar kursi atau sudut kelas.
- Menggelindingkan bola di lantai untuk melihat lintasan.
- Guru berkeliling mengamati proses dan memberikan pertanyaan pemandu:
  - "apa titik acuan yang kalian gunakan?"
  - "bagaimanakah kalian menentukan perpindahan?"
  - "apakah jarak selalu sama dengan perpindahan?"
  - "jenis gerak apa yang terjadi pada kasus ini?"
- Guru memastikan siswa memahami konsep dasar gerak: perubahan posisi terhadap acuan.

Peran Siswa

- Melakukan pengamatan langsung sesuai petunjuk.
- Mengukur jarak tempuh menggunakan penggaris atau perkiraan langkah.
- Menggambar lintasan gerak pada LKPD.
- Menentukan:
  - Jarak
  - Perpindahan
  - Jenis gerak
- Menuliskan hasil observasi pada tabel LKPD.

Tahap 4 (Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya)

Kegiatan Guru

- Meminta setiap kelompok menyusun peta konsep gerak berdasarkan hasil penyelidikan
- Memfasilitasi presentasi kelompok secara bergantian.
- Memberikan penguatan konsep jika terdapat kekeliruan dalam menjelaskan jarak, perpindahan, atau jenis gerak.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Kegiatan Siswa

- Siswa menyusun peta konsep yang memuat:
  - Pengertian gerak
  - Gerak relatif terhadap titik acuan
  - Perpedaan jarak & perpindahan
  - Jenis-jenis gerak (lurus, berbelok, berulang)
  - Contoh nyata
- Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok.
- Siswa saling memberi tanggapan dan mngoreksi jika dada kesalahan konsep.

Tahap 5 (Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah)

Kegaiatan Guru

- Guru memandu refleksi dengan pertanyaan:
  - "mengapa perpindahan bisa lebih kecil dari pada jarak?"
  - "Apa yang paling membantu kalian memahami perbedaan jarak dan perpindahan?"
- Guru memberikan umpan balik terhadap hasil presentasi dan penyelidikan.
- Menegaskan kembali konsep inti:
  - Gerak terjadi jika posisi benda berubah terhadap titik acuan.
  - Jarak = panjang lintaan
  - Perpindahan = perubahan posisi dari awal ke akhir.
  - Tidak semua gerak memiliki perpindahan besar (bisa nol)

Kegiatan Siswa

- Menuliskan refleksi pada LKPD.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

- Menyampaikan bagian pembelajaran mana yang mudah dan sulit.
- Mengemukakan pemahaman pribadi tentang konsep gerak.

Kegiatan Penutup

Kegiatan Guru

- Mengulang kembali poin-poin penting pembelajaran.
- Memberikan kesempatan bertanya.
- Memberikan tugas ruma
- Guru memberikan tugas rumah:

  "amati 3 contoh gerak benda di rumah. Tentukan lintasannya dan apakah perpindahannya nol atau tidak, serta jelaskan alasannya."

Peran Siswa

- Guru mencatat tugas rumah.
- Siswa mengikuti doa dan menyampaikan salam peutup.

M. Refleksi

Refleksi Peserta Didik

4. Apakah adakendala pada kegiatan pembelajaran?
5. Apakah anda aktif dalam kegiatan pembelajaran?
6. Apa saja kesulitan yang kamu alami pada kegiatan pembelajaran?

Refleksi Pendidik

7. Apakah pembelajaran yang saya lakukan sudah sesuai dengan apa yang saya rencanakan?
8. Bagaian rencana pembelajaran manakah yang sulit dilakukan?
9. Apa yang dapat saya lakukan untuk mengatasi hal tersebut?
10. Berapa persen siswa yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran?
11. Apa kesulitan yang dialami oleh siswa yang belum mencapai tujuan

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

pembelajaran? 12. Apa yang akan saya lakukan untuk membantu mereka?
N. ASESMEN/PENILAIAN
• Penilaian sikap : teknik non tes • Penilaian pengetahuan : teknik tes tertulis • Penilain keterampilan : -

Ponrangae, Mei 2026

Guru Mata Pelajaran IPA

Saltiyani Nasir, M.Pd

Peneliti

Meiving

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

INFORMASI UMUM		
A. IDENTITAS MODUL		
Nama Penyusun	**:**	**Meiving**
Instansi	**:**	**Institut Agama Islam Negeri Parepare**
Tahun Penyusunan	**:**	**Tahun 2025**
Mata Pelajaran	**:**	**SMP**
Mata Kelas	**:**	**Ilmu Pengetahuan Alam**
Kelas	**:**	**VII**
Materi	**:**	**Gerak Dan Gaya**
Capaian Pembelajaran	**:**	**Peserta didik mampu memahami hubungan konsep gerak dan gaya serta penerapannya dalam berbagai peristiwa fisika sederhana.**
Alokasi Waktu	**:**	**2 x 40 menit**
B. KOMPETENSI AWAL		
• Menganalisis konsep gerak dan gaya serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari..		
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA		
"Pelajar Indonesia merupakan pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai nila-nilai Pancasila." Enam dimensi		

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

pelajar Pancasila:

7. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak mulia
8. Mandiri
9. Bernalar kritis
10. Kreatif
11. Bergotong royong
12. Berkebinekaan global

Profil Pelajar Pancasila merupakan cita-cita, tujuan besar pendidikan, dan komit menpenyelenggara pendidikan dalam membangun sumber daya manusia Indonesia. Profil lulusan merupakan representasi karakter serta kompetensi yang diharapkan terbangun utuh dalam diri setiap pelajar Indonesia.

D. SARANA DAN PRASARAN

- Buku Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam SMP/MTs Kelas VII
- Laptop untuk guru
- Proyektor atau layar presentasi
- Alat tulis
- Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler atau tipikal: mampu memahami konsep dasar gerak dan gaya, serta dapat mengikuti aktivitas pembelajaran tanpa kesulitan berarti.
- Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mampu menganalisis hubungan antara gaya dan gerak pada berbagai situasi nyata, memberikan contoh yang lebih kompleks, serta menunjukkan kemampuan berpikir kritis dalam kegiatan PBL dan aktivitas

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

pemecahan masalah,

F. MODEL PEMBELAJARAN

Model *Problem Based Learning*

KONPETENSI INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Alur Tujuan Pembelajaran

- Mengidentifikasi berbagai jenis gaya (gaya otot, gaya gesek, gaya pegas, gaya gravitasi, gaya magnet) melalui pengamatan benda-benda di lingkungan sekitar.
- Menjelaskan pengertian gaya sebagai dorongan atau tarikan berdasarkan hasil observasi dan contoh peristiwa nyata.
- Menganalisis pengaruh gaya terhadap benda, yaitu menggerakkan, menghentikan, mengubah arah, mengubah bentuk, atau mengubah kecepatan sebuah benda.
- Membedakan manfaat dan kerugian gaya gesek dalam kehidupan sehari-hari melalui percobaan sederhana.
- Mengidentifikasi contoh gaya pegas, gravitasi, magnet, dan gesek dari percobaan/aktivitas yang dilakukan.
- Menjelaskan hubungan antara gaya dan gerak benda berdasarkan hasil penyelidikan yang dilakukan dalam PBL.
- Menunjukkan kemampuan berpikir kritis dengan memberikan alasan ilmiah terhadap fenomena gaya yang diamati.

Indikator Capaian Pembelajaran

- Mengidentifikasi jenis-jenis gaya melalui pengamatan pada benda yang didorong, ditarik, digesek, dijatuhkan, atau didekatkan dengan magnet.
- Menjelaskan pengertian gaya secara runtut berdasarkan hasil diskusi

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

kelompok dan pengamatan.

- Menjelaskan pengaruh gaya terhadap benda dalam contoh peristiwa nyata (bergerak, berhenti, berubah arah, berubah bentuk, berubah kecepatan).
- Membedakan gaya gesek statis dan gaya gesek kinetis berdasarkan hasil percobaan sederhana.
- Menjelaskan contoh manfaat gaya gesek (rem, berjalan) dan kerugian gaya gesek (ban cepat aus, permukaan tergores).
- Mengidentifikasi penerapan gaya pegas, gravitasi, dan magnet dari aktivitas yang dilakukan dalam kelas.
- Menganalisis hubungan antara gaya dan gerak pada kasus yang diberikan guru dan mampu menuliskannya kembali dalam LKPD.
- Memberikan contoh gaya dalam kehidupan sehari-hari beserta penjelasan ilmiah yang benar.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Peserta didik memahami bahwa gaya adalah dorongan atau tarikan yang dapat memengaruhi gerak dan bentuk benda. Melalui kegiatan pengamatan dan penyelidikan sederhana, peserta didik menyadari bahwa berbagai gaya seperti gaya gesek, gravitasi, pegas, otot, dan magnet bekerja dalam kehidupan sehari-hari dan dapat diamati melalui pengaruhnya terhadap benda. Peserta didik memahami bahwa perubahan gerak dan arah benda selalu berkaitan dengan gaya yang bekerja**.**

C. BAHAN AJAR

B. Gaya

Gaya adalah sesuatu berupa dorongan atau tarikan yang dapat menyebabkan benda bergerak, menyebabkan perubahan arah, bentuk dan kecepatan sebuah benda. Dalam gaya ada istilah resultan gaya. Resultan gaya adalah besar gabungan gaya. Rumus resultan gaya:

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

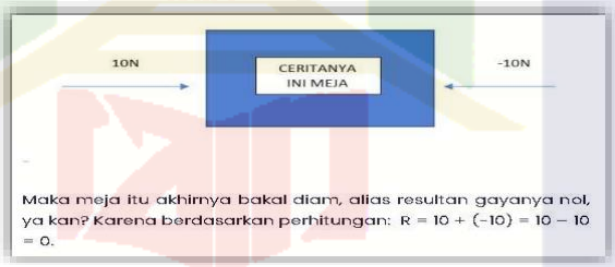
R= F1 + F2 + F3 + ... dan seterusnya

keterangan

- R = Resultan gaya
- F = Gaya

Nah hasil dari resultan gaya itu, bisa saja nol ataupun positif maupun negatif. Misalkan kita dan satu teman nih lagi iseng dorong meja tapi dari arah berlawanan. Kita dorong meja ke depan dan satu teman mendorong ke arah sebaliknya dengan besar gaya yang sama.

Kita anggap gaya yang dikeluarkan kita sebagai F1, dan gaya yang dikeluarkan oleh teman kita – F1. Dalam sains, kalau diberikan gaya dengan arah yang sebaliknya cukup dinotasikan dengan tanda negatif. Kita keluarkan sebesar 10N, dan teman juga mengeluarkan yang sama sebesar 10N. Seperti gambar berikut:



Sedangkan jika kita dan satu teman kita itu mendorong meja searah, maka itu meja bakal maju ke depan dan hasil resultan pasti akan positif. Perhatikan gambar dibawah ini:



CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Jadi meja tersebut akan bergerak ke kanan dengan resultan gaya sebesar 20N. Kemudian gimana ceritanya hasilnya bisa negatif? Ini bisa terjadi kalau gaya yang diberikan berlawanan dan lebih besar daripada gaya yang searah. Misalkan kita mendorong meja dengan gaya 10N, sedangkan teman kita mengeluarkan gaya 20N dengan arah berlawanan. Perhatikan gambar berikut:



Kalau kita masukin rumus jadinya:

R = F1 + F2 = 10 + (-20) = 10 – 20 = -10N

Ingat arti dari negatif disini adalah arahnya berlawanan, maka jawabannya adalah meja akan bergerak 10N ke arah kiri. Gampang kan? Nah selanjutnya tentang gaya, ketika mendorong meja pasti kedengeran suara ketika digeser… ya kan? Itu yang disebut dengan gaya gesek.

gaya gesek adalah gaya yang ditimbulkan oleh dua benda yang saling bergesekan dan arahnya berlawanan dengan arah gerak benda. Gaya gesek dibagi menjadi dua:

3. Gaya gesek satis adalah gaya gesek yang terjadi pada saat benda belum bergerak sama sekali.
4. Gaya gesek kinetis adalah gaya gesek yang terjadi setelah benda bergerak.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Simak video berikut:

https://youtu.be/OXIpsSuUZ2g?si=08VVWC5dgprQN2kL

C. Hukum Newton

Pada abad ke-17 atau sekitar tahun 1600-an, seorang pemikir sekaligus ilmuan bernama Isaac Newton merumuskan hukum-hukum gerak yang sangat luar biasa. Hukum newton itu dibagi menjadi 3, Karya besar Newton tersebut dituliskan dalam buku yang sangat termashyur, yaitu Philosophiae Naturalis Principia Mathematica yakni: Hukum I Newton, Hukum II Newton, Hukum III Newton

4. Hukum 1 Newton

   Hukum I Newton berbicara tentang konsep kelembaman benda atau dikenal juga sebagai sifat kemalasan benda untuk merubah posisinya. Kelembaman benda yaitu kecenderungan sebuah benda untuk mempertahankan geraknya. Jika dituliskan dalam rumus akan menjadi:

   $$\sum \mathbf{F = 0}$$

   Dimana:

   ∑F = Resultan gaya

   ∑ dibacanya sigma

5. Hukum II Newton

   Besaran penting dari Hukum II Newton adalah yang disebut sebagai percepatan. Percepatan sebuah benda sebanding dengan gaya yang diberikan pada benda tersebut dan berbanding terbalik dengan massa benda itu. Arah percepatan sama dengan arah gaya itu. Rumus:

   $$\boldsymbol{F = m \, . \, a}$$

   Dimana:

   F = Gaya, dengan satuan Newton

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

m = massa benda, satuan kilogram (kg)

a = percepatan gerak benda, satuan m/s^2

6. Hukum III Newton

Secara sederhana bunyi Hukum III Newton tersebut menyatakan: "Untuk setiap aksi akan ada reaksi yang sama tetapi berlawanan arah" Nah hukum ini sering disebut juga Hukum Aksi-Reaksi. Jadi bisa kita tuliskan :

$$F_{aksi} = -F_{reaksi}$$

D. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apa yang dimaksdud dengan gaya, dan bagaimana gaya memengaruhi gerak suatu benda?
- Bagaimana berbagai jenis gaya (gaya gesek, gaya gravitasi, gaya otot, dan gaya magnet) bekerja dalam kehidupan sehari-hari?
- Mengapa gaya dapat menyebabkan benda bergerak, berhenti, atau berubah arah, dan bagaimana hal ini dapat dibuktikan melalui perobaan sederhana?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan Guru:

- Membuka pembelajaran dengan salam, doa, dan mengecek kehadiran.
- Guru menampilkan beberapa contoh video/gambar:
  - Anak mendorong meja tetapi mejanya sulit bergerak.
  - Magnet menarik klip kertas.
  - Karet gelang ditarik lalu kembali ke bentuk semula.
  - Bola jatuh ke bawah.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

- Guru memberi pertanyaan pemantik:
  - "mengapa ada benda yang bisa bergerak saat didorong, tetapi ada yang sulit bergerak?"
  - "mengapa benda yang jatuh selalu ke bawah?"
  - "Apa yang menyebabkan bentuk benda bisa berubah ketika ditarik atau ditekan?"
- Guru mengaitkan jawaban siswa dengan tujuan pembelajaran hari ini/
- Guru menyampaikan bahwa pembelajaran hari ini menggunakan PBL dengan kegiatan observasi langsung dan analisis kasus.

Kegiatan Siswa

- Siswa menjawab pertanyaan pemantik berdasarkan pengalaman sehari-hari.
- Siswa mengamati gambar/video pengarahan guru.
- Siswa menyimak tujuan dan langkah pebelajaran.

Tahap 1 (Orientasi Siswa pada Masalah)

Kegiatan Guru:

- Menjelaskan skenario permainan:

  *"*Dalam kehidupan sehari-hari, kita melihat benda bergerak, berubah arah, berubah kecepatan bahkan berubah bentuk. Semua itu terjadi karena adanya gaya. Tetapi bagaimana cara membuktikan bahwa dorongan atau tarikan benar-benar memengaruhi gerak atau bentuk benda?"
- Guru memunculkan masalah yang harus diselidiki siswa:
  - Apa itu gaya?
  - Bagaimana cara bekerja pada benda?
  - Mengapa gaya bisa menggerakkan benda, menghentikan, atau mengubah bentuknya?

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

- Bagamiana gaya gesek bekerja dalam kehidpan

Kegiatan siswa:

- Siswa mendengarkan skenario masalah
- Siswa menuliskan dugaan awal mengenai apa itu gaya dan bagaimana pengaruhya
- Siswa mengidentifikasi informasi apa saja yang perlu mereka temukan untuk menyelesaikan masalah.

Tahap 2 (Mengorganisasi Siswa dalam Belajar)

Kegiatan Guru

- Membagi siswa ke dalam kelompok (4-5 orang).
- Membagikan LKPD materi gaya yang berisi:
  - Kasus tentang gaya dorong/tarik
  - Cotnoh gaya gesek
  - Situasi benda jatuh gaya gravitasi
  - Contoh gaya bebas pegas dan magnet
- Memberikan instruksi
  "Diskusikan setiap kasus dalam LKPD. Kalian haru melakukan pengamatan sederhana dan mencatat apa pengaruh gaya pada benda."

Kegiatan Siswa

- Membentuk kelompok dan membagi peran (pembaca, petunjuk, pencatat, dan pencari pos).
- Merencanakan langkah untuk menyelidiki masalah.

Tahap 3 (Membimbing Penyelidikan/Pengumpulan Data)

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Kegiatan Guru

- Guru meminta siswa melalukan beberapa eksperimen sederhana (alat dari kelas):
  - Mendorong benda ringan dan berat (untuk melihat pengaruh gaya)
  - Menggeser benda di permukaan kasar dan halus (untuk membuktikan peran gaya gesek)
  - Menjatuhkan benda (untuk mengamati gaya gravitasi)
  - Menarik karet gelang atau pegas (untuk menunjukkan gaya pegas dan perubahan bentuk)
  - Mencoba mendekatkan magnet pada benda logam (untuk menunjukkan gaya magnet)
- Guru memberikan pertanyaan pemandu:
  - "apa yang menyebabkan benda bergerak lebih cepat?"
  - "mengapa benda lebih sulit digeser di permukaan kasar?"
  - "apa yang terjadi ketika karet ditarik dan dilempas?"
  - "gaya apa yang bekerja pada benda saat jatuh?"

Peran Siswa

- Melakukan percobaan sederhana sesuai LKPD
- Mengamati perubahan setiap gerak
- Mengidentifikasi jenis gaya yang bekerja
- Menuliskan hasil penemuan dalam tabel LKPD

Tahap 4 (Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya)

Kegiatan Guru

- Guru meminta tiap kelompok menyusun peta konsep gaya berdasarkan hasil temuan.
- Guru membimbing presentasi kelompok.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

- Guru memberikan koreksi dan penguatan konsep jika terdapat kesalahan pemahaman

Kegiatan Siswa

- Seriap kelompok menyusun peta konsep yang memuat:
  - Pengertian gaya
  - Jenis-jenis gaya
  - Pengaruh gaya terhadap benda
  - Contoh penerapan gaya dalam kehidupan
- Kelompok mempresentasikan hasilnya.
- Kelompok lain memberikan tanggapan/pertanyaan

Tahap 5 (Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah)

Kegaiatan Guru

- Mengarahkan refleksi:
  - "Apa bukti bahwa gaya dapat menggerakkan benda?"
  - "gaya mana yang paling sering kalian temui sehari-hari?"
  - "apa perbedaan gaya gesek menguntungkan dan merugikan"
- Memberikan penguatan konsep inti:
  - Gaya adalah dorongan atau tarikan
  - Gaya dapat mengubah gerak benda (bergerak, berhenti,berubah arah).
  - Gaya dapat mengubah bentuk benda.
  - Gaya gesek selalu berlawanan arah dengan gerak.
  - Gaya gravitasi selalu menarik benda ke bawah.

Kegiatan Siswa

- Menuliskan refleksi singkat pada LKPD

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

- Siswa menyebutkan pemahaman baru dan bagian yang paling membantu mereka memahami materi.

Kegiatan Penutup

Kegiatan Guru

- Guru mengulang poin intimateri gaya.
- Memberikan kesempatan siswa menyampaikan pertanyaan.
- Menginformasikan tugas rumah sederhana:
  "*Amati lima contoh gaya dalam kehidupan sehari-hari. Tuliskan jenis gaya dan pengaruhnya terhadap benda tersebut."*
- Guru menutup pelajaran dengan doa dan motivasi.

Peran Siswa

- Mencatat tugas rumah.
- Siswa mengikuti doa dan menyampaikan salam peutup.

F. Refleksi

Refleksi Peserta Didik

4. Apakah ada kendala pada kegiatan pembelajaran?
5. Apakah anda aktif dalam kegiatan pembelajaran?
6. Apa saja kesulitan yang kamu alami pada kegiatan pembelajaran?

Refleksi Pendidik

7. Apakah pembelajaran yang saya lakukan sudah sesuai dengan apa yang saya rencanakan?
8. Bagaian rencana pembelajaran manakah yang sulit dilakukan?
9. Apa yang dapat saya lakukan untuk mengatasi hal tersebut?
10. Berapa persen siswa yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran?

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

11. Apa kesulitan yang dialami oleh siswa yang belum mencapai tujuan pembelajaran? 12. Apa yang akan saya lakukan untuk membantu mereka?
G. ASESMEN/PENILAIAN
• Penilaian sikap : teknik non tes • Penilaian pengetahuan : teknik tes tertulis • Penilain keterampilan : -

Ponrangae, Mei 2026

Guru Mata Pelajaran IPA	Peneliti
Saltiyani Nasir, M.Pd	Meiving

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lampiran 12 Lembar Observasi

Lembar Observasi Aktivitas Guru

Sekolah : SMP Negeri 4 Dua Pitue
Kelas : VII (Eksperimen)
Materi : Gerak dan Gaya
Pertemuan : 1
Nama Observer : Nurul Nasira

Lembar ini di isi oleh observer/pengamat pada saat proses pembelajaran berlangsung. Berilah tanda checklist (✓) pada kolom yang sesuai dengan pengamatan anda:

Keterangan Skor:
1 = Sangat Kurang
2 = Kurang
3 = Cukup
4 = Baik
5 = Sangat Baik

Aspek yang Diamati		Skor				
		1	2	3	4	5
Kegiatan Pendahuluan	Guru membuka pembelakaran dengan salam					✓
	Guru mengajak siswa berdoa sebelum pembelajaran dimulai					✓
	Guru memeriksa kehadiran siswa					✓
	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran					✓
	Guru memberikan motivasi dan apersepsi kepada siswa				✓	

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Kegiatan Inti	**Orientasi pada Masalah**					
	Guru memberikan permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran					✓
	Guru menjelaskan kegiatan game mencari harta karun					✓
	Mengorganisasikan Siswa untuk Belajar					
	Guru membagi siswa ke dalam kelompok belajar				✓	
	Guru memastikan setiap kelompok memahami tugasnya					✓
	Membimbing Penyelidikan/Pengumpulan Data					
	Guru membimbing siswa selama kegiatan penyelidikan					✓
	Guru membantu siswa yang mengalami kesulitan					✓
	Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya					
	Guru memberikan kesempataan kepada siswa untuk presentasi				✓	
	Guru memberikan penguatan terhadap hasil diskusi siswa				✓	
	Menganalisis dan Mengevalusi Proses Pemecahan Masalah					
	Guru memberikan evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran				✓	
	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat				✓	

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Kegiatan Penutup	Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran				✓	
	Guru menutup pembelajaran dengan salam				✓	

Ponrangae, 25 Mei 2026

Guru Mata Pelajaran IPA

Observer/Pengamat

Darmawati, S.Pd.

Nurul Nasira

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lembar Observasi Aktivitas Guru

Sekolah : SMP Negeri 4 Dua Pitue
Kelas : VII (Eksperimen)
Materi : Gerak dan Gaya
Pertemuan : 2
Nama Observer : Nurul Nafira

Lembar ini di isi oleh observer/pengamat pada saat proses pembelajaran berlangsung. Berilah tanda checklist (✓) pada kolom yang sesuai dengan pengamatan anda:

Keterangan Skor:
1 = Sangat Kurang
2 = Kurang
3 = Cukup
4 = Baik
5 = Sangat Baik

Aspek yang Diamati		Skor				
		1	2	3	4	5
Kegiatan Pendahuluan	Guru membuka pembelajaran dengan salam					✓
	Guru mengajak siswa berdoa sebelum pembelajaran dimulai					✓
	Guru memeriksa kehadiran siswa					✓
	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran					✓
	Guru memberikan motivasi dan apersepsi kepada siswa				✓	

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Kegiatan Inti	**Orientasi pada Masalah**					
	Guru memberikan permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran					✓
	Guru menjelaskan kegiatan game mencari harta karun					✓
	Mengorganisasikan Siswa untuk Belajar					
	Guru membagi siswa ke dalam kelompok belajar				✓	
	Guru memastikan setiap kelompok memahami tugasnya					✓
	Membimbing Penyelidikan/Pengumpulan Data					
	Guru membimbing siswa selama kegiatan penyelidikan					✓
	Guru membantu siswa yang mengalami kesulitan					✓
	Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya					
	Guru memberikan kesempataan kepada siswa untuk presentasi				✓	
	Guru memberikan penguatan terhadap hasil diskusi siswa				✓	
	Menganalisis dan Mengevalusi Proses Pemecahan Masalah					
	Guru memberikan evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran				✓	
	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat				✓	

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Kegiatan Penutup	Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran				✓	
	Guru menutup pembelajaran dengan salam					✓

Ponrangae, 25 Mei 2026

Guru Mata Pelajaran IPA

Darmawati, S.Pd.

Observer/Pengamat

Nurul Nasira

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Sekolah : SMP Negeri 4 Dua Pitue
Kelas : VII (Eksperimen)
Materi : Gerak dan Gaya
Pertemuan : 1
Nama Observer : Nurul Nafita

Lembar ini di isi oleh observer/pengamat pada saat proses pembelajaran berlangsung. Berilah tanda checklist (✓) pada kolom yang sesuai dengan pengamatan anda:

Keterangan Skor:
1 = Sangat Kurang
2 = Kurang
3 = Cukup
4 = Baik
5 = Sangat Baik

Aspek yang Diamati		Skor				
		1	2	3	4	5
Kegiatan Pendahuluan	Siswa menjawab salam guru dengan tertib					✓
	Siswa mengikuti doa sebelum pembelajaran dimulai					✓
	Siswa memperhatikan penjelasan guru				✓	
	Siswa menunjukkan kesiapan mengikuti pembelajaran				✓	
	Siswa menunjukkan antusisas terhadap pembelajaran					✓

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Kegiatan Inti	**Orientasi pada Masalah**					
	Siswa memperhatikan permasalahan yang diberikan guru					✓
	Siswa memahami penjelasan game mencari harta karun					✓
	Mengorganisasikan Siswa untuk Belajar					
	Siswa bergabung dalam kelompok dengan tertib				✓	
	Siswa bekerja sama dengan anggota kelompok					✓
	Membimbing Penyelidikan/Pengumpulan Data					
	Siswa aktif mencari clue atau petunjuk				✓	
	Siswa berdiskusi untuk memecahkan masalah				✓	
	Siswa aktif bertanya ketika mengalami kesulitan					✓
	Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya					
	Siswa ikut menyimpulkan hasil pembelajaran				✓	
	Ssiwa mengikuti kegiatan penutup dengan tertib				✓	
	Menganalisis dan Mengevalusi Proses Pemecahan Masalah					
	Siswa memberikan tanggapan terhadap kegiatan pembelajaran				✓	

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Kegiatan Penutup	Siswa ikut menyimpulkan hasil pembelajaran				✓	
	Siswa mengikuti kegiatan penutup tertib				✓	

Pinrang, 27 Mei 2026

Guru Mata Pelajaran IPA

Darmawati, S.Pd

Observer/Pengamat

Nurul Nasira

PAREPARE

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Sekolah : SMP Negeri 4 Dua Pitue
Kelas : VII (Eksperimen)
Materi : Gerak dan Gaya
Pertemuan : 2
Nama Observer : Nurul Hasra

Lembar ini di isi oleh observer/pengamat pada saat proses pembelajaran berlangsung. Berilah tanda checklist (✓) pada kolom yang sesuai dengan pengamatan anda:

Keterangan Skor:
1 = Sangat Kurang
2 = Kurang
3 = Cukup
4 = Baik
5 = Sangat Baik

Aspek yang Diamati		Skor				
		1	2	3	4	5
Kegiatan Pendahuluan	Siswa menjawab salam guru dengan tertib					✓
	Siswa mengikuti doa sebelum pembelajaran dimulai					✓
	Siswa memperhatikan penjelasan guru					✓
	Siswa menunjukkan kesiapan mengikuti pembelajaran					✓
	Siswa menunjukkan antusisas terhadap pembelajaran					✓

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Kegiatan Inti	**Orientasi pada Masalah**					
	Siswa memperhatikan permasalahan yang diberikan guru				✓	
	Siswa memahami penjelasan game mencari harta karun				✓	
	Mengorganisasikan Siswa untuk Belajar					
	Siswa bergabung dalam kelompok dengan tertib				✓	
	Siswa bekerja sama dengan anggota kelompok				✓	
	Membimbing Penyelidikan/Pengumpulan Data					
	Siswa aktif mencari clue atau petunjuk					✓
	Siswa berdiskusi untuk memecahkan masalah				✓	
	Siswa aktif bertanya ketika mengalami kesulitan					✓
	Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya					
	Siswa ikut menyimpulkan hasil pembelajaran				✓	
	Ssiwa mengikuti kegiatan penutup dengan tertib				✓	
	Menganalisis dan Mengevalusi Proses Pemecahan Masalah					
	Siswa memberikan tanggapan terhadap kegiatan pembelajaran				✓	

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Kegiatan Penutup	Siswa ikut menyimpulkan hasil pembelajaran				✓	
	Siswa mengikuti kegiatan penutup tertib				✓	

Ponrangae, 25 Mei 2026

Guru Mata Pelajaran IPA

Darmawati S.Pd.

Observer/Pengamat

Nurul Nasira

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lembar Observasi Aktivitas Guru

Sekolah : SMP Negeri 4 Dua Pitue
Kelas : VII (Kontrol)
Materi : Gerak dan Gaya
Pertemuan : 1
Nama Observer : Nurul Nofita

Lembar ini di isi oleh observer/pengamat pada saat proses pembelajaran berlangsung. Berilah tanda checklist (✓) pada kolom yang sesuai dengan pengamatan anda:

Keterangan Skor:
1 = Sangat Kurang
2 = Kurang
3 = Cukup
4 = Baik
5 = Sangat Baik

Aspek yang Diamati		Skor				
		1	2	3	4	5
Kegiatan Pendahuluan	Guru membuka pembelajaran dengan salam					✓
	Guru mengajak siswa berdoa sebelum pembelajaran dimulai					✓
	Guru memeriksa kehadiran siswa					✓
	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran					✓
	Guru memberikan motivasi dan apersepsi kepada siswa				✓	

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Kegiatan Inti	**Orientasi pada Masalah**					
	Guru memberikan permasalahan kolektual kepada siswa				✓	
	Guru mengaitkan masalah dengan kehidupan sehari-hari				✓	
	Mengorganisasikan Siswa untuk Belajar					
	Guru membagi siswa ke dalam kelompok belajar				✓	
	Guru menjelaskan langkah-langkah diskusi					✓
	Membimbing Penyelidikan/Pengumpulan Data					
	Guru membimbing siswa dalam mencari solusi masalah					✓
	Guru menharahkan siswa dalam diskusi kelompok					✓
	Guru mendorong partisipasi aktif seluruh anggota kelompok					✓
	Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya					
	Guru meminta siswa mempresentasikan hasil diskusi					✓
	Guru memberikan kesempatan tanya jawa antar kelompok					✓
	Menganalisis dan Mengevalusi Proses Pemecahan Masalah					
	Guru memberikan hasil umpan balik terhadap hasil disekusi siswa				✓	

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

	Guru mengevaluasi hasil pembelajaran				✓	
Kegiatan Penutup	Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran				✓	
	Guru menutup pembelajaran dengan salam					✓

Ponrangae, 25 Mei 2026

Guru Mata Pelajaran IPA

Saltiyani Nasir, M.Pd

Observer/Pengamat

Nurul Nasira

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lembar Observasi Aktivitas Guru

Sekolah : SMP Negeri 4 Dua Pitue
Kelas : VII (Kontrol)
Materi : Gerak dan Gaya
Pertemuan : 2
Nama Observer : Nurul Nafira

Lembar ini di isi oleh observer/pengamat pada saat proses pembelajaran berlangsung. Berilah tanda checklist (✓) pada kolom yang sesuai dengan pengamatan anda:

Keterangan Skor:
1 = Sangat Kurang
2 = Kurang
3 = Cukup
4 = Baik
5 = Sangat Baik

Aspek yang Diamati		Skor				
		1	2	3	4	5
Kegiatan Pendahuluan	Guru membuka pembelajaran dengan salam					✓
	Guru mengajak siswa berdoa sebelum pembelajaran dimulai dan mengecek kehadiran siswa					✓
	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran					✓
	Guru memberikan motivasi dan apersepsi kepada siswa				✓	
	Orientasi pada Masalah					

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Kegiatan Inti	Guru memberikan permasalahan kolektual kepada siswa				✓	
	Guru mengaitkan masalah dengan kehidupan sehari-hari				✓	
	Mengorganisasikan Siswa untuk Belajar					
	Guru membagi siswa ke dalam kelompok belajar				✓	
	Guru menjelaskan langkah-langkah diskusi				✓	
	Membimbing Penyelidikan/Pengumpulan Data					
	Guru membimbing siswa dalam mencari solusi masalah					✓
	Guru menharahkan siswa dalam diskusi kelompok					✓
	Guru mendorong partisipasi aktif seluruh anggota kelompok					✓
	Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya					
	Guru meminta siswa mempresentasikan hasil diskusi				✓	
	Guru memberikan kesempatan tanya jawa antar kelompok					✓
	Menganalisis dan Mengevalusi Proses Pemecahan Masalah					
	Guru memberikan hasil umpan balik terhadap hasil disekusi siswa				✓	
	Guru mengevaluasi hasil pembelajaran				✓	

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Kegiatan Penutup	Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran				✓	
	Guru menutup pembelajaran dengan salam					✓

Ponrangae, 26 Mei 2026

Guru Mata Pelajaran IPA

Saltiyani Nasir, M.Pd

Observer/Pengamat

Nurul Nasira

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Sekolah : SMP Negeri 4 Dua Pitue
Kelas : VII (Kontrol)
Materi : Gerak dan Gaya
Pertemuan : 1
Nama Observer : Nurul Nara

Lembar ini di isi oleh observer/pengamat pada saat proses pembelajaran berlangsung. Berilah tanda checklist (✓) pada kolom yang sesuai dengan pengamatan anda:

Keterangan Skor:
1 = Sangat Kurang
2 = Kurang
3 = Cukup
4 = Baik
5 = Sangat Baik

Aspek yang Diamati		Skor				
		1	2	3	4	5
Kegiatan Pendahuluan	Siswa menjawab salam guru dengan tertib					✓
	Siswa mengikuti doa sebelum pembelajaran dimulai					✓
	Siswa memperhatikan penjelasan guru					✓
	Siswa menunjukkan kesiapan mengikuti pembelajaran					✓
	Siswa menunjukkan antusisas terhadap pembelajaran					✓

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Kegiatan Inti	**Orientasi pada Masalah**					
	Siswa memperhatikan permasalahan yang diberikan guru					✓
	Siswa memahami penjelasan materi pembelajaran				✓	
	Mengorganisasikan Siswa untuk Belajar					
	Siswa bergabung dalam kelompok dengan tertib				✓	
	Siswa bekerja sama dengan anggota kelompok				✓	
	Membimbing Penyelidikan/Pengumpulan Data					
	Siswa berdiskusi untuk memecahkan masalah				✓	
	Siswa aktif bertanya ketika mengalami kesulitan					✓
	Siswa aktif memberikan pendapat kelompok				✓	
	Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya					
	Siswa menyampaikan hasil diskusi kelompok				✓	
	Siswa percaya diri saat presentasi				✓	
	Menganalisis dan Mengevalusi Proses Pemecahan Masalah					
	Siswa memberikan tanggapan terhadap kegiatan pembelajaran				✓	

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Kegiatan Penutup	Siswa ikut menyimpulkan hasil pembelajaran				✓	
	Siswa mengikuti kegiatan penutup tertib				✓	

Ponrangae, 25 Mei 2026

Guru Mata Pelajaran IPA

Saltiyani Nasir, M.Pd

Observer/Pengamat

Nurul Nasira

PAREPARE

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Sekolah : SMP Negeri 4 Dua Pitue
Kelas : VII (Kontrol)
Materi : Gerak dan Gaya
Pertemuan : 2
Nama Observer : Nurul Nafia

Lembar ini di isi oleh observer/pengamat pada saat proses pembelajaran berlangsung. Berilah tanda checklist (✓) pada kolom yang sesuai dengan pengamatan anda:

Keterangan Skor:
1 = Sangat Kurang
2 = Kurang
3 = Cukup
4 = Baik
5 = Sangat Baik

Aspek yang Diamati		Skor				
		1	2	3	4	5
Kegiatan Pendahuluan	Siswa menjawab salam guru dengan tertib					✓
	Siswa mengikuti doa sebelum pembelajaran dimulai					✓
	Siswa memperhatikan penjelasan guru					✓
	Siswa menunjukkan kesiapan mengikuti pembelajaran					✓
	Siswa menunjukkan antusisas terhadap pembelajaran				✓	

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Kegiatan Inti	**Orientasi pada Masalah**					
	Siswa memperhatikan permasalahan yang diberikan guru					✓
	Siswa memahami penjelasan materi pembelajaran				✓	
	Mengorganisasikan Siswa untuk Belajar					
	Siswa bergabung dalam kelompok dengan tertib				✓	
	Siswa bekerja sama dengan anggota kelompok					✓
	Membimbing Penyelidikan/Pengumpulan Data					
	Siswa berdiskusi untuk memecahkan masalah				✓	
	Siswa aktif bertanya ketika mengalami kesulitan					✓
	Siswa aktif memberikan pendapat kelompok				✓	
	Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya					
	Siswa menyampaikan hasil diskusi kelompok				✓	
	Siswa percaya diri saat presentasi				✓	
	Menganalisis dan Mengevalusi Proses Pemecahan Masalah					
	Siswa memberikan tanggapan terhadap kegiatan pembelajaran				✓	

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Kegiatan Penutup	Siswa ikut menyimpulkan hasil pembelajaran				✓	
	Siswa mengikuti kegiatan penutup tertib					✓

Ponrangae, 25 Mei 2026

Guru Mata Pelajaran IPA

Observer/Pengamat

Saltiyani Nasir, M.Pd

Nurul Nasira

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lembar Observasi Aktivitas Guru

Sekolah : SMP Negeri 4 Dua Pitue

Kelas : VII (Eksperimen)

Materi : Gerak dan Gaya

Pertemuan : 1

Nama Observer : Nurul Nasira

Lembar ini di isi oleh observer/pengamat pada saat proses pembelajaran berlangsung. Berilah tanda checklist (✓) pada kolom yang sesuai dengan pengamatan anda:

Keterangan Skor:
1 = Sangat Kurang
2 = Kurang
3 = Cukup
4 = Baik
5 = Sangat Baik

Aspek yang Diamati		Skor				
		1	2	3	4	5
Kegiatan Pendahuluan	Guru membuka pembelakaran dengan salam					
	Guru mengajak siswa berdoa sebelum pembelajaran dimulai					
	Guru memeriksa kehadiran siswa					
	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran					
	Guru memberikan motivasi dan apersepsi kepada siswa					

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Kegiatan Inti	**Orientasi pada Masalah**					
	Guru memberikan permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran					
	Guru menjelaskan kegiatan game mencari harta karun					
	Mengorganisasikan Siswa untuk Belajar					
	Guru membagi siswa ke dalam kelompok belajar					
	Guru memastikan setiap kelompok memahami tugasnya					
	Membimbing Penyelidikan/Pengumpulan Data					
	Guru membimbing siswa selama kegiatan penyelidikan					
	Guru membantu siswa yang mengalami kesulitan					
	Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya					
	Guru memberikan kesempataan kepada siswa untuk presentasi					
	Guru memberikan penguatan terhadap hasil diskusi siswa					
	Menganalisis dan Mengevalusi Proses Pemecahan Masalah					
	Guru memberikan evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran					
	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat					

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Kegiatan Penutup	Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran					
	Guru menutup pembelajaran dengan salam					

Ponrangae, Mei 2026

Guru Mata Pelajaran IPA

Observer/Pengamat

Darmawati, S.Pd.

Nurul Nasira

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Sekolah : SMP Negeri 4 Dua Pitue

Kelas : VII (Eksperimen)

Materi : Gerak dan Gaya

Pertemuan : 2

Nama Observer :

Lembar ini di isi oleh observer/pengamat pada saat proses pembelajaran berlangsung. Berilah tanda checklist (✓) pada kolom yang sesuai dengan pengamatan anda:

Keterangan Skor:
1 = Sangat Kurang
2 = Kurang
3 = Cukup
4 = Baik
5 = Sangat Baik

Aspek yang Diamati		Skor				
		1	2	3	4	5
Kegiatan Pendahuluan	Siswa menjawab salam guru dengan tertib					
	Siswa mengikuti doa sebelum pembelajaran dimulai					
	Siswa memperhatikan penjelasan guru					
	Siswa menunjukkan kesiapan mengikuti pembelajaran					
	Siswa menunjukkan antusisas terhadap pembelajaran					

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Kegiatan Inti	**Orientasi pada Masalah**					
	Siswa memperhatikan permasalahan yang diberikan guru					
	Siswa memahami penjelasan game mencari harta karun					
	Mengorganisasikan Siswa untuk Belajar					
	Siswa bergabung dalam kelompok dengan tertib					
	Siswa bekerja sama dengan anggota kelompok					
	Membimbing Penyelidikan/Pengumpulan Data					
	Siswa aktif mencari clue atau petunjuk					
	Siswa berdiskusi untuk memecahkan masalah					
	Siswa aktif bertanya ketika mengalami kesulitan					
	Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya					
	Siswa ikut menyimpulkan hasil pembelajaran					
	Ssiwa mengikuti kegiatan penutup dengan tertib					
	Menganalisis dan Mengevalusi Proses Pemecahan Masalah					
	Siswa memberikan tanggapan terhadap kegiatan pembelajaran					

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Kegiatan Penutup	Siswa ikut menyimpulkan hasil pembelajaran					
	Siswa mengikuti kegiatan penutup tertib					

Ponrangae, Mei 2026

Guru Mata Pelajaran IPA

Observer/Pengamat

Darmawati S.Pd.

Nurul Nasira

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lampiran 13 Angket Motivasi

LEMBAR INSTRUMEN ANGKET MOTIVASI PESERTA DIDIK

Identitas Peserta Didik

Nama :

Kelas :

Identitas Peneliti

Nama : Meiving

Judul : Pengaruh Game Harta Karun pada Model Pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Dua Pitue

A. Petunjuk Pengisian Instrumen

1. Berilah tanda (✓) pada pernyataan yang sesuai dengan pendapat anda pada skala penilaian dengan kriteria penilaian!
2. Kriteria Penilaian
   1 = Sangat tidak sesuai
   2 = Tidak sesuai
   3 = Ragu-ragu
   4 = Sesuai
   5 = Sangat Sesuai

B. Tabel Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
PERHATIAN (*ATTENTION*)						
1	Kegiatan pembelajaran berbasis PBL membuat saya tertarik mengikuti pembelajaran.					
2	Aktivitas pembelajaran berbasis PBL membuat saya lebih memperhatikan penjelasan guru.					

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

3	Kegiatan pembelajaran membuat saya lebih fokus memahami materi.					
4	Saya merasa bosan meskipun mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis masalah.					
5	Saya merasa kegiatan pembelajaran kurang menarik untuk diikuti.					
RELEVANSI (*RELEVANCE*)						
6	Saya menjadi lebih paham pentingnya materi pelajaran melalui pembelajaran berbasis masalah.					
7	Kegiatan pembelajaran membantu saya memahami manfaat dari materi pembelajaran.					
8	Saya merasa kegiatan pembelajaran tidak berkaitan dengan materi pelajaran di sekolah.					
9	Saya merasa kegiatan pembelajaran hanya membuang waktu tanpa memberi manfaat nyata.					
10	Saya merasa kegiatan pembelajaran tidak membantu saya memahami konsep yang dipelajari..					
KEPERCAYAAN DIRI (*CONFIDENCE*)						
11	Saya merasa percaya diri saat memecahkan masalah dalam kegiatan pembelajaran.					
12	Saya yakin dapat menghadapi dan					

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

	menyelesaikan tugas yang diberikan guru.					
13	Saya percaya diri untuk berpartisipasi aktif dalam setiap tahap pembelajaran.					
14	Saya tidak yakin untuk terlibat aktif dalam kegiatan kelompok.					
15	Saya sering menyerah sebelum menyelesaikan tugas pembelajaran.					
RASA PUAS (*SATISFACTION*)						
16	Saya senang dan bangga saat kelompok saya berhasil menemukan jawaban yang benar.					
17	Saya merasa senang belajar bersama teman-teman dalam kelompok.					
18	Saya tidak puas meskipun telah mengikuti seluruh kegiatan pembelajaran.					
19	Kegiatan pembelajaran tidak membuat saya merasa puas dalam belajar.					
20	Saya tidak merasa bangga dengan hasil kerja saya dalam kegiatan kelompok					

Parepare, 2026

.....

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

LEMBAR INSTRUMEN ANGKET MOTIVASI PESERTA DIDIK

Identitas Peserta Didik

Nama : Ananda Rahaya Putri

Kelas : VII.3

Identitas Peneliti

Nama : Meiving

Judul : Pengaruh Game Harta Karun pada Model Pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Dua Pitue

A. Petunjuk Pengisian Instrumen

1. Berilah tanda (✓) pada pernyataan yang sesuai dengan pendapat anda pada skala penilaian dengan kriteria penilaian!
2. Kriteria Penilaian
   1 = Sangat tidak sesuai
   2 = Tidak sesuai
   3 = Ragu-ragu
   4 = Sesuai
   5 = Sangat Sesuai

B. Tabel Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
PERHATIAN (*ATTENTION*)						
1	Kegiatan pembelajaran berbasis PBL membuat saya tertarik mengikuti pembelajaran.				✓	
2	Aktivitas pembelajaran berbasis PBL membuat saya lebih memperhatikan penjelasan guru.				✓	
3	Kegiatan pembelajaran membuat saya lebih fokus memahami materi.					✓

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

4	Saya merasa bosan meskipun mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis masalah.			✓		
5	Saya merasa kegiatan pembelajaran kurang menarik untuk diikuti.		✓			
RELEVANSI (*RELEVANCE*)						
6	Saya menjadi lebih paham pentingnya materi pelajaran melalui pembelajaran berbasis masalah.				✓	
7	Kegiatan pembelajaran membantu saya memahami manfaat dari materi pembelajaran.					✓
8	Saya merasa kegiatan pembelajaran tidak berkaitan dengan materi pelajaran di sekolah.	✓				
9	Saya merasa kegiatan pembelajaran hanya membuang waktu tanpa memberi manfaat nyata.	✓				
10	Saya merasa kegiatan pembelajaran tidak membantu saya memahami konsep yang dipelajari..	✓				
KEPERCAYAAN DIRI (*CONFIDENCE*)						
11	Saya merasa percaya diri saat memecahkan masalah dalam kegiatan pembelajaran.				✓	
12	Saya yakin dapat menghadapi dan menyelesaikan tugas yang diberikan guru.				✓	
13	Saya percaya diri untuk berpartisipasi aktif dalam setiap tahap pembelajaran.				✓	
14	Saya tidak yakin untuk terlibat aktif dalam kegiatan kelompok.	✓				
15	Saya sering menyerah sebelum menyelesaikan tugas pembelajaran.	✓				
RASA PUAS (*SATISFACTION*)						
16	Saya senang dan bangga saat kelompok saya berhasil menemukan jawaban yang benar.					✓

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

17	Saya merasa senang belajar bersama teman-teman dalam kelompok.					✓
18	Saya tidak puas meskipun telah mengikuti seluruh kegiatan pembelajaran.	✓				
19	Kegiatan pembelajaran tidak membuat saya merasa puas dalam belajar.	✓				
20	Saya tidak merasa bangga dengan hasil kerja saya dalam kegiatan kelompok	✓				

Parepare, [redacted], 2026

25/Mei/2026

Ananda Rahayu Putri

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

LEMBAR INSTRUMEN ANGKET MOTIVASI PESERTA DIDIK

Identitas Peserta Didik

Nama : Mewisa asri

Kelas : 7.3

Identitas Peneliti

Nama : Meiving

Judul : Pengaruh Game Harta Karun pada Model Pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Dua Pitue

A. Petunjuk Pengisian Instrumen

1. Berilah tanda (✓) pada pernyataan yang sesuai dengan pendapat anda pada skala penilaian dengan kriteria penilaian!
2. Kriteria Penilaian
   1 = Sangat tidak sesuai
   2 = Tidak sesuai
   3 = Ragu-ragu
   4 = Sesuai
   5 = Sangat Sesuai

B. Tabel Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
	PERHATIAN (*ATTENTION*)					
1	Kegiatan pembelajaran berbasis PBL membuat saya tertarik mengikuti pembelajaran.					✓
2	Aktivitas pembelajaran berbasis PBL membuat saya lebih memperhatikan penjelasan guru.					✓
3	Kegiatan pembelajaran membuat saya lebih fokus memahami materi.					✓

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

4	Saya merasa bosan meskipun mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis masalah.	✓				
5	Saya merasa kegiatan pembelajaran kurang menarik untuk diikuti.	✓				
RELEVANSI (*RELEVANCE*)						
6	Saya menjadi lebih paham pentingnya materi pelajaran melalui pembelajaran berbasis masalah.					✓
7	Kegiatan pembelajaran membantu saya memahami manfaat dari materi pembelajaran.					✓
8	Saya merasa kegiatan pembelajaran tidak berkaitan dengan materi pelajaran di sekolah.	✓				
9	Saya merasa kegiatan pembelajaran hanya membuang waktu tanpa memberi manfaat nyata.	✓				
10	Saya merasa kegiatan pembelajaran tidak membantu saya memahami konsep yang dipelajari..	✓				
KEPERCAYAAN DIRI (*CONFIDENCE*)						
11	Saya merasa percaya diri saat memecahkan masalah dalam kegiatan pembelajaran.				✓	
12	Saya yakin dapat menghadapi dan menyelesaikan tugas yang diberikan guru.					✓
13	Saya percaya diri untuk berpartisipasi aktif dalam setiap tahap pembelajaran.					✓
14	Saya tidak yakin untuk terlibat aktif dalam kegiatan kelompok.				✓	
15	Saya sering menyerah sebelum menyelesaikan tugas pembelajaran.		✓			
RASA PUAS (*SATISFACTION*)						
16	Saya senang dan bangga saat kelompok saya berhasil menemukan jawaban yang benar.					✓

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

17	Saya merasa senang belajar bersama teman-teman dalam kelompok.					✓
18	Saya tidak puas meskipun telah mengikuti seluruh kegiatan pembelajaran.			✓		
19	Kegiatan pembelajaran tidak membuat saya merasa puas dalam belajar.	✓				
20	Saya tidak merasa bangga dengan hasil kerja saya dalam kegiatan kelompok	✓				

Parepare, 25 - 5 2026

Melisa asri
Imup lucu hehe

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

LEMBAR INSTRUMEN ANGKET MOTIVASI PESERTA DIDIK

Identitas Peserta Didik

Nama : RISKA

Kelas : VII.3

Identitas Peneliti

Nama : Meiving

Judul : Pengaruh Game Harta Karun pada Model Pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Dua Pitue

A. Petunjuk Pengisian Instrumen

1. Berilah tanda (✓) pada pernyataan yang sesuai dengan pendapat anda pada skala penilaian dengan kriteria penilaian!
2. Kriteria Penilaian
   1 = Sangat tidak sesuai
   2 = Tidak sesuai
   3 = Ragu-ragu
   4 = Sesuai
   5 = Sangat Sesuai

B. Tabel Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
	PERHATIAN (*ATTENTION*)					
1	Kegiatan pembelajaran berbasis PBL membuat saya tertarik mengikuti pembelajaran.				✓	
2	Aktivitas pembelajaran berbasis PBL membuat saya lebih memperhatikan penjelasan guru.				✓	
3	Kegiatan pembelajaran membuat saya lebih fokus memahami materi.					✓

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

4	Saya merasa bosan meskipun mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis masalah.		✓			
5	Saya merasa kegiatan pembelajaran kurang menarik untuk diikuti.		✓			
	RELEVANSI (*RELEVANCE*)					
6	Saya menjadi lebih paham pentingnya materi pelajaran melalui pembelajaran berbasis masalah.					✓
7	Kegiatan pembelajaran membantu saya memahami manfaat dari materi pembelajaran.				✓	
8	Saya merasa kegiatan pembelajaran tidak berkaitan dengan materi pelajaran di sekolah.	✓				
9	Saya merasa kegiatan pembelajaran hanya membuang waktu tanpa memberi manfaat nyata.	✓				
10	Saya merasa kegiatan pembelajaran tidak membantu saya memahami konsep yang dipelajari..		✓			
	KEPERCAYAAN DIRI (*CONFIDENCE*)					
11	Saya merasa percaya diri saat memecahkan masalah dalam kegiatan pembelajaran.				✓	
12	Saya yakin dapat menghadapi dan menyelesaikan tugas yang diberikan guru.				✓	
13	Saya percaya diri untuk berpartisipasi aktif dalam setiap tahap pembelajaran.				✓	
14	Saya tidak yakin untuk terlibat aktif dalam kegiatan kelompok.		✓			
15	Saya sering menyerah sebelum menyelesaikan tugas pembelajaran.		✓			
	RASA PUAS (*SATISFACTION*)					
16	Saya senang dan bangga saat kelompok saya berhasil menemukan jawaban yang benar.					✓

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

17	Saya merasa senang belajar bersama teman-teman dalam kelompok.				✓	
18	Saya tidak puas meskipun telah mengikuti seluruh kegiatan pembelajaran.		✓			
19	Kegiatan pembelajaran tidak membuat saya merasa puas dalam belajar.		✓			
20	Saya tidak merasa bangga dengan hasil kerja saya dalam kegiatan kelompok	✓				

Parepare, 2026

25 Mei 2026

Tiska

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

LEMBAR INSTRUMEN ANGKET MOTIVASI PESERTA DIDIK

Identitas Peserta Didik

Nama : Nurfadilla

Kelas : 7.3

Identitas Peneliti

Nama : Meiving

Judul : Pengaruh Game Harta Karun pada Model Pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Dua Pitue

A. Petunjuk Pengisian Instrumen

1. Berilah tanda (✓) pada pernyataan yang sesuai dengan pendapat anda pada skala penilaian dengan kriteria penilaian!
2. Kriteria Penilaian
   1 = Sangat tidak sesuai
   2 = Tidak sesuai
   3 = Ragu-ragu
   4 = Sesuai
   5 = Sangat Sesuai

B. Tabel Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
PERHATIAN (*ATTENTION*)						
1	Kegiatan pembelajaran berbasis PBL membuat saya tertarik mengikuti pembelajaran.					✓
2	Aktivitas pembelajaran berbasis PBL membuat saya lebih memperhatikan penjelasan guru.				✓	
3	Kegiatan pembelajaran membuat saya lebih fokus memahami materi.				✓	

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

4	Saya merasa bosan meskipun mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis masalah.	√				
5	Saya merasa kegiatan pembelajaran kurang menarik untuk diikuti.		√			
RELEVANSI (*RELEVANCE*)						
6	Saya menjadi lebih paham pentingnya materi pelajaran melalui pembelajaran berbasis masalah.					√
7	Kegiatan pembelajaran membantu saya memahami manfaat dari materi pembelajaran.					√
8	Saya merasa kegiatan pembelajaran tidak berkaitan dengan materi pelajaran di sekolah.		√			
9	Saya merasa kegiatan pembelajaran hanya membuang waktu tanpa memberi manfaat nyata.	√				
10	Saya merasa kegiatan pembelajaran tidak membantu saya memahami konsep yang dipelajari..	√				
KEPERCAYAAN DIRI (*CONFIDENCE*)						
11	Saya merasa percaya diri saat memecahkan masalah dalam kegiatan pembelajaran.					√
12	Saya yakin dapat menghadapi dan menyelesaikan tugas yang diberikan guru.					√
13	Saya percaya diri untuk berpartisipasi aktif dalam setiap tahap pembelajaran.					√
14	Saya tidak yakin untuk terlibat aktif dalam kegiatan kelompok.		√			
15	Saya sering menyerah sebelum menyelesaikan tugas pembelajaran.		√			
RASA PUAS (*SATISFACTION*)						
16	Saya senang dan bangga saat kelompok saya berhasil menemukan jawaban yang benar.					√

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

17	Saya merasa senang belajar bersama teman-teman dalam kelompok.					✓
18	Saya tidak puas meskipun telah mengikuti seluruh kegiatan pembelajaran.	✓				
19	Kegiatan pembelajaran tidak membuat saya merasa puas dalam belajar.	✓				
20	Saya tidak merasa bangga dengan hasil kerja saya dalam kegiatan kelompok	✓				

Parepare, 25 mei 2026

Nurfadillah

PAREPARE
CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

LEMBAR INSTRUMEN ANGKET MOTIVASI PESERTA DIDIK

Identitas Peserta Didik

Nama : Saisabila

Kelas : 7.3

Identitas Peneliti

Nama : Meiving

Judul : Pengaruh Game Harta Karun pada Model Pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Dua Pitue

A. Petunjuk Pengisian Instrumen

1. Berilah tanda (✓) pada pernyataan yang sesuai dengan pendapat anda pada skala penilaian dengan kriteria penilaian!
2. Kriteria Penilaian
   1 = Sangat tidak sesuai
   2 = Tidak sesuai
   3 = Ragu-ragu
   4 = Sesuai
   5 = Sangat Sesuai

B. Tabel Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
	PERHATIAN (*ATTENTION*)					
1	Kegiatan pembelajaran berbasis PBL membuat saya tertarik mengikuti pembelajaran.					✓
2	Aktivitas pembelajaran berbasis PBL membuat saya lebih memperhatikan penjelasan guru.				✓	
3	Kegiatan pembelajaran membuat saya lebih fokus memahami materi.					✓

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

4	Saya merasa bosan meskipun mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis masalah.		✓			
5	Saya merasa kegiatan pembelajaran kurang menarik untuk diikuti.	✓				
RELEVANSI (*RELEVANCE*)						
6	Saya menjadi lebih paham pentingnya materi pelajaran melalui pembelajaran berbasis masalah.				✓	
7	Kegiatan pembelajaran membantu saya memahami manfaat dari materi pembelajaran.					✓
8	Saya merasa kegiatan pembelajaran tidak berkaitan dengan materi pelajaran di sekolah.		✓			
9	Saya merasa kegiatan pembelajaran hanya membuang waktu tanpa memberi manfaat nyata.	✓				
10	Saya merasa kegiatan pembelajaran tidak membantu saya memahami konsep yang dipelajari..	✓				
KEPERCAYAAN DIRI (*CONFIDENCE*)						
11	Saya merasa percaya diri saat memecahkan masalah dalam kegiatan pembelajaran.			✓		
12	Saya yakin dapat menghadapi dan menyelesaikan tugas yang diberikan guru.				✓	
13	Saya percaya diri untuk berpartisipasi aktif dalam setiap tahap pembelajaran.				✓	
14	Saya tidak yakin untuk terlibat aktif dalam kegiatan kelompok.			✓		
15	Saya sering menyerah sebelum menyelesaikan tugas pembelajaran.	✓				
RASA PUAS (*SATISFACTION*)						
16	Saya senang dan bangga saat kelompok saya berhasil menemukan jawaban yang benar.					✓

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

17	Saya merasa senang belajar bersama teman-teman dalam kelompok.					✓
18	Saya tidak puas meskipun telah mengikuti seluruh kegiatan pembelajaran.	✓				
19	Kegiatan pembelajaran tidak membuat saya merasa puas dalam belajar.	✓				
20	Saya tidak merasa bangga dengan hasil kerja saya dalam kegiatan kelompok	✓				

Parepare, -25-05-2026

Saisabila

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

LEMBAR INSTRUMEN ANGKET MOTIVASI PESERTA DIDIK

Identitas Peserta Didik

Nama : Putri Salsabila S.

Kelas : 7.3

Identitas Peneliti

Nama : Meiving

Judul : Pengaruh Game Harta Karun pada Model Pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Dua Pitue

A. Petunjuk Pengisian Instrumen

1. Berilah tanda (✓) pada pernyataan yang sesuai dengan pendapat anda pada skala penilaian dengan kriteria penilaian!
2. Kriteria Penilaian
   1 = Sangat tidak sesuai
   2 = Tidak sesuai
   3 = Ragu-ragu
   4 = Sesuai
   5 = Sangat Sesuai

B. Tabel Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
PERHATIAN (*ATTENTION*)						
1	Kegiatan pembelajaran berbasis PBL membuat saya tertarik mengikuti pembelajaran.					✓
2	Aktivitas pembelajaran berbasis PBL membuat saya lebih memperhatikan penjelasan guru.				✓	✓
3	Kegiatan pembelajaran membuat saya lebih fokus memahami materi.					✓

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

4	Saya merasa bosan meskipun mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis masalah.		✓			
5	Saya merasa kegiatan pembelajaran kurang menarik untuk diikuti.	✓				
RELEVANSI (*RELEVANCE*)						
6	Saya menjadi lebih paham pentingnya materi pelajaran melalui pembelajaran berbasis masalah.				✓	
7	Kegiatan pembelajaran membantu saya memahami manfaat dari materi pembelajaran.					✓
8	Saya merasa kegiatan pembelajaran tidak berkaitan dengan materi pelajaran di sekolah.		✓			
9	Saya merasa kegiatan pembelajaran hanya membuang waktu tanpa memberi manfaat nyata.	✓				
10	Saya merasa kegiatan pembelajaran tidak membantu saya memahami konsep yang dipelajari..	✓				
KEPERCAYAAN DIRI (*CONFIDENCE*)						
11	Saya merasa percaya diri saat memecahkan masalah dalam kegiatan pembelajaran.			✓		
12	Saya yakin dapat menghadapi dan menyelesaikan tugas yang diberikan guru.				✓	
13	Saya percaya diri untuk berpartisipasi aktif dalam setiap tahap pembelajaran.				✓	
14	Saya tidak yakin untuk terlibat aktif dalam kegiatan kelompok.			✓		
15	Saya sering menyerah sebelum menyelesaikan tugas pembelajaran.	✓				
RASA PUAS (*SATISFACTION*)						
16	Saya senang dan bangga saat kelompok saya berhasil menemukan jawaban yang benar.					✓

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

17	Saya merasa senang belajar bersama teman-teman dalam kelompok.					✓
18	Saya tidak puas meskipun telah mengikuti seluruh kegiatan pembelajaran.	✓				
19	Kegiatan pembelajaran tidak membuat saya merasa puas dalam belajar.	✓				
20	Saya tidak merasa bangga dengan hasil kerja saya dalam kegiatan kelompok	✓				

Parepare, 25 - 5- 2026

Putri Salsabila

PAREPARE
CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

LEMBAR INSTRUMEN ANGKET MOTIVASI PESERTA DIDIK

Identitas Peserta Didik

Nama : Hadiba azzahra

Kelas : 7.2 (VII.2)

Identitas Peneliti

Nama : Meiving

Judul : Pengaruh Game Harta Karun pada Model Pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Dua Pitue

A. Petunjuk Pengisian Instrumen

1. Berilah tanda (✓) pada pernyataan yang sesuai dengan pendapat anda pada skala penilaian dengan kriteria penilaian!
2. Kriteria Penilaian
   1 = Sangat tidak sesuai
   2 = Tidak sesuai
   3 = Ragu-ragu
   4 = Sesuai
   5 = Sangat Sesuai

B. Tabel Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
PERHATIAN (*ATTENTION*)						
1	Kegiatan pembelajaran berbasis PBL membuat saya tertarik mengikuti pembelajaran.				✓	
2	Aktivitas pembelajaran berbasis PBL membuat saya lebih memperhatikan penjelasan guru.			✓		
3	Kegiatan pembelajaran membuat saya lebih fokus memahami materi.				✓	

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

4	Saya merasa bosan meskipun mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis masalah.	✓				
5	Saya merasa kegiatan pembelajaran kurang menarik untuk diikuti.		✓			
RELEVANSI (*RELEVANCE*)						
6	Saya menjadi lebih paham pentingnya materi pelajaran melalui pembelajaran berbasis masalah.			✓		
7	Kegiatan pembelajaran membantu saya memahami manfaat dari materi pembelajaran.				✓	
8	Saya merasa kegiatan pembelajaran tidak berkaitan dengan materi pelajaran di sekolah.	✓				
9	Saya merasa kegiatan pembelajaran hanya membuang waktu tanpa memberi manfaat nyata.	✓				
10	Saya merasa kegiatan pembelajaran tidak membantu saya memahami konsep yang dipelajari..	✓				
KEPERCAYAAN DIRI (*CONFIDENCE*)						
11	Saya merasa percaya diri saat memecahkan masalah dalam kegiatan pembelajaran.			✓		
12	Saya yakin dapat menghadapi dan menyelesaikan tugas yang diberikan guru.			✓		
13	Saya percaya diri untuk berpartisipasi aktif dalam setiap tahap pembelajaran.			✓		
14	Saya tidak yakin untuk terlibat aktif dalam kegiatan kelompok.	✓				
15	Saya sering menyerah sebelum menyelesaikan tugas pembelajaran.		✓			
RASA PUAS (*SATISFACTION*)						
16	Saya senang dan bangga saat kelompok saya berhasil menemukan jawaban yang benar.				✓	

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

17	Saya merasa senang belajar bersama teman-teman dalam kelompok.				✓	
18	Saya tidak puas meskipun telah mengikuti seluruh kegiatan pembelajaran.	✓				
19	Kegiatan pembelajaran tidak membuat saya merasa puas dalam belajar.	✓				
20	Saya tidak merasa bangga dengan hasil kerja saya dalam kegiatan kelompok	✓				

Parepare, 25 Mei 2026

.....

PAREPARE
CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

LEMBAR INSTRUMEN ANGKET MOTIVASI PESERTA DIDIK

Identitas Peserta Didik

Nama : Kamorah Tri Syah Putri

Kelas : 7.2

Identitas Peneliti

Nama : Meiving

Judul : Pengaruh Game Harta Karun pada Model Pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Dua Pitue

A. Petunjuk Pengisian Instrumen

1. Berilah tanda (✓) pada pernyataan yang sesuai dengan pendapat anda pada skala penilaian dengan kriteria penilaian!
2. Kriteria Penilaian
   1 = Sangat tidak sesuai
   2 = Tidak sesuai
   3 = Ragu-ragu
   4 = Sesuai
   5 = Sangat Sesuai

B. Tabel Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
PERHATIAN (*ATTENTION*)						
1	Kegiatan pembelajaran berbasis PBL membuat saya tertarik mengikuti pembelajaran.				✓	
2	Aktivitas pembelajaran berbasis PBL membuat saya lebih memperhatikan penjelasan guru.				✓	
3	Kegiatan pembelajaran membuat saya lebih fokus memahami materi.				✓	

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

4	Saya merasa bosan meskipun mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis masalah.	✓				
5	Saya merasa kegiatan pembelajaran kurang menarik untuk diikuti.	✓				
RELEVANSI (*RELEVANCE*)						
6	Saya menjadi lebih paham pentingnya materi pelajaran melalui pembelajaran berbasis masalah.				✓	
7	Kegiatan pembelajaran membantu saya memahami manfaat dari materi pembelajaran.				✓	
8	Saya merasa kegiatan pembelajaran tidak berkaitan dengan materi pelajaran di sekolah.	✓				
9	Saya merasa kegiatan pembelajaran hanya membuang waktu tanpa memberi manfaat nyata.	✓				
10	Saya merasa kegiatan pembelajaran tidak membantu saya memahami konsep yang dipelajari..	✓				
KEPERCAYAAN DIRI (*CONFIDENCE*)						
11	Saya merasa percaya diri saat memecahkan masalah dalam kegiatan pembelajaran.				✓	
12	Saya yakin dapat menghadapi dan menyelesaikan tugas yang diberikan guru.				✓	
13	Saya percaya diri untuk berpartisipasi aktif dalam setiap tahap pembelajaran.				✓	
14	Saya tidak yakin untuk terlibat aktif dalam kegiatan kelompok.	✓				
15	Saya sering menyerah sebelum menyelesaikan tugas pembelajaran.	✓				
RASA PUAS (*SATISFACTION*)						
16	Saya senang dan bangga saat kelompok saya berhasil menemukan jawaban yang benar.				✓	

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

17	Saya merasa senang belajar bersama teman-teman dalam kelompok.				✓	
18	Saya tidak puas meskipun telah mengikuti seluruh kegiatan pembelajaran.	✓				
19	Kegiatan pembelajaran tidak membuat saya merasa puas dalam belajar.	✓				
20	Saya tidak merasa bangga dengan hasil kerja saya dalam kegiatan kelompok				✓	

Parepare, 25 , 5 2026

Kumorah tri syah Putri

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

LEMBAR INSTRUMEN ANGKET MOTIVASI PESERTA DIDIK

Identitas Peserta Didik

Nama : Kimorah Tri Syah Putri

Kelas : 7.2 (VII.2)

Identitas Peneliti

Nama : Meiving

Judul : Pengaruh Game Harta Karun pada Model Pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Dua Pitue

A. Petunjuk Pengisian Instrumen

1. Berilah tanda (✓) pada pernyataan yang sesuai dengan pendapat anda pada skala penilaian dengan kriteria penilaian!
2. Kriteria Penilaian
   1 = Sangat tidak sesuai
   2 = Tidak sesuai
   3 = Ragu-ragu
   4 = Sesuai
   5 = Sangat Sesuai

B. Tabel Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
	PERHATIAN (*ATTENTION*)					
1	Kegiatan pembelajaran berbasis PBL membuat saya tertarik mengikuti pembelajaran.				✓	
2	Aktivitas pembelajaran berbasis PBL membuat saya lebih memperhatikan penjelasan guru.				✓	
3	Kegiatan pembelajaran membuat saya lebih fokus memahami materi.				✓	

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

4	Saya merasa bosan meskipun mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis masalah.		✓			
5	Saya merasa kegiatan pembelajaran kurang menarik untuk diikuti.		✓			
RELEVANSI (*RELEVANCE*)						
6	Saya menjadi lebih paham pentingnya materi pelajaran melalui pembelajaran berbasis masalah.			✓		
7	Kegiatan pembelajaran membantu saya memahami manfaat dari materi pembelajaran.				✓	
8	Saya merasa kegiatan pembelajaran tidak berkaitan dengan materi pelajaran di sekolah.	✓				
9	Saya merasa kegiatan pembelajaran hanya membuang waktu tanpa memberi manfaat nyata.	✓				
10	Saya merasa kegiatan pembelajaran tidak membantu saya memahami konsep yang dipelajari..	✓				
KEPERCAYAAN DIRI (*CONFIDENCE*)						
11	Saya merasa percaya diri saat memecahkan masalah dalam kegiatan pembelajaran.				✓	
12	Saya yakin dapat menghadapi dan menyelesaikan tugas yang diberikan guru.				✓	
13	Saya percaya diri untuk berpartisipasi aktif dalam setiap tahap pembelajaran.			✓		
14	Saya tidak yakin untuk terlibat aktif dalam kegiatan kelompok.		✓			
15	Saya sering menyerah sebelum menyelesaikan tugas pembelajaran.		✓			
RASA PUAS (*SATISFACTION*)						
16	Saya senang dan bangga saat kelompok saya berhasil menemukan jawaban yang benar.				✓	

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

17	Saya merasa senang belajar bersama teman-teman dalam kelompok.				✓	
18	Saya tidak puas meskipun telah mengikuti seluruh kegiatan pembelajaran.		✓			
19	Kegiatan pembelajaran tidak membuat saya merasa puas dalam belajar.	✓				
20	Saya tidak merasa bangga dengan hasil kerja saya dalam kegiatan kelompok		✓			

Parepare, 25-05- 2026

.....

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

LEMBAR INSTRUMEN ANGKET MOTIVASI PESERTA DIDIK

Identitas Peserta Didik

Nama : nurul aisan adha

Kelas : 7.2

Identitas Peneliti

Nama : Meiving

Judul : Pengaruh Game Harta Karun pada Model Pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Dua Pitue

A. Petunjuk Pengisian Instrumen

1. Berilah tanda (✓) pada pernyataan yang sesuai dengan pendapat anda pada skala penilaian dengan kriteria penilaian!
2. Kriteria Penilaian
   1 = Sangat tidak sesuai
   2 = Tidak sesuai
   3 = Ragu-ragu
   4 = Sesuai
   5 = Sangat Sesuai

B. Tabel Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
	PERHATIAN (*ATTENTION*)					
1	Kegiatan pembelajaran berbasis PBL membuat saya tertarik mengikuti pembelajaran.				✓	
2	Aktivitas pembelajaran berbasis PBL membuat saya lebih memperhatikan penjelasan guru.				✓	
3	Kegiatan pembelajaran membuat saya lebih fokus memahami materi.				✓	

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

4	Saya merasa bosan meskipun mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis masalah.	✓				
5	Saya merasa kegiatan pembelajaran kurang menarik untuk diikuti.	✓				
RELEVANSI (*RELEVANCE*)						
6	Saya menjadi lebih paham pentingnya materi pelajaran melalui pembelajaran berbasis masalah.				✓	
7	Kegiatan pembelajaran membantu saya memahami manfaat dari materi pembelajaran.				✓	
8	Saya merasa kegiatan pembelajaran tidak berkaitan dengan materi pelajaran di sekolah.	✓				
9	Saya merasa kegiatan pembelajaran hanya membuang waktu tanpa memberi manfaat nyata.	✓				
10	Saya merasa kegiatan pembelajaran tidak membantu saya memahami konsep yang dipelajari..	✓				
KEPERCAYAAN DIRI (*CONFIDENCE*)						
11	Saya merasa percaya diri saat memecahkan masalah dalam kegiatan pembelajaran.				✓	
12	Saya yakin dapat menghadapi dan menyelesaikan tugas yang diberikan guru.				✓	
13	Saya percaya diri untuk berpartisipasi aktif dalam setiap tahap pembelajaran.				✓	
14	Saya tidak yakin untuk terlibat aktif dalam kegiatan kelompok.	✓				
15	Saya sering menyerah sebelum menyelesaikan tugas pembelajaran.	✓				
RASA PUAS (*SATISFACTION*)						
16	Saya senang dan bangga saat kelompok saya berhasil menemukan jawaban yang benar.				✓	

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

17	Saya merasa senang belajar bersama teman-teman dalam kelompok.				✓	
18	Saya tidak puas meskipun telah mengikuti seluruh kegiatan pembelajaran.	✓				
19	Kegiatan pembelajaran tidak membuat saya merasa puas dalam belajar.	✓				
20	Saya tidak merasa bangga dengan hasil kerja saya dalam kegiatan kelompok				✓	

Parepare, 25. 5. 2026

Nurul ainun adha

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

LEMBAR INSTRUMEN ANGKET MOTIVASI PESERTA DIDIK

Identitas Peserta Didik

Nama : Regina kanza azzahra

Kelas : VII.2 (7.2)

Identitas Peneliti

Nama : Meiving

Judul : Pengaruh Game Harta Karun pada Model Pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Dua Pitue

A. Petunjuk Pengisian Instrumen

1. Berilah tanda (✓) pada pernyataan yang sesuai dengan pendapat anda pada skala penilaian dengan kriteria penilaian!
2. Kriteria Penilaian
   1 = Sangat tidak sesuai
   2 = Tidak sesuai
   3 = Ragu-ragu
   4 = Sesuai
   5 = Sangat Sesuai

B. Tabel Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
PERHATIAN (*ATTENTION*)						
1	Kegiatan pembelajaran berbasis PBL membuat saya tertarik mengikuti pembelajaran.				✓	
2	Aktivitas pembelajaran berbasis PBL membuat saya lebih memperhatikan penjelasan guru.			✓		
3	Kegiatan pembelajaran membuat saya lebih fokus memahami materi.				✓	

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

4	Saya merasa bosan meskipun mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis masalah.	✓				
5	Saya merasa kegiatan pembelajaran kurang menarik untuk diikuti.	✓				
RELEVANSI (*RELEVANCE*)						
6	Saya menjadi lebih paham pentingnya materi pelajaran melalui pembelajaran berbasis masalah.			✓		
7	Kegiatan pembelajaran membantu saya memahami manfaat dari materi pembelajaran.				✓	
8	Saya merasa kegiatan pembelajaran tidak berkaitan dengan materi pelajaran di sekolah.	✓				
9	Saya merasa kegiatan pembelajaran hanya membuang waktu tanpa memberi manfaat nyata.	✓				
10	Saya merasa kegiatan pembelajaran tidak membantu saya memahami konsep yang dipelajari..	✓				
KEPERCAYAAN DIRI (*CONFIDENCE*)						
11	Saya merasa percaya diri saat memecahkan masalah dalam kegiatan pembelajaran.			✓		
12	Saya yakin dapat menghadapi dan menyelesaikan tugas yang diberikan guru.			✓		
13	Saya percaya diri untuk berpartisipasi aktif dalam setiap tahap pembelajaran.			✓		
14	Saya tidak yakin untuk terlibat aktif dalam kegiatan kelompok.	✓				
15	Saya sering menyerah sebelum menyelesaikan tugas pembelajaran.		✓			
RASA PUAS (*SATISFACTION*)						
16	Saya senang dan bangga saat kelompok saya berhasil menemukan jawaban yang benar.				✓	

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

17	Saya merasa senang belajar bersama teman-teman dalam kelompok.				✓	
18	Saya tidak puas meskipun telah mengikuti seluruh kegiatan pembelajaran.	✓				
19	Kegiatan pembelajaran tidak membuat saya merasa puas dalam belajar.	✓				
20	Saya tidak merasa bangga dengan hasil kerja saya dalam kegiatan kelompok	✓				

Parepare, 25, Mei 2026

.....

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

lampiran 14 Dokumentasi Penelitian

No	Keterangan	Dokumentasi
1	Foto Pelaksanaan Pembelajaran PBL	
2	Foto Pembentukan Kelompok Belajar	

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

3	Foto Pelaksanaan Game Mencari Harta Karun	
No	Keterangan	Dokumentasi
4	Foto Diskusi Kelompok	
5	Foto Pengisian Angket Motivasi Belajar	

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

6	Foto Bersama Siswa	
7	Foto Bersama Siswa	

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lampiran 15 Surat Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBIYAH
Alamat : JL. Amal Bakti No. 8, Soreang, Kota Parepare 91132 ☎ (0421) 21307 (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 9110, website : www.iainpare.ac.id email: mail.iainpare.ac.id

Nomor	: B-1493;/In.39/FTAR.01/PP.00.9/05/2026	18 Mei 2026
Sifat	: Biasa	
Lampiran	: -	
H a l	: Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian	

Yth. BUPATI SIDENRENG RAPPANG
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
di
KAB. SIDENRENG RAPPANG

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama	: MEIVING
Tempat/Tgl. Lahir	: PADANGLOANG, 20 Mei 2002
NIM	: 2020203884206006
Fakultas / Program Studi	: Tarbiyah / Tadris IPA
Semester	: XII (Dua Belas)
Alamat	: PADANGLOANG

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah BUPATI SIDENRENG RAPPANG dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul :

PENGARUH GAME HARTA KARUN PADA MODEL PBL (PROBLEM BASED LEARNING) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI KELAS VII SMP NEGERI 4 DUA PITUE

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada tanggal 18 Mei 2026 sampai dengan tanggal 18 Juni 2026.

Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Dekan,

Dr. Zulfah, S.Pd., M.Pd.
NIP 198304202008012010

Tembusan :

1. Rektor IAIN Parepare

Page : 1 of 1, Copyright©afs 2015-2026 - (muhlis) Dicetak pada Tgl : 18 May 2026 Jam : 14:14:38

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lampiran 16 Surat Izin Penelitian

PEMERINTAH KABUPATEN SIDENRENG RAPPANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
Jalan Harapan Baru (Kompleks SKPD) Blok C No.22, Pangkajene Sidenreng,
Kode POS: 91611 e-mail: disdikbud@sidrapkab.go.id

REKOMENDASI

Nomor : 400.3/69/Disdikbud

Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Sidenreng Rappang, setelah membaca dan mencermati Surat dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Pemerintah Kabupaten Sidenreng Rappang Nomor: 383/IP/DPMPTSP/5/2026, Tanggal 18 Mei 2026 perihal Izin Penelitian, maka dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

Nama	:	MEIVING
Universitas	:	INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
Judul Penelitian	:	Pengaruh Game Harta Karun Pada Model PBL (*Problem Based Learning*) Untuk Meningkatkan Motivasi Kelas VII SMP Negeri 4 Dua Pitue
Lokasi Penelitian	:	UPT SMP Negeri 4 Dua Pitue, Kabupaten Sidenreng Rappang
Waktu Penelitian	:	18 Mei 2026 s.d. 18 Juni 2026

Untuk melakukan penelitian di UPT SMP Negeri 4 Dua Pitue, guna memenuhi persyaratan penyelesaian Program Studi Tadris IPA di Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare. Adapun ketentuan rekomendasi ini adalah sebagai berikut:

1. Mentaati semua peraturan Perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat;
2. Kerja sama pihak peneliti dengan segala pihak yang terlibat agar senantiasa menjaga hubungan kekeluargaan dan harmonisasi yang baik;
3. Kepala pihak terkait diharapkan memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan penelitian ataupun pengumpulan data;
4. Setelah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan melapor kepada Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Sidenreng Rappang;
5. Penelitian tidak menyimpang dari rekomendasi yang diberikan.

Demikian rekomendasi ini dibuat kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pangkajene Sidenreng, 22 Mei 2026

Plt. Kepala Dinas,

H. SIRAJUDDIN A, SP., M.Si
Pangkat/Gol. : Pembina, IV/a
NIP : 196812312008011046

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik
yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lampiran 17 Surat Keterangan Selesai Meneliti

PEMERINTAH KABUPATEN SIDENRENG RAPPANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT SMP NEGERI 4 DUA PITUE
Alamat : Jalan Poros Pare – Sengkang, Ponrangae Kec. Pitu Riawa Kab. Sidrap
NSS : 201191505014 NPSN : 40305479 e-mail : 40305479smpn4duapitue@gmail.com

SURAT KETERANGAN SELESAI MENELITI
Nomor : 400.3/5/UPTSMPN4DUAPITUE

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	:	**NUR ASKING M., S.Pd.,M.Si.**
NIP	:	196807191998021003
Jabatan	:	Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan :

Nama	:	**MEIVING**
Tempat, Tgl Lahir	:	Padangloang, 20 Mei 2002
NIM	:	2020203884206006
Fakultas	:	Tarbiyah
Program Studi	:	Tadris IPA
Lokasi	:	UPT SMP Negeri 4 Dua Pitue

Bahwa yang bersangkutan telah selesai melaksanakan penelitian di UPT SMP Negeri 4 Dua Pitue, sehubungan dengan penyusunan skripsi dengan judul **"Pengaruh Game Harta Karun pada Model PBL (Problem Based Learning) untuk Meningkatkan Motivasi Kelas VII SMP Negeri 4 Dua Pitue.**

Demikian surat ini dibuat untuk diberikan kepada yang bersangkutan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

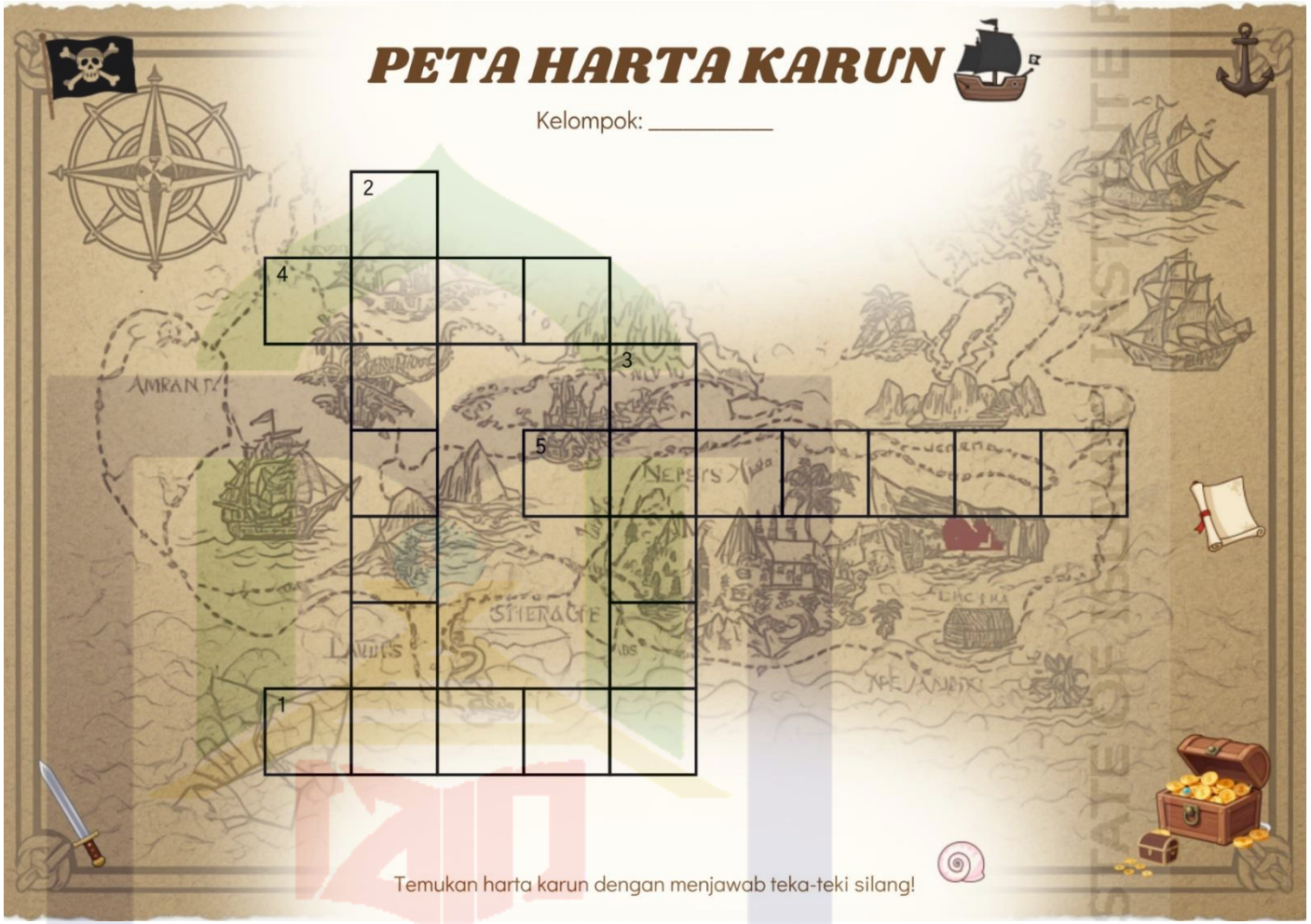
Ponrangae, 25 Mei 2026

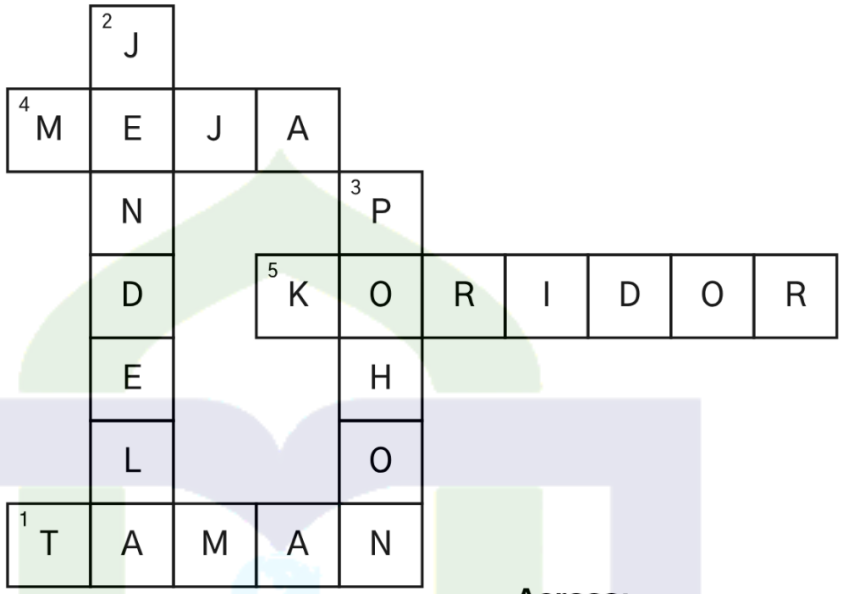
Kepala Sekolah

NUR ASKING. M, S.Pd.,M.Si
Pangkat : Pembina Tk. I.
NIP. 196807191998021003

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lampiran 18 Peta Harta Karun





Across:

1. Tempat tumbuh bunga dan tanaman sekolah.
4. Tempat siswa menulis dan belajar.
5. Tempat siswa berjalan menuju kelas.

Down:

2. Tempat melihat keadaan di luar kelas.
3. Tempat berteduh saat cuaca panas

PAREPARE
LIBRARY OF STATE ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lampiran 19 LKPD Kelas Eksperimen



LKPD HARTA KARUN

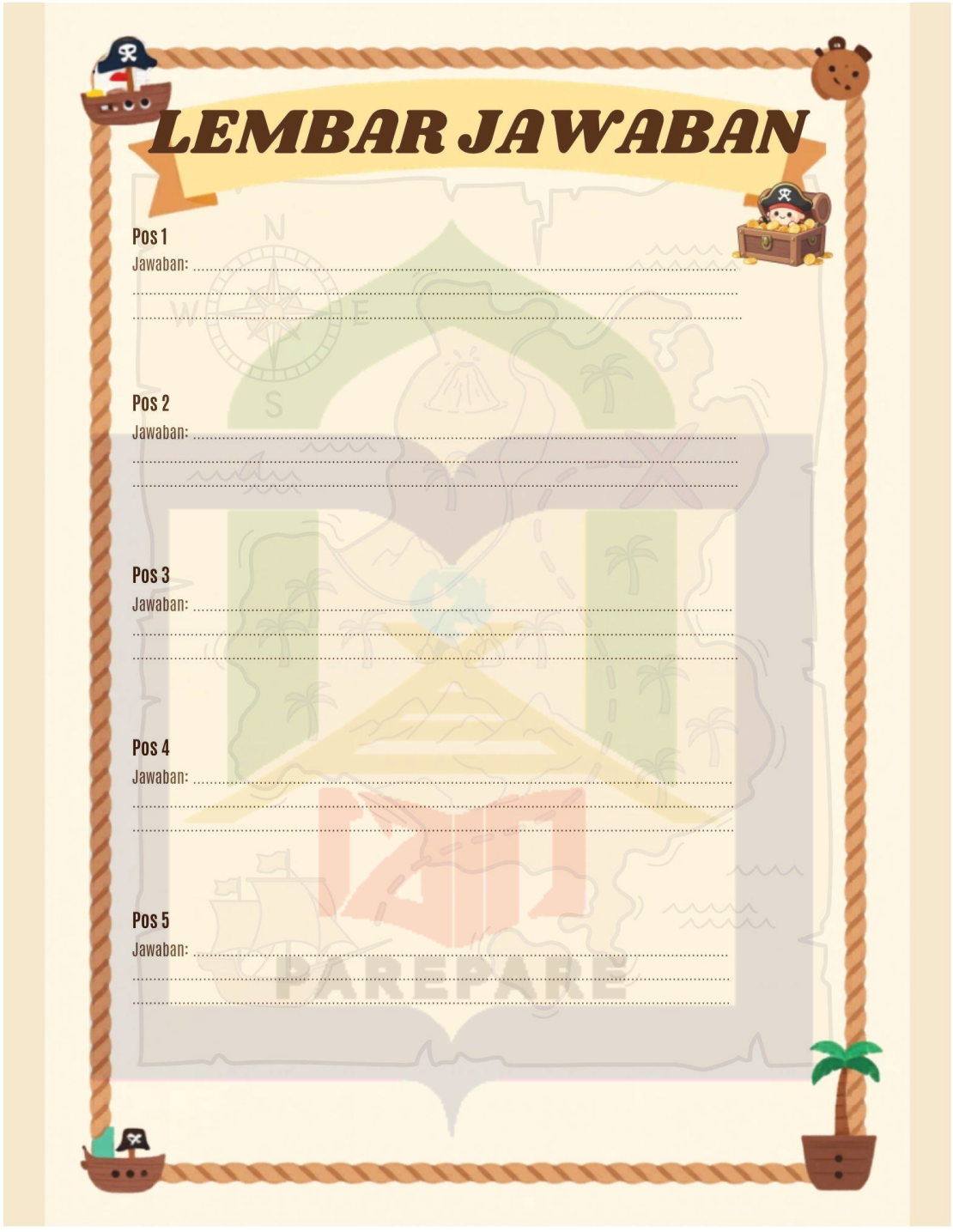
Satuan Pendidikan : SMPN 4 Dua Pitue
Mata Pelajaran : IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)
Kelas/Semester : VII/Ganjil
Materi : Gerak dan Gaya

Kelompok :
Nama Anggota : 1.
2.
3.
4.
5.

A. Aturan Permainan
- Setiap kelompok akan mencari petunjuk yang diletakkan dalam 5 pos di sekitar kelas.
- Setiap pos berisi kartu yang harus diselesaikan.
- Clue yang ada di kartu mengarahkan kalian ke pos permainan selanjutnya.
- Kelompok yang menyelesaikan semua pos paling cepat adalah pemenang.
- Semua anggota kelompok harus bekerja sama.

B. Langkah Kerja
- Mulailah dengan berdoa sebelum mengerjakan LKPD.
- Ikutilah petunjuk awal permainan untuk menemukan pos.
- Bacalah kartu pada setiap pos dan lakukan tugas yang tertera.
- Catat hasil pengamatan dan jawaban pada LKPD.
- Gunakan clue dari setiap pos untuk menemukan pos berikutnya.
- Jawablah pertanyaan pada tempat yang tersedia.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE



CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lampiran 20 Kartu Soal Materi Gaya











CL

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lampiran 21 Kartu Soal Materi Gerak











CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lampiran 22 LKPD Kelas Kontrol



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Satuan Pendidikan : SMPN 4 Dua Pitue
Mata Pelajaran : IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)
Kelas/Semester : VII/Ganjil
Materi : Gerak dan Gaya
Kelompok :
Nama Kelompok :
1. .....
2. .....
3. .....
4. .....
5. .....

A. Langkah Kerja

1. Baca setiap instruksi dengan cermat.
2. Lakukan pengamatan sesuai perintah guru.
3. Gunakan penggaris, meteran, atau perkiraan langkah sesuai kebutuhan.
4. Diskusikan jawaban bersama kelompok.
5. Tulis hasil pengamatan dan analisis dengan jelas.

Jawablah pertanyaan berikut dengan tepat!

1. Perhatikan soal berikut!
   - Apa yang dimaksud dengan gaya?
   - Mengapa benda bisa bergerak jika diberi gaya?

2.. Jelaskan perbedaan gaya sentuh dan gaya tak sentuh!

PAREPARE

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

3. . Perhatikan soal berikut!

- Sebuah meja didorong ke kanan dengan gaya 10 N dan ke kiri dengan gaya 4 N. Tentukan resultan gayanya!
- Seorang siswa menarik kursi dengan gaya 15 N. Jika ada gaya gesek 5 N, berapa gaya efektif yang bekerja?

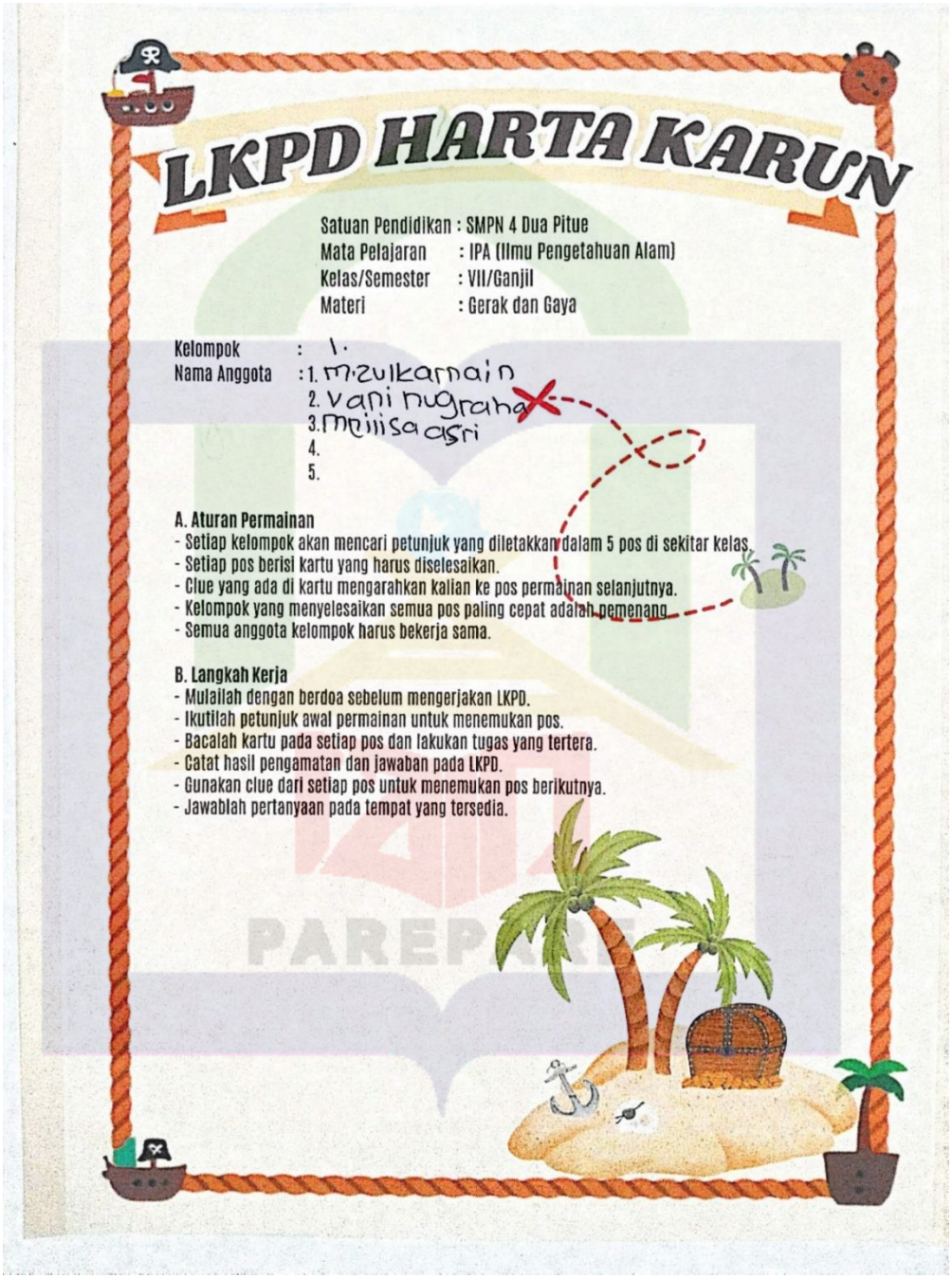
4. Perhatikan soal beriku!

- Lakukan percobaan mendorong kursi di lantai licin dan lantai kasar. Catat perbedaannya
- Mengapa kursi lebih mudah digerakkan di lantai licin dibandingkan lantai kasar

5. Menurutmu, apakah gaya gesek lebih banyak merugikan atau menguntungkan? Jelaskan alasanmu

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lampiran 23 Lembar Jawaban Siswa



LKPD HARTA KARUN

Satuan Pendidikan : SMPN 4 Dua Pitue
Mata Pelajaran : IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)
Kelas/Semester : VII/Ganjil
Materi : Gerak dan Gaya

Kelompok : 1.
Nama Anggota : 1. M.zulkarnain
2. Vani nugraha
3. Meiiisa asri
4.
5.

A. Aturan Permainan
- Setiap kelompok akan mencari petunjuk yang diletakkan dalam 5 pos di sekitar kelas.
- Setiap pos berisi kartu yang harus diselesaikan.
- Clue yang ada di kartu mengarahkan kalian ke pos permainan selanjutnya.
- Kelompok yang menyelesaikan semua pos paling cepat adalah pemenang.
- Semua anggota kelompok harus bekerja sama.

B. Langkah Kerja
- Mulailah dengan berdoa sebelum mengerjakan LKPD.
- Ikutilah petunjuk awal permainan untuk menemukan pos.
- Bacalah kartu pada setiap pos dan lakukan tugas yang tertera.
- Catat hasil pengamatan dan jawaban pada LKPD.
- Gunakan clue dari setiap pos untuk menemukan pos berikutnya.
- Jawablah pertanyaan pada tempat yang tersedia.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

LEMBAR JAWABAN

Pos 1

Jawaban: kelajuan = $\bar{v} = \frac{\Sigma s}{\Sigma t}$ (3)

kecepatan = $(\bar{v}) \frac{\Delta x}{\Delta t} = \frac{\Delta x_{akhir} - \Delta x_{awal}}{t_{akhir} - t_{awal}}$ (4)

Pos 2

Jawaban:
- Jarak adalah Panjang seluruh lintasan yang di Tempuh benda jarak Memiliki besaran saja, Tidak Memiliki arah
- Perpindahan adalah Perubahan Posisi awal ke Posisi akhir suatu benda Perpindahan Memiliki besar dan arah

Pos 3

Jawaban: $V = \frac{\text{jarak}}{\text{waktu}}$

Rumus kecepatan $V = \frac{100\,m}{20\,m} = 5\,m/s$

Perpindahan = 10m - 5m = 5m

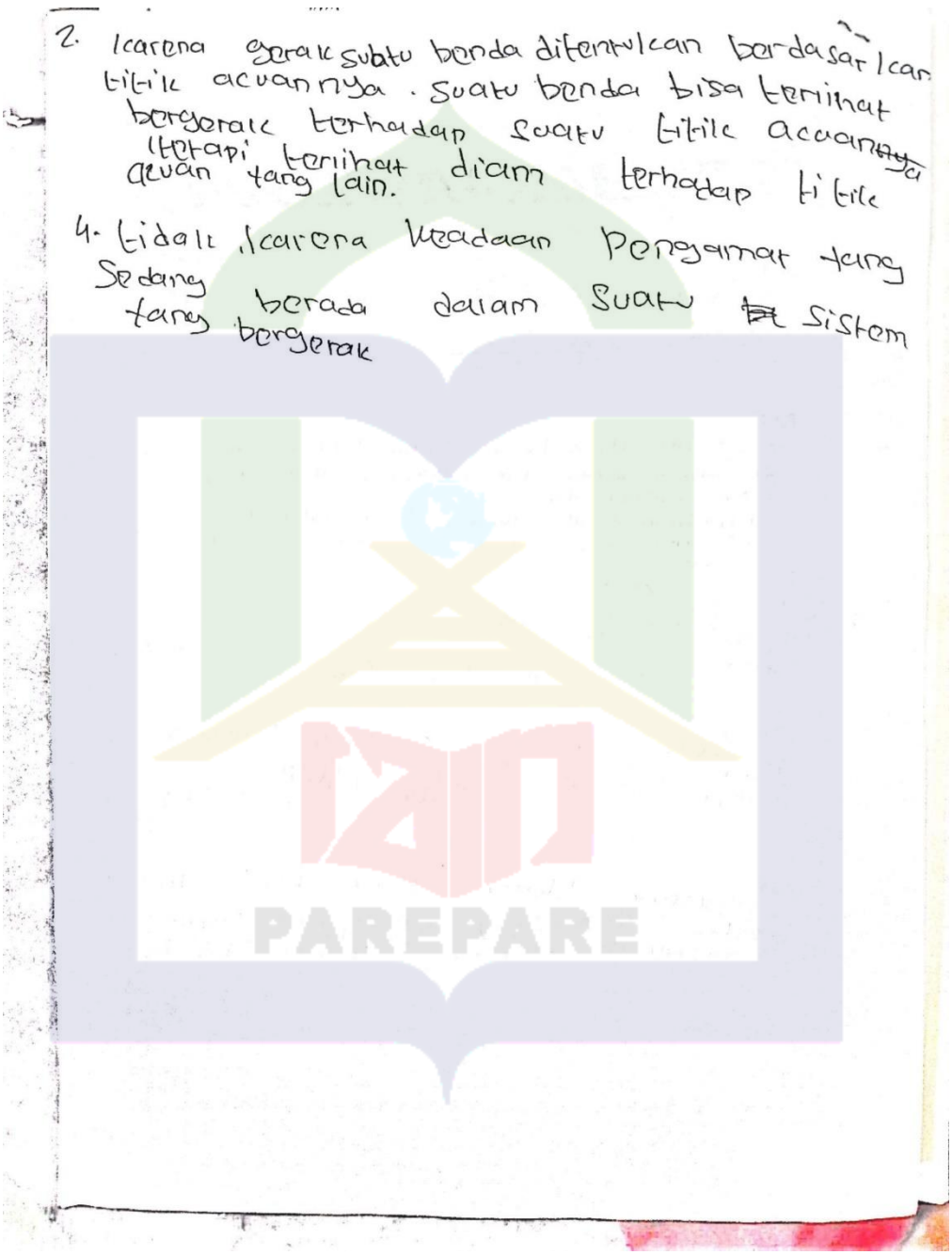
Pos 4

Jawaban: ~~Gerak adalah~~ Suatu titik atau benda lain yan di anggap untuk menentukan Posisi objek yang diamati

Pos 5

Jawaban: Gerak adalah Suatu titik atau benda lain yang dianggap untuk menentukan posisi objek yang diamati

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE


2. Karena gerak suatu benda ditentukan berdasarkan titik acuannya. Suatu benda bisa terlihat bergerak terhadap suatu titik acuannya tetapi terlihat diam terhadap titik acuan yang lain.

4. Tidak, karena keadaan pengamat yang sedang berada dalam suatu sistem yang bergerak

PAREPARE

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

LKPD HARTA KARUN

Satuan Pendidikan : SMPN 4 Dua Pitue
Mata Pelajaran : IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)
Kelas/Semester : VII/Ganjil
Materi : Gerak dan Gaya

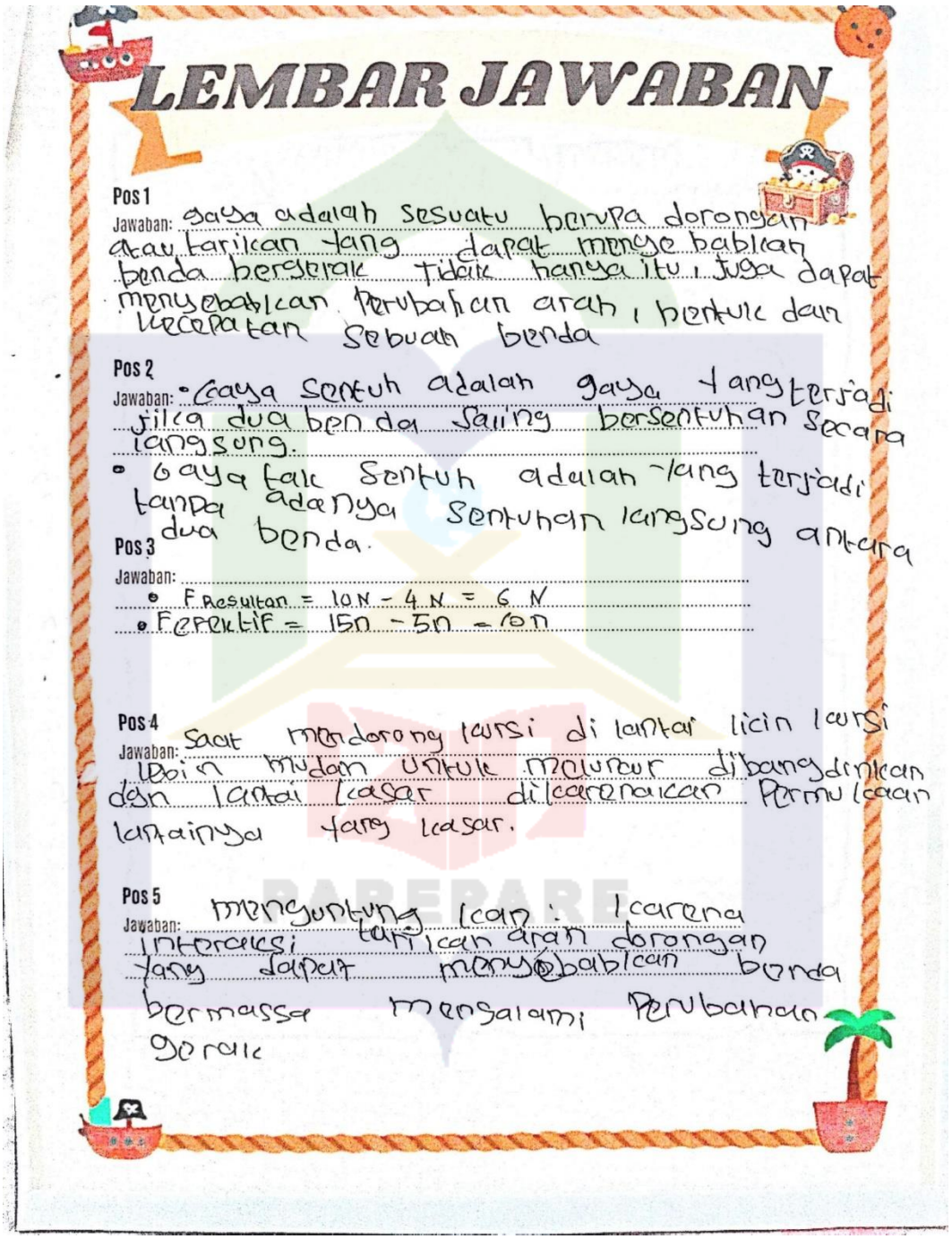
Kelompok : kelompok (1)
Nama Anggota : 1. m.zulkarnain
2. vani nugrah
3. meiisa asri
4.
5.

A. Aturan Permainan
- Setiap kelompok akan mencari petunjuk yang diletakkan dalam 5 pos di sekitar kelas.
- Setiap pos berisi kartu yang harus diselesaikan.
- Clue yang ada di kartu mengarahkan kalian ke pos permainan selanjutnya.
- Kelompok yang menyelesaikan semua pos paling cepat adalah pemenang.
- Semua anggota kelompok harus bekerja sama.

B. Langkah Kerja
- Mulailah dengan berdoa sebelum mengerjakan LKPD.
- Ikutilah petunjuk awal permainan untuk menemukan pos.
- Bacalah kartu pada setiap pos dan lakukan tugas yang tertera.
- Catat hasil pengamatan dan jawaban pada LKPD.
- Gunakan clue dari setiap pos untuk menemukan pos berikutnya.
- Jawablah pertanyaan pada tempat yang tersedia.



CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE



LEMBAR JAWABAN

Pos 1

Jawaban: Gaya adalah sesuatu berupa dorongan atau tarikan yang dapat menyebabkan benda bergerak tidak hanya itu, juga dapat menyebabkan perubahan arah, bentuk dan kecepatan sebuah benda

Pos 2

Jawaban:
- Gaya sentuh adalah gaya yang terjadi jika dua benda saling bersentuhan secara langsung.
- Gaya tak sentuh adalah yang terjadi tanpa adanya sentuhan langsung antara dua benda.

Pos 3

Jawaban:
- F Resultan = 10 N - 4 N = 6 N
- F perektif = 15n - 5n = 10n

Pos 4

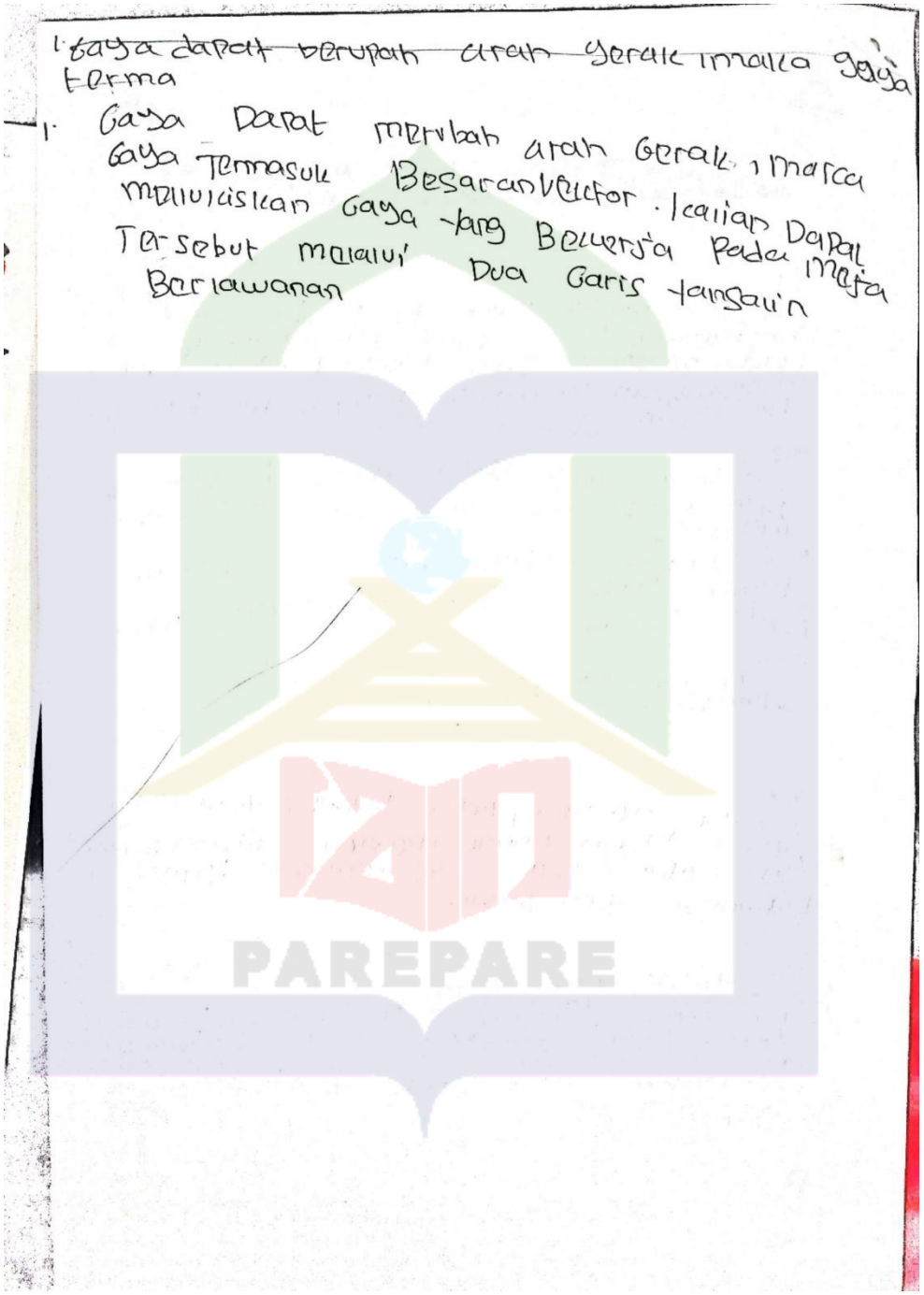
Jawaban: Saat mendorong kursi di lantai licin kursi lebih mudah untuk maju dibandingkan dengan lantai kasar dikarenakan permukaan lantainya yang kasar.

Pos 5

Jawaban: menyuntung ikan: karena interaksi tarikan arah dorongan yang dapat menyebabkan benda bermassa mengalami perubahan gerak

PAREPARE

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE


1. ~~Gaya dapat berupah arah gerak maka gaya~~
termasuk

1. Gaya Dapat merubah arah Gerak, maka
Gaya Termasuk Besaran Vektor. Ialian Dapat
memvisikan Gaya yang Bekerja Pada Mata
Tersebut melalui Dua Garis yang saling
Berlawanan

PAREPARE

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

LKPD HARTA KARUN

Satuan Pendidikan : SMPN 4 Dua Pitue
Mata Pelajaran : IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)
Kelas/Semester : VII/Ganjil
Materi : Gerak dan Gaya

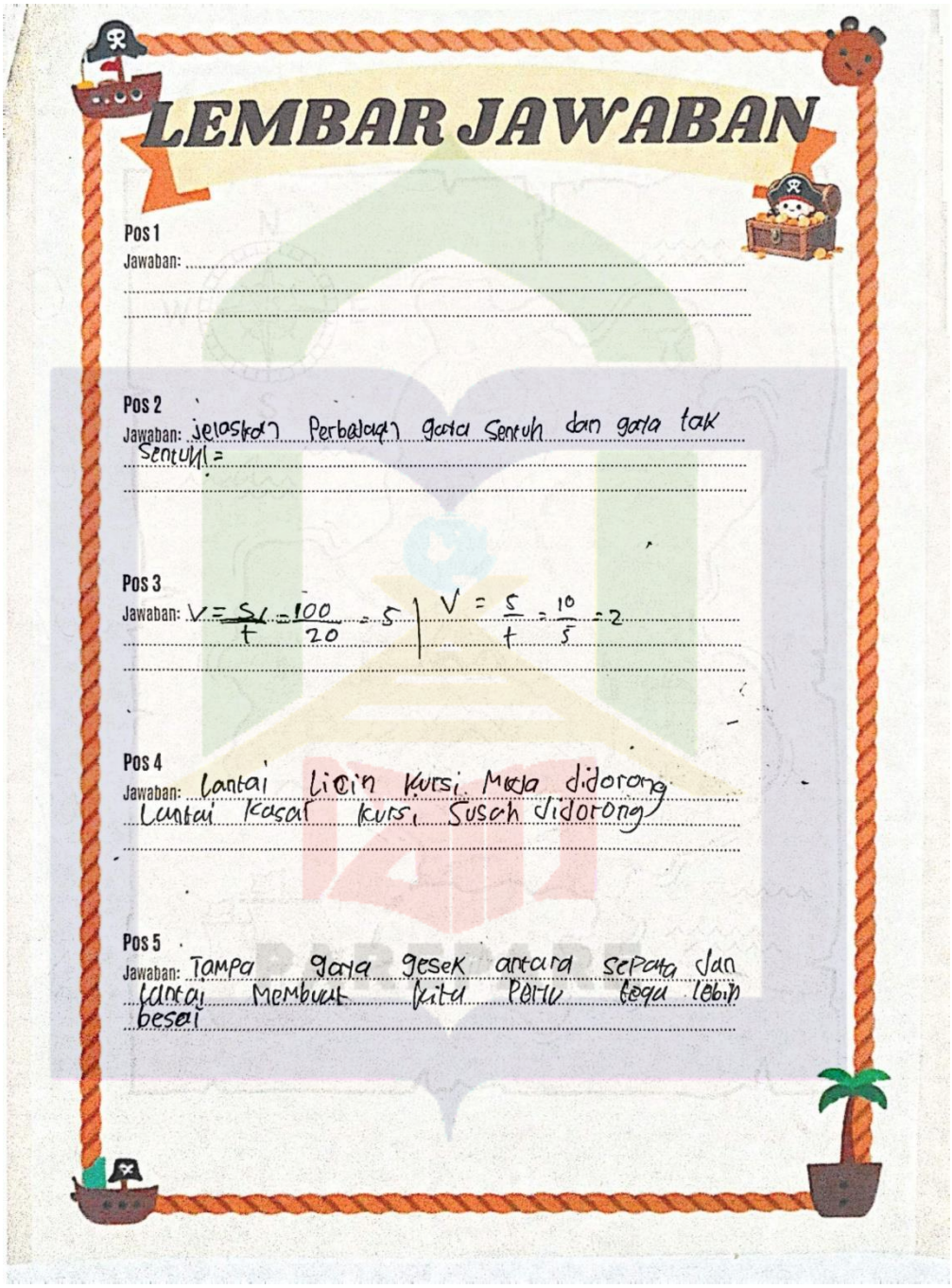
Kelompok :
Nama Anggota :
1. M. HAZARD
2. Alip
3. Daniel
4. Aditya. S
5.

A. Aturan Permainan
- Setiap kelompok akan mencari petunjuk yang diletakkan dalam 5 pos di sekitar kelas.
- Setiap pos berisi kartu yang harus diselesaikan.
- Clue yang ada di kartu mengarahkan kalian ke pos permainan selanjutnya.
- Kelompok yang menyelesaikan semua pos paling cepat adalah pemenang.
- Semua anggota kelompok harus bekerja sama.

B. Langkah Kerja
- Mulailah dengan berdoa sebelum mengerjakan LKPD.
- Ikutilah petunjuk awal permainan untuk menemukan pos.
- Bacalah kartu pada setiap pos dan lakukan tugas yang tertera.
- Catat hasil pengamatan dan jawaban pada LKPD.
- Gunakan clue dari setiap pos untuk menemukan pos berikutnya.
- Jawablah pertanyaan pada tempat yang tersedia.



CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE



LEMBAR JAWABAN

Pos 1

Jawaban:

Pos 2

Jawaban: Jelaskan Perbedaan gaya Sentuh dan gaya tak Sentuh!=

Pos 3

Jawaban: $V = \frac{S}{t} = \frac{100}{20} = 5$ | $V = \frac{S}{t} = \frac{10}{5} = 2$

Pos 4

Jawaban: Lantai licin kursi Mudah didorong
Lantai kasar kursi Susah didorong

Pos 5

Jawaban: Tampa gaya gesek antara sepatu dan lantai membuat kita perlu tenaga lebih besar

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

LKPD HARTA KARUN

Satuan Pendidikan : SMPN 4 Dua Pitue
Mata Pelajaran : IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)
Kelas/Semester : VII/Ganjil
Materi : Gerak dan Gaya

Kelompok :
Nama Anggota :
1. M. HAZARD
2. ALIP.
3. Danil
4. Aditya .S
5.

A. Aturan Permainan
- Setiap kelompok akan mencari petunjuk yang diletakkan dalam 5 pos di sekitar kelas.
- Setiap pos berisi kartu yang harus diselesaikan.
- Clue yang ada di kartu mengarahkan kalian ke pos permainan selanjutnya.
- Kelompok yang menyelesaikan semua pos paling cepat adalah pemenang.
- Semua anggota kelompok harus bekerja sama.

B. Langkah Kerja
- Mulailah dengan berdoa sebelum mengerjakan LKPD.
- Ikutilah petunjuk awal permainan untuk menemukan pos.
- Bacalah kartu pada setiap pos dan lakukan tugas yang tertera.
- Catat hasil pengamatan dan jawaban pada LKPD.
- Gunakan clue dari setiap pos untuk menemukan pos berikutnya.
- Jawablah pertanyaan pada tempat yang tersedia.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

LEMBAR JAWABAN

Pos 1

Jawaban: Tempat Melihat di luar kelas

Pos 2

Jawaban: di dalam kelas atau ruangan

1. apa perbedaan jarak dan perbedaan ?
2. Mengapa gerak suatu benda dapat berbeda jika titik acuannya berbeda?

Pos 3

Jawaban: $R = F_1 - F_2$ $R = F_1 - F_2$

$= 10 - 4$ $= 15 - 5$

$= 6$ $= 10$

Pos 4

Jawaban: lantai licin kursi mudah didorong

lantai kasar kursi susah di dorong

Pos 5

Jawaban: tanpa gaya gesek antara sepatu dan lantai membuat kita perlu tenaga lebih besar

PAREPARE

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Satuan Pendidikan : SMPN 4 Dua Pitue
Mata Pelajaran : IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)
Kelas/Semester : VII/Ganjil
Materi : Gerak dan Gaya
Kelompok :
Nama Kelompok : A 1
1. Raisya
2. Seruni
3. Agila
4. .....
5. .....

A. Langkah Kerja

1. Baca setiap instruksi dengan cermat.
2. Lakukan pengamatan sesuai perintah guru.
3. Gunakan penggaris, meteran, atau perkiraan langkah sesuai kebutuhan.
4. Diskusikan jawaban bersama kelompok.
5. Tulis hasil pengamatan dan analisis dengan jelas.

Jawablah pertanyaan berikut dengan tepat!

1. Perhatikan soal berikut!
   - Apa perbedaan antara jarak dan perpindahan?
   - mengapa gerak suatu benda dapat berbeda jika titik acuannya berbeda?

·perpindahan ~~adalah~~ dan jarak adalah perubahan posisi dari titik awal ke titik akhir. jarak adalah panjang seluruh lintasan yg di tempuh suatu benda

·karena Gerak semu adalah benda yg sebenarnya diam namun oleh Pengamat teramati bahwa benda tersebut seolah-olah bergerak.

2.. Tuliskan rumus kecepatan, jarak, dan perpindahan!

P : $\Delta x = x_1 - x_0$ (1)

K : $v = \frac{s}{t}$ (2)

J : $\bar{v} = \frac{\sum s}{\sum t}$ (3)

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

3. . Perhatikan soal berikut!

- Sebuah sepeda menempuh jarak 100 meter dalam waktu 20 detik. Hitung kecepatannya!
- seorang anak berjalan 10 meter ke timur lalu 5 meter ke barat. Tentukan perpindahannya

$V = \frac{s}{t} = \frac{100}{20} = 5$

$v = \frac{s}{t} = \frac{10}{5} \cdot 2$

4. Menurut pendapatmu, apakah seseorang yang duduk di dalam bus yang berjalan dapat disebut bergerak? jelaskan alasanmu!

- Gerak semu adalah benda yg sebenarnya diam namun oleh pengamat teramati bahwa benda tersebut seolah2 bergerak.

5. Buatkan kesimpulan tentang hubungan antara gerak dan titik acuan?

- titik acuan adalah patokan atau perbandingan untuk menentukan Apaka suatu benda berubah posisi atau tidak
- Jika posisi benda berubah terhadap ~~titik~~ titik acuan, benda dikatakan bergerak

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Satuan Pendidikan : SMPN 4 Dua Pitue
Mata Pelajaran : IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)
Kelas/Semester : VII/Ganjil
Materi : Gerak dan Gaya
Kelompok :
Nama Kelompok : 1
1. Raisya
2. Saruni
3. Agila
4. .....
5. .....

A. Langkah Kerja

1. Baca setiap instruksi dengan cermat.
2. Lakukan pengamatan sesuai perintah guru.
3. Gunakan penggaris, meteran, atau perkiraan langkah sesuai kebutuhan.
4. Diskusikan jawaban bersama kelompok.
5. Tulis hasil pengamatan dan analisis dengan jelas.

Jawablah pertanyaan berikut dengan tepat!

1. Perhatikan soal berikut!
   - Apa yang dimaksud dengan gaya?
   - Mengapa benda bisa bergerak jika diberi gaya?

·Gaya adalah sesuatu berupa dorongan atau tarikan yang dapat menyebabkan benda bergerak.
·Gaya membuat gerak suatu benda dapat berubah.

2.. Jelaskan perbedaan gaya sentuh dan gaya tak sentuh!

·Gaya Sentu merupakan semua gaya yang bekerja pada benda secara langsung atau melalui penghubung.
·Gaya tak Sentuh merupakan gaya yang tidak memerlukan kontak langsung dengan benda.

PAREPARE
CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

3. . Perhatikan soal berikut!

- Sebuah meja didorong ke kanan dengan gaya 10 N dan ke kiri dengan gaya 4 N. Tentukan resultan gayanya!
- Seorang siswa menarik kursi dengan gaya 15 N. Jika ada gaya gesek 5 N, berapa gaya efektif yang bekerja?

- $R = F_1 - F_2$
  $= 10N - 4N$
  $= 6$

- $R = F_1 - F_2$
  $= 15N - 5N$
  $= 10$

4. Perhatikan soal beriku!

- Lakukan percobaan mendorong kursi di lantai licin dan lantai kasar. Catat perbedaannya
- Mengapa kursi lebih mudah digerakkan di lantai licin dibandingkan lantai kasar

- perbedaan antara mendorong kursi di lantai licin dan lantai kasar ialah saat mendorong kursi di lantai licin gerak kursi tersebut sangat mulus sedangkan di lantai kasar kursi bisa didorong tapi tidak ~~mulus~~ mulus
- karena ~~kursi~~ permukaan lantai kasar memiliki tekstur yg kasar sehinggah kursi susah didorong

5. Menurutmu, apakah gaya gesek lebih banyak merugikan atau menguntungkan? Jelaskan alasanmu

- Gaya gesek lebih menguntungkan, daripada merugikan seseorang

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Satuan Pendidikan : SMPN 4 Dua Pitue
Mata Pelajaran : IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)
Kelas/Semester : VII/Ganjil
Materi : Gerak dan Gaya
Kelompok :
Nama Kelompok : 2
1. kimorah
2. annasya
3. ardilah
4. .....
5. .....

A. Langkah Kerja

1. Baca setiap instruksi dengan cermat.
2. Lakukan pengamatan sesuai perintah guru.
3. Gunakan penggaris, meteran, atau perkiraan langkah sesuai kebutuhan.
4. Diskusikan jawaban bersama kelompok.
5. Tulis hasil pengamatan dan analisis dengan jelas.

Jawablah pertanyaan berikut dengan tepat!

1. Perhatikan soal berikut!
- Apa perbedaan antara jarak dan perpindahan?
- mengapa gerak suatu benda dapat berbeda jika titik acuannya berbeda?

• Jarak yang ditempuh suatu benda diukur dari seberapa jauh benda itu telah bergerak dari titik acuan sebagai posisi awal. Perpindahan adalah seberapa jauh suatu benda perpindahan dihitung dari titik awal acuan, tanpa memperhatikan bentuk lintasan apakah berkelok-kelok atau lurus

2.. Tuliskan rumus kecepatan, jarak, dan perpindahan!

Kecepatan: $v = \frac{s}{t}$ (2)
Jarak : $s = v \times t$
Perpindahan: $\Delta x = x_t - x_0$ (1)

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

3. . Perhatikan soal berikut!

- Sebuah sepeda menempuh jarak 100 meter dalam waktu 20 detik. Hitung kecepatannya!
- seorang anak berjalan 10 meter ke timur lalu 5 meter ke barat. Tentukan perpindahannya

- $v = \frac{s}{t}$
  $= \frac{100}{20}$
  $= 5$

- $v = \frac{s}{t}$
  $= \frac{10}{5}$
  $= 2.$

4. Menurut pendapatmu, apakah seseorang yang duduk di dalam bus yang berjalan dapat disebut bergerak? jelaskan alasanmu!

~~Ya, karena~~ tidak, karena yang bergerak adalah bus saat kita sedang berada di dalamnya. Jadi kita semua bergerak relatif.

5. Buatkan kesimpulan tentang hubungan antara gerak dan titik acuan?

- Titik acuan adalah patokan atau pembanding untuk apakah sesuatu benda berubah posisi atau tidak. menentukan
- Jika posisi benda berubah terhadap titik acuan, benda dikatakan bergerak

~~contoh~~

PAREPARE
CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Satuan Pendidikan : SMPN 4 Dua Pitue
Mata Pelajaran : IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)
Kelas/Semester : VII/Ganjil
Materi : Gerak dan Gaya
Kelompok :
Nama Kelompok : 2
1. Kimorah
2. Annasya
3. Ardiah
4. .....
5. .....

A. Langkah Kerja

1. Baca setiap instruksi dengan cermat.
2. Lakukan pengamatan sesuai perintah guru.
3. Gunakan penggaris, meteran, atau perkiraan langkah sesuai kebutuhan.
4. Diskusikan jawaban bersama kelompok.
5. Tulis hasil pengamatan dan analisis dengan jelas.

Jawablah pertanyaan berikut dengan tepat!

1. Perhatikan soal berikut!
   - Apa yang dimaksud dengan gaya?
   - Mengapa benda bisa bergerak jika diberi gaya?

   - sesuatu berupa dorongan atau tarikan yang dapat menyebabkan benda bergerak.
   - ~~Mengg~~ karena menyebabkan perubahan arah bentuk dan kecepatan sebuah benda

2. . Jelaskan perbedaan gaya sentuh dan gaya tak sentuh!

   - gaya sentuh merupakan semua gaya yg bekerja pada benda secara langsung atau melalui penghubung.
   - gaya tak sentuh merupakan gaya yg tidak memerlukan kontak langsung dengan benda, tetapi melalui ruang.

PAREPARE
CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

3. . Perhatikan soal berikut!

- Sebuah meja didorong ke kanan dengan gaya 10 N dan ke kiri dengan gaya 4 N. Tentukan resultan gayanya!
- Seorang siswa menarik kursi dengan gaya 15 N. Jika ada gaya gesek 5 N, berapa gaya efektif yang bekerja?

- $R = F_1 - F_2$
  $= 10 - 4$
  $= 6$

- $R = F_1 - F_2$
  $= 15 - 5$
  $= 10$

4. Perhatikan soal beriku!

- Lakukan percobaan mendorong kursi di lantai licin dan lantai kasar. Catat perbedaannya
- Mengapa kursi lebih mudah digerakkan di lantai licin dibandingkan lantai kasar

- kalo lantai yang licin sangat mudah digerakkan sedangkan lantai yg kasar sangat sulit untuk bergerak
- karena benda yg diberikan gaya luar berupa tarikan atau dorongan mulai dari benda diam hingga tetap akan bergerak, sedangkan lantai kasar ~~karena~~ permukaannya sedikit. dua benda saling menguci walaupun

5. Menurutmu, apakah gaya gesek lebih banyak merugikan atau menguntungkan? Jelaskan alasanmu

gaya gesek lebih menguntungkan karena ban dan sol sepatu memiliki pola tertentu pada permukaannya agar gaya gesek antarpermukaan dapat semakin besar.

- ada contoh kerugian gaya gesek ketika suatu gaya gesek dikurangi merugikan maka hal yang bergerak melepaskan banyak energi panas

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

BIODATA PENULIS



Meiving adalah penulis dari skripsi ini. Penulis lahir dari orang tua yang bernama Mustamin dan Junaeda Nungke. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Penulis lahir di Padangloang, 20 Mei 2002. Penulis mulai menempuh pendidikan taman kanak-kanak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal pada tahun 2006 dan selesai pada tahun 2008, lalu masuk sekolah dasar di SD Negeri 4 Dua Pitue tahun 2008 dan selesai pada tahun 2014, kemudian penulis melanjutkan pendidikan di tingkat sekolah menengah pertama di SMP Negeri 4 Dua Pitue dan selesai pada tahun 2017, Selanjutnya pada jenjang sekolah menengah atas di SMA Negeri 7 SIDRAP dan selesai pada tahun 2020. Kemudian peneliti melanjutkan kejenjang perguruan tinggi tepatnya Institut Agama Islam Negeri Parepare pada tahun 2020 dengan mengambil program studi Tadris IPA pada Fakultas Tarbiyah.

Motivasi, semangat yang tinggi serta dukungan dari orang-orang sekitar, penulis telah berhasil menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul **" *PENGARUH GAME HARTA KARUN PADA MODEL PEMBELAJARAN PBL (PROBLEM BASED LEARNING) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII SMP NEGERI 4 DUA PITUE*"**. Akhir kata, peneliti mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT dan seluruh pihak yang telah membantu atas terselesaikan skripsi ini dan semoga skripsi ini mampu memberi konstribusi positif bagi dunia pendidikan.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE