

MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DENGAN PERMAINAN 'JELAJAHI SEKOLAHKU' DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA

Saniyatul Mafarrikhah Rahmah Maulidi^{1*}, Widya Trio Pangestu²

Universitas Trunojoyo Madura, Jawa Timur, Indonesia

Email Korespondensi Penulis: *saniyahrahmah2105@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords:

Games;
Jejak Sekolahku;
Civic Education;
Learning Motivation.

Kata Kunci:

Permainan;
Jelajahi Sekolahku;
Pendidikan Kewarganegaraan;
Motivasi Belajar.

Citation:

Maulidi, S. M. R., & Pangestu, W. T. (2025). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Permainan "Jelajahi Sekolahku" dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Kewarganegaraan*, 22(1), 67–75.
<https://doi.org/10.24114/jk.v22i1.64420>

Article History:

Submitted: 23-12-2024
Revised: 07-03-2025
Accepted: 08-03-2025
Published: 31-03-2025

ABSTRACT

The lack or decline of students' learning motivation requires highly engaging learning activities, one of which is by implementing learning innovations through games that can be used as learning media. This study aims to determine the effect of the "Explore My School" game on increasing students' learning motivation. This research employs a quantitative experimental method with a one-shot case study design to test the predetermined hypothesis, conducted in Grade IV of SDN Sidotopo Wetan I/255 Surabaya. The implementation of the "Explore My School" game received positive responses from students, as they perceived the activity as making their classroom atmosphere more engaging. Observations also indicated that students appeared highly enthusiastic when the game was introduced. The conclusion of this study suggests that the game successfully increased students' learning motivation, as shown by their improved learning outcomes. This is evidenced by the hypothesis test results, where the t-value was 2.846, which is greater than the t-table value, leading to the acceptance of the alternative hypothesis (Ha). Additionally, this study can serve as a reference for teachers regarding one of the effective ways to enhance students' learning motivation.

ABSTRAK

Kurangnya atau menurunnya motivasi belajar siswa sehingga diperlukan kegiatan pembelajaran yang sangat menarik salah satunya dengan menggunakan inovasi pembelajaran dengan cara menerapkan permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh permainan jelajahi sekolahku terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimental dengan desain *one shot case study* tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan yang diberikan kepada kelas IV SDN Sidotopo Wetan I/255 Surabaya. Pada penerapan permainan jelajahi sekolahku mendapatkan respon yang baik dari siswa, dengan anggapan bahwa kegiatan tersebut mampu membuat suasana kelas mereka menjadi lebih menarik, hal ini juga dilihat pada kegiatan observasi menyatakan bahwa siswa cenderung terlihat sangat antusias ketika permainan tersebut telah diberikan. Dengan Kesimpulan pada penelitian ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan ditunjukkannya hasil belajarnya yang memiliki peningkatan yang dibuktikan melalui hasil uji hipotesis dengan hasil t-hitung sebesar 2,846 yang mengasumsikan nilai tersebut lebih besar dari t-tabel sehingga dikatakan bahwa Ha diterima. Serta hal ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi guru terkait salah satu cara meningkatkan motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa.

DOI: <https://doi.org/10.24114/jk.v22i1.64420>



Copyright © 2025 The Author(s)
Saniyatul Mafarrikhah Rahmah Maulidi, Widya Trio Pangestu
This is Open Access under the CC-BY-SA License
(<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.
Available on <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jk>

PENDAHULUAN

Pendidikan secara istilah berasal dari kata “*paedagogie*”, dengan dua kata dasar “*pais*” yang berarti anak dan “*again*” yang berarti membimbing. Jadi, “*paedagogie*” berarti bimbingan yang diberikan kepada anak, melalui ungkapan tersebut dari kata “membimbing” tentu berarti bahwa sesuatu yang dibutuhkan oleh seseorang untuk membentuk perilaku yang lebih positif, jika hal ini dihubungkan dengan ilmu pengetahuan dapat dijadikan oleh seseorang untuk menjadi bekal kehidupan di masa mendatang. Dalam dunia Pendidikan terdapat beberapa tahapan dalam proses pembimbingan yang diberikan kepada seseorang yaitu Pendidikan di usia dini (PAUD), pendidikan dasar, Pendidikan Tingkat kedua dan ketiga (pertama dan atas), dan Pendidikan perguruan (tinggi), sebagaimana ditegaskan pada Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan (selanjutnya, PP No. 57 Tahun 2021).

PP No. 57 Tahun 2021 menunjukkan upaya Indonesia untuk pengembangan Pendidikan yang layak bagi masyarakatnya. Upaya ini bertujuan untuk membentuk generasi yang berbudi luhur dan berpengetahuan tinggi, dalam hal ini di sebuah Pendidikan dengan tingkatan seseorang mulai diajarkan nilai-nilai kehidupan dan dasar-dasar ilmu pengetahuan berada di sekolah dasar yang merupakan Pendidikan formal melalui beberapa mata pelajaran wajib yang diajarkan kepada siswanya, diantaranya Bahasa Indonesia yang berfokus pada bahasa nasional untuk memudahkan seseorang dalam berkomunikasi, kemudian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (disingkat, IPAS) yang berfokus pada mempelajari hal-hal di lingkungan dan Masyarakat sekitar, Matematika yang berfokus pada perhitungan, dan PPKn (nomenklatur sebelumnya pada Kurikulum Nasional/2013) yang berubah nama sesuai pada muatan di kurikulum merdeka menjadi Pendidikan Pancasila yang berfokus pada pemahaman sebagai warga negara yang sesuai dengan sila-sila Pancasila (Raharjo, 2020).

Pembagian muatan materi yang diberikan kepada siswa tentu tidak menjamin penuh muatan materi dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa. Terlebih pada usia sekolah dasar yang cenderung tingkat keingintahuannya sangat tinggi, menyukai hal-hal yang menarik dan tidak bersifat monoton. Kondisi demikian menyebabkan guru untuk menginovasikan kegiatan pembelajaran yang menarik sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa (Lozanov, 2003). Motivasi belajar siswa berkorelasi kuat pada keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran (Annisa, 2019; Suryadin, 2022) Penelitian pendahuluan yang dilakukan kepada beberapa guru di sekolah dasar, menemukan motivasi belajar siswa yang kurang menjadi permasalahan yang sering dihadapi dalam pembelajaran. Rendahnya motivasi belajar menyebabkan siswa terlihat malas dan minim partisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan perlunya motivasi belajar dalam proses belajar berlangsung. Untuk membangun motivasi siswa dalam pembelajaran guru memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian Bariyah, Jannah, & Ruwaida (2023) tentang Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar, menyebutkan bahwa guru merupakan pelaku utama dalam pembelajaran yang memberi dorongan kepada siswa supaya memiliki motivasi belajar yang tertanam dengan baik melalui kegiatan belajar yang menarik, pengelolaan kelas, mengetahui karakteristik siswanya, dan membangkitkan semangat belajar siswa agar memiliki kemauan untuk belajar. Dari ungkapan tersebut mengandung makna bahwa guru diwajibkan untuk memahami karakteristik dan gaya belajar yang dimiliki oleh siswa, sehingga guru dapat memberikan kegiatan pembelajaran yang menarik.

Motivasi merupakan dorongan yang ada pada diri seseorang secara sengaja atau tidak sengaja untuk melakukan suatu kegiatan dengan tujuan tertentu. Motivasi menurut Guralnik

(1983) menyebutkan “*motive an inner drive, impulse, etc. that causes one to act*”. Motivasi merupakan suatu motif atau perangsang dari dalam, suatu gerak hati, dan sebagainya yang menyebabkan seseorang melakukan sesuatu (Bariyah et al., 2023). Sementara menurut Terry (2021) menyebutkan “*motivation is desire within an individual that stimulates him or her to action*”. menurut Terry motivasi adalah keinginan di dalam seorang individu yang mendorong ia untuk bertindak (Bariyah et al., 2023). Sehingga dapat dipahami bahwa motivasi merupakan dorongan atau keinginan secara sadar maupun tidak untuk melakukan sesuatu dalam memperoleh tujuan tertentu. Motivasi menentukan tingkatan usaha belajar seseorang dalam menjalani sebuah pendidikan untuk mencapai hasil sesuai dengan tujuan pendidikan. Motivasi belajar memiliki peran dalam memperoleh keberhasilan siswa, kegiatan pembelajaran akan memperoleh hasil yang maksimal jika ada motivasi belajar, maka dari itu motivasi memiliki peran yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran (Uno, 2023).

Motivasi terbagi menjadi dua yang saling berhubungan, diantaranya yakni motivasi dari dalam diri dan motivasi dari luar diri (Marliani, 2021; Uno, 2023). motivasi dari dalam diri merupakan motivasi yang ada di dalam diri seseorang yaitu berupa keinginan atau kemauan dari diri dan pikiran untuk mencapai tujuan dan harapan yang ingin dicapai. Sementara motivasi dari luar diri merupakan motivasi yang bersumber dari luar berupa sesuatu yang menginspirasi, pujian, dan sebagainya. Kedua motivasi ini dikatakan saling berhubungan karena pada motivasi intrinsik memerlukan rangsangan dari luar dalam mewujudkannya seperti dukungan, inspirasi, *reward* dan lain sebagainya.

Dalam pembelajaran, upaya meningkatkan keinginan belajar siswa juga membutuhkan metode pembelajaran yang dapat mempermudah siswa menyerap materi yang telah diajarkan. Metode pembelajaran dapat bervariasi melalui kegiatan bermain yang dibantu dengan media pembelajaran berupa permainan. Namun, seringkali permainan merupakan sesuatu yang tidak efektif dapat menghambat perkembangan kemampuan siswa. Sebaliknya, permainan yang efektif dan relevan untuk mencapai dapat membantu siswa mengkonstruksikan pembelajaran dengan efektif untuk mencapai tujuan belajar. Dengan demikian media permainan yang efektif dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi belajar secara lebih aktif. Hal ini sejalan dengan gagasan konstruktivisme Jean Piaget (dalam Mujtahidin, 2014) menyebutkan bahwa melalui kegiatan pembelajaran aktif dan eksplorasi merupakan salah satu kunci dalam membentuk pengetahuan.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti mengajukan pertanyaan penelitian, yaitu: bagaimana pengaruh penerapan permainan “jelajahi sekolahku” pada pembelajaran Pendidikan Pancasila terhadap peningkatan motivasi belajar. Pertanyaan penelitian ini menjadi menarik karena menyediakan permainan sebagai media dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian melalui media permainan ini, guru akan menyediakan suasana interaktif yang memaksa siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung. Hal ini serupa dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Winatha & Setiawan (2020) yang menyebutkan bahwa pembelajaran dengan model *game-based learning* mampu membantu siswa menciptakan pengalaman pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan sehingga hal ini dapat berpengaruh pada minat dan motivasi yang akan meningkat. Selanjutnya penelitian serupa dilakukan oleh Sappaile et al. (2024) menemukan bahwa penggunaan pembelajaran yang berbasis *game* berdampak positif terhadap motivasi dan prestasi belajar mahasiswa. Penggunaan *game* dalam pembelajaran dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang interaktif, mendalam dan menyenangkan. Oleh sebab itu, menarik untuk meneliti bagaimana penerapan media permainan dalam kegiatan pembelajaran yang dapat dikaitkan dengan peningkatan motivasi belajar siswa, untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh permainan “Jelajahi Sekolahku” ini yang dikaitkan dalam pembelajaran pendidikan pancasila sebagai

salah satu upaya dalam meningkatkan motivasi belajarnya hal ini sesuai dengan beberapa ungkapan bahwa motivasi belajar menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan kegiatan pembelajaran, jika motivasi belajar siswa meningkat maka hasil belajar yang dihasilkan dapat menunjukkan hasil yang sesuai dengan harapan.

METODE

Metode kuantitatif menjadi metode yang dipilih dalam penelitian ini, yang merupakan metode penelitian yang memandang kaidah ilmiah yang meliputi konkret, objektif, terukur, nasional, dan sistematis dengan kegiatan penelitian berupa angka dan analisis untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2017). Penelitian ini dibatasi hanya pada salah satu Sekolah Dasar di Surabaya yaitu Sekolah Dasar Negeri (disingkat, SDN) Sidotopo Wetan I/255 Surabaya.

Populasi penelitian ini adalah siswa Kelas IV (empat), dengan sampel seluruh kelas IV-E SDN Sidotopo Wetan I/255 Surabaya yang berjumlah 32 orang dan diduga mengalami permasalahan dalam tingkatan motivasi belajarnya. Responden siswa laki-laki pada penelitian ini lebih banyak dari responden siswa perempuan, yaitu dengan jumlah responden perempuan sebanyak 9 responden. Sedangkan laki-laki sebanyak 23 responden. Responden-responden tersebut memiliki gaya belajar yang berbeda, ada yang audio, audio-visual, ataupun kinestetik sehingga terdapat beberapa responden yang fokus untuk mendengarkan penjelasan guru dan ada juga yang asik dengan dunianya sendiri sehingga penjelasan dari guru tidak didengarkan secara saksama. Hal ini menjadikan hasil penelitian ini menjadi berfokus pada bagaimana bentuk penerapan permainan yang dijadikan sebagai media pembelajaran yang inovatif pada kegiatan pembelajaran dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pada penelitian ini menggunakan desain penelitian pre-eksperimental berupa model penelitian *One-Shot Case Study*, yang dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 1. Skema Model *One Shot Case Study*



Sumber: Sugiyono (2017).

Keterangan: X = Perlakuan yang diberikan (Variabel Independen)
O = Observasi (Variabel Dependen)

Sehingga nantinya akan diberikan perlakuan permainan jelajahi sekolahku kemudian dilakukan observasi untuk mengukur peningkatan motivasi belajar siswa. Kemudian pada penelitian ini akan dilakukan beberapa tahapan diantaranya perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dengan rincian serta waktu sebagai berikut:

Tabel 1. Timeline Penelitian

Tahapan Kegiatan	Jenis Kegiatan	Waktu Kegiatan
Perencanaan	Survei Lokasi	September 2024
	Pra-Penelitian	
	Identifikasi Masalah	
Pelaksanaan	Pemberian Angket	Oktober 2024
	Pembelajaran	
	Lembar Prestasi	
Evaluasi	Penyusunan Permainan	November 2024

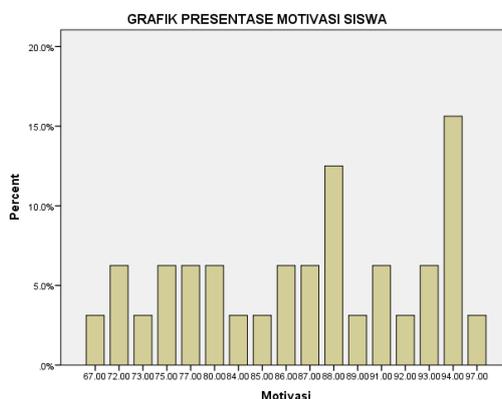
	Ekspirimen	
	Hasil	

Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kegiatan eksperimen melalui implementasi permainan menjelajahi sekolah yang akan diterapkan secara langsung kepada peserta didik. Peneliti akan melakukan observasi dan wawancara kepada guru kelas untuk memperoleh data pra-penelitian yang dilaksanakan pada bulan September 2024. Kemudian, peneliti melanjutkan memberikan pembelajaran tanpa penggunaan permainan yang dilaksanakan pada bulan Oktober 2024 dan dengan menggunakan permainan pada bulan November 2024. Setelah kedua pemberlakuan (tanpa permainan dan penggunaan permainan) peneliti akan memberikan sejumlah angket regulasi hasil terkait pembelajaran yang telah dilakukan berupa pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik sesuai dengan perasaannya masing-masing untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar siswa serta adanya pemberian lembar prestasi yang berupa soal-soal yang memuat materi Pendidikan Pancasila sebagai alat pengukuran yang akan diuji untuk mengetahui adanya pengaruh dari permainan tersebut. Kemudian setelah dilakukan pengumpulan data dilanjutkan dengan analisis data dengan menggunakan metode Uji Normalitas, Uji Homogenitas, dan Uji Hipotesis yang dibantu dengan perhitungan statistika (SPSS). Namun sebelum itu instrumen penelitian ini dilakukan uji validitas konstruk yang diberikan kepada ahli validasi untuk mengetahui kevalidan butir soal yang digunakan sehingga dapat digunakan sebagai instrumen penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada kegiatan wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 18 September 2024 kepada salah satu guru di SDN Sidotopo Wetan I/255 Surabaya yang bernama Ibu Mustokia, S.Pd. Beliau merupakan guru kelas IV-E SDN Sidotopo Wetan I/255 Surabaya yang telah menjabat selama 16 tahun. Secara garis besar beliau telah melalui beberapa kegiatan pembelajaran dengan berbagai siswa yang memiliki gaya serta karakteristik yang bervariasi. Namun, permasalahan saat ini yang sering dialami oleh siswa yakni kurangnya motivasi belajar yang dimiliki. Padahal motivasi belajar ini merupakan salah satu pondasi yang menjadi keberhasilan kegiatan pembelajaran yang dilalui oleh siswa. Pada kegiatan wawancara tersebut juga dapat diperkuat dengan adanya data survei motivasi siswa yang dapat dilihat pada di bawah ini:

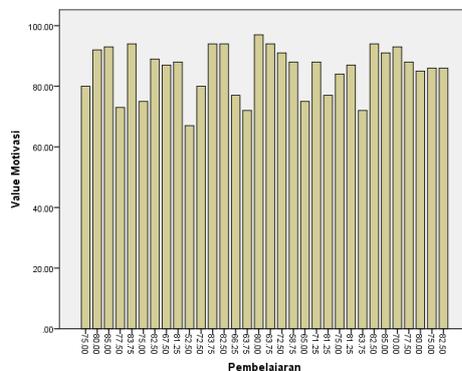
Gambar 2. Grafik Presentasi Motivasi Siswa



Sumber: Data Penelitian 2024

Selain data survei motivasi siswa, survei dilakukan untuk mengetahui bagaimana motivasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Data hasil survei motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Gambar 3. Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran



Sumber: Data Penelitian 2024

Berdasarkan dua gambar di atas terlihat bahwa hanya beberapa siswa yang terlihat memiliki motivasi belajar yang cukup tinggi. Namun cukup disayangkan bahwa masih terdapat beberapa siswa yang memiliki motivasi belajar yang kurang dengan persentase 60%. Persentase tersebut diperkuat dengan data pengamatan kegiatan pembelajaran yang menunjukkan bahwa banyaknya siswa yang cenderung ramai sendiri dan memilih untuk mengobrol dengan teman sebangkunya. Data penelitian menunjukkan motivasi belajar yang kurang dalam proses belajar dapat mempengaruhi kegiatan pembelajaran, seperti: terlihat bermalas-malasan, enggan untuk belajar, tidak dapat menerima materi dengan baik, sehingga akibatnya hasil belajar siswa menjadi kurang (Andriani & Rasto, 2019; Uno, 2023).

Pra-penelitian yang dilakukan dengan teknik wawancara, observasi serta implementasi pembelajaran secara langsung akhirnya guru kelas dan peneliti menemukan solusi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Perlu memberikan inovasi pembelajaran berupa kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui kegiatan permainan dengan memanfaatkan lingkungan sekitar. Tujuannya agar stimulus siswa melalui pengalaman yang ada dapat membekas di memori mereka masing-masing sehingga motivasi belajar siswa akan meningkat dan materi yang disampaikan oleh guru dapat tersampaikan dengan baik (Harisuddin, 2019). Hal ini dibuktikan melalui adanya kegiatan eksperimen terkait permainan Jelajahi Sekolahku. Setelah kegiatan eksperimen terkait permainan Jelajahi Sekolahku, diperoleh data dan dilakukan uji normalitas data. Hasil uji normalitas data dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Uji Normalitas Data

	Motivasi	Regulasi	Prestasi
Kolmogorov-Smirnov Z	0,889	0,951	1,589
N = 32			

Sumber: Data Penelitian (2024)

Berdasarkan tabel 2 hasil normalitas menunjukkan bahwa nilai dalam kolom Kolmogorov-Smirnov Z pada hasil angket motivasi ternilai 0,889 kemudian 0,951 pada angket regulasi diri, dan 1,589 pada lembar prestasi dengan taraf signifikan 0,05 hal ini menunjukkan bahwa nilainya > 0,05 sehingga dapat dikatakan hasil dari olahan data berdistribusi normal. Setelah uji normalitas data yang berdistribusi normal, maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui adanya homogenitas atau persamaan varians

pada data yang telah dikumpulkan, hasil dari uji homogenitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Uji Homogenitas

	Prestasi	Pembelajaran
Sig. Homogenitas	0,373	0,086

Sumber: Data Penelitian (2024)

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa untuk hasil pembelajaran memperoleh angka sig. sebesar 0,373 dan lembar prestasi memperoleh angka 0,086. Hal ini menunjukkan bahwa nilai keduanya berada di atas nilai signifikan 5% atau $> 0,05$. Hasil uji homogenitas menunjukkan adanya homogenitas varian pada data. Sehingga hal ini mengindikasikan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak sehingga adanya homogenitas varian pada data yang dihasilkan. Setelah data telah dikatakan normal dan homogen, analisis dapat dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan Uji-T untuk mengetahui adanya pengaruh dari permainan jelajahi sekolahku pada pembelajaran Pendidikan Pancasila terhadap motivasi belajar siswa. Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Uji-T Pengaruh Permainan

	X1 (Permainan)	X2 (Pembelajaran)	Y1 (Motivasi)
Rata-Rata	85,34	74,80	82,58
t-hitung	-0,260	0,227	2,486

Sumber: Data Penelitian (2024)

Berdasarkan data diatas dapat dikatakan jika t-hitung $>$ t-tabel maka dapat dikatakan adanya pengaruh permainan Jelajahi Sekolah pada pembelajaran Pendidikan Pancasila terhadap peningkatan motivasi. Berdasarkan data di atas t-hitung memiliki hasil 2,846 dengan taraf signifikan 5% sehingga didapat t-tabel dengan jumlah sampel ($n-2 = 32-2$) yakni 30 dengan t-tabel sebesar 1,697. Sehingga dikatakan bahwa $2,846 > 1,697$ (t-hitung $>$ t-tabel) sehingga dapat diperoleh bahwa kegiatan pembelajaran dengan berbasis permainan menjelajahi sekolah ini dapat meningkatkan motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa.

Berdasarkan hasil prasyarat dan uji hipotesis menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode permainan mampu meningkatkan keaktifan siswa karena hal ini mengubah paradigma pembelajaran yang mengutamakan guru lebih aktif menjadi keaktifan sepenuhnya dipegang oleh siswa (Winatha & Setiawan, 2020). Selain itu melalui metode permainan juga memberikan dampak yang positif bagi siswa diantaranya meningkatkan keaktifan dan konsentrasi dalam belajar (Hidayatullah, Khourouh, Windhyastiti, Patalo, & Waris, 2020). Berbagai pernyataan tersebut didukung dengan studi literatur yang dilakukan oleh Sappaile et al. (2024) yang menyatakan bahwa melalui kegiatan pembelajaran dengan metode permainan mampu memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, dengan begitu jika siswa memiliki stimulasi tersebut siswa akan lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang mengindikasikan bahwa motivasi belajarnya juga meningkat.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh permainan “jelajahi sekolahku” yang diberikan kepada siswa melalui kegiatan eksperimen dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Dan pengukuran ini dilakukan melalui pemberian lembar prestasi berupa kegiatan evaluasi kepada siswa yang diberikan beberapa

soal terkait materi yang telah di ajari melalui kegiatan eksperimen sehingga dapat diperoleh pengukuran dan dapat disimpulkan bahwa permainan “jelajahi sekolahku” yang dikaitkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila mampu meningkatkan motivasi belajar siswa SDN Sidotopo Wetan I/255 Surabaya. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata yang dimiliki oleh siswa yang sebelumnya memperoleh rata-rata 85,34 mengalami penurunan menjadi 74,8 dan ketika diberi permainan rata-rata naik menjadi 82. Kemudian dibantu dengan uji hipotesis juga mendapat Kesimpulan bahwa adanya pengaruh dari permainan jelajahi sekolahku terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Berdasarkan tersebut metode permainan ini dapat digunakan oleh guru sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga nantinya siswa akan memiliki hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji Syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi Rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan artikel ini. Beribu ucapan terima kasih kepada Bapak Dr. Widya Trio Pangestu, M.Pd. yang telah memberikan bimbingan kepada penulis, kemudian kepada Ibu Mustokiyah, S.Pd. yang telah berkenan menjadi narasumber pada penelitian ini, serta seluruh keluarga SDN Sidotopo Wetan I/255 Surabaya yang ikut andil dalam memberi bantuan dan masukan dalam menyelesaikan penelitian ini. Penulis tak lupa membutuhkan saran dan masukan dari berbagai pihak untuk menghasilkan karya ilmiah yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, R., & Rasto. (2019). Motivasi Belajar sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80–86. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Annisa, A. N. (2019). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Siswa di Sekolah. *Al-Ittizaan: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 2(2), 1–6. <https://doi.org/10.24014/0.8710124>
- Bariyah, A., Jannah, M., & Ruwaida, H. (2023). Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 572–582. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4604>
- Guralnik, D. B. (1983). *Webster's New World Dictionary*. New Jersey: Prentice-Hall.
- Harisuddin, M. I. (2019). *Secuil Esensi Berpikir Kreatif & Motivasi Belajar Siswa*. Bandung: Pantera Publishing.
- Hidayatullah, S., Khourouh, U., Windhyastiti, I., Patalo, R. G., & Waris, A. (2020). Implementasi Model Kesuksesan Sistem Informasi DeLone And McLean Terhadap Sistem Pembelajaran Berbasis Aplikasi Zoom Di Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Informatika (JTMI)*, 6(1), 44–52. <https://doi.org/10.26905/jtmi.v6i1.4165>
- Lozanov, G. (2003). Inovasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. In *Jakarta: Haifa*. Jakarta: Haifa.
- Marliani, L. P. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Paedagogy: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 1(2), 125–133. <https://doi.org/10.51878/paedagogy.v1i2.802>
- Mujtahidin. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Surabaya: Pena Salsabila.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan.

- Raharjo. (2020). Analisis Perkembangan Kurikulum PPKn: Dari Rentjana Pelajaran 1947 sampai dengan Merdeka Belajar 2020. *PKn Progresif: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Kewarganegaraan*, 15(1), 63–82. <https://doi.org/10.20961/pknp.v15i1.44901>
- Sappaile, B. I., Mahmudah, L., Gugat, R. M. D., Farlina, B. F., Mubarok, A. S., & Mardikawati, B. (2024). Dampak Penggunaan Pembelajaran Berbasis Game Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(1), 714–727. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i1.24682>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryadin, T. (2022). Motivasi Belajar Siswa dan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Daring Pendidikan Jasmani. *Journal Respects (Research Physical Education and Sports)*, 4(1), 33–39. <https://doi.org/10.31949/respects.v4i1.1872>
- Terry, G. R. (2021). *Dasar-Dasar Manajemen (Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, H. B. (2023). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>