



LAPORAN BIMBINGAN TA/SKRIPSI

UNIVERSITAS NGUDI WALUYO

Jl. Diponegoro No 186 Gedanganak - Ungaran Timur, Kab. Semarang - Jawa Tengah
Email: ngudiwaluyo@unw.ac.id, Telp: Telp. (024) 6925408 & Fax. (024) -6925408

Nomor Induk Mahasiswa : 134211017

Nama Mahasiswa : **Miftahul jannah**

Ketua Program Studi : **Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd.**

Dosen Pembimbing (1) : **Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd.**

Dosen Pembimbing (2) : **Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd.**

Judul Ta/Skripsi : **Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan Alat Peraga Romere terhadap Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar**

Abstrak : Pendidikan merupakan suatu proses yang bertujuan untuk mempengaruhi peserta didik agar dapat menyesuaikan diri sebaik-baiknya dengan lingkungannya, sehingga menimbulkan perubahan dalam dirinya dan memungkinkan dirinya berfungsi secara setara dalam kehidupan bermasyarakat. Tugas pendidikan adalah mengendalikan proses ini agar tujuan perubahan tercapai sesuai keinginan (Fina Putra, 2023).
Sementara Sigalingging dalam Sianturi et al., (2025) mendefinisikan pendidikan sebagai upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana serta proses belajar yang memungkinkan siswa mengembangkan potensi mereka.
Kondisi pembelajaran yang ideal pada dasarnya ialah pembelajaran yang mampu mendorong keaktifan siswa secara menyeluruh, menjadikan siswa aktif, mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan pembelajaran berlangsung dalam kondisi yang nyaman serta menyenangkan. Keaktifan belajar siswa sendiri merupakan unsur yang sangat penting sebab pembelajaran tidak hanya sekedar mentransfer ilmu pengetahuan dari guru kepada siswa tetapi juga menciptakan kegiatan belajar yang aktif guna mengembangkan potensi siswa sehingga keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat terjadi (Handini, 2023).
Guru dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar dengan merancang strategi pembelajaran yang berfungsi sebagai dua bentuk motivasi eksternal. Strategi ini mencakup metode serta media yang digunakan dalam proses pembelajaran (Magdalena et al., 2021).
Seorang guru harus mampu memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dalam menentukan model pembelajaran, guru perlu mempertimbangkan kondisi serta karakteristik siswa (Sinabariba Rencus, 2017). Guru juga harus menerapkan berbagai model pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Model pembelajaran yang kurang bersifat konstruktivis cenderung tidak mendukung siswa dalam membangun pengetahuan awal yang mereka miliki, sehingga partisipasi aktif dalam proses belajar mengajar menjadi terbatas (Siregar Sitepu, 2023).

Penting untuk menerapkan model pembelajaran yang berpusat pada siswa agar tercipta interaksi dan berbagi pengetahuan antara siswa dan guru. Keaktifan siswa dalam belajar sangat diperlukan, karena tanpa adanya aktivitas, proses pembelajaran tidak dapat berjalan dengan baik. Oleh karena itu, aktivitas menjadi prinsip utama dalam proses belajar mengajar. Faktor yang berpengaruh terhadap aktivitas siswa adalah kemampuan guru dalam memberikan stimulus melalui model pembelajaran yang interaktif, sehingga siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam pembelajaran. Aktivitas siswa terjadi ketika mereka memberikan respons terhadap stimulus yang diberikan oleh guru. Untuk mencapai hal tersebut, diperlukan inovasi dalam penerapan model pembelajaran di dalam kelas (Widyastuti dalam (Siregar Sitepu, 2023)).

Model pembelajaran sendiri merupakan suatu kerangka konseptual yang berbentuk pola prosedur sistematis, dikembangkan berdasarkan teori tertentu untuk mengatur proses pembelajaran guna mencapai tujuan pendidikan. Penggunaan model pembelajaran bertujuan sebagai pendekatan dalam pembelajaran yang membantu peserta didik untuk aktif dalam mengembangkan diri, baik dalam hal membangun keterampilan sosial, meningkatkan komitmen, bersikap bijaksana, berpikir jernih, serta mengoptimalkan potensi diri (Purnomo et al., 2022). Selain itu pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan menarik jika guru mampu merancang proses pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa. Hal ini dapat dicapai dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan beragam, sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan baik serta berkontribusi dalam meningkatkan prestasi siswa (Nurhalijah et al., 2022).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN Langensari 02 serta hasil wawancara tidak terstruktur dengan guru kelas III pada tanggal 15 Maret 2024, diketahui bahwa metode pembelajaran yang sering digunakan oleh guru adalah metode ceramah karena dianggap lebih mudah dilaksanakan dan guru merasa belum terbiasa menggunakan metode lain. Meskipun metode ceramah memiliki keunggulan dalam penyampaian materi secara langsung, namun pendekatan ini cenderung kurang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Guru juga menyadari bahwa penggunaan metode ceramah menyebabkan siswa yang kurang pintar menjadi kurang memperhatikan dan cenderung mengobrol sendiri, sementara siswa yang lebih pintar lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Guru juga telah berupaya meningkatkan keaktifan siswa dengan mengajak mereka untuk berpartisipasi, seperti meminta mereka menjawab pertanyaan dan memberikan kesempatan untuk bertanya. Namun, hasil wawancara menunjukkan bahwa metode yang diterapkan belum sepenuhnya efektif dalam meningkatkan keaktifan semua siswa. Berdasarkan hasil lembar aktivitas belajar siswa juga menunjukkan bahwa rata-rata tingkat keaktifan belajar siswa kelas III di SDN Langensari 02 masih rendah hal ini dibuktikan dengan hasil angket yang menunjukan bahwa banyak siswa yang masih menjawab tidak sesuai dengan kunci jawaban.

Adapun kriteria keaktifan belajar menurut Mukharomah et al., (2020) dapat dilihat pada tabel di bawah ini

Tabel 1.2 Kriteria Penilaian Keaktifan Belajar Siswa

Nilai rata-rata
(%) Kriteria Penilaian
81-100 Tinggi
61-80 Sedang
41-60 Rendah
21-40 Sangat rendah

Berdasarkan hasil angket lembar aktivitas siswa tingkat keaktifan belajar siswa masih tergolong rendah dengan perolehan skor 43.75%. Siswa menunjukkan kurangnya perhatian saat guru menjelaskan, jarang mengajukan pertanyaan ketika mengalami kesulitan, serta kurang aktif dalam diskusi. Selain itu, kecenderungan menyalin jawaban dari teman dan menunggu ajakan dalam membentuk kelompok diskusi mengindikasikan minimnya inisiatif dalam belajar. Rasa takut berbuat kesalahan dan khawatir mendapat ejekan juga menjadi faktor penghambat dalam menyampaikan pendapat. Siswa lebih tertarik menggambar sesuai keinginan sendiri dibanding mengikuti arahan guru, serta tidak terlalu terpengaruh oleh pemberian hadiah sebagai bentuk motivasi. Untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, diperlukan metode yang lebih interaktif seperti Games Based Learning (GBL) guna meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka. Guru juga dapat menerapkan pendekatan yang lebih komunikatif serta mendorong siswa agar lebih percaya diri dalam berpartisipasi aktif di kelas.

Pernyataan tersebut didukung dengan hasil analisis angket studi pendahuluan kelas III SDN Langensari 02. yang menunjukkan bahwa Kegiatan menulis (*writing activities*) memiliki persentase tertinggi dengan rata-rata 65,5%, yang menunjukkan bahwa siswa lebih banyak terlibat dalam aktivitas ini dibandingkan aktivitas lainnya. Kegiatan mental (*mental activities*) juga cukup tinggi yaitu sebesar 68,7%, menandakan bahwa siswa cukup terlibat dalam berpikir dan memahami materi. Sedangkan kegiatan motorik (*motor activities*) memiliki tingkat partisipasi yang lebih rendah sebesar 54,4%, hal ini menunjukkan bahwa aktivitas yang melibatkan gerakan fisik masih kurang dimanfaatkan. Sementara aktivitas mendengarkan (*listening activities*) sebesar 63,3% dan kegiatan visual (*visual activities*) sebesar 55,5% menunjukkan bahwa siswa masih cukup bergantung pada metode pembelajaran berbasis audio dan visual. Sementara kegiatan emosional (*Emotional activities*) dan oral (*oral activities*) masing-masing memiliki persentase 56,5%, yang menunjukkan bahwa interaksi verbal dan keterlibatan emosional siswa dalam pembelajaran masih perlu ditingkatkan. Secara keseluruhan, tingkat keaktifan siswa berada pada rata-rata 60,4%, yang menunjukkan bahwa masih ada ruang untuk meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Menurut Abrori et al. (2023) usaha yang dapat dilakukan dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa yaitu memerlukan upaya guru untuk melibatkan peserta didik dalam pembelajaran. selain itu, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan inovatif untuk mendorong pembelajaran aktif di kalangan peserta didik. Guru harus mampu merancang pembelajaran dengan baik, mengelola kelas, dan menetapkan model pembelajaran yang sesuai.

Dalam dunia pendidikan modern, banyak metode pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan keaktifan siswa, seperti

model pembelajaran jigsaw, Problem-Based Learning (PBL), dan pembelajaran kontekstual. Meskipun guru kelas III SDN Langensari 02 telah mengenal beberapa model pembelajaran tersebut, penerapannya masih terbatas. Bahkan, meskipun model pembelajaran jigsaw pernah digunakan, penggunaannya saat ini jarang diterapkan.

Hintari (2023) menyebutkan bahwa salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa adalah Game Based Learning, penggunaan model pembelajaran ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan mengemas materi dalam bentuk permainan, siswa merasa lebih nyaman, aktif, serta mampu berpikir kritis, berinteraksi, dan berpartisipasi langsung dalam kegiatan belajar. Selain itu, guru dapat melakukan evaluasi secara real time selama permainan berlangsung. Metode ini menjadikan pembelajaran lebih interaktif, dinamis, serta menciptakan suasana yang menyenangkan, nyaman, dan memotivasi siswa untuk belajar dengan semangat.

Penggunaan media pembelajaran juga menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan keaktifan siswa. Guru kelas III SDN Langensari 02 telah menggunakan beberapa media pembelajaran seperti LCD, gambar cetak, dan media yang tersedia di lingkungan kelas. Namun, pemanfaatannya masih belum optimal dan belum sepenuhnya mampu meningkatkan serta mengukur keaktifan siswa. Beberapa kendala yang dihadapi dalam penggunaan media pembelajaran antara lain keterbatasan dalam menyiapkan media yang sesuai dengan materi serta kurangnya variasi dalam penggunaan alat peraga.

Selain dengan menerapkan model pembelajaran, pemakaian alat peraga juga dapat mendukung peningkatan keaktifan belajar siswa.

Penggunaan alat peraga mampu menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima dan pada akhirnya mampu meningkatkan minat, emosi, dan pikiran peserta didik (Mustika et al., 2022). Sementara Legiman, (2021) berpendapat bahwa penggunaan alat peraga merupakan salah satu faktor pendukung meningkatnya rasa ingin tahu siswa sehingga mampu memancing siswa agar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan alat peraga yang unik, guru dapat lebih mudah menyampaikan materi dan melibatkan siswa.

Romere (Rolling Me and Reading Me) Merupakan suatu Alat Peraga yang dibuat untuk membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan,. Romere adalah alat peraga nyata yang dapat dibuat sendiri dengan bahan dasar tripleks dan paku yang kemudian dibentuk seperti permainan rolling ball. Yang mana pada permainan ini bola kecil, seperti bola pingpong, digelindingkan dari atas ke bawah. Saat bola berhenti, siswa mendapatkan soal yang harus didiskusikan.

Pemanfaatan alat peraga pembelajaran yang menyenangkan ini dapat digunakan untuk mengatasi masalah yang terjadi pada siswa agar dapat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, selain itu juga dapat mendukung dan memfasilitasi siswa dalam pembelajaran.

Selama proses pembelajaran, alat peraga tidak hanya berfungsi sebagai alat bagi guru untuk menarik perhatian peserta didik, namun juga memungkinkan guru menyampaikan pesan kepada peserta didik itu sendiri. Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka peneliti bermaksud untuk mengkaji permasalahan dengan melakukan penelitian mengenai "Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning

Berbantuan Alat Peraga Romere terhadap Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar”.

Tanggal Pengajuan : **18/03/2025 17:44:30**

Tanggal Acc Judul : 27/03/2025 16:04:39

Tanggal Selesai Proposal : 21/05/2025 09:32:42

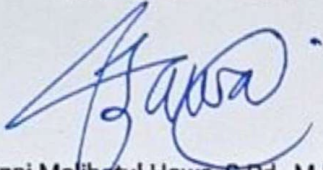
Tanggal Selesai TA/Skripsi : -

No	Hari/Tgl	Keterangan	Dosen/Mhs
BIMBINGAN JUDUL			
1	Sabtu,22/03/2025 21:26:35		Miftahul jannah
BIMBINGAN PROPOSAL			
2	Jumat,28/03/2025 17:01:38	1. 3 April 2024 Model pembelajaran 2. 8 April 2024 Media pembelajaran 3. 18 April 2024 HKI 4. 2 Mei 2024 Instrumen studi pendahuluan 5. 19 Mei 2024 Bab 1, 2 dan 3 6. 27 Mei 2024 Instrumen uji coba 7. 11 Juni 2024 Lembar validator 8. 28 Juni 2024 Uji validitas, uji reliabilitas, daya beda, tingkat kesukaran, normalitas, homogenitas	Miftahul jannah
3	Jumat,28/03/2025 17:10:49	1. 3 April 2024 Model pembelajaran	Miftahul jannah
4	Rabu,21/05/2025 09:27:40	model disesuaikan dengan variabel yang akan diteliti	Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd.
5	Rabu,21/05/2025 00:09:27	2. 8 April 2024 Media Pembelajaran	Miftahul jannah
6	Rabu,21/05/2025 09:28:19	dalam pembuatan media pembelajaran mengandung kebaruan	Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd.
7	Rabu,21/05/2025 00:10:08	3. 18 April 2024 HKI	Miftahul jannah
8	Rabu,21/05/2025 09:28:38	dilengkapi data untuk pendaftaran HKI	Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd.

9	Rabu,21/05/2025 00:11:24	4. 2 Mei 2024 Instrument Studi Pendahuluan	Miftahul jannah
10	Rabu,21/05/2025 09:29:25	Pembuatan disesuaikan dengan indikator	Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd.
11	Rabu,21/05/2025 00:11:58	5. 19 Mei 2024 Bab 1,2 dan 3	Miftahul jannah
12	Rabu,21/05/2025 09:31:01	susun bab 1,2 dan 3, masukkan hasil studi pendahuluan	Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd.
13	Rabu,21/05/2025 00:12:38	6. 27 Mei 2024 Instrumen Uji Coba	Miftahul jannah
14	Rabu,21/05/2025 09:31:35	kembangkan instrumen untuk uji coba	Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd.
15	Rabu,21/05/2025 00:13:25	7. 11 Juni 2024 Lembar Validator	Miftahul jannah
16	Rabu,21/05/2025 09:32:03	cari validator sesuai dengan penelitian	Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd.
17	Rabu,21/05/2025 00:14:53	8. 28 Juni 2024 Uji Validitas, Uji Reabilitas, Daya Beda, Tingkat Kesukaran, Normalitas, Homogeniitas.	Miftahul jannah
18	Rabu,21/05/2025 09:32:20	hitung uji dengan baik	Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd.
BIMBINGAN TA/SKRIPSI			
19	Senin,26/05/2025 19:41:31	1. 3 Oktober 2024 Penelitian yang Relevan (Referensi)	Miftahul jannah
20	Senin,26/05/2025 19:42:04	2. 6 Oktober 2024 Mendeley	Miftahul jannah
21	Senin,26/05/2025 19:42:42	3. 30 Oktober 2024 Bab 1, bab 2 dan bab 3	Miftahul jannah
22	Senin,26/05/2025 19:43:27	4. 21 November 2024 Bab 4 dan bab 5	Miftahul jannah
23	Senin,26/05/2025 19:44:04	5. 12 Desember 2024 Daftar Pustaka	Miftahul jannah
24	Senin,26/05/2025 19:44:47	6. 3 Februari 2025 Turnitin	Miftahul jannah

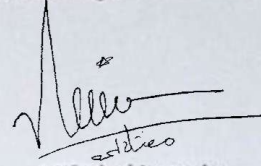
25	Senin, 26/05/2025 19:45:29	7. 2 Maret 2025 Upload artikel pada jurnal nasional	Miftahul jannah
----	-------------------------------	---	-----------------

Mengetahui,
Ketua Program Studi



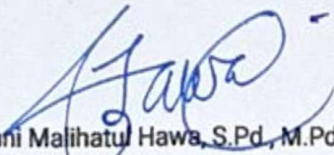
Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd.
(NIDN: 0631039001)

Semarang, 30 Mei 2025



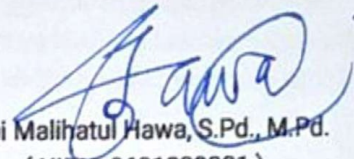
Miftahul jannah
(NIM: 134211017)

Dosen Pembimbing (1)



Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd.
(NIDN: 0631039001)

Dosen Pembimbing (2)



Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd.
(NIDN: 0631039001)