

**METODE PEMBELAJARAN GAME-BASED LEARNING
DALAM MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI PESERTA
DIDIK PADA MATERI GERAK BENDA DI KELAS IV SDN
SERANG 12**

SKRIPSI

**diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



Oleh

Yulia Inka Christie Simbolon

2008015

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS SERANG
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2024

**METODE PEMBELAJARAN GAME-BASED LEARNING DALAM
MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI PESERTA DIDIK PADA
MATERI GERAK BENDA DI KELAS IV SDN SERANG 12**

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh
Yulia Inka Christie Simbolon

© Yulia Inka Christie Simbolon 2024
Universitas Pendidikan Indonesia
Januari 2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
Dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa seizin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

Yulia Inka Christie Simbolon

**METODE PEMBELAJARAN GAME-BASED LEARNING DALAM
MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI PESERTA DIDIK PADA
MATERI GERAK BENDA DI KELAS IV SDN SERANG 12**

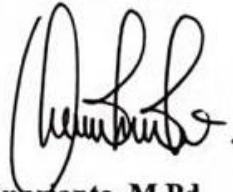
Disetujui dan disahkan oleh:
Dosen Pembimbing I,



Tatang Suratno, M.Pd

NIP. 197809162008011008

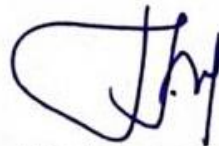
Dosen Pembimbing II,



Oki Suprianto, M.Pd

NIP. 920230219950327101

Mengetahui
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Dr. Andika Arisetyawan, M.Si.
NIP 198103272005021003

ABSTRAK

METODE PEMBELAJARAN GAME-BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI PESERTA DIDIK PADA MATERI GERAK BENDA DI KELAS IV SDN SERANG 12

Yulia Inka Christie Simbolon
Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Kampus Serang, Universitas Pendidikan Indonesia

Penggunaan metode pembelajaran yang kreatif tentunya akan membantu peserta didik untuk dapat mengembangkan nilai karakter baik bagi mereka. Dalam pembelajaran tentunya terdapat penanaman karakter peserta didik, pembentukan karakter dalam suatu pembelajaran memiliki peran penting. Pengembangan karakter siswa dalam pembelajaran dapat dikembangkan oleh guru dengan menggunakan metode belajar sambil bermain. Pembelajaran yang kreatif tentunya mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif, siswa juga dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama dengan teman kelasnya. Pendekatan penelitian kali ini adalah kualitatif dengan menggunakan metode *narrative inquiry*, dimana data yang telah ditemukan akan dibuat menjadi suatu narasi. Penelitian ini memiliki data dari catatan lapangan, jurnal refleksi peserta didik, wawancara wali kelas dan peserta didik serta dokumentasi melalui foto dan rekaman suara maupun visual saat pembelajaran berlangsung. Dari analisis yang didapatkan metode *game-based learning* memiliki pengaruh bagi peserta didik dalam meningkatkan karakter rasa percaya diri. Kemunculan-kemunculan rasa percaya diri pada peserta didik yaitu mampu mengarahkan atau mengatur orang lain terutama saat kerja kelompok, mengekspresikan pendapat baik kepada teman maupun kepada peneliti, duduk dengan orang lain dalam berinteraksi dan aktifitas sosial, bekerja secara kooperatif dalam kelompok, memandang lawan bicara ketika mengajak atau sedang diajak bicara oleh orang lain, berbicara dengan lancar. Ketika bermain sambil belajar, peserta didik menunjukkan rasa percaya diri yang sebelumnya tidak ditemukan saat pembelajaran dengan metode konvensional. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *game-based learning* dalam sebuah pembelajaran memiliki pengaruh dalam meningkatkan karakter siswa.

Kata Kunci : *Rasa percaya diri, game-based learning, Pendidikan Karakter*

ABSTRACT

GAME-BASED LEARNING METHOD IN INCREASING STUDENTS' SELF-CONFIDENCE IN OBJECT MOVEMENT MATERIAL IN CLASS IV SDN SERANG 12

Yulia Inka Christie Simbolon
Elementary School Teacher Education Program,
Serang Campus, Indonesian University of Education

The use of creative learning methods will certainly help students to develop good character values for them. In learning, of course there is the cultivation of students' character, character formation in learning has an important role. The development of student character in learning can be developed by teachers using the learning while playing method. Creative learning is certainly able to create a more effective learning environment, students can also improve their ability to communicate and collaborate with their classmates. This research approach is qualitative using the narrative inquiry method, where the data that has been found will be made into a narrative. This research has data from field notes, student reflection journals, interviews with class teachers and students as well as documentation through photos and sound and visual recordings during learning. From the analysis obtained, the game-based learning method has an influence on students in increasing their character and self-confidence. The emergence of self-confidence in students is being able to direct or manage other people, especially during group work, expressing opinions both to friends and researchers, sitting with other people in interactions and social activities, working cooperatively in groups, looking at the other person when speaking, inviting or being spoken to by someone else, speaking fluently. When playing while learning, students show a sense of self-confidence that was not previously found when learning using conventional methods. So it can be concluded that the use of game-based learning methods in learning has an influence in improving student character.

Keywords: Self-confidence, game-based learning, Character Education

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN HAK CIPTA	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	viii
SURAT PERNYATAAN	ix
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR NARASI	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
E. Definisi Istilah	5
F. Sistematika Laporan	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Teori	7
1. Game-Based Learning	7
1.1 Pengertian Game-Based Learning	7
1.2 Manfaat Metode Game-Based Learning	8
1.3 Langkah-langkah Metode Game-Based Learning	10
2. Pendidikan Karakter	11

2.1 Pengertian Pendidikan Karakter.....	11
2.2 Pentingnya Pendidikan Karakter.....	12
3. Percaya Diri.....	14
3.1 Pengertian Percaya Diri.....	14
3.2 Karakter Percaya Diri.....	16
3.3 Ciri-Ciri Rasa Percaya Diri	17
3.4 Aspek Percaya diri	18
4. Penelitian Terdahulu.....	19
BAB III METEDOLOGI PENELITIAN.....	21
A. Konteks Penelitian.....	21
B. Tahapan Penelitian	23
C. Pengumpulan Data	24
D. Instrumen Penelitian	25
E. Analisis Data	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	28
A. Hasil	28
B. Pembahasan.....	48
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	64
DAFTAR PUSTAKA.....	66

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Catatan Lapangan	26
Tabel 3.2 Jurnal Refleksi.....	26

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Peserta Didik Menarik Dan Mendorong Meja Dan Kursi Ke Tembok	35
Gambar 4.2 Bentuk Mobil-Mobilan.....	36
Gambar 4.3 Peserta Didik Merakit Mobil-Mobilan.....	38
Gambar 4.4 Peserta Didik Menjawab Pertanyaan Peneliti	40
Gambar 4.5 Pertandingan Final Balapan Mobil.....	44
Gambar 4.6 Peserta Didik Duduk Berkelompok	46
Gambar 4.7 Peserta Didik Menjelaskan Kembali Terkait Materi Pembelajaran	48
Gambar 4.8 Peserta Didik Bekerja Secara Kooperatif Dalam Kelompok	54
Gambar 4.9 Peserta Didik Berbicara Di Depan Kelas	57
Gambar 4.10 Peserta Didik Berbincang Dengan Rekan Kelompoknya	58
Gambar 4.11 Peserta Didik Dapat Bersosialisasi Dengan Teman Kelompok..	60
Gambar 4.12 Jurnal Refleksi Peserta Didik	63

DAFTAR NARASI

Narasi 4.1 <i>Field Text</i> Wawancara Bersama Wali Kelas 4	30
Narasi 4.2 <i>Interim Research Text</i> Berdasarkan Wawancara Wali Kelas 4	31
Narasi 4.3 <i>Interim Research Text</i> Berdasarkan Percakapan Di Kelas Bersama Peserta Didik	32
Narasi 4.4 <i>Interim Research Text</i> Berdasarkan <i>Field Note</i> 15 November 2023	33
Narasi 4.5 <i>Field Text</i> Berdasarkan Data Transkrip Video	34
Narasi 4.6 <i>Interim Research Text</i> Berdasarkan Kegiatan Di Kelas.....	35
Narasi 4.7 <i>Field Text</i> Berdasarkan Transkrip Data Video	36
Narasi 4.8 <i>Interim Research Text</i> Berdasarkan Kerja Kelompok Peserta Didik	37
Narasi 4.9 <i>Interim Research Text</i> Berdasarkan Kegiatan Pembelajaran Bersama Peneliti	39
Narasi 4.10 <i>Interim Research Text</i> Berdasarkan Transkrip Data Video	44
Narasi 4.11 <i>Interim Research Text</i> Berdasarkan Hasil Observasi	46
Narasi 4.12 <i>Interim Research Text</i> Berdasarkan Wawancara Dengan Wali Kelas	49
Narasi 4.13 <i>Field Text</i> Berdasarkan Wawancara Bersama Peserta Didik	52
Narasi 4.14 <i>Field Text</i> Berdasarkan Hasil Wawancara	55
Narasi 4.15 <i>Field Text</i> Berdasarkan Wawancara Bersama Peserta Didik	55
Narasi 4.16 <i>Field Text</i> Berdasarkan Wawancara Bersama Peserta Didik	56
Narasi 4.17 <i>Field Text</i> Berdasarkan Wawancara Peserta Didik	58
Narasi 4.18 <i>Field Text</i> Berdasarkan Hasil Wawancara Bersama Peserta Didik	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Dosen Pembimbing	72
Lampiran 2: Surat Izin Penelitian	75
Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian di SD	76
Lampiran 4. Instrumen Observasi	77
Lampiran 5. Intrumen Wawancara	78
Lampiran 6. Instrumen <i>Field Note</i>	82
Lampiran 7. Hasil Data Observasi	83
Lampiran 8. Hasil Data Wawancara	84
Lampiran 9. Hasil Data <i>Field Note</i>	89
Lampiran 10. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	95
Lampiran 11. Dokumentasi Penelitian	104

DAFTAR PUSTAKA

- Aiman, U. (2016). *Hubungan antara kepercayaan diri dengan kecemasan pada mahasiswa Psikologi semester VI (enam) yang akan menghadapi skripsi* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan media pembelajaran game matematika berbasis HOTS dengan metode digital game based learning (DGBL) di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(11), 1885-1896.
- Anggreni, M. A. (2017). Penerapan bermain untuk membangun rasa percaya diri anak usia dini. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 1(1), 1-8.
- Chotimah, I. (2021). *Analisis Tingkat Efektivitas Media Pembelajaran Online Di Era Pandemi Covid-19 Terhadap Pemahaman Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin* (Doctoral dissertation, Universitas Hasanuddin).
- Daryanto, S. D. (2013). Implementasi pendidikan karakter di sekolah. *Yogyakarta: Gava Media*.
- Fahmi, N. N., & Slamet, S. (2016). Layanan Konseling Kelompok dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa SMK Negeri 1 Depok Sleman. *Hisbah: Jurnal Bimbingan Konseling dan Dakwah Islam*, 13(2), 69-84.
- Febrianta, Y. (2019, January). Alternatif menanamkan karakter percaya diri melalui pembelajaran aktivitas ritmik. In *Prosiding University Research Colloquium* (pp. 281-289).
- Ferdiansyah, R. M. (2023). *Pengembangan game online sebagai media dalam pembelajaran game based learning untuk meningkatkan literasi digital siswa*

Kelas VIII SMP Bahrul Maghfiroh Malang (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).

Hasanah, H. (2017). Teknik-teknik observasi (sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21-46.

Hendriana, H. (2014). Membangun kepercayaan diri siswa melalui pembelajaran matematika humanis. *Jurnal Pengajaran MIPA*, 19(1), 52-60.

Hidayat, R. (2018). Game-based learning: Academic games sebagai metode penunjang pembelajaran kewirausahaan. *Buletin Psikologi*, 26(2), 71-85.

Japar, M., Zulela, M. S., & Mustoip, S. (2018). *Implementasi pendidikan karakter*. Jakad Media Publishing.

Khoirunnisa, K. (2021). Peran Guru dalam Menanamkan Sikap Tolong Menolong pada Anak Kelompok A dan B di RANU Darul Ulum Bukit Mulia Kecamatan Kintap Kabupaten Tanah Laut.

Kumalasari, D. (2017). Konsep Behavioral Therapy dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri pada Siswa Terisolir. *Hisbah: Jurnal Bimbingan Konseling dan Dakwah Islam*, 14(1), 15-24.

Kurniawan, G. E. (2019). Penggunaan Alat Peraga Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Ilmu Pengetahuan Alam (Ipa) Sekolah Dasar Materi Wujud Zat Padat Dan Siftanya. *Gema Wiralodra*, 10(1), 147-154.

Kusuma, E. D. (2021). Pengembangan Media Crossword Puzzle Berbasis HOTS pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(1), 257-270.

Lestari, A., & Mustika, D. (2021). Analisis Program Pelaksanaan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1577-1583.

Mawardi, R. (2018). Penelitian Kualitatif pendekatan naratif. Perbanas Institute.

Mukti, P. (2013). *Hubungan antara kepercayaan diri dan motivasi berprestasi*

dengan social loafing pada mahasiswa (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).

- Nahdi, D. S., Yonanda, D. A., & Agustin, N. F. (2018). Upaya meningkatkan pemahaman konsep siswa melalui penerapan metode demonstrasi pada mata pelajaran IPA. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(2), 9-16.
- Nuraini, H., Nafisah, I. J., Ahmad, M., & Zulaikha, S. (2022). Refleksi Kepercayaan Kepala Sekolah: Studi Narrative Inquiry Dalam Konteks Kepemimpinan. *Improvement: Jurnal Ilmiah untuk Peningkatan Mutu Manajemen Pendidikan*, 9(02), 1-22.
- Oktavia, R. (2022). Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa. <https://doi.org/10.31219/osf.io/6aeuy>
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational psychologist*, 50(4), 258-283.
- Pratama, L. D., Lestari, W., & Bahauddin, A. (2019). Game Edukasi: Apakah membuat belajar lebih menarik?. *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 39-50.
- Pratama, U. N., & Haryanto, H. (2017). Pengembangan game edukasi berbasis android tentang domain teknologi pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(2), 167-184.
- Prensky, M. (2005). Computer games and learning: Digital game-based learning. *Handbook of computer game studies*, 18(2005), 97-122.
- Priyatni, E. T. (2013). Internalisasi karakter percaya diri dengan teknik scaffolding. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 4(2).
- Purnama, A. V., Arafat, Y., & Heldayani, E. (2023). Pengaruh Metode Game Based Learning (GBL) Terhadap Hasil Belajar IPA Energi Alternatif di SD Negeri 02 Lahat. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 9040-9050.
- Rahmadani, A., Ariyanto, A., Rohmah, N. N. S., Hidayati, Y. M., & Dessty, A. (2023). Model Problem Based Learning Berbasis Media Permainan

- Monopoli Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(1), 127-141.
- Rukin, S. P. (2019). *Metodologi penelitian kualitatif*. Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.
- Santosa, P. M. (2018). Peningkatan percaya diri siswa menggunakan metode bermain peran. *BASIC EDUCATION*, 7(38), 3-745.
- Silfia, Fina (2022) Kepercayaan Diri Siswa Melalui Penerapan Metode Role Play (Study Narrative Inquiry Pada Pembelajaran IPA Kelas VI SDN Gunungdatar). (Skripsi Sarjana, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Sipahutar, C. E. (2023). Application of the Game Based Learning Model to Improve Students' Concept Understanding Ability at SMP Negeri 35 Medan. *Formosa Journal of Science and Technology*, 2(2), 569-578.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sulthon, S. (2016). Pembelajaran IPA yang Efektif dan menyenangkan bagi Siswa MI. *Elementary*, 4(1).
- Syam, A., & Amri, A. (2017). Pengaruh kepercayaan diri (self confidence) berbasis kaderisasi IMM terhadap prestasi belajar mahasiswa (studi kasus di program studi pendidikan biologi fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas muhammadiyah parepare). *Jurnal Biotek*, 5(1), 87-102.
- Tutuk, N. (2015). *Implementasi pendidikan karakter*. STAINPress, Purwokerto.
- Ummami, C., Jamaludin, U., & Andriana, E. (2021). Impelementasi Kompetensi Pedagogik Dalam Penguatan Karakter Percaya Diri Melalui Pembelajaran Daring. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1573-1581.
- Winanti, S. (2015). Pengembangan Media Puzzle Rantai Makanan Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam SD. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*.

Wiranti, D. A., Ratnasari, D., & Ariawantara, P. A. F. (2021). Implementasi Funing (Fun Learning): Game-Based Learning Platform Dengan Optimalisasi Collaborative Governance Di Era New Normal Sebagai Upaya Menyukkseskan Merdeka Belajar. *Lomba Karya Tulis Ilmiah*, 2(1), 57-70.