

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR GRAFIK.....	vvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	8

BAB II KAJIAN TEORI

A. Pembelajaran IPS.....	9
1. Definisi Ilmu Pengetahuan Sosial.....	9
2. Ruang Lingkup IPS.....	11
3. Tujuan IPS.....	11
B. Minat Belajar.....	12
1. Pengertian Minat Belajar.....	12
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar.....	18
3. Jenis-Jenis Minat Belajar.....	20
4. Indikator Minat Belajar.....	21
5. Pentingnya Minat Belajar dalam Pembelajaran IPS.....	22
C. Model Pembelajaran <i>Active Learning</i>	24
1. Pengertian <i>Active Learning</i>	24
2. Prinsip-prinsip <i>Active Learning</i>	26

D. Metode Games	29
1. Pengertian Metode Games	29
2. Langkah-langkah kegiatan Games	32
1) <i>Bottle Throwing</i>	32
2) <i>Ular Naga</i>	33
3) <i>Hungry Bunny</i>	33
4) <i>Pokemon Go</i>	34
3. Kekurangan dan Kelebihan	35
4. Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Metode Games dalam Pembelajaran IPS.....	37
5. Penelitian Terdahulu	38

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	41
B. Metode Penelitian.....	42
C. Desain Penelitian.....	43
1. Perencanaan Tindakan Penelitian.....	44
2. Observasi (pengamatan) dan pengaruh.....	44
3. Refleksi tindakan.....	44
D. Penjelasan	
Istilah.....	51
1. Metode Games.....	51
2. Minat Belajar.....	53
E. Teknik Pengumpulan data	55
1. Observasi.....	55
2. Wawancara.....	55
3. Study Dokumentasi.....	56
F. Instrumen Penelitian	56
G. Teknik Analisis Data.....	69

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	73
-----------------------------------------------	-----------

1. Deskripsi Sekolah.....	73
2. Deskripsi Guru Mitra.....	80
3. Deskripsi kelas Penelitian.....	81
B. Deskripsi Pembelajaran Sebelum Tindakan.....	82
1. Kegiatan Pra Tindakan.....	82
2. Studi Pendahuluan.....	83
C. Pelaksanaan Tindakan.....	83
1. Deskripsi Siklus I.....	83
a. Perencanaan Tindakan	84
b. Pelaksanaan Tindakan.....	88
c. Observasi.....	100
d. Refleksi.....	123
2. Deskripsi Siklus II.....	124
a. Perencanaan Tindakan	124
b. Pelaksanaan Tindakan.....	127
c. Observasi.....	138
d. Refleksi.....	159
3. Deskripsi Siklus III.....	161
a. Perencanaan Tindakan	161
b. Pelaksanaan Tindakan.....	163
c. Observasi.....	174
d. Refleksi.....	195
4. Deskripsi Siklus IV.....	196
a. Perencanaan Tindakan	197
b. Pelaksanaan Tindakan.....	199
c. Observasi.....	210
d. Refleksi.....	229
D. Hasil Penelitian.....	230
1. Hasil Wawancara.....	230
a. Wawancara Guru.....	230
b. Wawancara	
Siswa.....	231

2. Hasil Penilaian Aktivitas Guru.....	232
3. Data hasil penilaian minat belajar siswa dalam Pembelajaran IPS melalui Metode Games.....	234
E. Pembahasan.....	236
1. Perencanaan Pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa melalui metode <i>Games</i> pada pembelajaran IPS.....	236
2. Pelaksanaan Pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa melalui metode <i>Games</i> pada pembelajaran IPS.....	239
3. Peningkatan Minat Belajar Siswa terhadap pembelajaran IPS melalui Metode <i>Games</i>	241
4. Solusi dari Hambatan yang dihadapi dalam Pelaksanaan Pembelajaran IPS melalui Metode <i>Games</i>	243

BAB V KESIMPULAN,IMPLIKASI dan REKOMENDASI

A. Kesimpulan.....	245
B. Implikasi.....	247
C. Rekomendasi.....	247

DAFTAR

PUSTAKA.....	249
---------------------	------------

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Indikator Minat Belajar	21
Tabel 2.2	Kelebihan dan kekurangan Games	35
Tabel 3.1	<i>Games</i> yang akan digunakan	52
Tabel 3.2	Indikator Minat Belajar	56
Tabel 3.3	Lembar Observasi Guru dalam Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	57
Tabel 3.4	Kisi-Kisi Lembar Observasi Minat Belajar Siswa	59
Tabel 3.5.1	Lembar Observasi Minat Belajar Siswa Indikator Merassenang ketika belajar IPS	60
Tabel 3.5.2	Lembar Observasi Minat Belajar Siswa Indikator Antusias dalam Mengikuti Kegiatan Pembelajaran	60
Tabel 3.5.3	Lembar Observasi Minat Belajar Siswa Aktif dalam Mengikuti Kegiatan Pembelajaran IPS	62
Tabel 3.6	Rubrik Penilaian Minat Belajar	63
Tabel 3.7	Kisi-kisi Pedoman Wawancara	65
Tabel 3.8	Catatan Lapangan	68
Tabel 4.1	Jumlah siswa SMPN 3 Lembang	78

Tabel 4.2	Kondisi Sarana dan Prasarana	79
Tabel 4.3	Daftar Nama-Nama Siswa Kelas VII-J SMPN 3 Lembang	81
Tabel 4.4	Lembar Soal Siklus I	82
Tabel 4.5	Pembagian Kelompok	89
Tabel 4.6	Rubrik minat belajar siswa siklus I	102
Tabel 4.7	Penilaian Hasil Minat Belajar siswa pada kel. 1 siklus I	105
Tabel 4.8	Penilaian Hasil Minat Belajar siswa pada kel. 2 siklus I	107
Tabel 4.9	Penilaian Hasil Minat Belajar siswa pada kel. 3 siklus I	110
Tabel 4.10	Penilaian Hasil Minat Belajar siswa pada kel. 4 siklus I	112
Tabel 4.11	Penilaian Hasil Minat Belajar siswa pada kel. 5 siklus I	115
Tabel 4.12	Penilaian Hasil Minat Belajar siswa pada kel. 5 siklus I	117
Tabel 4.13	Hasil Observasi Aktifitas Guru	121
Tabel 4.14	Lembar soal	125
Tabel 4.15	Pembagian Kelompok	129
Tabel 4.16	Rubrik Minat Belajar Siswa Siklus II	139
Tabel 4.17	Penilaian Hasil Minat Belajar siswa pada Kelompok 1 siklus II	142
Tabel 4.18	Penilaian Hasil Minat Belajar siswa pada Kelompok 2 siklus II	144
Tabel 4.19	Penilaian Hasil Minat Belajar siswa pada Kelompok 3 siklus II	147
Tabel 4.20	Penilaian Hasil Minat Belajar siswa pada Kelompok 4	

	siklus II	149
Tabel 4.21	Penilaian Hasil Minat Belajar siswa pada Kelompok 5	
	siklus II	151
Tabel 4.22	Penilaian Hasil Minat Belajar siswa pada Kelompok 6	
	siklus II	154
Tabel 4.23	Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus II	157
Tabel 4.24	Lembar Soal	162
Tabel 4.25	Pembagian Kelompok	165
Tabel 4.26	Rubrik Minat Belajar Siswa Siklus III	175
Tabel 4.27	Penilaian Hasil Minat Belajar siswa pada Kelompok 1	
	siklus III	178
Tabel 4.28	Penilaian Hasil Minat Belajar siswa pada Kelompok 2	
	siklus III	181
Tabel 4.29	Penilaian Hasil Minat Belajar siswa pada Kelompok 3	
	siklus III	183
Tabel 4.30	Penilaian Hasil Minat Belajar siswa pada Kelompok 4	
	siklus III	185
Tabel 4.31	Penilaian Hasil Minat Belajar siswa pada Kelompok 5	
	siklus III	187
Tabel 4.32	Penilaian Hasil Minat Belajar siswa pada Kelompok 6	
	siklus III	190
Tabel 4.33	Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus III	193

Tabel 4.34	Lembar Soal	198
Tabel 4.35	Pembagian Kelompok	201
Tabel 4.36	Rubrik Minat Belajar Siswa Siklus IV	210
Tabel 4.37	Penilaian Hasil Minat Belajar siswa pada Kelompok 1 siklusIV	213
Tabel 4.38	Penilaian Hasil Minat Belajar siswa pada Kelompok 2 siklus IV	216
Tabel 4.39	Penilaian Hasil Minat Belajar siswa pada Kelompok 3 siklus IV	218
Tabel 4.40	Penilaian Hasil Minat Belajar siswa pada Kelompok 4 siklus IV	220
Tabel 4.41	Penilaian Hasil Minat Belajar siswa pada Kelompok 5 siklusIV	222
Tabel 4.42	Penilaian Hasil Minat Belajar siswa pada Kelompok 6 siklusIV	224
Tabel 4.43	Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus IV	227
Tabel 4.44	Hasil Persentase Aktivitas Guru Siklus I,II,III, IV	232
Tabel 4.45	Hasil Penilaian Peningkatan Minat Belajar Siswa Siklus I,II,III,IV	234

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Desain Penelitian Tindakan Kelas Model Kemiis dan Tagart	44
Gambar 4.1	SMP Negeri 3 Lembang	75
Gambar 4.2	Lingkungan SMP Negeri 3 Lembang	77
Gambar 4.3	Struktur Organisasi SMP Negeri 3 Lembang	80
Gambar 4.4	Siswa sedang Bermain <i>gamesBottle Throwing</i> (BT) 100	
Gambar 4.5	Kelompok 1 bermain <i>games</i> (BT)	105
Gambar 4.6	Kelompok 2 bermain <i>games</i> (BT)	107
Gambar 4.7	Kelompok 3 bermain <i>games</i> (BT)	110
Gambar 4.8	Kelompok 4 bermain <i>games</i> (BT)	112
Gambar 4.9	Kelompok 5 bermain <i>games</i> (BT)	115
Gambar 4.10	Kelompok 6 bermain <i>games</i> (BT)	117
Gambar 4.11	Siswa sedang Bermain <i>gamesUlar Naga</i>	137
Gambar 4.12	Kelompok 1 bermain <i>games</i> Ular Naga	141
Gambar 4.13	Kelompok 2 bermain <i>games</i> Ular Naga	144
Gambar 4.14	Kelompok 3 bermain <i>games</i> Ular Naga	146
Gambar 4.15	Kelompok 4 bermain <i>games</i> Ular Naga	149
Gambar 4.16	Kelompok 5 bermain <i>games</i> Ular Naga	151
Gambar 4.17	Kelompok 6 bermain <i>games</i> Ular Naga	153
Gambar 4.18	Wortel <i>Hungry Bunny</i>	173
Gambar 4.19	Siswa sedang Bermain <i>gamesHungry Bunny</i>	173
Gambar 4.20	Kelompok 1 sedang Bermain <i>gamesHungry Bunny</i>	178
Gambar 4.21	Kelompok 2 sedang Bermain <i>gamesHungry Bunny</i>	180

Gambar 4.22	Kelompok 3 sedang Bermain <i>gamesHungry Bunny</i>	183
Gambar 4.23	Kelompok 4 sedang Bermain <i>gamesHungry Bunny</i>	185
Gambar 4.24	Kelompok 5 sedang Bermain <i>gamesHungry Bunny</i>	187
Gambar 4.26	Kelompok 6 sedang Bermain <i>gamesHungry Bunny</i>	189
Gambar 4.27	<i>Pokeball</i> dan Pokemon	209
Gambar 4.28	Siswa sedang Bermain <i>Pokemon Go</i>	209
Gambar 4.29	Kelompok 1 sedang Bermain <i>gamesPokemon Go</i>	213
Gambar 4.30	Kelompok 2 sedang Bermain <i>gamesPokemon Go</i>	215
Gambar 4.31	Kelompok 3 sedang Bermain <i>gamesPokemon Go</i>	218
Gambar 4.32	Kelompok 4 sedang Bermain <i>gamesPokemon Go</i>	220
Gambar 4.33	Kelompok 5 sedang Bermain <i>gamesPokemon Go</i>	222
Gambar 4.34	Kelompok 6 sedang Bermain <i>gamesPokemon Go</i>	224

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1	Grafik Hasil Penelitian Minat Belajar Siklus 1	120
Grafik 4.2	Grafik Hasil Penelitian Minat Belajar Siklus II	156
Grafik 4.3	Grafik Hasil Penelitian Minat Belajar Siklus III	192
Grafik 4.4	Grafik Hasil Penelitian Minat Belajar Siklus IV	226
Grafik 4.5	Aktivitas Guru dalam Mengajar IPS	233
Grafik 4.6	Penilaian Peningkatan Minat Belajar melalui Metode <i>Games</i>	236