

## DAFTAR ISI

|                                                           |      |
|-----------------------------------------------------------|------|
| HALAMAN JUDUL .....                                       | i    |
| HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....                      | ii   |
| HALAMAN PERNYATAAN.....                                   | iii  |
| HALAMAN PENGESAHAN.....                                   | iv   |
| HALAMAN PERSEMBAHAN .....                                 | v    |
| ABSTRAK .....                                             | vi   |
| KATA PENGANTAR.....                                       | vii  |
| DAFTAR ISI.....                                           | ix   |
| DAFTAR BAGAN.....                                         | xii  |
| DAFTAR TABEL .....                                        | xiii |
| DAFTAR GAMBAR.....                                        | xiv  |
| DAFTAR LAMPIRAN .....                                     | xv   |
| <b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>                                  |      |
| 1.1 Latar Belakang Masalah .....                          | 1    |
| 1.2 Rumusan Masalah.....                                  | 5    |
| 1.3 Tujuan Penelitian .....                               | 5    |
| 1.4 Manfaat Penelitian .....                              | 6    |
| <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>                            |      |
| 2.1 Motivasi Belajar.....                                 | 7    |
| 2.1.1 Pengertian Motivasi Belajar.....                    | 7    |
| 2.1.2 Fungsi Motivasi Belajar.....                        | 7    |
| 2.1.3 Indikator Motivasi Belajar .....                    | 9    |
| 2.2 Media Pembelajaran.....                               | 10   |
| 2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran .....                 | 10   |
| 2.2.2 Ciri – ciri Media Pembelajaran .....                | 11   |
| 2.2.3 Fungsi Media Pembelajaran.....                      | 12   |
| 2.3 <i>Game Baamboozle</i> .....                          | 14   |
| 2.4 Langkah- langkah <i>Game Baamboozle</i> .....         | 15   |
| 2.5 Kelebihan dan Kekurangan <i>Game Baamboozle</i> ..... | 15   |

|                                |    |
|--------------------------------|----|
| 2.5.1 Kelebihan .....          | 15 |
| 2.5.2 Kekurangan .....         | 15 |
| 2.6 Pembelajaran Sejarah ..... | 15 |
| 2.7 Penelitian Relevan .....   | 16 |
| 2.8 Kerangka Berpikir .....    | 19 |
| 2.9 Hipotesis Tindakan .....   | 20 |

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

|                                        |    |
|----------------------------------------|----|
| 3.1 Tempat dan Waktu Penelitian .....  | 21 |
| 3.2 Subjek Penelitian .....            | 22 |
| 3.3 Data dan Sumber Data .....         | 22 |
| 3.3.1 Data Kualitatif .....            | 22 |
| 3.3.2 Data Kuantitatif .....           | 22 |
| 3.3.3 Sumber Data .....                | 23 |
| 3.4 Teknik Pengumpulan Data .....      | 23 |
| 3.4.1 Observasi .....                  | 23 |
| 3.4.2 Angket .....                     | 24 |
| 3.4.3 Dokumentasi .....                | 24 |
| 3.5 Teknik Uji Validitas Data .....    | 24 |
| 3.6 Teknik Analisis Data .....         | 25 |
| 3.7 Indikator Kinerja Penelitian ..... | 26 |
| 3.8 Prosedur Penelitian .....          | 26 |
| 3.8.1 Siklus I .....                   | 27 |
| 3.8.2 Siklus II .....                  | 29 |

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

|                                                          |    |
|----------------------------------------------------------|----|
| 4.1 Langkah-Langkah Membuat <i>Game Baamboozle</i> ..... | 30 |
| 4.1 Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus .....           | 33 |
| 4.1.1 Hasil Penelitian Siklus 1 .....                    | 33 |
| 4.1.2 Hasil Penelitian Siklus II .....                   | 48 |
| 4.2 Perbandingan Hasil Tindakan Antar Siklus .....       | 61 |
| 4.3 Pembahasan .....                                     | 63 |

### **BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN**

|                    |    |
|--------------------|----|
| 5.1 Simpulan ..... | 67 |
|--------------------|----|

|                            |           |
|----------------------------|-----------|
| 5.2 Implikasi .....        | 67        |
| 5.3 Saran .....            | 68        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b> | <b>69</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>       | <b>72</b> |

## DAFTAR TABEL

|                                                                                                                                             | Halaman |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| <b>Tabel 3.1</b> : Waktu Penelitian .....                                                                                                   | 21      |
| <b>Tabel 3.6</b> : Rentang Persentase Motivasi Belajar.....                                                                                 | 26      |
| <b>Tabel 3.7</b> : Kriteria Tafsiran Persentase .....                                                                                       | 26      |
| <b>Tabel 4.2.1.1</b> : Hasil Pengamatan Penerapan Media <i>Game Baamboozle</i> .....                                                        | 39      |
| <b>Tabel 4.2.1.2</b> : Hasil Pengamatan Penerapan Media <i>Game Baamboozle</i> .....                                                        | 42      |
| <b>Tabel 4.2.1.3</b> : Hasil Angket Motivasi Belajar Siklus 1 Tindakan I .....                                                              | 44      |
| <b>Tabel 4.2.1.4</b> : Hasil Angket Motivasi Belajar Siklus 1 Tindakan II.....                                                              | 45      |
| <b>Tabel 4.2.2.1</b> : Hasil Pengamatan Penerapan Media <i>Game Baamboozle</i> .....                                                        | 54      |
| <b>Tabel 4.2.2.2</b> : Hasil Pengamatan Penerapan Media <i>Game Baamboozle</i> .....                                                        | 56      |
| <b>Tabel 4.2.2.3</b> : Hasil Angket Motivasi Belajar Siklus 2 Tindakan III.....                                                             | 58      |
| <b>Tabel 4.2.2.4</b> : Hasil Angket Motivasi Belajar Siklus 2 Tindakan IV .....                                                             | 59      |
| <b>Tabel 4.3</b> : Rekapitulasi Hasil PTK Implementasi Media <i>Game Baamboozle</i><br>Pada Mapel Sejarah Kelas F.4 SMAN 10 Kota Jambi..... | 62      |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                                                                                                                            | Halaman |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| <b>Gambar 4.1.1</b> : Tampilan Utama <i>Website Baamboozle</i> .....                                                                                                                       | 30      |
| <b>Gambar 4.1.2</b> : Tampilan Games yang Tersedia di <i>Website Baamboozle</i> .....                                                                                                      | 30      |
| <b>Gambar 4.1.3</b> : Tampilan Tombol untuk Membuat Games Baru.....                                                                                                                        | 31      |
| <b>Gambar 4.1.4</b> : Tampilan yang harus diisi Sebelum membuat Games Tersendiri                                                                                                           |         |
| <b>Gambar 4.1.5</b> : Tampilan 4 Fitur setelah pendidik membuat atau memilih <i>games</i><br>yang akan digunakan.....                                                                      | 32      |
| <b>Gambar 4.1.6</b> : Tampilan Pilihan dalam fitur <i>play</i> ketika akan memulai <i>games</i><br>penggunaan <i>website bamboozle</i> pada kelompok kecil di SMA N<br>10 Kota Jambi ..... | 32      |
| <b>Gambar 4.2.1</b> : Perwakilan Kelompok Melakukan Presentasi Hasil Diskusi Pada<br>Siklus I Tindakan I.....                                                                              | 35      |
| <b>Gambar 4.2.2</b> : Perwakilan Kelompok Mempresentasikan Hasil Diskusi Pada<br>Siklus I Tindakan II .....                                                                                | 38      |
| <b>Gambar 4.2.3</b> : Perwakilan Kelompok Mempresentasikan Hasil Diskusi Pada<br>Siklus II Tindakan III.....                                                                               | 50      |
| <b>Gambar 4.2.4</b> : Perwakilan Kelompok Melakukan Persentasi Hasil Diskusi Pada<br>Siklus II Tindakan IV.....                                                                            | 52      |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                          | <b>Halaman</b> |
|------------------------------------------|----------------|
| Lampiran 1. Surat Penelitian.....        | 73             |
| Lampiran 2. Hasil Surat Penelitian ..... | 74             |
| Lampiran 3. Uji Validitas Data .....     | 75             |
| Lampiran 4. Uji Reabilitas .....         | 76             |
| Lampiran 5. RPP Per Siklus.....          | 77             |
| Lampiran 6. Angket Motivasi Belajar..... | 82             |
| Lampiran 7. Dokumentasi Penelitian.....  | 85             |

