

PENERAPAN MEDIA *PERMAINAN ENKLEK* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X IPS SMA NEGERI 1 BAITUSSALAM KABUPATEN ACEH BESAR

*Amirullah¹, Nurasih², Sufandi Iswanto³

Jurusan Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Syiah Kuala, Banda Aceh

*Alamat Korespondensi: amirlamnga@gmail.com

Info Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima Maret
2021

Disetujui April
2021

Dipublikasikan
Mei 2021

Kata Kunci:
Motivasi Belajar,
Media
Permainan
Engklek

Abstrak

Permasalahan pada penelitian ini adalah terdapat kurangnya motivasi belajar sejarah siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses penerapan media permainan engklek di kelas X IPS dan untuk mengetahui motivasi belajar sejarah siswa kelas X IPS dengan penerapan media permainan engklek. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Adapun yang menjadi subjek penelitian ini adalah siswa kelas X IPS yang berjumlah 22 siswa. Pengumpulan data yang dilakukan dengan observasi dan angket. Hasil dari pengamatan kegiatan guru dan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran sebesar 81% dengan kategori baik. Motivasi siswa pada penerapan media permainan engklek 42% menjawab sangat setuju, 35,9% yang menjawab setuju, 6,4 % menjawab netral, 8,1% yang menjawab tidak setuju dan 7,3% yang menjawab sangat tidak setuju dengan kategori Sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa dalam proses penerapan media permainan engklek dapat meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa.

Abstract

The problem in this study is that there is a lack of motivation to learn the history of students. The purpose of this study was to determine the process of applying the engklek game media in class X Social Sciences and to find out the motivation to learn history of students in class X Social Sciences by applying the engklek game media. The type of research used in this research is descriptive with a qualitative approach. As for the subject of this research are students of class X IPS totaling 22 students. Data collection is done by observation and questionnaires. The results of observing the activities of teachers and students in the implementation of learning are 81% in the good category. Student motivation on the application of the engklek game media 42% answered strongly agree, 35.9% answered agree, 6.4% answered neutral, 8.1% answered disagreed and 7.3% answered strongly disagreed in the Very good category. So it can be concluded that in the process of applying the engklek game media it can increase students' motivation to learn history.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor penting bagi kehidupan manusia dan merupakan perwujudan dari cita-cita bangsa (Bahri, 69:2021). Pendidikan juga memiliki tujuan untuk meningkatkan pengetahuan umum seseorang dan pendidikan tidak selalu berpatokan pada nilai-nilai yang dipeoleh peserta didik dalam suatu kegiatan pembelajaran (Darmawan, 124:2018). Menurut Suardi (2018:16) tujuan pendidikan adalah untuk menghendaki cita-cita dan keinginannya dalam lingkungan masyarakat. Berbagai cara atau upaya dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik untuk memberikan bantuan dan arahan supaya terjadi perubahan sikap dan ilmu pengetahuan serta keterampilan yang bersifat positif baik untuk diri sendiri maupun masyarakat pada umumnya.

Dalam menjalankan fungsinya guru tidak bisa dipisahkan dari kegiatan pembelajaran (Agung, 357:2021). Menurut Suardi (2018:7) bahwa pembelajaran sebagai bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Bagi peserta didik, pengetahuan yang dimilikinya bersifat dinamis, berkembang dari sederhana menuju kompleks, dan dari ruang lingkup dirinya dan sekitarnya menuju ruang lingkup yang lebih luas. Pada hakikatnya proses pembelajaran merupakan proses penyampaian pesan atau komunikasi dari pengantar informasi (guru) kepada penerima yaitu peserta didik (Ismail, 2020: 9). Pembelajaran berarti kegiatan belajar yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik. Sebuah upaya membelajarkan peserta didik melalui penciptaan kondisi dan lingkungan belajar yang kondusif. pembelajaran tidak dapat terlepas kaitannya dengan pengertian belajar. Belajar adalah perubahan kemampuan terhadap manusia yang berlangsung dalam jangka waktu tertentu (sumarsono, 2020: 2). Pendapat sumarsono selaras dengan pendapat (Sutiah, 2016: 4) yang menyatakan bahwa belajar merupakan sebuah proses yang mengarah lebih baik dari pada sebelumnya yang terjadi secara berkelanjutan, belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan terjadi karena adanya pengalaman dan latihan. Maka dari itu belajar merupakan sebuah proses perubahan manusia kearah yang lebih baik. Dari penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan yaitu belajar dan pembelajaran dua komponen

yang sangat erat kaitannya dan tidak dapat dipisahkan serta sebagai upaya yang dilakukan dengan sengaja untuk mencapai sebuah perubahan yang meningkatkan kualitas diri seseorang sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam interaksinya dengan lingkungannya, kegiatan belajar disatukan dengan kegiatan mengajar yang disebut dengan pembelajaran.

Guru yang merupakan sebagai penyalur ilmu pengetahuan memiliki peranan penting dalam membuat kegiatan pembelajaran yang tepat guna dan menarik. Yang berarti membawa anak didik supaya bisa berdiri sendiri di dalam kehidupan di tengah masyarakat. Oleh karena itu guru harus mengetahui cara mengajar yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan juga menjadi salah satu keberhasilan baginya (Rachman, 247: 2018). Tentunya untuk mewujudkan cara mengajar yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, guru seharusnya menerapkan inovasi media-media baru yang memicu motivasi dan keingintahuan siswa.

Berdasarkan observasi awal di sekolah SMA Negeri 1 Baitussalam yang dilakukan pada tanggal 17 Januari 2022, peneliti menemukan masalah yaitu kurangnya motivasi siswa didalam mengikuti pembelajaran sejarah, siswa kurang fokus terhadap guru saat proses pembelajaran berlangsung dan tidak hasrat untuk belajar, ada juga siswa keluar meminta izin ke kamar mandi pada saat pelajaran berlangsung, dan juga siswa lalai dengan sendirinya diruangan pada saat guru menyampaikan materi pelajaran sehingga terjadi proses belajar mengajar tidak maksimal. Selain dari siswa faktor guru juga mempengaruhi motivasi belajar siswa. Guru hanya menggunakan model pembelajaran dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik siswa untuk belajar khususnya dalam pembelajaran sejarah.

Melalui pemilihan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu media yang dianggap dapat meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa adalah media permainan engklek. didalam penerapan terdapat kartu pertanyaan yang dilengkapi dengan tulisan nomor menuntut peserta didik untuk meningkatkan pemahaman dan permainan ini sangat baik untuk peserta didik dikarenakan peserta didik akan belajar

bersosialisasi dan saling menghargai sesama teman sejawatnya.

Permainan engklek merupakan salah satu permainan yang dimainkan secara bersama-sama dan memerlukan keseimbangan dalam melompat dengan menggunakan satu kaki. Menurut Rozana, (2020:9) permainan engklek merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang menggunakan benda dan hitungan serta adanya kesepakatan peraturan-peraturan yang harus dipatuhi oleh peserta berkaitan dengan pelaksanaannya. Permainan engklek tersebut dapat menarik peserta didik untuk ikut serta dalam pembelajaran dan juga mengembangkan kemampuan kognitif serta kedisiplinan terhadap peserta didik.

Permainan engklek sangat baik untuk digunakan diluar maupun didalam ruangan. (Ratu, 2019:55) menyatakan Permainan engklek mempunyai manfaat sebagai berikut : (1)permainan engklek dilakukan secara berkelompok sehingga anak dilatih kemampuan komunikasi sesama teman dan mengajarkan kebersamaan. (2)Mempunyai sifat kedisiplinan sesuai peraturan yang sudah disepakati secara bersama. (3)Dapat mengembangkan kecerdasan peserta didik (4)Membuat peserta didik bersikap sabar, tidak memaksa kehendak, bersikap tenang, serta merasa nyaman dan terbiasa dalam kelompok.

Berdasarkan uraian diatas dapat dijabarkan bahwa permainan engklek sebagai media pembelajaran bukan hanya sekedar permainan saja, tetapi juga mengandung nilai-nilai budi pekerti yang bermanfaat bagi peserta didik , serta jelas ada sarasannya dan bisa dilakukan sebagai aktivitas pembelajaran dikelas dalam memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

Selain itu ada juga beberapa langkah langkah memainkan permainan engklek. Adapun langkah-langkah permainan engklek menurut (Hidayat, 2020: 129-130) adalah sebagai berikut : (1)pemain atau peserta permainan engklek harus memiliki sebuah gacu(pin). (2)Gaco dilemparkan pada kotak pertama permainan engklek. (3)Kemudian pemain melompat dengan satu kaki sampai ke kotak berikutnya. (4)Pemain kembali ke kotak pertama untuk mengambil gacu (5)Kemudian pemain membalikkan badan untuk melemparkan gacu tersebut (6)Apabila pemain melemparkan gacu tepat pada lingkaran, pemain berhak memiliki satu kotak/bintang dan tidak boleh diinjak oleh pemain lain.

(7)Pemain yang banyak mendapatkan kotak dinyatakan sebagai pemenang.

Adapun langkah dalam penerapan media permainan engklek adalah sebagai berikut:(1)Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok 4-5 orang (2)Guru memberi gacu(pin) kepada setiap kelompok(3)Guru meminta perwakilan kelompok untuk maju kedepan mengambil nomor undian (4)Siswa yang mendapatkan nomor undian pertama memainkan permainan engklek dengan cara melempar gacu(pin) pada kotak pertama dalam permainan engklek dan melangkahinya sampai ke angka 9 kemudian mengambil kembali gacu pada kotak pertama dengan menggunakan satu kaki juga (5)Selanjutnya setelah siswa mengambil gacu, membalikkan badan apabila gacu tersebut tepat jatuh pada lingkaran, siswa tersebut berhak mengambil kartu pertanyaan pada guru jika tidak berhak mengulang 2 kali(6)Guru mengawasi siswa pada saat memainkan permainan engklek dan kartu pertanyaan dipegang oleh guru(7)Siswa yang sudah mendapatkan kartu pertanyaan langsung berdiskusi sesama teman kelompoknya sedangkan ketua kelompok masih tetap bisa berlanjut jika masih mempunyai kesempatan dan juga guru membimbing dalam proses diskusi tersebut (8)Pada akhir permainan, guru menghitung skor. Perhitungan skor berdasarkan kelompok yang banyak mendapatkan pertanyaan dari dalam kotak media permainan engklek(9)Guru memberikan penghargaan bagi kelompok yang dinyatakan sebagai pemenang.

Penelitian ini bertujuan untuk (1)Untuk mengetahui penerapan media permainan engklek pada pembelajaran sejarah siswa di kelas X IPS SMA Negeri 1 Baitussalam (2)Untuk menganalisis penerapan media permainan engklek dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS di SMA Negeri 1 Baitussalam.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Pendekatan penelitian kualitatif. Yang berarti Penelitian kualitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai intsrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih

menekankan makna dari pada generalisasi (Sugiyono, 2014:9). Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian deskriptif. penelitian deskriptif (*descriptive research*) ditujukan untuk mendeskripsikan suatu keadaan atau fenomena-fenomena apa adanya. Dalam studi ini para peneliti memberikan perlakuan-perlakuan tertentu terhadap objek penelitian, semua kegiatan atau penelitian berjalan seperti apa adanya. Penelitian deskriptif dapat berkenaan dengan kasus-kasus tertentu atau sesuatu populasi yang cukup luas.

Subjek dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Yang merupakan teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2014:85). Pengambilan subjek dalam penelitian ini didasarkan dari kurangnya motivasi siswa dalam proses pembelajaran sejarah. Dengan demikian, yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X IPS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Media Permainan Engklek pada Pembelajaran Sejarah Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 1 Baitussalam

Penerapan media permainan engklek di SMAN 1 Baitussalam dilaksanakan berdasarkan langkah-langkah pembelajaran itu sendiri. Pada kegiatan pembelajaran, dilakukan beberapa tahapan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dari media permainan engklek yang dimulai dari tahapan pendahuluan. Pada tahap ini guru mengawasi pembelajaran dengan menyiapkan kelas, absensi siswa dan mengondisikan kelas. Kemudian guru menyampaikan materi yang akan dikaji dan tujuan yang akan dicapai dari pembelajaran tersebut. Selanjutnya guru menyampaikan materi lama yang akan dihubungkan dengan materi baru kepada siswa (*connecting*). Guru kemudian menjelaskan langkah dan penerapan media permainan engklek kepada siswa. Setelah selesai kemudian guru menjelaskan tentang penilaian apa saja yang akan dinilai oleh guru selama pembelajaran berlangsung.

Pada kegiatan inti dalam pembelajaran ini dilakukan dengan guru menjelaskan materi mengenai teori-teori masuknya islam ke indonesia, kemudian guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya jika masih ada materi yang belum jelas, setelah itu guru membentuk kelompok dan selanjutnya membagikan lembar kerja peserta didik (LKPD)

individu yang dilengkapi dengan materi belajar kepada semua siswa dan juga guru memberikan jeda waktu untuk menyelesaikannya setelah siswa selesai mengerjakannya guru memberikan LKPD kelompok dan gacu kepada setiap kelompok. Pada saat media permainan engklek dimulai (1) guru meminta perwakilan kelompok untuk maju kedepan mengambil nomor undian (2) siswa yang mendapat nomor undian pertama memainkan permainan engklek dengan cara melempar gacu pada kotak pertama dan melangkahi sampai ke angka 9 dan mengambil kembali gacu dengan menggunakan satu kaki (3) setelah gacu diambil siswa membalikkan badan apabila gacu tepat jatuh dalam lingkaran siswa tersebut berhak mengambil kartu pertanyaan pada guru jika tidak tepat jatuh dilingkaran berhak mengulanginya 2 kali lemparan (4) guru mengawasi siswa pada saat permainan dimainkan (5) siswa yang sudah mendapatkan kartu pertanyaan langsung berdiskusi sesama teman kelompoknya sedangkan untuk ketua kelompok masih bisa melemparkan gacu jika masih mempunyai kesempatan (6) guru membimbing siswa diskusi pada setiap kelompok (7) pada akhir permainan, guru menghitung jumlah kartu pertanyaan yang diperoleh oleh setiap kelompok. Kelompok yang banyak mendapatkan kartu pertanyaan dinyatakan sebagai pemenang (8) guru memberikan penghargaan kepada kelompok pemenang.

Pada kegiatan penutup guru mengarahkan siswa untuk mengumpulkan LKPD yang sudah dikerjakan kemudian guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang hal yang belum dipahami dan mungkin belum dibahas. Setelah itu, pembelajaran diakhiri dengan guru dan siswa sama-sama menyimpulkan hasil diskusi mengenai materi teori-teori masuknya islam ke Indonesia. Selanjutnya tahap evaluasi guru memberikan kertas yang berisikan daftar soal kepada siswa dan siswa menjawab soal tersebut. Selanjutnya guru mengawasi prosesnya evaluasi. Setelah siswa selesai mengerjakan soal, maka lembar jawaban siswa dikumpulkan. Setelah itu guru menyampaikan informasi untuk materi pada pertemuan selanjutnya dan menutup pembelajaran dengan salam.

Berdasarkan analisis yang didapat dari data lembar observasi dapat diketahui bahwa setiap indikator dalam lembar observasi memperoleh hasil yang baik. Dimana pada indikator pertama yaitu pendahuluan dalam mengikuti

pembelajaran dengan nilai sebesar 21. Pada indikator kedua yaitu inti proses penerapan media permainan engklek mendapatkan skor 48. Pada indikator ketiga yaitu penutup mendapatkan skor sebesar 16. Untuk total dari keseluruhan ketiga indikator tersebut adalah sebesar 85 dan berdasarkan perhitungan persentase dari skor tersebut adalah 81% dengan kategori baik. Menurut Mulyasa dalam Wibowo (2016:134) menyatakan bahwa pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar peserta didik terlihat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam pembelajaran. Sedangkan menurut Siahaan (2018:30) dimana mengenai bahwa rata-rata presentase aktivitas peserta didik dari aspek pengamatan di peroleh sebesar 76,83% hasil tersebut masuk kedalam kategori aktif. Dengan demikian dari kedua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dalam penerapan media permainan engklek telah

memenuhi langkah-langkah dan indikator pencapaian tujuan pembelajaran dengan baik.

Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 1 Baitussalam Dengan Menggunakan Media Permainan Engklek

Data angket diperoleh langsung melalui sebaran angket kepada siswa yang berisi 25 pernyataan dengan 5 pilihan jawaban yang disusun melalui Skala *Likert* dengan pilihan jawaban yaitu: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Angket diisi dengan bimbingan peneliti dan guru dikelas, sehingga siswa memahami benar maksud dan tujuan pemberian angket tersebut. Angket motivasi siswa bertujuan untuk mengetahui motivasi siswa terhadap pembelajaran sejarah dengan menggunakan media permainan engklek. Angket motivasi siswa terhadap media permainan engklek dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Motivasi Siswa SMA Negeri 1 Baitussalam Terhadap Pembelajaran Sejarah menggunakan Media Permainan Engklek

No	Nama siswa	Total skor	Nilai
1	RD	115	92
2	AE	113	90.4
3	IB	109	87.2
4	MI	114	91.2
5	ZS	110	88
6	MH	107	85.6
7	RM	110	88
8	MF	96	76.8
9	YD	108	86.4
10	KR	97	77.6
11	MB	111	88.8
12	RP	107	85.6
13	DS	103	82.4
14	AS	117	93.6
15	RK	111	88.8
16	TA	112	89.6
17	ZK	95	76
18	AA	88	70.4
19	AR	90	72
20	HH	109	87.2
21	AH	92	73.6
22	SM	103	82.4
Total		2317	1853,6
Skor Maksimum		$22 \times 5 \times 25 = 2.750$	

Berdasarkan tabel 4.5 dapat diketahui bahwa motivasi belajar sejarah dengan menggunakan media permainan engklek di

SMA Negeri 1 Baitussalam dengan rata-rata skor yang diperoleh oleh siswa dari jawaban yang memberikan 25 pernyataan terkait

motivasi belajar sejarah siswa terhadap penerapan media permainan engklek. kategori yang di dapat dari jumlah skor maksimum dibagi dengan skor dan di kali 100% mendapatkan kategori yang Sangat baik. Untuk jumlah skor dapat dilihat pada lampiran 8. Dapat dilihat pada penjelasan dibawah ini:

$$\begin{aligned} P &= \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\% \\ &= \frac{2.317}{2.750} \times 100 \\ &= 84,2\% \text{ (Sangat Baik)} \end{aligned}$$

Penerapan media pembelajaran permainan engklek pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Baitussalam mendapatkan motivasi siswa dengan nilai rata-rata tergolong sangat baik, dari jawaban yang sudah diberikan atas 25 pernyataan terkait kelangsungan pembelajaran media permainan engklek terdapat 42% dengan motivasi siswa sangat setuju, 35,9% siswa memberikan motivasi setuju, 6,4% siswa memberikan motivasi netral, 8,1% siswa memberikan motivasi tidak setuju dan 7,3% siswa memberikan motivasi sangat tidak setuju dan memperoleh nilai presentase dari keseluruhan 84,2% kategori Sangat baik dengan media permainan engklek yang diterapkan di kelas X IPS SMA Negeri 1 Baitussalam. sehingga dapat dikatakan bahwa motivasi siswa terhadap penerapan media permainan engklek adalah sangat baik. Hal ini serupa dengan pendapat Tresnawaty (2021:22) yang menyatakan bahwa proses pembelajaran telah berjalan dengan baik apabila telah tercipta suatu perilaku yang berubah dan mengarah ke arah yang lebih baik, yang dimaksud dalam kasus ini adalah motivasi belajar siswa yang meningkat sehingga menunjukkan perubahan kearah yang lebih baik. Berdasarkan hasil analisis angket yang telah diberikan kepada 22 siswa kelas X IPS, penerapan media permainan engklek mendapatkan motivasi yang baik dari siswa. Hal ini ditunjukkan melalui perolehan nilai presentase dari setiap pernyataan angket yang yang dinilai melalui skala likert.

Berdasarkan dengan penjelasan diatas, maka disimpulkan bahwa penerapan media permainan engklek dapat meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa kelas X IPS, dan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada

perbedaan antara motivasi belajar sebelumnya dengan penerapan media permainan engklek dan motivasi belajar siswa yang diterapkan dengan media permainan engklek baik dari sebelumnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan mengenai penerapan media permainan engklek pada mata pelajaran sejarah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X IPS di SMA Negeri 1 Baitussalam, dapat disimpulkan bahwa:

Penerapan media permainan engklek pada pembelajaran sejarah di kelas X IPS di SMA Negeri 1 Baitussalam telah dilaksanakan dengan baik sesuai dengan langkah-langkah media permainan engklek. Hal ini terlihat dari hasil analisis penerapan media pembelajaran permainan engklek dimana langkah-langkah pembelajaran menggunakan media permainan engklek berjalan dengan baik sesuai dengan RPP yang telah disusun. Komunikasi guru dan siswa berjalan dengan baik, dimana siswa saling bekerja sama dalam menyelesaikan soalnya dan guru membantu menyimpulkannya.

Motivasi belajar sejarah siswa terhadap penggunaan media permainan engklek masuk dalam kategori Sangat baik. Hal ini terlihat dari perilaku siswa yang ditunjukkan selama proses pembelajaran berlangsung, dimana siswa merasa senang, terdorong untuk belajar, merasa tertarik, mendengarkan dan mengikuti pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah yang diarahkan oleh guru. Guru membuat suasana kelas menjadi kondusif dan siswa dapat termotivasi dalam proses pembelajaran.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan yang telah diutarakan, maka penulis memberikan beberapa saran, yaitu sebagai berikut:

Pertama, Proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting, oleh karena itu diharapkan agar pada saat melakukan proses pembelajaran sebaiknya guru menggunakan model dan media agar mampu membuat siswa termotivasi dan lebih aktif sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan mutu pembelajaran. Kedua, Guru dapat menggunakan berbagai macam cara pada saat pembelajaran akan dimulai, diharapkan guru dapat dengan tegas menyampaikan hal tersebut

kepada siswa untuk mendapatkan waktu belajar yang efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Ngurah. (2021). Penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Indonesia Journal Of Education Development*. 2(2). Hlm 357
- Bahri, Jumriani, Jumadi. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA 2 Pinrang. *Jurnal Pemikiran Kesejarahan dan Pendidikan Sejarah*. 2(19). Hlm 69
- Darmawan, Lusiana, Surya W, Tarunase M. (2018). Penerapan Media Film Sebagai Sumber Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengolah Informasi Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*. 7(1). Hlm 124
- Hidayat, Efendi. (2020). *Teori Bermain Dalam Pendidikan Jasmani*. Jawa Tengah: CV Sarnu Untung.
- Hidayatullah. (2018). *Penelitian Tindakan Kelas*. Banten: LKP Setia Budi.
- Ismail, M. I. (2020). *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*. Makassar: Cendikia Publisher.
- Pakpahan, dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Yayasan Kita Menulis.
- Pianda, Jon Darmawan. (2018). *Best Practice: Karya Guru Inovatif Yang Inspiratif (Menarik Perhatian Peserta Didik)*. Sukabumi: CV Jejak.
- Rachman, M. Nur. (2018). Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X Pemasaran 1 SMK Negeri 1 Godean Sleman Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Sejarah*. 5(2). Hlm 247
- Ratu, Irwan. (2019). *Direktori Permainan Tradisional Kabupaten Banyuasin Sumatera Selatan*. Sumatera Selatan: Dinas Pendidikan, Pemuda, Olahraga, Dan Pariwisata.
- Rozana Salma, Ampun Bantali. (2020). *Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Engklek*. Jawa Barat: Edu Fubusher.
- Siahaan, Wahyuni. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika (INPAFI)*. 6(1) hal 30
- Suardi. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Sugiyono, (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarsono, P., Inganah, S., Iswatiningsih, D., & Husamah. (2020). *Belajar Dan Pembelajaran Di Era Milenial*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Sutiah. (2016). *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Tresnawaty, D. (2021). *ANTILIGO: Multiperspektif Keilmuan di Masa Pandemi COVID-19* (D. Tresnawaty (ed); 1st ed). Yogyakarta: Deepublisher.
- Wibowo, Nugroho. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di SMK Negeri 1 Saptosari. *Jurnal ELINVO*. Vol 1. No 2