

**MOTIVASI BELAJAR SISWA *INTROVERT* DENGAN
MENGUNAKAN GIM EDUKASI DALAM
PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV DI UPT
SPF SD NEGERI BONTORAMBA
KOTA MAKASSAR**

SKRIPSI

**WILLIAM MAXIMILIANUS
4519103056**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SASTRA
UNIVERSITAS BOSOWA
2023**

**MOTIVASI BELAJAR SISWA *INTROVERT* DENGAN
MENGUNAKAN GIM EDUKASI DALAM
PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV DI UPT
SPF SD NEGERI BONTORAMBA
KOTA MAKASSAR**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

UNIVERSITAS

BOSOWA

**WILLIAM MAXIMILIANUS
4519103056**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SASTRA
UNIVERSITAS BOSOWA
2023**

SKRIPSI

MOTIVASI BELAJAR SISWA *INTROVERT* DENGAN
MENGUNAKAN GIM EDUKASI DALAM
PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV DI UPT
SPF SD NEGERI BONTORAMBA
KOTA MAKASSAR

Disusun dan diajukan oleh

WILLIAM MAXIMILIANUS
NIM 4519103056

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi
Pada tanggal 20 Maret 2023

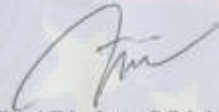
Menyetujui:

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Dr. Burhan, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0924058303

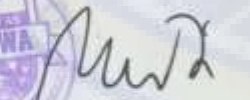


Tismi Dipalaya, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0911039001

Mengetahui:

Dekan
Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sastra,

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd.
NIK. D. 450375



Dr. Burhan, S.Pd., M.Pd.
NIK. D. 450591

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : William Maximilianus

NIM : 4519103056

Judul Skripsi : Motivasi Belajar Siswa *Introvert* Dengan Menggunakan Gim Edukasi Dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV di UPT SPF SD Negeri Bontoramba Kota Makassar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri dan bukan merupakan plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Makassar, 23 Februari 2023

Yang membuat pernyataan,



William Maximilianus

ABSTRAK

William Maximilianus. 2023. Motivasi Belajar Siswa *Introvert* Dengan Menggunakan Gim Edukasi Dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV di UPT SPF SD Negeri Bontoramba Kota Makassar. Skripsi Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sastra, Universitas Bosowa. Dibimbing oleh Burhan dan Tismi Dpalaya

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa *introvert* sebelum dan setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan gim edukasi SDN Bontoramba Kota Makassar. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV B sebanyak 7 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tes MBTI, observasi, angket motivasi belajar, dan dokumentasi yang dianalisis dengan analisis deskriptif dan analisis inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar siswa *introvert* sebelum dan setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan gim edukasi. Perbedaan motivasi belajar siswa *introvert* terdapat pada angket motivasi belajar siswa *pretest* dan *posttest*. Adapun hasil uji hipotesis penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar siswa *introvert* sebelum dan setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan gim edukasi SDN Bontoramba Kota Makassar.

Kata kunci: Motivasi Belajar Siswa, *Introvert*, Gim Edukasi.

ABSTRACT

William Maximilianus. 2023. Learning Motivation of Introverted Students Using Educational Games in IPAS Learning for Fourth Grade at UPT SPF SDN Bontoramba Makassar City. Thesis of Mathematics Education Study Program, Faculty of Education and Literature, Bosowa University. Supervised by Burhan and Tismi Dupalaya

This research was conducted with the aim of knowing differences in introvert students' learning motivation before and after participating in the learning process using the educational game at SDN Bontoramba, Makassar City. The type of research used in this research is quantitative research. The sample in this study were students in class IV B as many as 7 students. The data collection technique used in this study used the MBTI test, observation, learning motivation questionnaire, and documentation which was analyzed by descriptive analysis and inferential analysis. The results showed that there were differences in introvert students' learning motivation before and after participating in the learning process using educational games. Differences in introverted student learning motivation are found in the pretest and posttest student motivation questionnaires. The results of the research hypothesis test show that there are differences in the learning motivation of introverted students before and after participating in the learning process using the educational game at SDN Bontoramba, Makassar City.

Keywords: Student Learning Motivation, Introvert, Educational Games.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan yang Maha Esa yang senantiasa memberikan berkat dan karunia-Nya, sehingga penulis masih diberi kesehatan dan kesempatan dalam menyelesaikan skripsi dengan judul “Motivasi Belajar Siswa *Introvert* Dengan Menggunakan Gim Edukasi Dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV di UPT SPF SD Negeri Bontoramba Kota Makassar” dengan baik. Adapun tujuan penulisan skripsi ini sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Strata 1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sastra di Universitas Bosowa.

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya penyusunan skripsi ini dengan baik karena berkat dukungan dan kerja sama berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Batara Surya, ST.,M.Si., selaku Rektor Universitas Bosowa.
2. Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sastra Universitas Bosowa.
3. A. Vivit Angreani S.Pd., M.Pd selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sastra Universitas Bosowa.
4. Dr. A. Hamsiah, M.Pd selaku Wakil Dekan II Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sastra Universitas Bosowa.
5. Dr. Burhan S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang telah membina dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Dr. Burhan S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing I, dan Tismi Dipalaya S.Pd., M.Pd selaku Pembimbing II, yang dengan sabar membina dan memberikan masukan serta pengarahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Susalti Nur Arsyad, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Penguji I, dan Dr. Ifa Safira, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Penguji II, yang telah memberikan kritik dan saran untuk menyempurnakan skripsi ini.
8. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sastra Universitas Bosowa, yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan kepada penulis.

9. Eko Dahlayawati, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN Bontoramba, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian di SDN Bontoramba Kota Makassar.
10. Atijalmipirri, S.Pd selaku Guru Kelas SDN Bontoramba Kota Makassar, yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian.
11. Orang tua dan keluarga terkasih, yang telah memberikan dukungan dan doa kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik.
12. Teman-teman seperjuangan mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2019, saudari Runniarsiti, yang telah membantu dan saling bertukar pendapat dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
13. Kakak alumni Universitas Bosowa prodi Pendidikan Matematika angkatan 2018, saudari Elia Steven Silalong, yang telah membantu dan saling bertukar pendapat dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
14. Siswa kelas IV A dan IV B SDN Bontoramba Kota Makassar, yang telah berpartisipasi dan bekerja sama dalam penelitian ini.
15. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebut satu per satu yang telah membantu dan memberikan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata, semoga Tuhan selalu melimpahkan kasih dan karunia-Nya untuk segala kebaikan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dan penulis mengharapkan skripsi ini dapat menambah wawasan dan bermanfaat bagi para pembaca.

Makassar, 21 Februari 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori	10
1. Motivasi Belajar	10
a. Pengertian motivasi	10
b. Upaya motivasi belajar	10
c. Macam-macam motivasi belajar.....	13
2. <i>Introvert</i>	13
a. Pengertian <i>introvert</i>	13
b. Ciri-ciri <i>introvert</i>	15
3. Hakikat Gim Edukasi	16

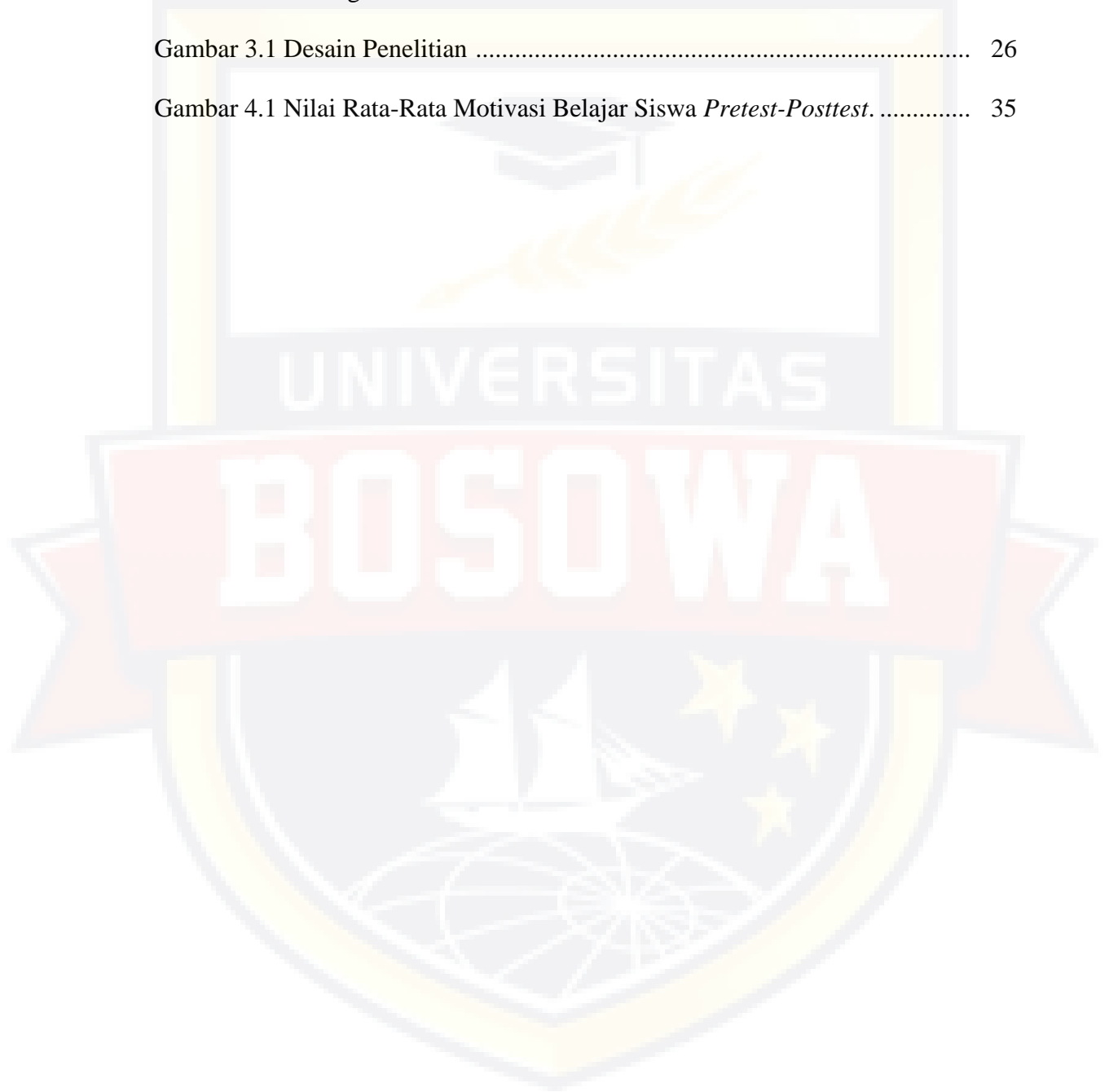
4. Pembelajaran IPAS di SD	17
B. Penelitian Relevan	19
C. Kerangka Pikir	22
D. Hipotesis	25
BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Jenis dan Desain Penelitian	26
1. Jenis penelitian	26
2. Desain penelitian	26
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	26
1. Lokasi penelitian	26
2. Waktu penelitian	27
C. Populasi dan Sampel Penelitian	27
1. Populasi penelitian	27
2. Sampel penelitian	27
D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel	28
1. Variabel Penelitian	28
2. Definisi Operasional Variabel	28
E. Teknik Pengumpulan Data	29
1. Tes MBTI	29
2. Observasi	29
3. Angket motivasi bekal	30
4. Dokumentasi	30
F. Teknik Analisis Data	30
1. Analisis Statistik Deskriptif	30
2. Analisis Statistik Inferensial	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	33
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	33
B. Hasil Penelitian	33
C. Pembahasan Hasil Penelitian	38
BAB V PENUTUP	44
A. Kesimpulan	44
B. Saran	44

DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN	49
RIWAYAT HIDUP	104



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir	24
Gambar 3.1 Desain Penelitian	26
Gambar 4.1 Nilai Rata-Rata Motivasi Belajar Siswa <i>Pretest-Posttest</i>	35



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Sampel Siswa Kelas IV B SDN Bontoramba	27
Tabel 3.2	Interprestasi Gain Ternormalisasi	28
Tabel 4.1	Analisis Deskriptif	34
Tabel 4.2	Hasil Perhitungan N-Gain.....	35
Tabel 4.3	Hasil Uji Normalitas Angket Motivasi Belajar Siswa (<i>Pretest-Posttest</i>).	36
Tabel 4.4	Hasil Uji Homogenitas.....	37
Tabel 4.5	Hasil Uji T <i>Independent Sample Test</i>	39

BOSOWA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Profil Sekolah.....	50
Lampiran 2	Visi Dan Misi Sekolah.....	51
Lampiran 3	Surat Izin Penelitian.....	52
Lampiran 4	Surat Keterangan Selesai Meneliti.....	53
Lampiran 5	Modul Ajar Kurikulum Merdeka.....	54
Lampiran 6	Tampilan Gim.....	74
Lampiran 7	Tes MBTI (<i>Myers Brigs Type Indicator</i>).....	76
Lampiran 8	Lembar Observasi Guru.....	90
Lampiran 9	Lembar Observasi Siswa.....	94
Lampiran 10	Dokumentasi.....	98
Lampiran 11	Angket Motivasi Belajar (<i>Pretest</i>).....	100
Lampiran 12	Angket Motivasi Belajar (<i>Posttest</i>).....	102

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Motivasi belajar merupakan dorongan yang timbul baik dari dalam maupun dari luar diri siswa, yang mampu menimbulkan semangat dan kegairahan belajar serta memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Dalam kegiatan belajar, motivasi sangat diperlukan untuk membangkitkan gairah belajar siswa sehingga kegiatan belajar dapat berjalan dengan baik. Menurut Sardiman (2018:75) motivasi belajar adalah “Keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai”.

Kegiatan belajar mengajar peranan motivasi sangat diperlukan, sehingga penting bagi seorang guru untuk terus memotivasi siswanya dengan memfasilitasi media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Oleh karena itu, perlu memupuk minat dan motivasi belajar pelajar sebab kegagalan dalam belajar bukan hanya disebabkan oleh pelajar sendiri tetapi bisa jadi karena guru yang tidak berhasil membangkitkan motivasi belajar siswa hingga minat belajar menurun dan semangat belajar merosot. Oleh karena itu, guru harus berperan sebagai motivator yang berperan kunci dalam meningkatkan semangat dan kemajuan belajar siswa. Untuk memastikan proses pembelajaran berlangsung efektif dan efisien, guru harus meningkatkan kesempatan belajar bagi siswa baik dalam hal kualitas maupun kuantitas.

Meningkatkan hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan melibatkan mereka secara aktif dalam pembelajaran. Seorang guru perlu menunjukkan kesungguhan saat mengajar agar mampu membangkitkan semangat belajar siswa. Tidak hanya itu, seorang guru juga harus memahami dengan baik materi yang akan diajarkan sehingga dapat mengajarkannya dengan cara yang dinamis dan inovatif. Hal serupa berlaku pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di jenjang Sekolah Dasar. Guru perlu memahami esensi pembelajaran IPAS yang bertujuan untuk memahami lingkungan sekitar, termasuk fenomena alam dan sosial.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rahayu (2022), terungkap bahwa beberapa siswa merasa bosan saat pembelajaran di kelas karena mereka terbiasa bermain dengan teman-teman di rumah. Hal ini menyebabkan kurangnya semangat belajar dan ketidakaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, serta kurangnya konsentrasi saat belajar di kelas. Selain itu, siswa juga cenderung tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, terlalu banyak mengobrol selama jam pelajaran, dan merasa malu untuk mengemukakan pendapat atau bertanya tentang materi yang belum dipahami. Kondisi ini semakin diperburuk dengan minimnya pemanfaatan media ajar dan model pembelajaran inovatif yang ditetapkan oleh guru di kelas.

Awe (2017), berpendapat bahwa masih banyak metode yang digunakan dalam pembelajaran IPA yang tidak sesuai dengan karakteristik mata pelajaran tersebut. Hal ini menyebabkan kurangnya pengembangan kemampuan berpikir siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran di kelas sebagian besar berfokus pada kemampuan siswa untuk mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.

kemampuan siswa untuk menghafal informasi, otak siswa dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran yang seperti itu akan membuat siswa cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Mereka sering tidak memperhatikan pelajaran bahkan mereka terkadang malah bermain atau berbicara dengan teman ketika proses pembelajaran sedang berlangsung sehingga kelas menjadi gaduh dan pelajaran yang disampaikan oleh guru menjadi kurang efektif.

Dari hasil observasi di SDN Bontoramba, terdapat beberapa kendala dalam pembelajaran IPAS. Salah satu kendala adalah rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru. Beberapa faktor yang menyebabkan kondisi tersebut antara lain: 1) model pembelajaran yang monoton dan cenderung didominasi oleh guru serta siswa yang pandai, sehingga siswa yang kurang pandai cenderung pasif dan kurang bersemangat, 2) beberapa siswa menganggap pelajaran IPAS sulit dimengerti dan kurang disukai, 3) pembelajaran hanya difokuskan pada kemampuan mengerjakan soal sehingga kurang memberikan makna dan tersama membosankan bagi siswa.

Berdasarkan hasil tes MBTI yang dilakukan pada tanggal 16 Januari 2023 ditemukan sebanyak 7 siswa kelas 4 B yang memiliki kepribadian *introvert*. Menurut Rahayu dan Fauziah (2017), kepribadian *introvert* cenderung ditandai oleh kecenderungan untuk tidak terlalu banyak menggunakan aktivitas fisik, memiliki sedikit teman, lebih menyukai kegiatan sehari-hari, menghindari pengambilan risiko, berpikir sebelum bertindak atau berbicara, menutupi perasaan yang sebenarnya, senang memikirkan peristiwa yang telah dialami, lebih suka

mengembangkan ide-ide yang dimiliki, diteliti, sungguh-sungguh, dan konsisten. Seseorang yang memiliki kepribadian *introvert* cenderung lebih fokus pada pengalaman subyektif dan dunia dalam dan privat, di mana realitas hadir melalui hasil amatan. Meski demikian, ada yang terlalu pendiam, tidak ramah terhadap orang baru, bahkan anti-sosial (Harahap dkk, 2021).

Ketika peneliti melakukan kegiatan observasi/wawancara pada tanggal 16 Januari 2023 di SDN Bontoramba Kota Makassar. Peneliti menemukan bahwa tidak semua anak berani mengungkapkan hal-hal yang tidak mereka sukai, dan anak saat ini sangat sukar untuk menjalin pergaulan dengan teman sebaya sehingga anak cenderung menjadi individu yang menarik diri dari lingkungan sekitar serta mengakibatkan peserta didik sulit bersosialisasi dengan lingkungannya. Motivasi belajar siswa kurang yang disebabkan model pembelajaran yang digunakan guru monoton sehingga dalam proses pembelajaran siswa merasa cepat bosan.

Salah satu alternatif solusi untuk mengatasi kebosanan dalam pembelajaran yang monoton dapat diatasi dengan penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran memfasilitasi proses belajar mengajar dengan membuatnya sederhana dan menarik sehingga siswa dapat memahami pelajaran dengan mudah. Selain itu, efisiensi belajar siswa dapat meningkat karena sejalan dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran juga membantu siswa untuk fokus karena menarik dan disesuaikan dengan kebutuhan mereka. Hal ini meningkatkan motivasi belajar pada siswa karena perhatian siswa terhadap pelajaran dapat meningkat.

Keunggulan media pembelajaran antara lain: 1) Menyediakan panduan bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang terstruktur,

memberikan bantuan dalam menyajikan materi pembelajaran yang menarik dan sistematis sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran. 2) Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dengan menyediakan situasi belajar yang menyenangkan dan menginspirasi sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik serta memahaminya dengan baik. Oleh karena itu, peneliti menggunakan permainan edukatif sebagai media pembelajaran untuk mengatasi permasalahan yang muncul di suatu tempat UPT SPF SD Negeri Bontoramba kota Makassar.

Gim edukasi adalah salah satu media yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Gim edukasi memiliki tujuan untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa *introvert* terhadap materi pembelajaran yang didalamnya terdapat suatu permainan sehingga dengan perasaan senang diharapkan siswa bisa lebih mudah untuk memahami materi pelajaran yang telah disampaikan guru dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, gim edukasi juga memiliki manfaat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Gim edukasi ini merupakan gim berbasis android sehingga akan lebih mudah untuk diakses dimana saja dan kapan saja karena mayoritas siswa kelas IV sudah dapat mengoperasikan android.

Oleh sebab itu, siswa dapat secara *fleksibel* dan praktis dalam mengakses gim edukasi berbasis android tentang materi gaya disekitar kita. Beberapa penelitian sebelumnya telah menerapkan gim edukasi dalam pembelajaran di sekolah dasar diantaranya penelitian yang dilakukan oleh (Wulandari, Susilo, & Kuswandi, 2017) yang mengemukakan bahwa dengan adanya media pembelajaran berupa multimedia interaktif bermuatan gim edukasi dapat meningkatkan aktivitas

dan hasil belajar siswa Sekolah Dasar. Peningkatan aktivitas belajar siswa dapat terlihat dari setiap indikator yang dinilai pada saat kegiatan observasi berlangsung.

Firdaus & Yermiandhoko (2020) menemukan bahwa media gim edukasi berbasis android dapat dikatakan valid dan sangat praktis untuk digunakan oleh siswa kelas IV Sekolah Dasar yang mengalami masalah kesulitan belajar pada materi gaya. Oleh karena itu, khusus untuk pembelajaran IPAS, peneliti melakukan penerapan gim edukasi yang dikembangkan menggunakan aplikasi *GDvelop* dan untuk meningkatkan motivasi belajar. Aplikasi ini memungkinkan guru mengembangkan gim edukasi yang interaktif dengan menggabungkan konten hiburan dan edukasi. Fitur yang lengkap dengan tampilan yang menarik pada aplikasi tersebut juga menjadi salah satu alasan peneliti mencoba menerapkan gim yang dihasilkan dari aplikasi *GDvelop* untuk meningkatkan motivasi belajar IPAS.

Gim edukasi dapat merangsang pikiran dan kreativitas anak, juga dapat menciptakan lingkungan bermain yang menarik, aman dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar anak. Gim edukasi meningkatkan logika dan pemahaman pemain tentang informasi yang diperolehnya saat menggunakan gim tersebut. Permainan atau gim, selain dimanfaatkan sebagai hiburan, juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Gim edukasi diharapkan mampu meningkatkan serta menambah motivasi, melatih keterampilan, mengembangkan pengetahuan, komunikasi dan kolaborasi pengalaman belajar. Biasanya gim edukasi dirancang untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa untuk memperkuat pemahaman dalam konsep pembelajaran. Saat ini, terdapat banyak pilihan aplikasi edukasi berbasis android

yang dapat digunakan sebagai sarana alternatif dalam memberikan pembelajaran yang inovatif. Situs-situs yang menyediakan gim gratis dengan berbagai fitur dan tampilan yang menarik pun semakin banyak, baik yang memerlukan penggunaan coding maupun tidak, sehingga pendidik dapat dengan mudah mengembangkan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Dengan menggunakan aplikasi *GDvelop*, gim edukasi IPAS dirancang dengan tampilan yang memungkinkan pemain untuk memecahkan berbagai permasalahan. Pengembangan gim edukasi yang berbasis android ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa *introvert* dalam belajar IPAS. Maka peneliti mengangkat judul “Motivasi Belajar Siswa *Introvert* Dengan Menggunakan Gim Edukasi Dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV di UPT SPF SD Negeri Bontoramba Kota Makassar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka timbul beberapa masalah yang dapat diidentifikasi yaitu :

1. Media yang digunakan dalam menjelaskan materi masih menggunakan media powerpoint, LK serta buku penunjang pembelajaran yang disediakan oleh sekolah.
2. Pemanfaatan media gim menggunakan android dan iOS belum pernah dilakukan.
3. Motivasi siswa *introvert* selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan gim edukasi IPAS

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah yang akan diteliti oleh peneliti. Oleh karena itu, peneliti membatasi masalah yakni pada:

1. Motivasi siswa *introvert* selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan gim edukasi
2. Media pembelajaran berbasis gim yang digunakan guru dalam proses pembelajaran

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka penelitian ini dapat dirumuskan yaitu, apakah ada perbedaan motivasi belajar siswa *introvert* sebelum dan setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan gim edukasi ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas peneliti menetapkan bahwa tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa *introvert* sebelum dan setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan gim edukasi.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan bermanfaat untuk :

1. Bagi Peneliti

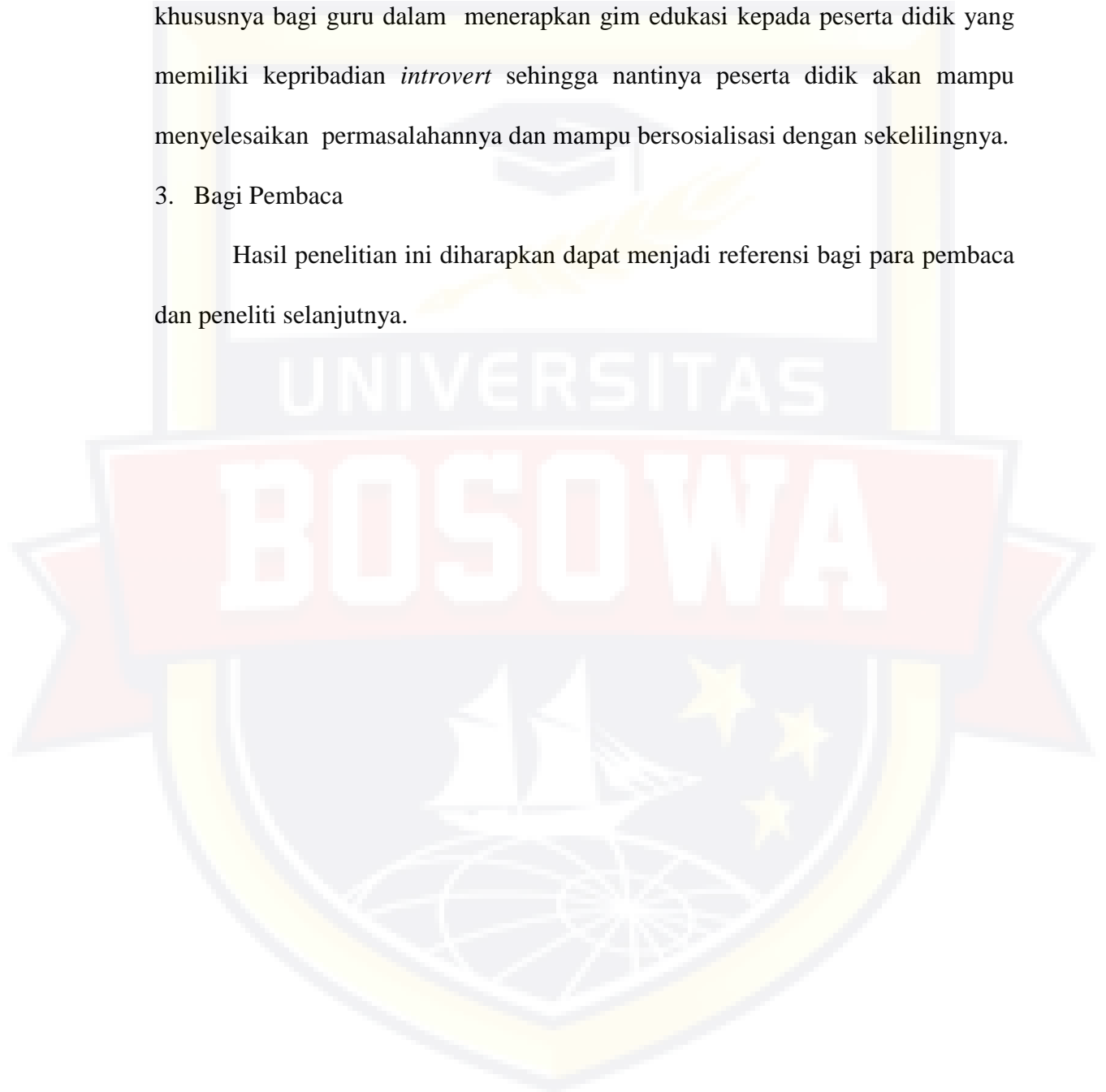
Dalam penelitian ini penulis dapat lebih memahami cara menerapkan gim edukasi dalam jenjang Sekolah Dasar (SD).

2. Bagi Pihak sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi pihak sekolah, khususnya bagi guru dalam menerapkan gim edukasi kepada peserta didik yang memiliki kepribadian *introvert* sehingga nantinya peserta didik akan mampu menyelesaikan permasalahannya dan mampu bersosialisasi dengan sekelilingnya.

3. Bagi Pembaca

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi para pembaca dan peneliti selanjutnya.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Motivasi Belajar

a. Pengertian motivasi belajar

Secara etimologi, motivasi berasal dari bahasa Latin “*movere*” yang berarti menggerakkan. Selain itu, kata motivasi juga berasal dari bahasa Inggris “*motivation*” yang bisa diartikan sebagai “daya batin” atau “dorongan”. Jadi, motivasi adalah suatu bentuk perubahan yang terjadi pada seorang individu akibat adanya gejala perasaan, jiwa dan emosi sehingga memberikan dorongan untuk melakukan suatu tindakan yang menjadi kebutuhan atau tujuan yang ingin dicapainya, baik secara positif maupun negatif.

Motivasi belajar dapat diartikan sebagai daya pendorong untuk melakukan aktivitas belajar tertentu yang berasal dari dalam diri dan juga dari luar individu sehingga menumbuhkan semangat dalam belajar (Monika & Adman, 2017).

Menurut Dewi (2020), motivasi diartikan sebagai kekuatan, dorongan, kebutuhan, semangat, tekanan, atau mekanisme psikologis yang mendorong seseorang atau sekelompok orang untuk mencapai prestasi tertentu sesuai dengan apa yang dikehendakinya.

b. Upaya motivasi belajar

Upaya meningkatkan motivasi belajar anak dalam kegiatan belajar di sekolah, ada beberapa langkah yang dapat dilakukan oleh guru diungkapkan (Lestari & Gunawan, 2020) yaitu:

1) Memberi penghargaan angka

Dalam konteks pembelajaran, angka sering digunakan untuk mewakili nilai dari kegiatan belajar. Namun, sebagian besar peserta didik lebih fokus pada upaya mencapai nilai yang baik dan kadang-kadang hanya memperhatikan nilai ulangan dan raport yang mereka peroleh. Meskipun mendapatkan nilai yang baik dapat memberikan motivasi bagi peserta didik, guru perlu menyadari bahwa nilai tersebut belum tentu mencerminkan hasil belajar yang sebenarnya dan berarti. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memastikan pembelajaran yang bermakna dan sejati.

2) Hadiah

Memberikan hadiah pada peserta didik dapat menjadi motivasi yang kuat, terutama jika hadiah tersebut diberikan untuk bidang yang diminati oleh peserta didik. Namun, jika hadiah diberikan untuk pekerjaan yang tidak menarik bagi peserta didik, maka motivasi untuk melakukannya akan menjadi rendah.

3) Kompetisi

Kompetisi, baik secara individual maupun kelompok, dapat menjadi faktor pendorong untuk meningkatkan semangat belajar. Hal ini karena keberadaan lawan atau pesaing dapat memicu peserta didik untuk berusaha lebih keras dalam mencapai hasil terbaik.

4) *Ego-involment*

Untuk meningkatkan motivasi peserta didik, perlu disadarkan akan pentingnya tugas dan mendorong mereka untuk menerima tantangan sehingga mereka termotivasi untuk bekerja keras.

5) Memberi ulangan

Peserta didik cenderung lebih termotivasi untuk belajar jika mereka mengetahui bahwa akan ada penilaian atau evaluasi, seperti halnya ulangan. Namun, perlu diingat bahwa terlalu sering mengadakan ulangan dapat membuat proses belajar menjadi membosankan dan monoton.

6) Mengetahui hasil

Mengetahui hasil belajar bisa dijadikan sebagai alat motivasi. Dengan mengetahui hasil belajarnya, peserta didik akan terdorong untuk belajar lebih giat. Apalagi jika hasil belajar itu mengalami kemajuan, peserta didik pasti akan berusaha mempertahankannya atau bahkan termotivasi untuk dapat meningkatkannya.

7) Pujian

Apabila ada peserta didik yang berhasil menyelesaikan tugasnya dengan baik, maka perlu diberikan pujian. Pujian adalah bentuk *reinforcement* yang positif dan memberikan motivasi yang baik bagi peserta didik. Pemberiannya juga harus pada waktu yang tepat, sehingga akan memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi motivasi belajar serta sekaligus akan membangkitkan harga diri.

8) Hukuman

Hukuman adalah bentuk *reinforcement* yang negatif, tetapi jika diberikan secara tepat dan bijaksana, bisa menjadi alat motivasi. Oleh karena itu, guru harus memahami prinsip-prinsip pemberian hukuman tersebut.

c. Macam-macam motivasi belajar

1) Motivasi intrinsik

Motivasi intrinsik merupakan motivasi yang berasal dari dalam diri individu itu sendiri, yang berperan sebagai dorongan dalam melakukan suatu kegiatan tanpa dipengaruhi oleh faktor eksternal. Beberapa contoh motivasi intrinsik meliputi (A) rasa ingin tahu untuk mengeksplorasi hal-hal baru, (B) sifat kreatif dan positif yang mendorong individu untuk maju, (C) keinginan untuk mencapai tujuan belajar agar bisa mendapatkan pengakuan dari orang di sekitarnya, seperti orangtua, saudara, guru, atau teman-teman, dan (D) untuk memenuhi kebutuhan pribadi, individu perlu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang bermanfaat bagi dirinya dan orang lain.

2) Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang muncul akibat adanya rangsangan dari luar diri siswa. Rangsangan ini berupa pujian, pengaturan, tata tertib, teladan guru, orang tua, teman dan lingkungan lainnya. Seseorang akan ingin belajar bukan karena ia ingin belajar, tetapi karena ia ingin memperoleh peringkat nilai yang baik supaya mendapat apresiasi berupa hadiah. (Baharudin, 2012: 23), dikutip dalam jurnal Sembiring, R. S. B., & Nura, A. (2022).

2. *Introvert*

a. Pengertian *introvert*

Introvert merupakan kepribadian orang yang lebih suka menyendiri, *introvert* lebih cenderung bersikap tenang, pendiam terutama pada saat berada di kerumunan orang banyak, setelah beraktifitas di luar orang dengan kepribadian

introvert akan kehabisan mood dan energi. Setelah kehabisan energi dan mood orang dengan kepribadian *introvert* akan beristirahat untuk me-“recharge” energinya kembali dengan meluangkan waktu untuk *me time* (Soemohadiwidjojo, 2020, h.14).

Introvert adalah jenis kepribadian yang cenderung lebih fokus kepada perasaan dan pikiran yang berasal dari dalam diri (Fandini, 2019). Kepribadian *introvert* biasanya mengarahkan seseorang ke pengalaman subyektif, memusatkan diri pada dunia dalam dan privat di mana realita hadir dalam bentuk hasil amatan, suka menyendiri, terlalu pendiam, tidak ramah dengan orang baru, bahkan ada yang anti *social* (Harahap dkk., 2021).

Siswa yang memiliki sikap atau karakter dengan orientasi mental subyektif dalam menjalani kehidupannya dikenal dengan siswa *introvert*. Siswa dengan kepribadian *introvert* sering menyukai kesendirian, ketenangan, dan refleksi dalam pekerjaan mereka. Dapat dikatakan bahwa siswa *introvert* menghindari situasi sosial dengan orang asing dan memilih hobi sendiri (dapat dilakukan sendiri tanpa bantuan orang lain). Siswa yang mengidentifikasi sebagai *introvert* sering menikmati menulis, membaca, menggunakan komputer, menonton film, memancing, dan aktivitas lainnya. Jika Anda memperhatikan lebih dekat, Anda akan melihat bahwa murid *introvert* juga cukup efektif dalam menguraikan masalah yang kompleks. Ini karena mereka dapat lebih mudah fokus saat mengerjakan tantangan.

Seseorang yang memiliki kecenderungan *introvert* akan memiliki karakteristik antara lain: tertarik dengan pikiran dan perasaannya sendiri, tampil

dengan muka pendiam dan tampak penuh pemikiran, biasanya tidak mempunyai banyak teman, sulit membuat hubungan baru, menyukai konsentrasi dan kesunyian, tidak suka dengan kunjungan yang tidak diharapkan, baik bekerja sendirian daripada berkelompok.

b. Ciri-ciri siswa *introvert*

1) Berorientasi kepada benak mereka sendiri.

Orang *introvert* lebih suka memikirkan tentang gagasan atau memori di dalam benak mereka sendiri. Karena itu, kegiatan seperti meneliti, membaca, atau menulis dapat lebih menarik perhatian bagi orang tipe *introvert*.

2) Lebih nyaman berbincang secara empat mata

Dalam berinteraksi, orang-orang dengan tipe *introvert* cenderung lebih nyaman untuk berbincang secara empat mata, dibandingkan berbicara dengan sekelompok besar orang. Mereka juga biasanya lebih suka *deep talk* dan merasa bahwa interaksi dengan sedikit orang, tetapi memiliki makna yang dalam, dapat lebih bermanfaat. *Introvert* melakukan interaksi dengan banyak orang hanya untuk sekadarnya saja.

3) Senang menghabiskan waktu sendiri

Mungkin sebagian orang mengira bahwa orang yang suka menyendiri berarti memiliki kepribadian yang tidak menyenangkan. Sebagai contoh, pemurung, sering bersedih, dan sebagainya. Padahal bagi orang *introvert* kebahagiaannya justru didapatkan saat ia bisa menghabiskan waktu sendiri.

4) Lebih mudah terdistraksi

Mengingat para *introvert* lebih suka menghabiskan waktu sendiri, orang dengan kepribadian ini sering kali kewalahan jika harus berada di keramaian dan bertemu dengan banyak orang. Tak heran, mereka sering mudah terdistraksi. Hal ini membuatnya sangat sulit untuk fokus dan berkonsentrasi saat harus melakukan sesuatu. Maka itu, jika merasa harus fokus, orang dengan kepribadian ini lebih senang jika bisa berada di tempat yang sepi dan tenang tanpa gangguan.

3. Hakikat gim edukasi

Kata "*education*" yang berarti "pendidikan" berasal dari bahasa Inggris. Gim edukasi adalah permainan komputer yang menggabungkan konten instruksional dengan permainan interaktif untuk menumbuhkan kreativitas dan meningkatkan IQ seseorang (Setiaji, 2017). Dua unsur hiburan dan pendidikan dipadukan dalam permainan edukatif. Hal ini dimaksudkan agar dengan menggunakan game sebagai sarana pembelajaran yang dibuat semenarik mungkin akan meningkatkan motivasi pemain untuk belajar dan memperbesar kemungkinan mereka akan menerima informasi yang ditawarkan dalam gim tersebut.

Gim edukasi adalah salah satu media pembelajaran baru yang dipercaya bisa meningkatkan pemahaman dan kemampuan siswa karena didukung dengan fitur permainan yang menarik yang mendorong anak untuk berpartisipasi aktif dalam belajar bagaimana memanfaatkan permainan edukatif dalam menyerap materi pelajaran dengan cepat (Widoretno dkk., 2021). Gim bisa dimanfaatkan melalui media teknologi seperti *smartphone*, komputer, dan tablet. Penggunaan media gim berpusat hanya sebagai media hiburan untuk mengurangi stres ketika beraktifitas

sehari-hari, akan tetapi saat ini gim telah marak digunakan sebagai media pembelajaran. Dengan penerapan gim edukasi sebagai media pembelajaran, proses belajar akan lebih menyenangkan dan memberi motivasi bagi pengguna dalam pembelajaran.

4. Pembelajaran IPAS di SD

Ilmu alam dan sosial disebut sebagai IPAS. IPAS adalah subjek yang berfokus pada pemahaman dunia di sekitar kita, termasuk peristiwa alam dan buatan manusia. IPA dan IPS diajarkan di KTSP dan beberapa kurikulum pendahulunya pada saat *sains* dan teknologi mulai berkembang. Kedua topik ini diajarkan secara mandiri. Meskipun demikian, mata pelajaran ini diajarkan secara bersamaan (holistik) dalam Kurikulum 2013 dengan fokus pada tema pembelajaran tertentu. Hanya saja evaluasi dilakukan secara individual. Penyesuaian ini menunjukkan bahwa studi sosial dan sains dapat diajarkan bersama.

Profil Pelajar Pancasila, yang mewakili pelajar ideal di Indonesia, terwujud berkat pendidikan IPAS. Keingintahuan siswa tentang dunia di sekitar mereka meningkat karena *sains*. Siswa mungkin menjadi lebih tertarik untuk belajar tentang bagaimana fungsi alam semesta dan mempengaruhi kehidupan di Bumi sebagai akibat dari rasa ingin tahu ini. Dengan pengetahuan ini, akan memungkinkan untuk mengenali berbagai masalah yang harus diselesaikan untuk memenuhi tujuan pembangunan berkelanjutan. Dasar-dasar metodologi ilmiah akan menanamkan pada diri siswa sikap-sikap ilmiah yang melahirkan kearifan, seperti rasa ingin tahu yang kuat, kemampuan berpikir kritis, kemampuan analisis, dan kemampuan menarik kesimpulan yang tepat.

Topik penelitian kedua subjek sama-sama peduli terhadap lingkungan. Sedangkan ilmu sosial berkonsentrasi pada latar belakang sosial, *sains* berkonsentrasi pada subjek studi ilmiahnya tentang peristiwa alam (terkait dengan masyarakat). *Sains* dan ilmu sosial digabungkan menjadi satu mata pelajaran, ilmu alam, dalam kurikulum merdeka. Siswa yang mempelajari IPAS tumbuh sebagai pelajar sesuai dengan karakteristik Profil Pelajar Pancasila dan mampu:

- a. Membangkitkan minat dan keingintahuan siswa sehingga mereka termotivasi untuk menyelidiki fenomena yang ada di sekitar manusia dan memahami hubungan alam semesta dengan kehidupan manusia;
- b. Secara proaktif melestarikan, mempertahankan, dan menjaga lingkungan alam serta mengelola lingkungan dan sumber dayanya secara bijaksana;
- c. Meningkatkan kemampuan dan keterampilan sehingga dapat mengenali, meringkaskan, dan menyelesaikan tantangan di dunia nyata;
- d. Mengenali dirinya dan konteks sosial di mana dia hidup serta sifat siklus kehidupan manusia dan masyarakat;
- e. Memahami apa artinya menjadi warga negara dan dunia, serta kualifikasi yang dibutuhkan siswa untuk bergabung dengan komunitas atau kelompok bangsa, untuk membantu memecahkan masalah yang mempengaruhi mereka atau lingkungannya;
- f. Memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan penerapan konsep ilmu pengetahuan alam dan sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Sifat dinamis dari IPAS berarti bahwa informasi selalu berubah, memerlukan penelitian lebih lanjut, strategi yang lebih komprehensif, kebutuhan

untuk mendekati bidang lain dari perspektif yang luas untuk mempelajari hal-hal baru.

B. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dalam penelitian ini antara lain:

1. Penelitian yang berjudul “Peran Guru Bimbingan Konseling Dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa *Introvert* Di SMK Tritech Informatika Medan” oleh ayu lestari pada tahun 2019. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Peran Guru Bimbingan Konseling Dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa *Introvert* Di SMK Tritech Informatika Medan. Penelitian ini menggunakan subyek yang disebut informan yaitu guru Bimbingan Konseling dan siswa kelas X,XI,XII SMK Tritech Informatika Medan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peran guru bimbingan konseling yang dilakukan dengan pemberian layanan konseling individu yang diberikan oleh guru Bimbingan konseling kepada siswa kelas X, XI, XII SMK Tritech Informatika Medan secara sistematis dan berkelanjutan memberikan perubahan positif dan efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa *introvert*, siswa yang awalnya malu, khawatir, lebih suka menyendiri, tertutup, lebih senang bekerja sendiri, sukar menyesuaikan diri kini siswa lebih percaya diri dan termotivasi untuk tampil didepan umum, dan mudah menyesuaikan diri sehingga siswa *introvert* dapat meningkatkan kepercayaan dirinya.
2. Penelitian yang berjudul “Perbedaan Motivasi Belajar Dengan Kepribadian *Ekstrovert & introvert* siswa Kelas Xi Smk N1 Bandar Pasir Mandoge Pada

Masa Pandemi Covid-19” oleh Dinda Fauzi Siregar pada tahun 2022. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar dengan kepribadian siswa SMKN 1 Bandar Pasir Mandoge. Penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dan dapat dikatakan sebagai penelitian uji beda bila ditinjau dari judul penelitian. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa sebanyak 150 orang yang masing-masing kelas berisi 50 orang. Penelitian ini menggunakan skala Motivasi Belajar disusun berdasarkan ciri motivasi belajar menurut Sardiman (dalam Rahmawati, 2016): Tekun menghadapi tugas, Ulet menghadapi kesulitan, Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, Lebih senang bekerja mandiri, Cepat bosan dengan tugas yang rutin, Dapat mempertahankan pendapatnya, Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini, Senang mencari dan memecahkan soal-soal menggunakan skala Likert. Skala kepribadian menggunakan tes kepribadian (*Personality test*) dengan model *Guttman*. Berdasarkan hasil analisis varian 1 jalur, diketahui terdapat perbedaan motivasi belajar ditinjau dari tipe kepribadian dengan koefisien $F = 14.824$ dengan $p < 0,050$. Hipotesis yang diajukan dinyatakan diterima. Berdasarkan hasil analisis mean diperoleh motivasi belajar secara keseluruhan tergolong tinggi dan motivasi belajar kepribadian *introvert* tergolong sedang, selanjutnya motivasi belajar kepribadian *ekstrovert* tergolong tinggi.

3. Penelitian yang berjudul “Aplikasi Game Edukasi Petualangan Nusantara” oleh Arifiati Fitri Anggraini, Nena Erviana, Sofiya Anggraini, dan Didik Dwi Prasetya pada tahun 2016. Untuk meningkatkan motivasi belajar anak tentang

kebudayaan Indonesia, maka dibuat suatu media pembelajaran dalam bentuk game edukatif dengan tujuan untuk mengenalkan berbagai kebudayaan Indonesia seperti, rumah adat, tarian, alat musik, senjata, dan pakaian adat. Dalam gim edukasi ini anak- anak bisa belajar dengan visualisasi yang menarik. Genre dari game ini adalah *adventure* (petualangan), dimana anak-anak atau pemain game ini akan menyelesaikan tantangantantangan yang ia temui selama melakukan petulangan untuk mencari benda- benda yang sesuai. Hal ini sesuai dengan tujuan dari pendidikan harus sesuai dengan keadaan dan urgensi yang ada yaitu terkait kebudayaan.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Dony Novaliendry pada tahun 2016 dengan judul “Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif” dijabarkan bahwa Tipe pembelajaran permainan atau game Program permainan yang dirancang dengan baik dapat memotivasi siswa dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya. Tipe pembelajaran latihan atau drill Komputer menyiapkan serangkaian soal atau pertanyaan yang serupa dengan yang biasa ditemukan dalam buku atau lembaran kerja. Dari penjabaran tersebut terdapat manfaat dari sebuah pembelajaran menggunakan sebuah permainan atau game.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Moh. Anshori Aris Widya, Primaadi Airlangga, Ninik Lailatul Husna, Dwi Widianingsih pada tahun 2021 dengan judul “Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Game Edukatif Di Era New Normal” bahwa terdapat kesulitan pendampingan belajar oleh orangtua juga ditemui pada mata pelajaran tertentu yang dirasa sulit seperti matematika dan bahasa Inggris. Akibatnya apabila materi yang sulit dan disampaikan dengan media

yang susah dipahami membuat siswa Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah di Desa Gondangmanis kurang antusias ketika belajar online. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya rasa ketertarikan dan kurangnya perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Selain itu materi yang disampaikan tidak dapat diserap dengan baik karena media yang digunakan oleh guru kurang menarik atau bersifat monoton. Ketika hal ini terjadi pada tahap pembelajaran dasar siswa akan mengalami kesulitan mengikuti materi-materi pembelajaran selanjutnya. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan dengan pemanfaatan game edukasi untuk proses belajar online yang menyenangkan dan memiliki tujuan meningkatkan kemampuan dan pemahaman siswa dengan mudah dan menyenangkan melalui game edukasi “*Happily Learn*”, membantu proses pendampingan belajar melalui pemanfaatan media belajar game edukasi “*Happily Learn*”. Hasil dari kegiatan ini bermanfaat memberikan tambahan wawasan dan pengetahuan mengenai belajar mudah dan menyenangkan, menumbuhkan semangat motivasi belajar siswa SD dan MI di Desa Gondangmanis, membantu guru untuk memberikan media yang disukai siswa, dapat digunakan dengan mudah, menyenangkan dan dapat dengan mudah untuk memahami materi yang diberikan.

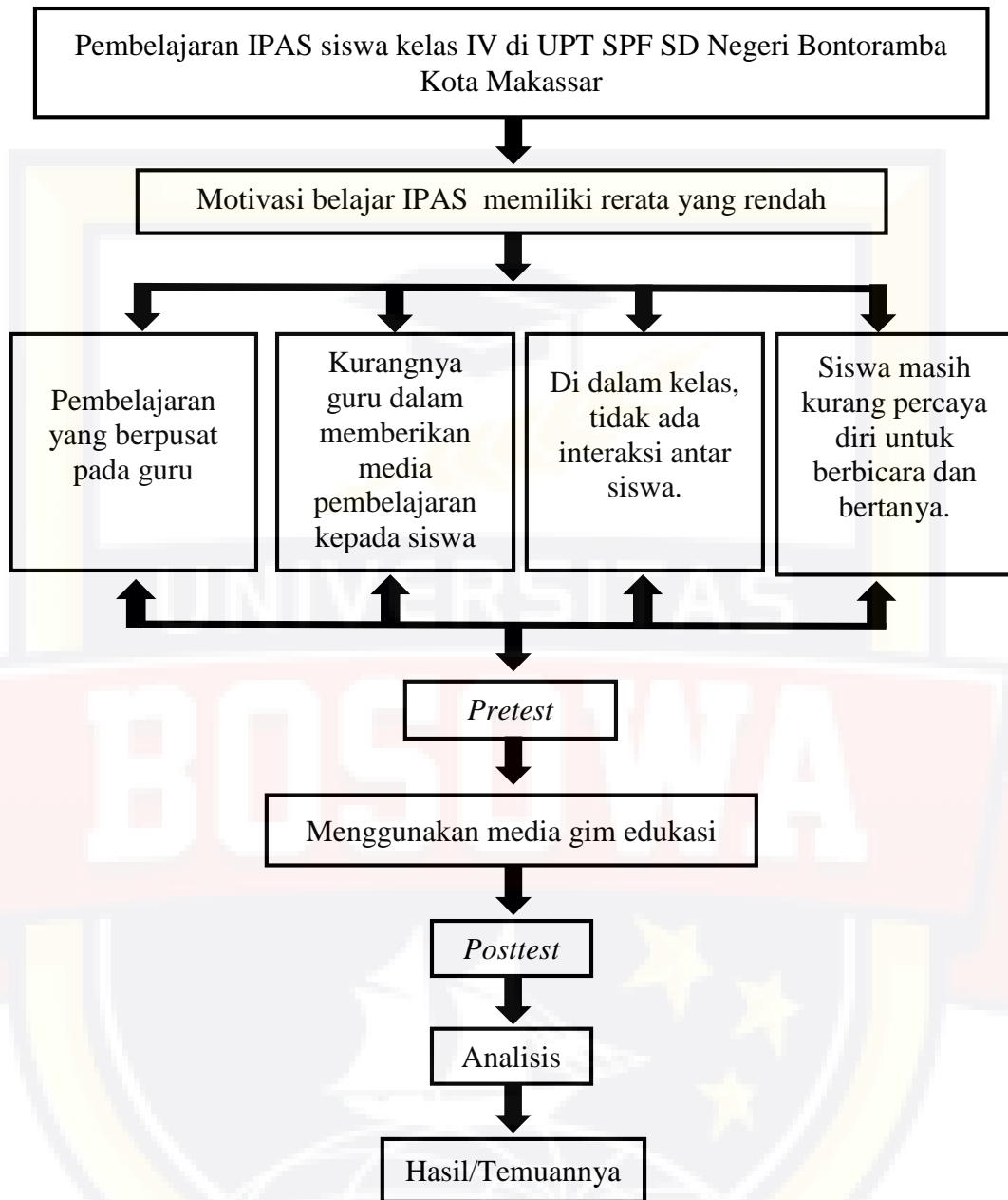
C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teori yang telah diuraikan, diperoleh alur berpikir bahwa pembelajaran IPAS kelas IV di UPT SPF SD Negeri Bontoramba Kota Makassar masih belum optimal. Hal tersebut disebabkan beberapa faktor, antara lain dalam pembelajaran guru masih jarang menggunakan media pembelajaran, siswa

menganggap pembelajaran IPAS sangat membosankan.

Penggunaan media pembelajaran gim berbasis Android diharapkan dapat membantu siswa dalam menangkap materi pelajaran dengan cepat. Perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada siswa kelas IV di UPT SPF Negeri Bontoramba Kota Makassar menunjukkan nilai hasil pembelajaran gim edukasi memiliki perbedaan. Pada kelas eksperimen pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran game berbasis android sedangkan pembelajaran konvensional dilakukan pada kelas kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran. Dua kelas kelas kontrol dan kelas eksperimen dianggap sama-sama homogen dari segi materi yang sama, lingkungan kelas, dan kemampuan kognitif siswa.

Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol masing-masing menerima *pretest* di awal penelitian untuk menentukan keterampilan awal siswa. Peneliti memberikan perlakuan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen pada berbagai periode setelah selesai *pretest*. Peneliti kemudian memberikan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah pembelajaran selesai untuk menentukan media pembelajaran mana yang paling efektif pada mata pelajaran IPAS kelas IV di UPT SPF Negeri Bontoramba Kota Makassar. Berdasarkan uraian diatas kerangka pikir pada penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini diduga terdapat perbedaan motivasi belajar siswa *introvert* sebelum dan setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan gim edukasi IPAS di kelas IV SDN Bontoramba Kota Makassar.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif dan desain eksperimen dimana satu kelas diberi perlakuan. Siswa di kelas diberikan perlakuan berupa gim edukasi sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran IPAS pada siswa kelas IV di UPT SPF SDN Bontoramba Kota Makassar.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah “*One-Group Pretest-Posttest Design*” adalah model penelitian yang dipilih. Responden penelitian ini melakukan *pretest* sebelum menerima perlakuan, yaitu bagaimana penelitian ini dilakukan. Sebuah *posttest* diberikan kepada responden setelah pengobatan untuk menilai efektivitasnya. Tabel berikut memberikan ilustrasi model penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*.

Gambar 3.1 Desain Penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O₁	X	O₂

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas IV UPT SPF SDN Bontoramba kota Makassar yang berlokasi di Jl. Perintis Kemerdekaan Km 12, Kecamatan

Tamanlarea, Kota Makassar Provinsi Sulawesi Selatan.

2. Waktu penelitian

Semester genap tahun pelajaran 2023 digunakan untuk penelitian ini.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Siswa kelas IV UPT SPF SDN Bontoramba Kota Makassar menjadi populasi penelitian ini, yang terdiri dari dua rombongan belajar. Jumlah siswa di kelas IV secara keseluruhan sebanyak 71 orang, terdiri dari 35 siswa di kelas IV A dan 36 siswa di kelas IV B.

2. Sampel Penelitian

Sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan *purposive sampling*. Teknik ini merupakan teknik pemilihan sampel dengan menggunakan pertimbangan tertentu yaitu siswa *introvert* yang dideteksi sampel penelitiannya dengan menggunakan tes MBTI. Sehingga sampel pada penelitian ini adalah 7 siswa kelas IV B SDN Bontoramba Kota Makassar.

Tabel 3.1 Sampel Siswa Kelas IV B SDN Bontoramba

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		L	P	
1	IV B	5	2	7

Sumber : Hasil Tes MBTI

D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Berikut adalah variabel yang digunakan dalam penelitian ini:

- a. Variabel X = Variabel bebas (*independent variable*) pada penelitian ini adalah Gim Edukasi
- b. Variabel Y = Variabel terikat (*dependent variable*) motivasi belajar siswa *introvert*

2. Defenisi Operasional Variabel

- a. Motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Motivasi yang dimaksud dalam penelitian ini meliputi indikator seperti senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal, senang bekerja mandiri, menikmati kegiatan pembelajaran IPAS dengan menggunakan gim edukasi.
- b. Siswa *introvert* adalah suatu sifat yang hanya tertarik melakukan kegiatan dengan sendiri, cenderung memiliki teman yang sedikit dan lebih sering berpikir unruk dirinya sendiri. Mereka dapat bersosialisasi tetapi mereka butuh ketenangan untuk mengisi energi. Tes MBTI dapat digunakan untuk mengidentifikasi siswa *introvert* karena mereka memiliki kesulitan dalam berhubungan dan bergaul dengan orang lain. Ini disebabkan oleh fakta bahwa orang *introvert* lebih memperhatikan diri mereka sendiri daripada hal lain. Orang pemalu yang *introvert* cenderung kurang memperhatikan orang-orang di sekitarnya dan merasa lebih nyaman sendiri.

- c. Gim edukasi adalah aplikasi berbasis android yang dikembangkan dengan menggunakan *Gdevelop*. Gim edukasi ini didalamnya terdapat pembelajaran serta soal-soal yang akan dipelajari. Gim edukasi bermanfaat bagi siswa untuk menambah pengetahuannya berupa afektif, kognitif dan psikomotoriknya.

E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian adalah menggunakan angket. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV UPT SPF SDN Bontoramba.

2. Instrumen Penelitian

Adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

a. Tes MBTI

Myers-Briggs Type Indicator (MBTI) adalah tes psikologis yang dirancang untuk menentukan preferensi setiap orang dalam mengambil keputusan. Isabel Briggs Myers menciptakan MBTI untuk menilai bakat, IQ, dan tipe kepribadian setiap orang. Tes MBTI saat ini merupakan penilaian kepribadian paling populer di dunia. Tes digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan informasi tentang kepribadian siswa. Menurut Susanto dan Mudaim (2017) bahwa MBTI merupakan salah satu instrumen tes kepribadian yang lebih banyak digunakan daripada instrumen tes kepribadian lain.

b. Observasi

Dalam penelitian ini, observasi langsung digunakan untuk memantau situasi sebenarnya di mana proses pembelajaran sedang berlangsung.

c. Angket Motivasi Belajar

Dalam penelitian ini angket motivasi belajar digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa.

d. Dokumentasi

Dalam penelitian ini dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tentang profil sekolah, foto proses mengajar, motivasi belajar siswa, dan lain-lain.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian yaitu menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Analisis statistik deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang terkumpul. Analisis deskriptif adalah bentuk analisis data penelitian untuk menguji generalisasi hasil penelitian yang didasarkan atas satu sampel. Analisis deskriptif penelitian merupakan analisis yang dilakukan terhadap variabel penelitian, baik variabel bebas maupun variabel terikat. Analisis deskriptif pada penelitian ini dilakukan dengan menghitung rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*, nilai minimal dan maximal, standar *deviation*, selain itu juga dilakukan analisis skor N-Gain.

N-Gain adalah gambaran umum peningkatan skor hasil pembelajaran antara sebelum dan sesudah diterapkannya suatu perlakuan. Adapun rumus N-Gain adalah:

$$N - Gain = \frac{Posttest\ score - Pretest\ Score}{Maximum\ score - Pretest\ score} \times 100$$

Perhitungan skor N-Gain dalam penelitian ini dibantu dengan menggunakan *microsoft excel* 2013. Sedangkan untuk kategorinya menggunakan interpretasi gain ternormalisasi pada tabel 3.2

Tabel 3.2 Interpretasi Gain Ternormalisasi

Nilai Gain	Interprestasi
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 < G < 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

Sumber : (Hake (Siregar dkk, 2017)

2. Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Prasyarat

Adapun uji prasyarat yang digunakan yaitu uji normalitas dan uji homogenitas dilakukan dengan bantuan SPSS.

1) Uji normalitas

Tujuan dari uji normalitas adalah untuk menetapkan normalitas data penelitian. Uji normalitas dilakukan terhadap berbagai variabel dalam penelitian ini, antara lain perlakuan sebagai variabel bebas yang dimanipulasi (X) serta variabel Y1 dan Y2 yang mewakili variabel sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan taraf signifikansi 0,05 bantuan program SPSS dapat digunakan dalam penelitian ini. Jika signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi teratur atau normal.

2) Uji homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi dengan varians yang sama digunakan uji homogenitas (homogen). Pengujian ini berkaitan dengan penerapan uji statistik homogenitas dengan SPSS 21 *for Windows*. Nilai signifikansi uji homogenitas digunakan sebagai pedoman pengambilan keputusan. Kelompok data berasal dari populasi dengan varians yang sama (homogen) jika nilai signifikansinya $> 0,05$, sedangkan kelompok data berasal dari populasi dengan varians yang berbeda jika nilai signifikansinya $0,05$ (tidak homogen).

b. Uji hipotesis

Hipotesis pada penelitian dianalisis dengan menggunakan analisis kuantitatif. Hipotesis ini bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar siswa *introvert* melalui penggunaan gim edukasi di kelas IV B SDN Bontoramba pembelajaran IPAS. Angket digunakan dalam pengujian hipotesis untuk menentukan apakah hipotesis yang diajukan benar. Setelah uji persyaratan lulus, dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan statistik t dan program SPSS untuk menentukan derajat kesepadanan hubungan, meramalkan besarnya hubungan antar variabel, dan jika nilai variabel bebas diketahui, mengestimasi ukuran variabel dependen. Jika Nilai Sig. (2-tailed) > 0.05 tidak terdapat hubungan yang signifikan antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat jika Sig. (2-tailed) $> 0,05$. (Y) dan terdapat hubungan yang signifikan antara variabel bebas (X) dan variabel terikat jika Sig. (2-tailed) $0,05$. (Y).

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SPF SDN Bontoramba yang berlokasi di Jalan Perintis Kemerdekaan KM. 12 kelurahan Tamanlarea, Kecamatan Tamanlarea, Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Sekolah ini memiliki fasilitas yang dapat menunjang proses pembelajaran. Sekolah ini memiliki akreditasi B, berdasarkan sertifikat 68/SK/BAP-SM/X/2014. Dari segi fisik sekolah ini memiliki ruang kelas, perpustakaan, lapangan olahraga serta menyediakan listrik untuk membantu kegiatan belajar mengajar yang bersumber dari PLN. Pada saat ini SDN Bontoramba memiliki 367 siswa. Sejak awal berdirinya, sekolah ini telah berusaha meningkatkan prestasinya, baik dalam bidang akademik maupun non akademik. Upaya yang dilakukan mulai dari perbaikan sarana dan prasarana pendidikan, penambahan tenaga pengajar, perbaikan proses belajar mengajar, perbaikan proses penilaian dan sebagainya.

B. Hasil penelitian

Penelitian dilakukan di kelas IV SDN Bontoramba Kota Makassar pada bulan Februari 2023, dimana kelas untuk melakukan pengujian instrumen dilakukan di kelas IV B dengan total siswa sebanyak 7 siswa. Setelah dilakukan pengujian instrumen maka item pernyataan yang valid pada data motivasi dan soal yang valid pada soal tes akan diberikan pada kelas sampel penelitian. Data dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa *introvert* sebelum dan setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan

gim edukasi. Adapun data hasil penelitian yang diperoleh akan dijabarkan sebagai berikut:

1. Deskripsi data penelitian

Dalam Penelitian ini akan membahas temuan dari hasil angket motivasi belajar siswa *introvert* pada penelitian ini. Deskripsi informasi yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan akan diberikan dalam deskripsi data yang diperoleh dalam penelitian yang telah dilakukan di SDN Bontoramba Makassar.

a. Analisis statistik deskriptif

Analisis statistik deskriptif yang menggambarkan perhitungan nilai rata-rata, nilai *pretest* dan *posttest*, *Std deviation* beserta median pada tabel 4.1

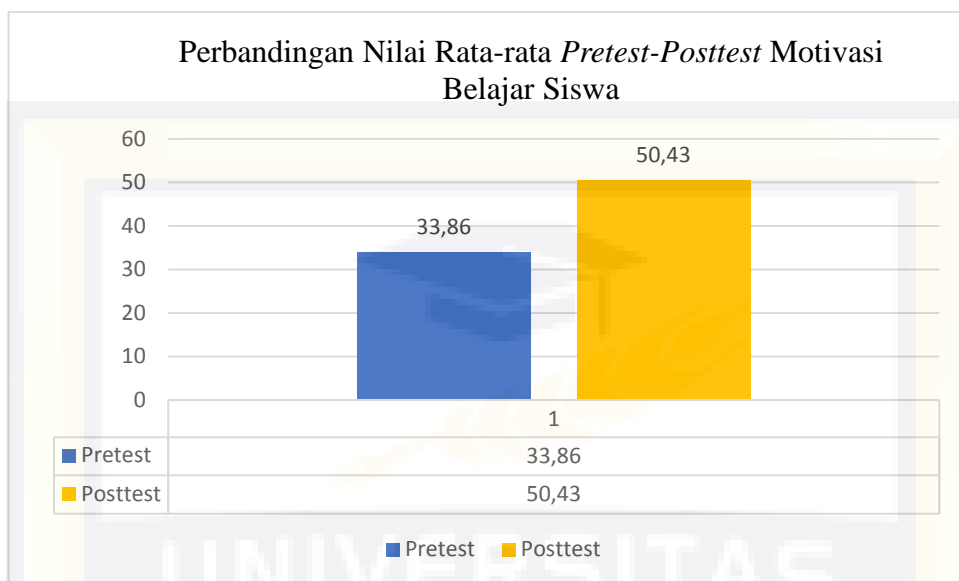
Tabel 4.1 Analisis Deskriptif

Keterangan	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai Rata-rata	33,86	50,43
Median	31	46
<i>Std. Devition</i>	8,821	7,764
Minimal	21	43
Maksimal	44	59

Sumber : SPSS 21 for windows 2010

Tabel diatas menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara *pretest* dan *posttest*, pada nilai rata-rata, median, *std deviation*, minimal, dan maksimal. Terdapat juga hasil grafik nilai rata-rata motivasi belajar siswa dalam menggunakan gim edukasi.

Grafik analisis statistik deskriptif yang menggambarkan motivasi belajar siswa dapat dilihat pada gambar 4.1 yang menunjukkan motivasi belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan gim edukasi pada kelas eksperimen.

Gambar 4.1 Nilai Rata-rata Motivasi Belajar Siswa *Pretest-Posttest*

Grafik analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa diperoleh perbandingan nilai rata-rata *pretest* lebih rendah dibandingkan dengan nilai rata-rata *posttest*. Nilai rata-rata motivasi belajar siswa mengalami perbedaan setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan gim edukasi. Selain itu juga terdapat hasil analisis perhitungan skor N-Gain pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Hasil Perhitungan N-Gain

Skor N-Gain	Interprestasi
0,63	Sedang

Sumber : *Microsoft Excel 2013*

Berdasarkan hasil perhitungan nilai N-Gain skor tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain adalah sebesar 0,63 termasuk dalam kategori sedang atau cukup efektif.

b. Analisis statistik inferensial

Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan analisis uji *Independent Sample Test* melalui program SPSS 21 *for windows*. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat.

1) Uji prasyarat

Uji normalitas dan uji homogenitas digunakan dalam uji prasyarat oleh peneliti. Berikut data hasil tes uji prasyarat:

a) Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Dengan bantuan SPSS 21 *for Windows* 2010, dilakukan uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dengan taraf signifikansi 0,05. Uji normalitas data penelitian menghasilkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas Angket Motivasi Belajar (*Pretest-Posttest*)

N	Mean	Std. Deviation	Asymp. Sig. (2-tailed)
7	0	7,13906067	0,71

Sumber: SPSS 21 versi *windows* 2010

Data motivasi belajar siswa ditampilkan pada tabel keluaran hasil uji normalitas dengan nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar 0,71, menunjukkan bahwa data berdistribusi normal karena tingkat signifikansi $> 0,05$. Hasil uji normalitas motivasi belajar menggunakan SPSS 21 *Windows* edisi 2010 ditampilkan dalam output hasil uji normalitas motivasi belajar siswa yang terhubung.

b) Uji homogenitas

Data uji normalitas didistribusikan secara normal berdasarkan hasil uji normalitas sebelumnya. Uji homogenitas kemudian dilakukan untuk menentukan apakah dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi dengan varians yang sama atau tidak. Dengan bantuan SPSS 21, dapat diperoleh informasi berikut mengenai hasil uji homogenitas:

Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas

<i>Test of Homogeneity of Variances</i>			
Motivasi Belajar			
<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.
0,125	1	12	0,73

Sumber : SPSS 21 versi windows 2010

Keterangan : df : distribusi frekuensi

Sig : signifikansi

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji homogenitas memiliki taraf signifikansi 0,730 lebih tinggi dari taraf alpha 0,05 yang menunjukkan bahwa data yang digunakan untuk motivasi belajar memang bersifat homogen.

2) Uji hipotesis

Berdasarkan uji normalitas dan homogenitas diperoleh data berdistribusikan normal dan homogen. Selanjutnya dilakukan pengujian dengan menggunakan rumus Uji-t dengan Uji *Independent Sample Test* untuk mengetahui apakah ada variasi keinginan belajar siswa *introvert* sebelum dan sesudah mengikuti proses pembelajaran dengan bermain gim edukasi dengan program SPSS 21 *For Windows* sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Uji T (*Independent Sample Test*)

F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
0,125	0,730	-0,3,731	12	0,03	-16,571	4,442

Sumber : SPSS 21 versi windows 2010

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa hasil pengujian hipotesis pada *Independent Sample Test* diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,03 < dari nilai alpha 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan motivasi belajar siswa *introvert* yang signifikan sebelum dan setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan gim edukasi.

C. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa *introvert* sebelum dan setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan gim edukasi. Adapun prosedur dalam penelitian ini dengan melakukan tes MBTI terlebih dahulu dengan membagikan instrumen penelitian dalam bentuk tes MBTI di kelas IV A dan IV B. Kemudian setelah membagikan tes MBTI maka dianalisis dan ditemukan siswa *introvert* di kelas IV B sebanyak tujuh siswa.

Setelah diketahui beberapa siswa *introvert* maka selanjutnya penulis membagikan *Pretest* dan *Posttest*: *Pretest* dilakukan sebelum *treatment*, sedangkan *Posttest* dilakukan setelah *treatment*. Penggunaan media yang dimaksud adalah dengan menggunakan media gim edukasi dalam proses pembelajaran, bentuk *pretest* dan *posttest* berupa pernyataan sebanyak 15 nomor yang bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar siswa sebelum dan setelah melaksanakan kegiatan

pembelajaran. Setelah pembagian *pretest*, maka nilai rata-rata yang didapatkan lebih kecil. Kemudian langkah selanjutnya penulis melakukan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan gim edukasi pada kelas eksperimen. Setelah penerapan media pembelajaran berupa gim edukasi dengan soal yang sama pada *pretest* sehingga diperoleh data *posttest* pada kelas eksperimen dengan nilai rata-rata *posttest* lebih tinggi dari nilai rata-rata *pretest*. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada tanggal 7 Februari s/d 28 Februari 2023. Sesuai dengan desain penelitian (*One Group Pretest – Posttest Design*). Peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan diberikan perlakuan menggunakan media gim edukasi, dimana isi materi dalam gim berhubungan dengan mata pelajaran IPAS.

Penggunaan gim edukasi membuat siswa antusias dan bersemangat memainkan gim edukasi secara bersama-sama dan berkelompok. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran penulis menggunakan media pembelajaran berupa gim edukasi. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui motivasi belajar siswa *introvert* dengan menggunakan media pembelajaran berupa gim edukasi dalam pembelajaran IPAS kelas IV di UPT SPF SDN Bontoramba Kota Makassar. Media pembelajaran merupakan alat bantu pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa saat pembelajaran berlangsung, sehingga siswa tidak merasa bosan ketika mengikuti proses belajar mengajar (Fitri & Ardipal, 2021). Oleh karena itu penulis menggunakan media gim yang berupa gim edukasi yang disalurkan dalam bentuk aplikasi agar dapat memotivasi dan menarik perhatian siswa.

Berdasarkan perolehan skor N-Gain diperoleh hasil dengan interpretasi sedang atau cukup efektif dan di analisis dengan menggunakan uji-t atau uji

hipotesis. Berdasarkan hasil analisis data pengujian hipotesis pada *Independent Sample Test* diketahui nilai Signifikan kurang dari nilai alpha, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan motivasi belajar siswa *introvert* yang signifikan sebelum dan setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan gim edukasi dalam pembelajaran IPAS kelas IV di UPT SPF SDN Bontoramba Kota Makassar.

Hasil penelitian dengan menggunakan gim edukasi didukung oleh teori Widoretno dkk (2021) bahwa gim edukasi merupakan salah satu media pembelajaran baru yang diyakini dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam menghafal materi pelajaran dengan cepat didukung oleh temuan penelitian menggunakan game edukasi. Permainan edukatif didukung dengan fitur permainan yang menarik sehingga anak menjadi aktif belajar menggunakan permainan edukatif.

Hasil penelitian dengan menggunakan gim edukasi ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh (Novaliendry, 2016) bahwa siswa dapat termotivasi dan pengetahuan serta kemampuannya meningkat dengan memainkan gim pembelajaran atau aplikasi gim yang dirancang dengan baik beberapa macam latihan atau kegiatan pembelajaran serangkaian pernyataan atau pertanyaan yang serupa dengan yang biasanya ditemukan di buku atau lembar kerja dibuat oleh komputer. Jelas dari penjelasan ini bahwa mempelajari cara bermain gim adalah salah satu unsur kelebihan.

Penelitian ini diperkuat juga dengan hasil temuan studi yang dilakukan oleh Widya dkk. (2021) bahwa pemanfaatan gim edukasi untuk proses pembelajaran

online yang menyenangkan dan memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan dan pemahaman siswa melalui game edukasi "*Happily Learn*" membantu proses pendampingan pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran game edukasi "*Happy Learn*" adalah konfirmasi lain yang didukung penelitian dari klaim ini. Penggunaan permainan edukatif membantu guru dalam menyampaikan media yang disukai siswa, dapat digunakan dengan mudah, menyenangkan, dan mudah menyerap materi yang diberikan. Selain itu juga menambah wawasan dan pemahaman bagi siswa kelas SD dan MI di Desa Gondangmanis tentang pembelajaran yang mudah dan menyenangkan.

Penggunaan media pembelajaran juga sangat berpengaruh kepada siswa, siswa lebih mudah untuk memahami tujuan dan maksud dari materi pembelajaran, serta siswa juga bisa dapat mengembangkan rasa ingin tahu, serta mendapatkan pengetahuan yang lebih nyata dengan kondisi saat pelajaran dilaksanakan. Dengan demikian untuk meningkatkan motivasi belajar, pengembangan media pembelajaran dapat membantu siswa memperoleh konten dengan lebih mudah. Siswa tampak lebih bersemangat, penuh perhatian, dan terlibat dalam pembelajaran mereka ketika permainan edukatif digunakan untuk mengajarkan IPAS. Dikembangkannya sebuah gim edukasi untuk proses pembelajaran yang terkait tentang materi pelajaran, sangatlah menarik perhatian dan motivasi siswa untuk belajar, karena gim edukasi adalah hal yang baru bagi siswa dan guru masih belum menggunakan media gim edukasi dalam proses pembelajaran.

Penggunaan gim edukasi dalam proses pembelajaran IPAS, khususnya pada materi gaya di sekitar kita, sangat membantu siswa dalam merangsang afektif,

kognitif dan psikomotorik siswa dalam proses kegiatan pembelajaran. Hal inilah yang membuat nilai perolehan siswa berpengaruh signifikan setelah menggunakan gim edukasi. Beberapa faktor pendukung dalam menggunakan gim edukasi dalam proses pembelajaran yaitu, siswa lebih antusias dalam belajar, siswa lebih tertantang untuk mengerjakan soal-soal dalam gim edukasi, siswa dapat menyelesaikan soal IPAS dengan kemampuannya sendiri, sebuah upaya untuk memberikan metode pembelajaran yang tidak membosankan terhadap siswa. Dengan menggunakan gim berbasis android ini, guru diharapkan dapat lebih mudah untuk mengenalkan materi pembelajaran berbasis *ability and memory* karena pada dasarnya gim memuat banyak tantangan baik itu dalam kategori mudah maupun sulit.

Berdasarkan hal di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa media gim edukasi merupakan salah satu pilihan yang dapat menginspirasi siswa untuk belajar. Gim edukasi juga bisa menjadi solusi bagi faktor *introvert*, karena istilah “faktor *introvert*” di sini mengacu pada mereka yang kurang memperhatikan orang lain. Mereka yang pemalu pada dasarnya adalah mereka yang dekat dengannya dan merasa lebih nyaman sendirian. Akibatnya, penggunaan gim edukasi dapat menarik perhatian siswa dengan sifat kepribadian *introvert*. Penulis juga dapat mengambil kesimpulan bahwa permainan edukatif merupakan inovasi yang lebih baru yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk memberikan konten dan dapat digunakan dengan sangat efektif sebagai alat dalam proses kegiatan belajar mengajar yang dapat meningkatkan antusiasme siswa. Untuk memudahkan pembelajaran, sebaiknya guru menggunakan media pembelajaran seperti gim edukasi.

Penelitian ini terdapat keterbatasan disebabkan karena penggunaan satu kelas yang diberikan *pretest* dan *posttest*. Rancangan *one grup pretest and posttest design* ini, dilakukan terhadap satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol atau pembandingan antar kelompok. Penggunaan satu kelas dalam penelitian ini dikarenakan satu kelasnya lagi sudah melakukan pembelajaran dengan menggunakan proyektor sehingga terdapat perbedaan motivasi belajar siswa dan juga dikarenakan menggunakan tes MBTI untuk mendapatkan siswa *introvert* yang hanya terdapat pada kelas yang peneliti terapkan dalam pembelajaran dengan menggunakan gim edukasi.

Penulis berharap dalam penelitian berikutnya yang dilakukan oleh peneliti lain dapat menggunakan rancangan desain metode penelitian tindakan kelas (PTK) dan dengan pengembangan media pembelajaran gim edukasi di beberapa mata pelajaran dengan berbagai strategi pembelajaran.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari analisis data penelitian dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa *introvert* berbeda secara signifikan sebelum dan sesudah mengikuti proses pembelajaran melalui penggunaan gim edukasi. Hal ini ditunjukkan dengan temuan analisis dari uji-t atau pengujian hipotesis, dimana data pengujian hipotesis pada *Independent Sample Test* diketahui nilai signifikan kurang dari nilai alpha, dengan nilai rata-rata *pretest* kurang dari nilai rata-rata *posttest*, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan motivasi belajar siswa *introvert* sebelum dan sesudah mengikuti proses pembelajaran menggunakan gim edukasi. Mengetahui bahwa siswa sekolah dasar senang bermain gim di ponsel mereka, menggunakan gim edukatif dapat memotivasi siswa untuk belajar. Alhasil, penggunaan permainan edukatif memberikan dampak yang signifikan terhadap kegiatan pembelajaran, terutama bagi siswa pemalu yang mengikuti mata pelajaran IPAS. Maka daripada itu penggunaan gim edukasi sangat berpengaruh terhadap kegiatan proses pembelajaran khususnya pada siswa *introvert* dalam mata pelajaran IPAS.

B. Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini, maka saran yang dapat diberikan adalah:

- a. Bagi sekolah, penggunaan gim edukasi diharapkan dapat dipergunakan sebagai alternatif media bagi pengajar dalam mengajar, maka sekolah dapat memfasilitasi alat sarana dan prasarana bagi pengajar untuk mengembangkan

kreatifitas pengajar dalam menyusun dan merancang sebuah media pembelajaran khususnya media pembelajaran dengan menggunakan gim edukasi.

- b. Bagi guru, guru hendaknya menggunakan sebuah media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dikelas salah satunya dengan menggunakan media yang berupa gim edukasi.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, apabila ingin melakukan penelitian lebih lanjut mengenai motivasi belajar siswa *introvert* dengan menggunakan gim edukasi pada pembelajaran IPAS, agar mengembangkan soal angket motivasi belajar siswa agar lebih bervariasi dan penelitian ini dapat menjadi bahan referensi untuk memperoleh gambaran awal mengenai perbedaan motivasi belajar siswa *introvert* sebelum dan setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan gim edukasi.

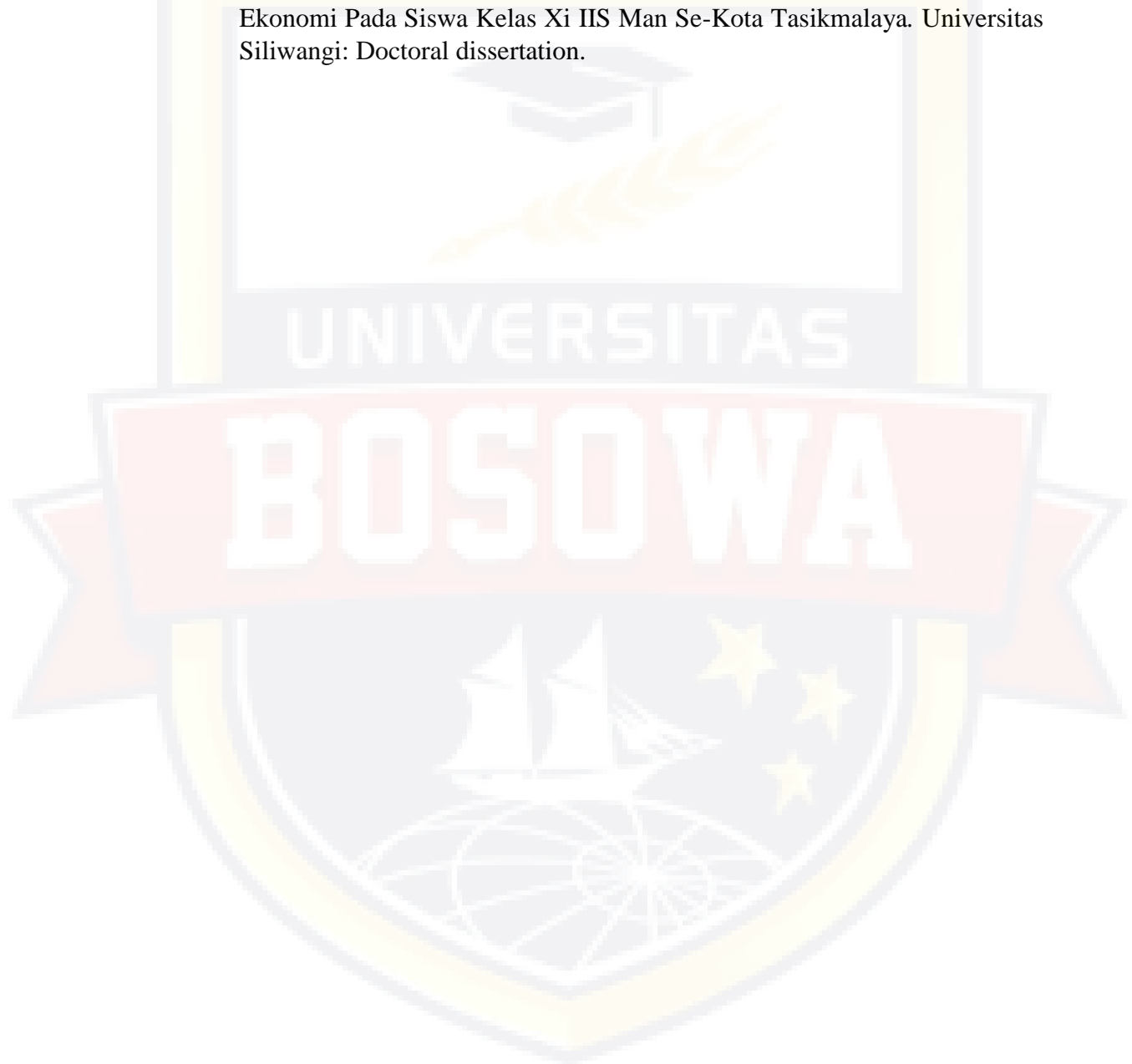
DAFTAR PUSTAKA

- Andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., & Yanto, A. (2022, October). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru SD. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 4, pp. 76-83).
- Asdar. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: Pustaka IQ.
- Bairat, Naufala, M., Latuconsina, R., & Setianingsih, C. (2021). Perancangan dan Implementasi Tes Psikologi Myers-briggs Type Indicator (mbti) Berbasis Komputer Dengan Metode Decision Tree. *eProceedings of Engineering*, 8(2).
- Dewi, & Fatma, W. A. (2020). Dampak Covid-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 55-61, 2(1).
- Fitri, F., & Ardipal, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6330-6338.
- Harahap, & Ahdi, F. (2021). Hubungan Tipe Pola Asuh Orang Tua Dengan Kepribadian Remaja. *Jurnal Kesehatan Tambusai*, 2(4), 335-342.
- Hayatie, M., Atikah, C., & Fadlullah, F. (2021). Penggunaan Game Edukasi Pada Pembelajaran Aktif Untuk Menstimulasi Kecakapan Hidup Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di TK Islam Al-Muhtadiin Kota Tangerang. *JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran): Edutech and Intructional Research Journal*, 8(2).
- ILHAM, M. (2022). Pengembangan Gim Edukasi Tajwid Berbasis Android Dengan Genre Platformer.
- Imron, I. (2019). Analisa pengaruh kualitas produk terhadap kepuasan konsumen menggunakan metode kuantitatif pada CV. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 5(1), 19-28.
- Lestari, P, A. S., & Gunawan, G. (2020). The Impact of Covid-19 Pandemic Of Learning Implementation of Primary and Secondary School Levels. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 1(2), 58-63.
- Monika, M., & Adman, A. (2017). Peran efikasi diri dan motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 110-117.
- Nisa, K., & Mirawati, M. (2022). Kepribadian Introvert Pada Remaja. *Educativo : Jurnal Pendidikan*, 1(2), 606-613.

- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT : Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari"ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Purnamawati, D., Chandra, E., & Agus, S. (2017). Keefektifan Lembar Kerja Siswa Berbasis Inkuiri Untuk Menumbuhkan Keterampplan Berpikir Tingkat Tinggi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 6(2), 209-219.
- Rahayu, Y. M. (2017). Kemampuan Penalaran Siswa SMP Dalam Menyelesaikan Masalah Ditinjau Dari Kepribadian Introvert dan Extrovert Pada Materi Kalor. *PENSA E-JURNAL: PENDIDIKAN SAINS*, 5(02).
- Sembiring, R. S., & Nura, A. (2022). Pengaruh Motivasi Ekstrinsik dan Motivasi Intrinsik terhadap Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran. *Jurnal Nasional Manajemen Pemasaran & SDM*, 3(4), 197-211.
- Setiaji, S. (2017). Kajian Efektivitas Kegiatan Belajar Mengajar dengan Game Edukasi Studi Kasus pada TK (Taman Kanak-kanak) Se Kecamatan Ciledug. *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, 13(2), 199-208.
- Siregar, D. F. (2022). Perbedaan Motivasi Belajar Dengan Kepribadian Ekstrovert & Introvert Siswa Kelas XI SMK N 1 Bandar Pasir Mandoge Pada Masa Pandemi Covid-19.
- Siregar, L. R., Harlin, & Syofii, I. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Elektronik Mata Kuliah Diagnosis Kendaraan Di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Sriwijaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 4(1), 45.
- Sudiboyo, E. B., & Wahono, W. (2016). Pengembangan instrumen motivasi belajar fisika : angket. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 1(1), 13-21.
- Susanto, E., & Mudaim, M. (2017). Pengembangan inventori MBTI sebagai alternatif instrumen pengukuran tipe kepribadian. *Indonesia Journal of Educational Counseling*, 1(1), 41-52.
- Ulya, N. M. (2017). Pengaruh Metode Pembelajaran dan Tipe Kepribadian Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab (Studi Eksperimen Pada MAN 1 Semarang). *Nadwa : Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 1-25.
- Widoretno, S. D., & Mukhlison, M. (2021). Efektifitas Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Anak. *Prosiding Transformasi Pembelajaran Nasional (PRO-TRAPENAS)*, 1(1), 287-295.
- Widya, M. A. A., Airlangga, P., Husna, N. L., & Widianingsih, D. (2021). Peningkatan Motivasi Belajar melalui Game Edukatif di Era New Normal. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 17-22.

Yahya, U. (2015). Konsep pendidikan anak usia sekolah dasar (6-12) tahun di lingkungan keluarga menurut pendidikan Islam. *Islamika : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 15(2).

Yuliana Dewi, A. (2019). Pengaruh Kepemimpinan Guru Dan Kemampuan Berkomunikasi Guru Di Kelas Terhadap Motivasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Pada Siswa Kelas Xi IIS Man Se-Kota Tasikmalaya. Universitas Siliwangi: Doctoral dissertation.





LAMPIRAN

Lampiran 1

PROFIL SEKOLAH

No	Identitas Sekolah	Keterangan
1	Nama Sekolah	UPT SPF SD Negeri Bontoramba
2	NPSN	40312181
3	Alamat	Jl. Perintis Kemerdekaan KM. 12
4	Kode Pos	90245
5	Desa/Kelurahan	Tamalanrea
6	Kecamatan	Kec. Tamalanrea
7	Kab./Kota	Kota Makassar
8	Provinsi	Prov. Sulawesi Selatan
9	Status Sekolah	Negeri
10	Waktu Penyelenggaraan	07.15/Pagi
11	Jenjang Pendidikan	SD
12	Akreditasi	B
13	Email	sdnbontoramba@yahoo.com

Lampiran 2

VISI DAN MISI SEKOLAH

Visi :


Sekolah yang berprestasi, berbudaya, berkarakter bangsa serta berwawasan dan peduli lingkungan.

Misi :

1. Mewujudkan kompetensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.
2. Mendidik siswa agar menjadi insan yang berakhlak mulia, mandiri, inovatif, kreatif dan kompetitif.
3. Mengembangkan dan menumbuhkan minat baca.
4. Mengembangkan bakat dan minat siswa melalui kegiatan ekstrakurikuler.
5. Menciptakan sekolah yang berbasis lingkungan hidup.
6. Membudayakan warga sekolah untuk peduli terhadap lingkungan hidup dengan menerapkan program MTR (Makassar Tidak Rantasa) dan LISA (Lihat Sampah ambil)
7. Melaksanakan dan ikut serta dalam kegiatan untuk pelestarian lingkungan hidup.
8. Mewujudkan lingkungan sekolah yang sehat, bersih, rindang dan nyaman sebagai upaya dalam pelestarian pengelolaan lingkungan hidup.

Lampiran 3

SURAT IZIN PENELITIAN

**UNIVERSITAS BOSOWA**
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Urip Sumoharjo Km. 4 Gd. 2 Lt. 4, Makassar-Sulawesi Selatan 90231
Telp. 0411 452 901 – 452 789 Ext. 117, Faks. 0411 424 568
<http://www.universitaspbosowa.ac.id>

Nomor : A.053/FKIP/Unibos/II/2023
Lampiran : -
Perihal : **Pemohonan Izin Penelitian**

Kepada Yth,
Kepala Sekolah UPT SPF SD Negeri Bontoramba Kota Makassar
di -
Makassar

Dengan hormat disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini akan melaksanakan penelitian dalam rangka penyelesaian studi Program S1.

Nama	William Maximilianus
NIM	4519103056
Program Studi	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Bosowa

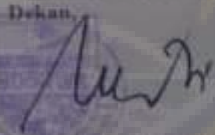
Judul Penelitian :

Motivasi Belajar Siswa Introvert Dengan Menggunakan Gim Edukasi Dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV Di UPT SPF SD Negeri Bontoramba Kota Makassar

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin untuk melaksanakan penelitian.

Atas bantuan dan kerja sama yang baik, kami sampaikan banyak terima kasih.

Makassar, 06 Februari 2023


Dekan,

Dr. Asfar, S.Pd., M.Pd. I
NIDN : 0922097001

Tembusan:

1. Rektor Universitas Bosowa
2. Arsip

Lampiran 4

SURAT KETERANGAN SELESAI MENELITI

 **PEMERINTAH KOTA MAKASSAR**
DINAS PENDIDIKAN
UPT SPF SD NEGERI BONTORAMBA
Alamat : Jl. P. Kertajenean KM. 12, Kec. Tamalanrea Kota Makassar Prov. Sulawesi Selatan
Email : sdnbontoramba@yahoo.com (NIS. 101196013408 / NPSN : 40312101)

SEKOLAH PENGGERAK

SURAT KETERANGAN
Nomor : 421.2/023/SDNBTR408/III/2023


Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala UPT SPF SD Negeri Bontoramba Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar memberikan surat keterangan bahwa :

NAMA : William Maximilianus
NIM : 4519103056
PROGRAM STUDI : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Benar mahasiswa yang tercantum namanya di atas telah melaksanakan penelitian di UPT SPF SD Negeri Bontoramba Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar pada tanggal 6 s/d 28 Februari 2023 dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul;

"MOTIVASI BELAJAR SISWA INTROVERT DENGAN MENGGUNAKAN GIM EDUKASI DALAM PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV DI UPT SPF SD NEGERI BONTORAMBA KOTA MAKASSAR".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 1 Maret 2023
Kepala UPT SPF
SD Negeri Bontoramba

EKO DAHLI YAWATI, S.Pd
NIP. 19710611 199501 2 002

Lampiran 5

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2023
IPAS SD KELAS 4**

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: William Maximilianus
Instansi	: SDN Bontoramba
Tahun Penyusunan	: Tahun 2023
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase / Kelas	: B / 4
BAB 3	: Gaya di Sekitar Kita
Topik	: A. Pengaruh Gaya Terhadap Benda B. Magnet, Sebuah Benda yang Ajaib C. Benda yang Elastis D. Mengapa Kita Tidak Melayang di Udara
Alokasi Waktu	: 8 JP
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengidentifikasi ragam gaya yang terlibat dalam aktivitas sehari-hari. ❖ Memanfaatkan gaya tersebut untuk membantu manusia mengatasi tantangan dalam kehidupan sehari-hari 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ol style="list-style-type: none"> 1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, 2) Berkebinekaan global, 3) Bergotong-royong, 4) Mandiri, 5) Bernalar kritis, dan 6) Kreatif. 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> • Sumber Belajar : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Penulis: Amalia Fitri, dkk dan Internet), Lembar kerja peserta didik, android <p>Pengenalan Tema</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru bagian Ide Pengajaran • Persiapan lokasi: dalam kelas <p>Topik A. Pengaruh Gaya Terhadap Benda Perlengkapan yang dibutuhkan peserta didik:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lembar kerja (Lampiran 3.1) 	

- Perlengkapan Peserta didik: alat tulis; android
- Persiapan lokasi: area kelas;

Topik B. Magnet, Sebuah Benda yang Ajaib

Perlengkapan yang dibutuhkan peserta didik:

- Lembar Kerja
- Perlengkapan peserta didik: alat tulis; android.
- Persiapan Lokasi: dalam kelas.

Topik C. Benda yang Elastis

Perlengkapan yang dibutuhkan peserta didik:

- Lembar Kerja
- Perlengkapan Peserta didik: alat tulis; lembar kertas; batu, android.
- Persiapan Lokasi: dalam kelas.

Topik D. Mengapa Kita Tidak Melayang di Udara

Perlengkapan yang dibutuhkan peserta didik:

- Lembar kerja peserta didik;
- Alat tulis; android; kertas
- batu (usahakan menggunakan batu yang ukurannya tidak jauh beda dengan bola kertas).

E. TARGET PESERTA DIDIK

- ❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin

F. MODEL PEMBELAJARAN

- ❖ Pembelajaran Tatap Muka

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

- ❖ **Tujuan Pembelajaran Bab 3 :**
 1. Mengidentifikasi ragam gaya yang terlibat dalam aktivitas sehari-hari.
 2. Memanfaatkan gaya tersebut untuk membantu manusia mengatasi tantangan dalam kehidupan sehari-hari.
- ❖ **Tujuan Pembelajaran Pengenalan tema :**
 1. Peserta didik melakukan aktivitas yang berkaitan dengan tema pembelajaran sebagai pengenalan.
 2. Peserta didik mengetahui apa yang ingin dan akan dipelajari di bab ini.
 3. Peserta didik membuat rencana belajar.

❖ **Tujuan Pembelajaran Topik A :**

1. Peserta didik memahami konsep dasar gaya dan pengaruhnya terhadap benda.
2. Peserta didik memahami konsep gaya gesek dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.

❖ **Tujuan Pembelajaran Topik B :**

1. Peserta didik mengenal gaya magnet dan sifatnya.
2. Peserta didik dapat mengidentifikasi tipe gaya yang dihasilkan dari benda magnetis.
3. Peserta didik dapat mengetahui manfaat dan penerapan gaya magnet dalam aktivitas sehari-hari.

❖ **Tujuan Pembelajaran Topik C :**

1. Peserta didik dapat mengidentifikasi gaya pegas di sekitarnya
2. Peserta didik dapat mengetahui manfaat dan penerapan gaya pegas dalam aktivitas sehari-hari

❖ **Tujuan Pembelajaran Topik D :**

1. Peserta didik dapat mengidentifikasi gaya gravitasi yang ada di Bumi serta pengaruhnya terhadap benda-benda di Bumi.
2. Peserta didik dapat mengetahui manfaat dan penerapan gaya gravitasi dalam aktivitas sehari-hari.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Pengenalan tema

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi ragam gaya yang terlibat dalam aktivitas sehari-hari. dan memanfaatkan gaya tersebut untuk membantu manusia mengatasi tantangan dalam kehidupan sehari-hari

Topik A. Pengaruh Gaya Terhadap Benda

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep dasar gaya dan pengaruhnya terhadap benda. dan memahami konsep gaya gesek dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari

Topik B. Magnet, Sebuah Benda yang Ajaib

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal gaya magnet dan sifatnya. mengidentifikasi tipe gaya yang dihasilkan dari benda magnetis. dan mengetahui manfaat dan penerapan gaya magnet dalam aktivitas sehari-hari.

Topik C. Benda yang Elastis

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi gaya pegas di sekitarnya dan mengetahui manfaat dan penerapan gaya pegas dalam aktivitas sehari-hari.

Topik D. Mengapa Kita Tidak Melayang di Udara

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi gaya gravitasi yang ada di Bumi serta pengaruhnya terhadap bendabenda di Bumi. dan mengetahui manfaat dan penerapan gaya gravitasi dalam aktivitas sehari-hari.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

Pengenalan Topik Bab 3

1. Apa itu gaya?
2. Apa pengaruh gaya terhadap benda?

Topik A. Pengaruh Gaya Terhadap Benda

1. Apa pengaruh gaya otot terhadap benda?
2. Apa pengaruh gaya gesek terhadap benda?
3. Apa yang memengaruhi gaya gesek?
4. Apa manfaat gaya pada kehidupan sehari-hari?

Topik B. Magnet, Sebuah Benda yang Ajaib

1. Apa pengaruh gaya magnet terhadap benda?
2. Apa manfaat gaya magnet pada kehidupan sehari-hari?

Topik C. Benda yang Elastis

1. Apa pengaruh gaya pegas terhadap benda?
2. Apa manfaat gaya pegas pada kehidupan sehari-hari?

Topik D. Mengapa Kita Tidak Melayang di Udara

1. Apa pengaruh gaya gravitasi terhadap benda?
2. Apa manfaat gaya gravitasi pada kehidupan sehari-hari?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan Orientasi (5 Menit)

1. Peserta didik dan Guru memulai dengan berdoa bersama.
2. Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran bersama dengan guru.

Kegiatan Apersepsi (10 Menit)

1. Mulailah kelas dengan mengajak peserta didik untuk melakukan aktivitas yang menarik minat peserta didik terhadap topik ini:
 - a. Aktivitas yang berupa tarikan dan dorongan pada benda.
 - b. Aktivitas yang berupa seperti magnet yang didekatkan ke paku, peniti dan benda yang terbuat dari besi.
 - c. Aktivitas yang berupa karet yang berbentuk elastis ketika di tarik.
 - d. Aktivitas yang berupa menjatuhkan selembar kertas dan bola kertas secara bersamaan
2. Menanyakan kepada peserta didik tentang
 - a. Gerakan apa yang mereka lakukan di aktivitas tersebut. Jika melakukan tarikan dan dorongan mengapa ada yang maju dan ada yang mundur ?

- b. Gerakan apa yang terjadi pada benda tersebut. Jika terjadi tarik menarik dan tolak menolak mengapa ada yang menempel dan tidak menempel ?
 - c. Gerakan apa yang terjadi saat karet dilepaskan? Bagaimana bentuk karet?
 - d. Gerakan apa yang terjadi ketika selembat kertas dan bola kertas yang dijatuhkan secara bersamaan ? apakah ada perbedaan ?
3. Memandu peserta didik untuk menggali bentuk gerakan dari aktivitas tersebut.
 - a. Guru menanyakan mengenai pengaruhnya terhadap benda, misal jika menarik dan mendorong meja/kursi, apa pengaruh tarikan dan dorongan terhadap meja dan kursi tersebut,
 - b. Guru menanyakan mengenai pengaruhnya terhadap benda, misal jika tarik menarik dan tolak menolak pada benda, apa pengaruh tarik menarik dan tolak menolak terhadap benda yang memiliki 2 kutub yakni kutub utara dan selatan.
 - c. Guru menanyakan mengenai pengaruhnya terhadap benda, misal jika karet yang ditarik lalu dilepaskan, apa pengaruh karet ketika ditarik lalu dilepaskan
 - d. Guru menanyakan mengenai pengaruhnya terhadap benda, misal jika selembat kertas dan bola kertas dijatuhkan bersamaan, apa pengaruh selembat kertas dan bola kertas ketika dijatuhkan secara bersamaan.
 4. Menanyakan kepada peserta didik mengenai kegiatan lainnya atau alat-alat yang serupa dengan aktivitas tadi. Ajak peserta didik untuk mengutarakan manfaat dari aktivitas atau alat tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Gunakan gambar awal di bagian pengantar Bab 3 pada Buku Siswa untuk memancing diskusi.
 5. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam bab ini dan elaborasikan dengan apa yang ingin diketahui peserta didik tentang gaya dan pengaruhnya terhadap benda.

Kegiatan Motivasi

1. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Kegiatan Inti (95 Menit)

Pengajaran Topik A: Pengaruh Gaya terhadap Benda

A.1 Gaya Otot dan Gaya Gesek



Lakukan Bersama

1. Lakukan kegiatan literasi dengan narasi pembuka Topik A
2. Membentuk kelompok belajar dengan cara berhitung 1 – 5, idealnya 1 kelompok terdiri dari 7 siswa.
3. Menyiapkan handphone dalam satu perwakilan kelompok
4. Memberikan arahan kepada peserta didik untuk menginstal sebuah gim edukasi.

5. Siswa menyimak penjelasan guru tentang kegiatan yang akan dilakukan. Siswa akan bermain dan menjawab pertanyaan materi gaya otot dan gaya gesek dengan menggunakan gim edukasi di android yang telah di instal
6. Setiap kelompok diarahkan ke menu utama. Dalam menu utama terdapat menu belajar dan menu bermain.
7. Dalam menu belajar terdapat materi gaya otot dan gaya gesek sedangkan dalam menu bermain siswa mengumpulkan beberapa kunci untuk masuk ke level selanjutnya. Dalam kunci terdapat sebuah pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa.
8. Siswa bersama kelompok menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan yang ada pada gim edukasi. Guru mengamati dan memberikan pendampingan kepada kelompok yang memiliki kesulitan.
9. Dalam menjawab pertanyaan, jika salah siswa akan game over dan dilanjutkan oleh siswa berikutnya dalam kelompok tersebut. Dan jika benar siswa akan meneruskan permainan.
10. Kelompok yang berhasil menjawab pertanyaan dalam gim edukasi dan masuk kelevel selanjutnya mendapatkan apresiasi berupa mahkota dari guru
11. Siswa bersama guru bersama-sama menyimpulkan hasil pembelajaran tentang materi gaya otot dan gaya gesek.
12. Siswa mengerjakan LKPD sebagai penguatan materi dan evaluasi kegiatan pembelajaran.



1. Lakukan kegiatan literasi dengan teks “Bagaimana Aga dan Dara Menyelesaikan Masalahnya?” pada Buku Siswa.
2. Ajukan pertanyaan pada peserta didik permasalahan yang dialami oleh Aga dan Dara dalam gim edukasi
Jawaban: Kontainer terlalu berat untuk diangkat, didorong, atau ditarik menggunakan otot mereka.
3. Pandu peserta didik untuk mengidentifikasi adanya gesekan antara kontainer dan lantai dalam gim edukasi. Guru bisa memulai dengan pertanyaan saat kontainer ditarik/didorong, “ dalam gim edukasi, pertanyaan nomor 3, apa saja yang bersentuhan dengan kontainer tersebut?”

Jawaban: Lantai.

Pengajaran Topik B: Magnet, Sebuah Benda yang Ajaib



1. Lakukan kegiatan literasi dengan narasi Topik B pada buku siswa
2. Membentuk kelompok belajar dengan cara berhitung 1 – 5, idealnya 1 kelompok terdiri dari 7 siswa.
3. Menyiapkan handphone dalam satu perwakilan kelompok
4. Memberikan arahan kepada peserta didik untuk menginstal sebuah gim edukasi.

5. Siswa menyimak penjelasan guru tentang kegiatan yang akan dilakukan. Siswa akan bermain dan menjawab pertanyaan materi magnet sebuah benda yang ajaib dengan menggunakan gim edukasi di android yang telah di instal
6. Setiap kelompok diarahkan ke menu utama. Dalam menu utama terdapat menu belajar dan menu bermain.
7. Dalam menu belajar terdapat materi magnet sebuah benda yang ajaib sedangkan dalam menu bermain siswa mengumpulkan beberapa kunci untuk masuk ke level selanjutnya. Dalam kunci terdapat sebuah pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa.
8. Siswa bersama kelompok menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan yang ada pada gim edukasi. Guru mengamati dan memberikan pendampingan kepada kelompok yang memiliki kesulitan.
9. Dalam menjawab pertanyaan, jika salah siswa akan game over dan dilanjutkan oleh siswa berikutnya dalam kelompok tersebut. Dan jika benar siswa akan meneruskan permainan.
10. Kelompok yang berhasil menjawab pertanyaan dalam gim edukasi dan masuk kelevel selanjutnya mendapatkan apresiasi berupa mahkota dari guru
11. Siswa bersama guru bersama-sama menyimpulkan hasil pembelajaran tentang materi magnet sebuah benda yang ajaib.
12. Siswa mengerajkan LKPD sebagai penguatan materi dan evaluasi kegiatan pembelajaran.



Lakukan Bersama

1. Pandu peserta didik untuk melakukan kegiatan diskusi.
2. Tujuan diskusi: menyampaikan solusi-solusi yang sudah mereka pikirkan.

Pengajaran Topik C: Benda yang Elastis



Marilah Mencoba

1. Lakukan kegiatan literasi dengan narasi Topik C pada Buku Siswa.
2. Membentuk kelompok belajar dengan cara berhitung 1 – 5, idealnya 1 kelompok terdiri dari 7 siswa.
3. Menyiapkan handphone dalam satu perwakilan kelompok
4. Memberikan arahan kepada peserta didik untuk menginstal sebuah gim edukasi.
5. Siswa menyimak penjelasan guru tentang kegiatan yang akan dilakukan. Siswa akan bermain dan menjawab pertanyaan materi benda yang elastis dengan menggunakan gim edukasi di android yang telah di instal
6. Setiap kelompok diarahkan ke menu utama. Dalam menu utama terdapat menu belajar dan menu bermain.
7. Dalam menu belajar terdapat materi benda yang elastis sedangkan dalam menu bermain siswa mengumpulkan beberapa kunci untuk masuk ke level selanjutnya. Dalam kunci terdapat sebuah pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa.

8. Siswa bersama kelompok menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan yang ada pada gim edukasi. Guru mengamati dan memberikan pendampingan kepada kelompok yang memiliki kesulitan.
9. Dalam menjawab pertanyaan, jika salah siswa akan game over dan dilanjutkan oleh siswa berikutnya dalam kelompok tersebut. Dan jika benar siswa akan meneruskan permainan.
10. Kelompok yang berhasil menjawab pertanyaan dalam gim edukasi dan masuk kelevel selanjutnya mendapatkan apresiasi berupa mahkota dari guru.
11. Siswa bersama guru bersama-sama menyimpulkan hasil pembelajaran tentang materi benda yang elastis.
12. Siswa mengerajkan LKPD sebagai penguatan materi dan evaluasi kegiatan



pembelajaran.

1. Pandu peserta didik untuk melakukan kegiatan diskusi
2. Tujuan diskusi: menyampaikan pendapat mengenai pertanyaan dalam gim edukasi serta menguatkan pemahaman peserta didik akan gaya pegas dan benda elastis.



Tips: Untuk memancing keaktifan peserta didik, mulailah dengan mengajak mereka menceritakan cara yang mereka lakukan untuk merubah bentuk karet atau membuat lontaran bola kertas lebih jauh.

3. Arahkan peserta didik untuk menulis kesimpulan mengenai gaya pegas dan benda elastis di lembar kerja.

Pengajaran Topik D : Mengapa Kita tidak Melayang di Udara?



1. Mulailah dengan mengajukan pertanyaan kepada peserta didik:
 - a. Mengapa manusia tidak bisa melayang di udara?
 - b. Apakah ada benda di Bumi yang bisa melayang di udara?
2. Lakukan kegiatan literasi dengan narasi pembuka Topik D.
3. Lakukan diskusi awal untuk peserta didik melihat perubahan yang terjadi pada benda saat ada pengaruh gaya gravitasi. Arahkan peserta didik untuk mengidentifikasi perubahan ini dilihat dari gerak benda. Benda yang diam menjadi bergerak saat dijatuhkan. Benda yang dilempar ke atas akan berubah arah geraknya menjadi ke bawah.
4. Bagilah peserta didik menjadi berkelompok belajar dengan cara berhitung 1 – 5, idealnya 1 kelompok terdiri dari 7 siswa.
5. Menyiapkan handphone dalam satu perwakilan kelompok
6. Memberikan arahan kepada peserta didik untuk menginstal sebuah gim edukasi.
7. Siswa menyimak penjelasan guru tentang kegiatan yang akan dilakukan. Siswa akan bermain dan menjawab pertanyaan materi mengapa kita tidak melayang di udara dengan menggunakan gim edukasi di android yang telah di instal

8. Setiap kelompok diarahkan ke menu utama. Dalam menu utama terdapat menu belajar dan menu bermain.
9. Dalam menu belajar terdapat materi mengapa kita tidak melayang di udara, sedangkan dalam menu bermain siswa mengumpulkan beberapa kunci untuk masuk ke level selanjutnya. Dalam kunci terdapat sebuah pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa.
10. Siswa bersama kelompok menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan yang ada pada gim edukasi. Guru mengamati dan memberikan pendampingan kepada kelompok yang memiliki kesulitan.
11. Dalam menjawab pertanyaan, jika salah siswa akan game over dan dilanjutkan oleh siswa berikutnya dalam kelompok tersebut. Dan jika benar siswa akan meneruskan permainan.
12. Kelompok yang berhasil menjawab pertanyaan dalam gim edukasi dan masuk kelevel selanjutnya mendapatkan apresiasi berupa mahkota dari guru.
13. Siswa bersama guru bersama-sama menyimpulkan hasil pembelajaran tentang materi mengapa kita tidak melayang di udara.
14. Siswa mengerjakan LKPD sebagai penguatan materi dan evaluasi kegiatan pembelajaran



Lakukan Bersama

1. Pandu peserta didik untuk melakukan kegiatan diskusi
2. Berikan pertanyaan-pertanyaan pancingan atau petunjuk agar peserta didik bisa mengidentifikasi pengaruh gravitasi Bumi serta adanya pengaruh hambatan udara saat benda jatuh.



Tips: Lakukan demonstrasi ulang menggunakan bola kertas dan selembat kertas untuk menguatkan pemahaman peserta didik mengenai hambatan udara. Berikan ilustrasi mengenai arah gaya seperti contoh pada Informasi Untuk Guru.

3. Arahkan peserta didik untuk menulis kesimpulan mengenai gaya gravitasi dan hambatan udara di lembar kerja.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

1. Guru memberikan refleksi
2. Siswa dapat menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini.
3. Siswa mengkomunikasikan kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran hari ini.
4. Guru meminta peserta didik untuk melakukan Tugas lembar kerja peserta didik (LKPD).
5. Guru Bersama siswa menutup kegiatan dengan doa dan salam.

E. REFLEKSI

Topik A: Pengaruh Gaya Terhadap Benda



Mari Refleksikan

A.1 Gaya Otot dan Gaya Gesek

(Untuk memandu peserta didik, lihat bagian refleksi di Panduan Umum Buku Guru)

1. Apa itu gaya? **Dorongan atau tarikan yang akan menggerakkan benda.**
2. Apa saja kegiatan sehari-hari yang memakai gaya? **Membuka dan menutup pintu, mencabut rumput, bersepeda, dsb.**
(Arahkan juga peserta didik untuk mengidentifikasi pengaruh terhadap benda dari aktivitas-aktivitas yang mereka sebutkan).
3. Kapan gaya gesek terjadi? **Saat benda bersentuhan dengan benda lainnya.**
4. Apa pengaruh gaya gesek pada suatu benda? **Semakin besar gesekannya, maka semakin sulit bergerak dan terasa lebih berat ketika di dorong.**
5. Bagaimana cara memperkecil atau memperbesar gaya gesek pada suatu benda? **Mengecilkan, memperbesar lebar benda yang bergesekan.**
6. Elaborasikan jawaban peserta didik dengan pemaparan bahwa gaya itu ada disekitar kita dan manusia bisa memanfaatkannya untuk membantu aktivitas sehari-harinya.

Topik B: Magnet, Sebuah Benda yang Ajaib



Mari Refleksikan

(Untuk memandu peserta didik, lihat bagian refleksi di Panduan Umum Buku Guru)

1. Apa hal menarik yang kalian pelajari pada topik ini?
Jawaban: Bervariasi.
2. Bagaimana magnet bisa menghasilkan gaya tarik menarik?
Saat didekatkan dengan kutub yang berbeda dan saat didekatkan dengan benda besi.
3. Bagaimana magnet bisa menghasilkan gaya tolak menolak?
Saat didekatkan dengan kutub yang sama.
4. Apa saja benda-benda yang dapat ditarik oleh magnet?
Benda yang terbuat dari besi.

Topik C: Benda yang Elastis



Mari Refleksikan

(Untuk memandu peserta didik, lihat bagian refleksi di Panduan Umum Buku Guru)

1. Bagaimana benda elastis bisa menghasilkan gaya?
Saat kembali ke bentuk semua benda elastis akan memberikan gaya dorong.
2. Apa pengaruh gaya pegas terhadap gerak benda?
Bisa membuat benda diam menjadi bergerak.

3. Apakah kalian tahu contoh benda elastis selain karet? Apa kegunaan benda tersebut?
Bervariasi.

Topik D : Mengapa Kita Tidak Melayang di Udara



Mari Refleksikan

(Untuk memandu peserta didik, lihat bagian refleksi di Panduan Umum Buku Guru)

1. Apa akibat gaya gravitasi Bumi pada benda yang ada di Bumi?
Benda tertarik ke pusat Bumi sehingga tidak ada benda yang melayang atau benda akan jatuh ke bawah.
2. Menurut kalian apa yang akan terjadi jika tidak ada gaya gravitasi di planet kita?
Benda akan melayang tanpa arah karena tidak ada gaya yang menarik.
3. Apa yang menyebabkan udara menghambat benda saat jatuh?
Hambatan udara dan luas permukaan.



Tips: Jika sekolah mempunyai fasilitas untuk menayangkan sebuah video, tanyakan kepada siswa apa yang terjadi jika pada sebuah ruangan yang tidak ada udara sama sekali, sebuah bulu dan bola boling dijatuhkan secara bersamaan. Mana yang jatuh terlebih dahulu? Untuk jawabannya putarlah video Percobaan yang dilakukan oleh NASA pada video <https://www.youtube.com/watch?v=E43-CfukEgs>.

4. Bumi kita berbentuk bulat. Namun mengapa kita tetap bisa berdiri tegak, ya?
Karena gravitasi Bumi menarik benda ke inti Bumi.

F. ASESMEN / PENILAIAN

Penilaian

Contoh Rubrik Penilaian Produk

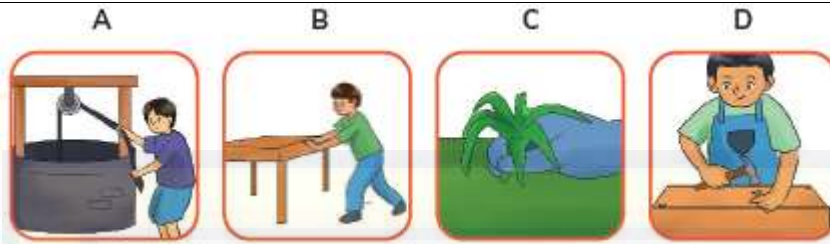
Kriteria Penilaian	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Perbaikan
Kerja sama	Selalu berperan aktif dalam bekerja sama dengan tim untuk menyelesaikan pertanyaan dalam gim edukasi	Ikut berperan aktif dalam bekerja sama dengan tim untuk menyelesaikan pertanyaan dalam gim edukasi	Ikut berperan aktif dalam bekerja sama dengan tim untuk menyelesaikan pertanyaan dalam gim edukasi tetapi mengambil keputusan sendiri	Tidak Ikut berperan aktif dalam bekerja sama dengan tim untuk menyelesaikan pertanyaan dalam gim edukasi dan mengambil keputusan secara sepihak

			(sepihak)	
<p>Kreativitas dan estika:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. memanfaatkan penggunaan bahan yang ada; 2. siswa membuat modifikasi atau pengembangan sendiri di luar arahan; 3. tampilan produk menarik, rapi, dan tersusun dengan baik. 	Memenuhi semua kriteria yang diharapkan	Memenuhi 2 kriteria yang diharapkan.	Memenuhi 1 kriteria yang diharapkan.	Seluruh kriteria tidak terpenuhi
Penyelesaian masalah dan kemandirian	Aktif mencari ide atau mencari solusi jika ada hambatan.	Bisa mencari solusi namun dengan arahan sesekali.	Memerlukan bantuan setiap menemukan kesulitan namun ada inisiatif bertanya.	Pasif jika menemukan kesulitan.



1. Ke manakah Arah Gayanya?

Deskripsikan gaya yang terjadi serta arahnya pada gambar-gambar berikut.



2. Mendeskripsikan Gambar

Gaya ada di sekitar kita. Perhatikan gambar-gambar berikut dan jelaskan bagaimana cara orang yang ada di dalam gambar menggunakan gaya. Sertakan tujuannya juga ya. Perhatikan contoh cara menjawabnya.



Sekarang giliran kalian menggambar aktivitas yang sering kalian lakukan dengan menggunakan gaya.

3. Studi kasus

- a. Aga hendak membeli sepeda untuk dipakai pergi ke sekolah setiap harinya. Jalan yang harus ditempuh untuk menuju ke sekolahnya terbuat dari tanah. Terkadang jika telah hujan, jalanan ini menjadi lebih licin. Saat di toko sepeda, Aga mendapati 2 jenis sepeda yang berbeda bentuk bannya. Dilihat dari kondisi jalanan yang akan dilewati Aga, menurut kalian sepeda mana yang harus Aga pilih? Mengapa? (*petunjuk: gunakan pemahaman kalian mengenai sifat gaya gesek untuk membantu Aga.*)



Sumber: freepik.com/wirestock

b. Pernahkah kalian melihat parasut? Alat ini dipakai sebagai alat penyelamat dalam pesawat jika terjadi kondisi darurat saat terbang. Orang akan terjun bebas dari pesawat dengan menggunakan parasut. Menurut kalian mengapa desain parasut harus dibuat lebar dan terbuat dari bahan yang ringan? (petunjuk: gunakan pemahaman kalian pada topik gaya gravitasi untuk menjawab pertanyaan).

Kunci Jawaban

1. Kemanakah Arah Gayanya

- Saat menimba sumur terjadi gaya tarik. Arah gaya akan ke bawah atau mendekati anak yang menimba.
 - Saat mendorong meja terjadi gaya dorong. Arah gaya akan mengikuti arah dorongan.
 - Saat mencabut rumput terjadi gaya tarik. Arah gaya pada gambar yaitu ke atas.
 - Saat memaku terjadi gaya dorong. Arah gaya pada gambar ke bawah.
- (Catatan: jika memungkinkan, gambar bisa di fotokopi sehingga siswa bisa menggambar langsung tanda panah pada gambar)

2. Mendeskripsikan Gambar A

- Mendorong troli untuk memindahkan benda.
- Mendorong dan menarik cangkul untuk menggali tanah.
- Menarik tali bendera untuk mengibarkan bendera di atas tiang.
- Mendorong kayuh sepeda dengan kaki untuk membuat sepeda bergerak.

3. Studi Kasus

- Sebaiknya Aga memilih sepeda B karena jalan yang dilalui Aga adalah jalan berbatu dan dari tanah. Untuk mencegah Aga tergelincir lebih baik Aga memilih sepeda yang permukaan rodanya lebih kasar.
- Desain parasut dibuat lebar agar saat dipakai tidak langsung jatuh, namun akan seperti melayang-layang di udara terlebih dahulu. Bentuk parasut yang lebar membuat saat jatuh lebih banyak dihambat udara.

Pengayaan

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai di atas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

LAMPIRAN**A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK**



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)
“Gaya Otot Dan Gaya Gesek”

Nama :

Kelas :

Petunjuk!

Ayo amati gambar-gambar dibawah ini. Tulislah gambar tersebut termasuk pemanfaatannya gaya apa dan hubungannya dengan gerak.

Gambar	Gaya Yang Dimanfaatkan	Pengaruh Gaya Pada Gerak
		
		



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)
“Magnet Sebuah Benda Yang Ajaib”

Nama :

Kelas :

Petunjuk!

Pilihlah jawaban yang tepat!

1. Logam yang mampu menarik logam lain terutama besi dan baja disebut...
 - a. Magnet
 - b. Emas
 - c. Perunggu
2. Magnet memiliki dua kutub, apa sajakah kutub itu...
 - a. Kutub utara dan kutub timur
 - b. Kutub selatan dan kutub barat
 - c. Kutub utara dan kutub selatan

3. Contoh penggunaan magnet dalam kehidupan sehari-hari adalah...



a



b



c

4. Jodohkan nama magnet dan bentuknya...

a. Magnet silinder



b. Magnet batang



c. Magnet jarum



5. Berikan centang (✓), yang manakah benda dibawah ini yang dapat ditarik oleh magnet...



<https://samsurijal.com>

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

“Benda Yang Elastis”

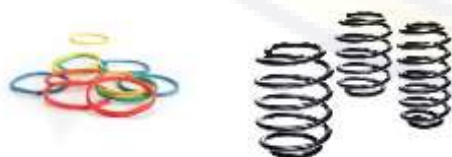
Nama :

Kelas :

Petunjuk!

Amati gambar dibawah ini!

1. Apakah kalain pernah melihat gambar dibawah ini....?



Tuliskan benda apa saja kah itu...

2. Pilihlah 3 gambar dibawah ini yang memiliki gaya pegas dalam kehidupan sehari-hari....?



3. Setelah memilih 3 gambar. Tulislah 3 gambar tersebut dikotak yang telah tersedia dibawah
4. Kemudian buatlah kesimpulan sesuai dengan instruksi di kotak ayo simpulkan.

No	Nama gambar	Kesimpulan
1		
2		
3		

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)
“Mengapa Kita Tidak Melayang Di Udara”

Nama :

Kelas :

Petunjuk!

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan tepat!






Bola kertas



Batu



Selebaran kertas

Benda	Hasil pengamatan
<p>1.</p> 	
<p>2.</p> 	
<p>3.</p> 	

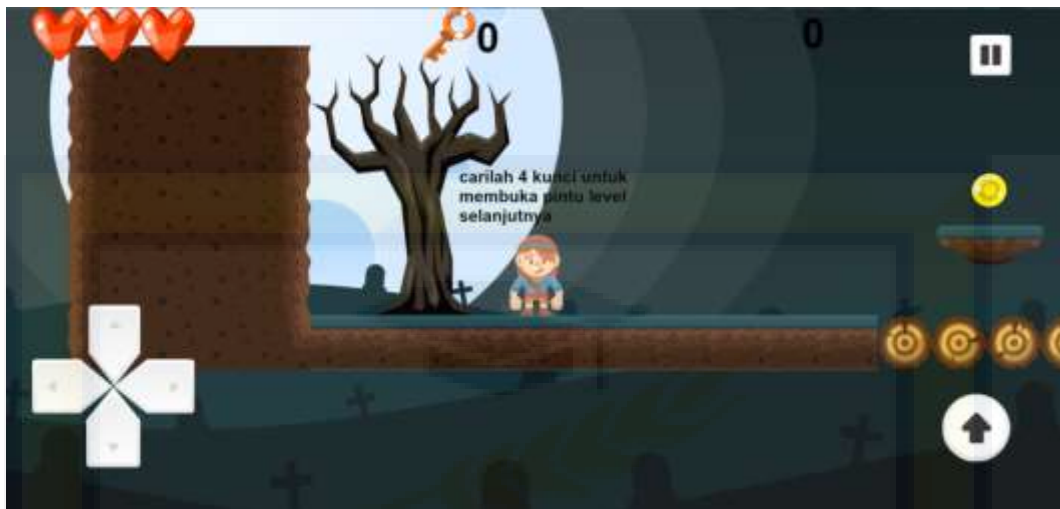
Nilai

Paraf Orang Tua

Lampiran 6

TAMPILAN GIM





Lampiran 7

TES MBTI (Siswa *Introvert 1*)

Nama: Muh arrachman
 kelas : IV B
 Hari/tgl : Sabtu 25-2-2023

Skala MBTI

Di bawah ini ada 60 nomor. Masing-masing nomor memiliki dua pernyataan yang bertolak belakang (PERNYATAAN A & B). Pilihlah salah satu pernyataan yang paling sesuai dengan diri Anda dengan mengklik angka "1" pada lingkaran yang sudah disediakan (KLIK MASI SISI). Anda HARIUS memilih salah satu yang dominan serta mengklik semua

NO	PERNYATAAN A	ISIAN	PERNYATAAN B
1	Saya tidak terikat pada waktu		Saya terisi dan mandiri tepat waktu yang jelas
2	Lebih memilih berkomunikasi dengan menulis		Lebih memilih berkomunikasi dengan berbicara
3	Tidak menyukai hal-hal yang bersifat mendadak dan di luar perencanaan		Perubahan mendadak tidak jadi masalah
4	Saya menyukai hal-hal yang benar terjadi		Saya menyukai sesuatu hal-hal yang benar terjadi
5	Mendapatkan ide dengan berdiskusi		Mendapatkan ide dengan merenungkan
6	Mengungkap hal yang sudah baru yang sulit		Mengungkap hal yang sulit ke mudah sebagai kesimpulan akhir
7	Buat bergotong royong (kegiatan, orang)		Lebih suka memecahkan masalah (memori, pekerjaan, dll)
8	Berbicara mengenai masalah yang dihadapi hari ini dan langkah-langkah praktis mengatasinya		Berbicara mengenai visi masa depan dan konsep-konsep mengenai visi tersebut
9	Ditanyakan dengan penjelasan yang menyuruh perasaan		Ditanyakan dengan penjelasan yang masuk akal
10	Fokus pada sedikit hobi namun mendalam		Fokus pada banyak hobi secara luas dan umum
11	Tertutup dan mandiri		Sosial dan ekspresif
12	Aturan, jadwal dan target sangat mengikat dan membebani		Aturan, jadwal dan target akan sangat membantu dan memperjelas tindakan
13	Menggunakan pengalaman sebagai pedoman		Menggunakan intuisi dan perasaan sebagai pedoman
14	Berorientasi tugas dan bertanggung jawab		Berorientasi pada manusia dan hubungan
15	Pertemanan dengan orang lain dan aktivitas sosial lebih penting		Bertemu orang dan aktivitas sosial membuat bersemangat
16	Susunan piket kelas sangat membahana		Susunan piket kelas sangat membosankan
17	Mengambil keputusan berdasar logika dan aturan main		Mengambil keputusan berdasar perasaan pribadi dan kondisi orang lain
18	Bebas dan bergerak secara aktif		Bertahan dan bertindak mengikuti adat daerah
19	Berorientasi pada hasil		Berorientasi pada proses
20	Berkontribusi sendiri di rumah menyuntikan		Berkontribusi sendiri di rumah membosankan
21	Membuatkan orang lain bertindak bebas akan tujuan tercapai		Mengarah orang lain dengan cara terbeli apa yang tercapai
22	Memilih ide inspirasi lebih penting daripada fakta		Memilih fakta lebih penting daripada ide inspirasi
23	Mengemukakan tujuan dan sasaran lebih dahulu		Mengemukakan kesempatan terlebih dahulu
24	Fokus pada target dan mengabaikan hal-hal baru		Memperhatikan hal-hal baru dan siap menyesuaikan diri serta mengubah target
25	Kesistimewaan dan stabilitas lebih ditutamakan		Perubahan dan variasi lebih ditutamakan
26	Pendirian masih bisa berubah tergantung situasi sekitarnya		Berpertegas teguh pada pendirian
27	Bertindak tahap demi tahap dengan jangka waktu yang jelas		Bertindak dengan semangat tanpa memperhatikan jangka waktu
28	Bermisifit teguh bawar dalam berbagai hal meskipun tidak berhubungan dengan dirinya		Berminat baik sendiri memaksa atau berfittungan dengan kepentingan sendiri
29	Lebih memilih tempat yang tenang dan pribadi untuk berkonsentrasi		Lebih memilih tempat yang ramai dan banyak orang / aktifitas
30	Menggunakan		Bermimpi
31	Rapkir secara matang sebelum bertindak		Berani bertindak tanpa terdidi kuma berfika
32	Menghargai seseorang karena sifat dan perkakunya		Menghargai seseorang karena ketertarikan dan usahanya
33	Merasa nyaman bila situasi tetap terbuka terhadap pilihan-pilihan lain		Merasa tenang bila semua sudah dipikirkan

34	Menarik kesimpulan dengan lama dan hati-hati		menarik kesimpulan dengan cepat sesuai alami
35	Mengekspresikan semangat		Menyimpan semangat dalam hati
36	Mengklarifikasi ide dan teori sebelum dipraktikkan		Memahami ide dan teori saat mempraktikkannya langsung
37	Melibatkan perasaan itu tidak terampil		Terlalu kaku pada peraturan dan pekerjaan itu
38	Mencari kesempatan untuk berkomunikasi secara		Memilih berkomunikasi pada sekelompok orang
39	Yang penting situasi harmonis terjaga		Yang penting tujuan tercapai
40	Ketidakpastian itu seru, menegangkan dan membuat hati lebih senang		Ketidakpastian membuat bingung dan meresahkan
41	Berfokus pada masa kini (apa yang bisa diperbaiki sekarang)		Berfokus pada masa depan (apa yang mungkin dicapai di masa depan)
42	Mempertanyakan		Menyediakan sesuatu untuk memenuhi kebutuhan
43	Secara konsisten mengamati dan mengingat detail		Mengamati dan mengingat detail hanya bila berhubungan dengan pola
44	tepat pada waktunya membuat bersemangat dan memunculkan potensi		tepat pada waktu sangat menyiksa, membuat stress dan merupakan kesalahan
45	Lebih suka komunikasi tidak langsung (telp, surat, e-mail)		Lebih suka komunikasi langsung (tatap muka)
46	Praktis		Terperinci
47	Perubahan adalah musuh		Perubahan adalah semangat hidup
48	Sering dianggap keras kepala		Sering dianggap terlalu memihak
49	Bersemangat saat menoking orang keluar dari kesalahan dan meluruskan		Bersemangat saat mengkritik dan menemukan kesalahan
50	Bertindak sesuai situasi dan kondisi yang terjadi saat itu		Bertindak sesuai apa yang sudah direncanakan
51	Menggunakan keterampilan yang sudah dikuasai		Meenyukai tantangan untuk menguasai keterampilan baru
52	Membangun ide pada saat berbicara		Membangun ide dengan matang baru membeberkannya
53	Memilih cara yang sudah ada dan sudah terbukti		Memilih cara yang unik dan belum dipraktikkan orang lain
54	Hidup harus sudah diatur dari awal		Hidup seharusnya mengalir sesuai kondisi
55	Standar harus ditegakkan di atas segalanya (itu menunjukkan kehormatan dan harga diri)		Perasaan manusia lebih penting dari sekadar standar (yang adalah benda mati)
56	Daftar dan daftar periksa adalah panduan penting		Daftar dan daftar periksa adalah tugas dan beban
57	Memantau perlakuan yang adil dan sama pada semua orang		Memantau perlakuan khusus sesuai ciri khas masing-masing orang
58	Mementingkan sebab-akibat		Mementingkan nilai-nilai keadilan
59	Puas ketika mampu beradaptasi dengan saat yang tepat terjadi		Puas ketika mampu menjalankan semuanya sesuai rencana
60	Tanpa dipikir, mudah bergaul, menyesuaikan diri		Berhati-hati, penuh pertimbangan, kaku

Hasil dari jawaban Anda bisa dilihat di bawah ini. Kombinasi bisa dibuat dengan melihat prosentase dari dimensi yang berlawanan.

Misal INFP berarti Prosentase Introversi lebih besar daripada Ekstrovert; Intuisi lebih besar daripada Sensing; Feeling lebih besar daripada Thinking, dan Perceiving lebih besar daripada Judging. Begitu juga dengan yang lain. Interpretasi hasil tes dapat dilihat di www.mfismulrika.wordpress.com

NO	DIMENSI	
1	INTROVERT (I) 80%	(E) EKSTROVERT 20%
2	SENSING (S) 35%	(N) INTUISI 65%
3	THINKING (T) 50%	(F) FEELING 50%
4	JUDGING (J) 60%	(P) PERCEIVING 40%

TES MBTI (Siswa *Introvert 2*)

Skala MBTI

Daftarlah ke salah satu kolom. Setiap jawaban harus memiliki dua pernyataan yang berlawanan belakang (PERNYATAAN A & B). Pilihlah salah satu pernyataan yang paling sesuai dengan diri Anda dengan mengklik angka "1" pada kolom yang sudah disediakan (KOLOM ILLIUS). Anda HARUS memilih salah satu yang dominan serta mengisi semua.

M. H. NAGARA
KELAS: 4B

NO	PERNYATAAN A	ISIAN	PERNYATAAN B
1	Saya tidak terburu-buru pada waktu		saya terburu dan memiliki banyak waktu yang lebih
2	Lebih memilih berkomunikasi dengan menulis		Lebih memilih berkomunikasi dengan berbicara
3	Tidak menyukai hal-hal yang beres-beres mendadak dan di luar perencanaan		Perubahan mendadak tidak jadi masalah
4	saya menyukai hal-hal yang benar terpuji		Saya mungkin menyukai hal-hal yang benar terpuji
5	Mendapatkan ide dengan cara berdiskusi		Mendapatkan ide dengan merenungkan
6	Mengucapkan hal yang mudah baru yang sulit		Mengucapkan hal yang sulit ke masalah sebagai kenyataan atau
7	Hal yang penting seyogyanya (ajaran, orang)		Lebih suka memusatkan masalah (masalah, pemikiran, ide)
8	Berbicara mengenai masalah yang dihadapi hari ini dan langkah-langkah praktis mengatasinya		Berbicara mengenai apa yang akan datang dan konsep-konsep mengenai visi masa depan
9	Diyakinkan dengan penjelasan yang menyederhanakan		Diyakinkan dengan penjelasan yang menarik atau
10	Fokus pada sedikit hal namun mendalam		Fokus pada banyak hal secara luas dan umum
11	Tertutup dan mandiri		Sosial dan ekspresif
12	Aturan, jadwal dan target sangat mengikat dan membebani		Aturan, jadwal dan target akan sangat membantu dan mempermudah tindakan
13	Menggunakan pengalaman sebagai pedoman		Menggunakan analisis dan perencanaan sebagai pedoman
14	Berorientasi tugas dan bertanggung jawab		Berorientasi pada manusia dan hubungan
15	Perseman dengan orang lain dan aktivitas sosial menjadi melelahkan		Berseman orang dan aktivitas sosial membuat berenergi
16	Suasan piket kelas sangat membantu		Suasan piket kelas sangat membebani
17	Mengambil keputusan berdasarkan logika dan aturan main		Mengambil keputusan berdasarkan perasaan pribadi dan kondisi orang lain
18	Bebas dan bergerak secara intuitif		Berhenti dan berantakan mengikuti alih dasar
19	Berorientasi pada hasil		Berorientasi pada proses
20	Berkefisien sedangkan di rumah menyenangkan		Berkefisien sedangkan di rumah membebani
21	Membuatkan orang lain bertindak bebas-anak-anak tanpa tercapai		Mengajari orang lain dengan cara terburu agar tujuan tercapai
22	Memilih ide aspirasi lebih penting daripada fakta		Memilih fakta lebih penting daripada ide aspirasi
23	Mengemukakan tujuan dan sasaran lebih dahulu		Mengemukakan kesepakatan terlebih dahulu
24	Fokus pada target dan mengabaikan hal-hal baru		Mempertimbangkan hal-hal baru dan yang menyenangkan diri serta mengubah target
25	Keserambungan dan stabilitas lebih diutamakan		Perubahan dan variasi lebih diutamakan
26	Pendidikan masih bisa berubah tergantung situasi situasi		Berpegang teguh pada pendidikan
27	bertindak tanpa daya tanpa dengan jangka waktu yang jelas		Bertindak dengan semangat tanpa menggunakan jangka waktu
28	Berorientasi tinggi hati-hati dalam berbagai hal meskipun tidak berhubungan dengan dirinya		Berorientasi bila situasi memaksa atau berhubungan dengan kepentingan sendiri
29	Lebih memilih kegiatan yang tenang dan pribadi untuk berkomunikasi		Lebih memilih tempat yang ramai dan banyak orang untuk berkomunikasi
30	Menggunakan		bergunakan
31	Berpikir secara matang sebelum bertindak		Berani bertindak tanpa terlalu lama berpikir
32	Menghargai seseorang karena sifat dan perilakunya		Menghargai seseorang karena keterampilan dan usahanya
33	Merasa nyaman bila situasi tetap terburu terhadap pilihan-pilihan lain		Merasa terburu bila semua sudah diputuskan

34	Menarik kesimpulan dengan lama dan hati-hati		menarik kesimpulan dengan cepat sesuai nalar
35	Mengekspresikan semangat		Menyimpan semangat dalam hati
36	Mengklarifikasi ide dan teori sebelum dipraktikkan		Memahami ide dan teori saat mempraktikannya langsung
37	Melibatkan perasaan itu tidak terampil		Terlalu kaku pada peraturan dan pekerjaan itu
38	Mencari kesempatan untuk berkomunikasi secara langsung		Memilih berkomunikasi pada sekelompok orang
39	Yang penting situasi harmonis terjaga		Yang penting tujuan tercapai
40	Ketidakpastian itu seru, menegangkan dan membuat hati lebih senang		Ketidakpastian membuat bingung dan merisahkan
41	Berfokus pada masa kini (apa yang bisa diperbaiki sekarang)		Berfokus pada masa depan (apa yang mungkin dicapai di masa depan)
42	Mempertanyakan		Menyediakan sesuatu untuk memenuhi kebutuhan
43	Secara konsisten mengamati dan mengingat detail		Mengamati dan mengingat detail hanya bila dibutuhkan dengan pola
44	tepat pada waktunya membuat bersemangat dan memunculkan potensi		tepat pada waktu sangat menyiksa, membuat stres dan merupakan kenalah
45	Lebih suka komunikasi tidak langsung (tep. surat, e-mail)		Lebih suka komunikasi langsung (tatap muka)
46	Praktis		Terperinci
47	Perubahan adalah musuh		Perubahan adalah semangat hidup
48	Sering dianggap keras kepala		Sering dianggap terlalu membah
49	Bersemangat saat menolong orang keluar dari kesulitan dan meluruskan		Bersemangat saat mengkritik dan menemukan kesalahan
50	Bertindak sesuai situasi dan kondisi yang terjadi saat itu		Bertindak sesuai apa yang sudah direncanakan
51	Menggunakan keterampilan yang sudah dikuasai		Menyukai tantangan untuk menguasai keterampilan baru
52	Membangun ide pada saat berbicara		Membangun ide dengan matang baru bicarakan
53	Memilih cara yang sudah ada dan sudah terbukti		Memilih cara yang unik dan belum dipraktikkan orang lain
54	Hidup harus sudah diatur dari awal		Hidup seharusnya mengalir sesuai kondisi
55	Standar harus ditegakkan di atas segalanya (itu menunjukkan kehormatan dan harga diri)		Perasaan manusia lebih penting dari sekadar standar (yang adalah benda mati)
56	Daftar dan daftar periksa adalah panduan penting		Daftar dan daftar periksa adalah tugas dan beban
57	Memuntut perlakuan yang adil dan sama pada semua orang		Memuntut perlakuan khusus sesuai ciri khas masing-masing orang
58	Mementingkan sebab-akibat		Mementingkan nilai-nilai kodisiplin
59	Puas ketika mampu beradaptasi dengan saat yang tepat terjadi		Puas ketika mampu menjalankan semuanya sesuai rencana
60	Tanpa dipikir, mudah bergaul, menyesuaikan diri		Berhati-hati, penuh pertimbangan, kaku

Hasil dari jawaban Anda bisa dilihat di bawah ini. Kombinasi bisa dibuat dengan melihat prosentase dari dimensi yang berlawanan.

Misal INFP berarti Prosentase Introvert lebih besar daripada Ekstrovert; Intuition lebih besar daripada Sensing; Feeling lebih besar daripada Thinking; dan Perceiving lebih besar daripada Judging. Begitu juga dengan yang lain. Interpretasi hasil tes dapat dilihat di www.nafismudrika.wordpress.com

NO	DIMENSI	
1	INTROVERT (I) 67% 33%	(E) EKSTROVERT
2	SENSING (S) 40% 60%	(N) INTUITION
3	THINKING (T) 40% 60%	(F) FEELING
4	JUDGING (J) 34% 66%	(P) PERCEIVING

TES MBTI (Siswa *Introvert 3*)

M. Devan Rafanda Wibowo
Kelas : 4B

Skala MBTI			
Di bawah ini ada 40 item. Mengetiklah nomor item di pernyataan yang berlaku terhadap (PERNYATAAN A & B). Pilihlah salah satu pernyataan yang paling sesuai dengan diri Anda dengan mengkre angka "1" pada kolom yang sudah disediakan (KOLEMISIAN). Anna HARBIS memiliki tools yang dominan serta mengkil sangat.			
NO	PERNYATAAN A	ISIAN	PERNYATAAN B
1	Saya tidak terikat pada waktu		Saya terih dan memiliki terikat waktu yang jelas
2	Lebih memilih berkomunikasi dengan menulis		Lebih memilih berkomunikasi dengan berbicara
3	Tidak menyukai hal-hal yang bersifat mendadak dan di luar perencanaan		Perubahan mendadak tidak jadi masalah
4	Saya menyukai hal-hal yang benar terjadi		Saya mungkin menyukai hal-hal yang benar terjadi
5	Mendapatkan ide dengan cara berfantasi		Mendapatkan ide dengan mengamati
6	Mengerjakan hal yang mudah baru yang sulit		Mengerjakan hal yang sulit ke mudah sebagai kemampuan akhir
7	Rut bergotong royong (kegiatan, orang)		Lebih suka memecahkan masalah (memo, presentasi, ide)
8	Berbicara mengenai masalah yang dihadapi baru ke dan langkah-langkah praktis mengatasinya		Berbicara mengenai visi masa depan dan kemampuan mengenai visi tersebut
9	Dyakinkan dengan penjelasan yang menyentoh perasaan		Dyakinkan dengan penjelasan yang masuk akal
10	Fokus pada sedikit hobi namun mendalam		Fokus pada banyak hobi secara hias dan umum
11	Tertutup dan mandiri		Sosial dan ekspresif
12	Aturan, jadwal dan target sangat mengikat dan membebani		Aturan, jadwal dan target akan sangat memotivasi dan memperjelas tindakan
13	Menggunakan pengalaman sebagai pedoman		Menggunakan intuisi dan peruntungan sebagai pedoman
14	Berorientasi tugas dan bertanggung jawab		Berorientasi pada manusia dan hubungan
15	Perhatian dengan orang lain dan aktivitas sosial melupakan		Berminat orang dan aktivitas sosial membuat beresettangan
16	Sasaran piket kelas sangat membebani		Sasaran piket kelas sangat memotivasi
17	Mengambil keputusan berdasar logika dan aturan main		Mengambil keputusan berdasar perasaan pribadi dan kondisi orang lain
18	Bebas dan bergerak secara aktif		Bertatap dan berdiskusi mengenai alat daerah
19	Berorientasi pada hasil		Berorientasi pada proses
20	Berkontribusi sendirian di rumah menyuruhkan		Berkontribusi signifikan di rumah membosankan
21	Mentirikan orang lain bertindak bebas akan tujuan tercapai		Mengatur orang lain dengan cara terih agar tujuan tercapai
22	Memilih ide maupun terih penting daripada fakta		Memilih fakta lebih penting daripada ide maupun terih
23	Mengemukakan tujuan dan sasaran lebih dahulu		Mengemukakan kesempatan terlebih dahulu
24	Fokus pada target dan mengabaikan hal-hal baru		Memperhatikan hal-hal baru dan siap menyesuaikan diri serta mengubah target
25	Kesantunangan dan stabilitas lebih diutamakan		Perubahan dan variasi lebih diutamakan
26	Pendidikan masih bisa berubah tergantung situasi sekitarnya		Berpegang teguh pada pendidikan
27	Bertindak tabah demi tabah dengan jangka waktu yang jelas		Bertindak dengan semangat tanpa menggunakan jangka waktu
28	Berorientasi tinggi kempat dalam berbagai hal meskipun tidak berhubungan dengan dirinya		Berorientasi bila situasi memaksa atau berhubungan dengan kepentingan sendiri
29	Lebih memilih teripai yang tenang dan pribadi untuk berkonsentrasi		Lebih memilih teripai yang ramai dan banyak orang / situasi
30	Mengambil		Beruntung
31	Berpikir secara matang sebelum bertindak		Berani bertindak tanpa terih lama berfikir
32	Menghargai seseorang karena sifat dan pribadinya		Menghargai seseorang karena keterampilan dan usahanya
33	Merasa nyaman bila situasi tetap terbuka terhadap pilihan-pilihan lain		Merasa tenang bila semua sudah digunakan

34	Menarik kesimpulan dengan lama dan hati-hati		menarik kesimpulan dengan cepat sesuai maknanya
35	Mengekspresikan semangat		Menyimpan semangat dalam hati
36	Mengklarifikasi ide dan teori sebekam dipraktikkan		Memahami ide dan teori saat mempraktikkannya langsung
37	Melibatkan perasaan itu tidak terampil		Terlalu kaku pada peraturan dan pekerjaan itu
38	Mencari kesempatan untuk berkomunikasi secara		Memilih berkomunikasi pada sekelompok orang
39	Yang penting situasi harmonis terjaga		Yang penting tujuan tercapai
40	Ketidalepasian itu ceru, menegangkan dan membuat hati lebih senang		Ketidalepasian membuat bingung dan meresahkan
41	Berfokus pada masa kini (apa yang bisa diperbaiki sekarang)		Berfokus pada masa depan (apa yang mungkin dicapai di masa depan)
42	Mengertanyakan		Menyediakan sesuatu untuk memenuhi kebutuhan
43	Secara konsisten mengamati dan mengingat detail		Mengamati dan mengingat detail hanya bila berhubungan dengan pola
44	tepat pada waktunya membuat bersemangat dan memunculkan potensi		tepat pada waktu sangat menyiksa, membuat stres dan merupakan kesalahan
45	Lebih suka komunikasi tidak langsung (telp, surat, e-mail)		Lebih suka komunikasi langsung (tatap muka)
46	Praktis		Terperinci
47	Perubahan adalah musuh		Perubahan adalah semangat hidup
48	Sering dianggap keras kepala		Sering dianggap terlalu memihak
49	Bersemangat saat menolong orang keluar dari kesalahan dan meluruskan		Bersemangat saat mengkritik dan menentramkan kesalahan
50	Bertindak sesuai situasi dan kondisi yang terjadi saat itu		Bertindak sesuai apa yang sudah direncanakan
51	Menggunakan keterampilan yang sudah dikuasai		Menyukai tantangan untuk menguasai keterampilan baru
52	Membangun ide pada saat berbicara		Membangun ide dengan matang baru membicarakannya
53	Memilih cara yang sudah ada dan sudah terbukti		Memilih cara yang unik dan belum dipraktikkan orang lain
54	Hidup harus sudah diatur dari awal		Hidup seharusnya mengalir sesuai kondisi
55	Standar harus ditegakkan di atas segalanya (itu menunjukkan kebernatan dan harga diri)		Perasaan manusia lebih penting dari sekadar standar (yang adalah benda mati)
56	Daftar dan daftar periksa adalah panduan penting		Daftar dan daftar periksa adalah tugas dan beban
57	Memuntut perlakuan yang adil dan sama pada semua orang		Memuntut perlakuan khusus sesuai ciri khas masing-masing orang
58	Memerintakan sebab-akibat		Memertajatkan nilai-nilai kedisiplinan
59	Puas ketika mampu beradaptasi dengan saat yang tepat terjadi		Puas ketika mampu menjalankan semuanya sesuai rencana
60	Tanpa dipikir, mudah bergaul, menyesuaikan diri		Berhati-hati, penuh pertimbangan, kaku

Hasil dari jawaban Anda bisa dilihat di bawah ini. Kombinasi bisa dibuat dengan melihat prosentase dan dimensi yang berlawanan. Misal INFP berarti Prosentase Introvert lebih besar daripada Ekstrovert; Intuition lebih besar daripada Sensing; Feeling lebih besar daripada Thinking; dan Perceiving lebih besar daripada Judging. Begitu juga dengan yang lain. Interpretasi hasil tes dapat dilihat di www.nufismudrika.wordpress.com

NO	DIMENSI	
1	INTROVERT (I) 60% 40%	(E) EKSTROVERT
2	SENSING (S) 43% 57%	(N) INTUITION
3	THINKING (T) 43% 57%	(F) FEELING
4	JUDGING (J) 43% 57%	(P) PERCEIVING

Tes MBTI (Siswa *introvert 4*)

Nama: NATASYA AURA IANETA

Kelas: IVB

Skala MBTI			
Di bawah ini ada 60 nomor. Masing-masing nomor memiliki dua pernyataan yang bertolak belakang (PERNYATAAN A & B). Pilihlah salah satu pernyataan yang paling sesuai dengan diri Anda dengan mengetik angka "1" pada kolom yang sudah disediakan (KOLOM ISIAN). Anda HARUS memilih salah satu yang dimaksud serta mengisi semua.			
NO	PERNYATAAN A	ISIAN	PERNYATAAN B
1	Saya tidak terikat pada waktu		Saya terburu dan memiliki tenggat waktu yang jelas
2	Lebih memilih berkomunikasi dengan menulis		Lebih memilih berkomunikasi dengan berbicara
3	Tidak menyukai hal-hal yang bersifat mendadak dan di luar perencanaan		Perubahan mendadak tidak jadi masalah
4	Saya menyukai hal-hal yang benar terjadi		Saya mungkin menyukai hal-hal yang benar terjadi
5	Mendapatkan ide dengan cara berdiskusi		Mendapatkan ide dengan merenungkan
6	Mengerjakan hal yang mudah baru yang sulit		Mengerjakan hal yang sulit ke mudah sebagai kesimpulan akhir
7	Ilmu bergantung royong (keganas, orang)		Lebih suka memecahkan masalah (memori, pemikiran, ide)
8	Berbicara mengenai masalah yang dihadapi hari ini dan langkah-langkah praktis mengatasinya		Berbicara mengenai visi masa depan dan konsep-konsep mengenai visi tersebut
9	Diyakinkan dengan penjelasan yang menyentuh perasaan		Diyakinkan dengan penjelasan yang masuk akal
10	Fokus pada sedikit bobot namun mendalam		Fokus pada banyak bobot secara luas dan umum
11	Tertutup dan mandiri		Sosial dan ekspresif
12	Aturan, jadwal dan target sangat mengikat dan membebani		Aturan, jadwal dan target akan sangat membantu dan memperjelas tindakan
13	Menggunakan pengulangan sebagai pedoman		Menggunakan variasi dan perumusan sebagai pedoman
14	Berorientasi tugas dan bertanggung jawab		Berorientasi pada manusia dan hubungan
15	Pertemanan dengan orang lain dan aktivitas sosial melelahkan		Bertemu orang dan aktivitas sosial membuat bersemangat
16	Santunan piket kelas sangat membantu		Susunan piket kelas sangat membosankan
17	Mengambil keputusan berdasar logika dan aturan main		Mengambil keputusan berdasar perasaan (pribadi dan kondisi orang lain)
18	Behas dan bergerak secara aktif		Bertahap dan bertolak (mengikuti adat daerah)
19	Berorientasi pada hasil		Berorientasi pada proses
20	Beraktifitas sendiri di rumah menyeringkan		Beraktifitas sendiri di rumah membosankan
21	Membiarkan orang lain bertindak bebas asalkan tujuan tercapai		Mengatur orang lain dengan tata tertib agar tujuan tercapai
22	Memilih ide inspirasi lebih penting daripada fakta		Memilih fakta lebih penting daripada ide inspirasi
23	Mengemukakan tujuan dan sasaran lebih dahulu		Mengemukakan kesempatan terlebih dahulu
24	Fokus pada target dan mengabaikan hal-hal baru		Memperhatikan hal-hal baru dan siap menyesuaikan diri serta mengabaikan target
25	Keseragaman dan stabilitas lebih diutamakan		Perubahan dan variasi lebih diutamakan
26	Pendirian marah bisa berubah tergantung situasi hatinya		Berpegang teguh pada pendirian
27	Bertindak tanpa demi tahu dengan jangka waktu yang jelas		Bertindak dengan semangat tanpa menggunakan jangka waktu
28	Berinisiatif tinggi hampir dalam berbagai hal meskipun tidak berhubungan dengan dirinya		Berinisiatif bila situasi memaksa atau berhubungan dengan kepentingan sendiri
29	Lebih memilih tempat yang tenang dan pribadi untuk berkonsentrasi		Lebih memilih tempat yang ramai dan banyak interaksi / aktivitas
30	Mengamalkan		Berencana
31	Berpikir secara matang sebelum bertindak		Berani bertindak tanpa terburu-huru berfikir
32	Menghargai seseorang karena sifat dan perilakunya		Menghargai seseorang karena keterampilan dan usahanya
33	Merasa nyaman bila situasi tetap terbuka terhadap pilihan-pilihan lain		Merasa tenang bila semua sudah diputuskan

34	Menarik kesimpulan dengan lama dan hati-hati		menarik kesimpulan dengan cepat sesuai nalari
35	Mengekspresikan semangat		Menyimpan semangat dalam hati
36	Mengklarifikasi ide dan teori sebelum dipraktikkan		Memahami ide dan teori saat mempraktikannya langsung
37	Melibatkan perasaan itu tidak terampil		Terbuka kaku pada peraturan dan pekerjaan itu
38	Mencari kesempatan untuk berkomunikasi secara langsung		Memilih berkomunikasi pada sekelompok orang
39	Yang penting situasi harmonis terjaga		Yang penting tujuan tercapai
40	Ketidakpastian itu seru, menegangkan dan membuat hati lebih senang		Ketidakpastian membuat bingung dan meresahkan
41	Berfokus pada masa kini (apa yang bisa diperbaiki sekarang)		Berfokus pada masa depan (apa yang mungkin dicapai di masa depan)
42	Menanyakan		Menyediakan sesuatu untuk memenuhi kebutuhan
43	Secara konsisten mengamati dan mengingat detail		Mengamati dan mengingat detail hanya bila berhubungan dengan pola
44	tepat pada waktunya membuat bersemangat dan memunculkan potensi		tepat pada waktu sangat menyiksa, membuat stres atau merupakan kesalahan
45	Lebih suka komunikasi tidak langsung (telp, surat, e-mail)		Lebih suka komunikasi langsung (tatap muka)
46	Praktis		Terperinci
47	Perubahan adalah musuh		Perubahan adalah semangat hidup
48	Sering dianggap keras kepala		Sering dianggap terlalu menihak
49	Bersemangat saat menolong orang keluar dari kesalahan dan meluruskan		Bersemangat saat mengkritik dan menemukan kesalahan
50	Bertindak sesuai situasi dan kondisi yang terjadi saat itu		Bertindak sesuai apa yang sudah direncanakan
51	Menggunakan keterampilan yang sudah dikuasai		Menyukai tantangan untuk menguasai keterampilan baru
52	Membangun ide pada saat berbicara		Membangun ide dengan matang baru membicarakannya
53	Memilih cara yang sudah ada dan sudah terbukti		Memilih cara yang unik dan belum dipraktikkan orang lain
54	Hidup harus sudah diatur dari awal		Hidup seharusnya mengalir sesuai kondisi
55	Standar harus ditegakkan di atas segalanya (itu menunjukkan kehormatan dan harga diri)		Perasaan manusia lebih penting dari sekadar standar (yang adalah benda mati)
56	Daftar dan daftar periksa adalah panduan penting		Daftar dan daftar periksa adalah tugas dan beban
57	Menuntut perlakuan yang adil dan sama pada semua orang		Menuntut perlakuan khusus sesuai ciri khas masing-masing orang
58	Mementingkan sebab-akibat		Mementingkan nilai-nilai kedisiplinan
59	Puas ketika mampu beradaptasi dengan saat yang tepat terjadi		Puas ketika mampu menjalankan semuanya sesuai rencana
60	Tanpa dipikir, mudah bergaul, menyesuaikan diri		Berhati-hati, penuh pertimbangan, kaku

Hasil dari jawaban Anda bisa dilihat di bawah ini. Kombinasi bisa dibuat dengan melihat prosentase dari dimensi yang berlawanan. Misal INFP berarti Prosentase Introvert lebih besar daripada Ekstrovert; Intuition lebih besar daripada Sensing; Feeling lebih besar daripada Thinking; dan Perceiving lebih besar daripada Judging. Begitu juga dengan yang lain. Interpretasi hasil tes dapat dilihat di www.nafismudrika.wordpress.com

NO	DIMENSI	
1	INTROVERT (I) 62% 38%	(E) EKSTROVERT
2	SENSING (S) 40% 60%	(N) INTUITION
3	THINKING (T) 60% 40%	(F) FEELING
4	JUDGING (J) 59% 41%	(P) PERCEIVING

TES MBTI (Siswa *Introvert 5*)

jaya ayu Regenna 70.

Skala MBTI			
Di bawah ini ada 60 nomor. Masing-masing nomor memiliki dua pernyataan yang bertolak belakang (PERNYATAAN A & B). Pilihlah salah satu pernyataan yang paling sesuai dengan diri Anda dengan mengklik angka "1" pada kolom yang sudah disediakan (KOLOM ISIAN). Anda HARUS memilih salah satu yang diberikan serta mengisi semua.			
NO	PERNYATAAN A	ISIAN	PERNYATAAN B
1	Saya tidak terikat pada waktu	1	Saya terburu dan memiliki kurang waktu yang cukup
2	Lebih memilih berkomunikasi dengan metode	1	Lebih memilih berkomunikasi dengan berbicara
3	Tidak menyukai hal-hal yang beresita mendadak dan di luar perencanaan	1	Perubahan mendadak tidak jadi masalah
4	Saya menyukai hal-hal yang besar terjadi	1	Saya mungkin menyukai hal-hal yang besar terjadi
5	Mendapatkan ide dengan cara berdiskusi	1	Mendapatkan ide dengan memanggulkan
6	Mengatakan hal yang mudah baru yang sulit	1	Mengatakan hal yang sulit ke mudah sebagai kesenangan akhir
7	Suka bergosong royong (kegiatan, orang)	1	Lebih suka memecahkan masalah (memori, pemikiran, ide)
8	Berbicara mengenai masalah yang dihadapi hari ini dan langkah-langkah praktis mengatasinya	1	Berbicara mengenai visi masa depan dan konsep-konsep mengenai visi tersebut
9	Diyakinkan dengan penjelasan yang menyermah perasaan	1	Diyakinkan dengan penjelasan yang masuk akal
10	Fokus pada sedikit hobi namun mendalam	1	Fokus pada banyak hobi secara kas dan umum
11	Tertutup dan mandiri	1	Sosial dan ekspresif
12	Aktuar, jadwal dan target sangat mengikat dan membatasi	1	Aktuar, jadwal dan target akan sangat membantu dan menginspirasi tindakan
13	Menggunakan pengalaman sebagai pedoman	1	Menggunakan intuisi dan perenungan sebagai pedoman
14	Berorientasi tugas dan bertanggung jawab	1	Berorientasi pada perasaan dan hubungan
15	Peremuan dengan orang lain dan aktivitas sosial melelahkan	1	Bertemu orang dan aktivitas sosial membuat bersemangat
16	Susunan piket kelas sangat membantu	1	Susunan piket kelas sangat membatalkan
17	Mengambil keputusan berdasar logika dan aturan main	1	Mengambil keputusan berdasar perasaan pribadi dan kondisi orang lain
18	Bebas dan bergerak secara aktif	1	Bertutup dan bertidak mengikuti adat dan adat
19	Berorientasi pada hasil	1	Berorientasi pada proses
20	Berkualitas sendiri di rumah menyenangkan	1	Berkualitas sendiri di rumah menimbulkan
21	Membantu orang lain bertindak bebas asalkan tujuan tercapai	1	Mengantar orang lain dengan tata tertib agar tujuan tercapai
22	Memilih ide inspirasi lebih penting daripada fakta	1	Memilih fakta lebih penting daripada ide inspirasi
23	Mengemukakan tujuan dan sasaran lebih dahulu	1	Mengemukakan kesepakatan terlebih dahulu
24	Fokus pada target dan mengabaikan hal-hal baru	1	Memperhatikan hal-hal baru dan siap menyesuaikan diri serta mengubah target
25	Kesinambungan dan stabilitas lebih dutamakan	1	Perubahan dan variasi lebih dutamakan
26	Perhatian masih bisa berubah tergantung situasi sekitarnya	1	Berpegang teguh pada pemikiran
27	Bertindak tanpa demi tahi dengan jangka waktu yang jelas	1	Bertindak dengan semangat tanpa menggunakan jangka waktu
28	Bermotif tinggi hampir dalam berbagai hal meskipun tidak berhubungan dengan dirinya	1	Bermotif bila situasi memaksa atau berhubungan dengan kepentingan sendiri
29	Lebih memilih tempat yang terang dan pribadi untuk berkonsentrasi	1	Lebih memilih tempat yang tenang dan banyak orang untuk berkonsentrasi
30	Mengarsif	1	Berorganisi
31	Berpikir secara matang sebelum bertindak	1	Berani bertindak tanpa terlalu lama berfikir
32	Menghargai seseorang karena sifat dan perlakuannya	1	Menghargai seseorang karena keterampilan dan usahanya
33	Merasa nyaman bila situasi tetap terbuka terhadap pilihan-pilihan lain	1	Merasa nyaman bila semua sudah diputuskan

34	Menarik kesimpulan dengan lama dan hati-hati		menarik kesimpulan dengan cepat sesuai natur
35	Mengekspresikan semangat		Menyimpan semangat dalam hati
36	Mengklarifikasi ide dan teori sebelum dipraktikkan		Memahami ide dan teori saat mempraktikkannya langsung
37	Melibatkan perasaan itu tidak terampil		Terlalu kaku pada peraturan dan pekerjaan itu
38	Mencari kesempatan untuk berkomunikasi secara langsung		Memilih berkomunikasi pada sekelompok orang
39	Yang penting situasi harmonis terjaga		Yang penting tujuan tercapai
40	Ketidakpastian itu seru, menegangkan dan membuat hati lebih senang		Ketidakpastian membuat bingung dan meresahkan
41	Berfokus pada masa kini (apa yang bisa diperbaiki sekarang)		Berfokus pada masa depan (apa yang mungkin dicapai di masa depan)
42	Menanyakan		Menyedekani sesuatu untuk memenuhi kebutuhan
43	Secara konsisten mengamati dan mengingat detail		Mengamati dan mengingat detail hanya bila berhubungan dengan pula
44	tepat pada waktunya membuat bersemangat dan memunculkan potensi		tepat pada waktu sangat meyeiksa, membuat stress dan merupakan kesalahan
45	Lebih suka komunikasi tidak langsung (telp, surat, e-mail)		Lebih suka komunikasi langsung (tatap muka)
46	Praktis		Terperinci
47	Perubahan adalah musuh		Perubahan adalah semangat hidup
48	Sering dianggap keras kepala		Sering dianggap terlalu memihak
49	Bersemangat saat menolong orang keluar dari kesulitan dan meluruskan		Bersemangat saat mengkritik dan menasehati kesalahan
50	Bertindak sesuai situasi dan kondisi yang terjadi saat itu		Bertindak sesuai apa yang sudah direncanakan
51	Menggunakan keterampilan yang sudah dikuasai		Menyukai tantangan untuk menguasai keterampilan baru
52	Membangun ide pada saat berbicara		Membangun ide dengan matang baru membicarakannya
53	Memilih cara yang sudah ada dan sudah terbukti		Memilih cara yang unik dan belum dipraktikkan orang lain
54	Hidup harus sudah diatur dari awal		Hidup seharusnya mengalah sesuai kondisi
55	Standar harus ditegakkan di atas segalanya (itu menunjukkan kehormatan dan harga diri)		Perasaan manusia lebih penting dari sekadar standar (yang adalah benda mati)
56	Daftar dan daftar periksa adalah panduan penting		Daftar dan daftar periksa adalah tugas dan beban
57	Memuntut perlakuan yang adil dan sama pada semua orang		Memuntut perlakuan khusus sesuai ciri khas masing masing orang
58	Memertingkan sebab-akibat		Memertingkan nilai-nilai kedisiplinan
59	Puas ketika mampu beradaptasi dengan saat yang tepat terjadi		Puas ketika mampu menjalankan semuanya sesuai rencana
60	Tanpa dipikir, mudah bergaul, menyesuaikan diri		Berhati-hati, penuh pertimbangan, kaku

Hasil dan jawaban Anda bisa dilihat di bawah ini. Kombinasi bisa dibuat dengan melihat prosentase dari dimensi yang berlawanan.

Misal INFP berarti Prosentase Introvert lebih besar daripada Ekstrovert; Intuition lebih besar daripada Sensing; Feeling lebih besar daripada Thinking; dan Perceiving lebih besar daripada Judging. Begitu juga dengan yang lain. Interpretasi hasil tes dapat dilihat di www.nafismudrika.wordpress.com

NO	DIMENSI
1	INTROVERT (I) 73% 27% (E) EKSTROVERT
2	SENSING (S) 40% 60% (N) INTUITION
3	THINKING (T) 19% 81% (F) FEELING
4	JUDGING (J) 13% 87% (P) PERCEIVING

TES MBTI (Siswa *Introvert 6*)

M. Zan Almasyar
KIS: 4 B

Skala MBTI			
Di bawah ini ada 30 nomor. Masing-masing nomor memiliki dua pernyataan yang bertolak belakang (PERNYATAAN A & B). Pilihlah salah satu pernyataan yang paling sesuai dengan diri Anda dengan mengkreng angka "1" pada kolom yang sudah disediakan (KOLOM ISIAN). Anda HARUS memilih salah satu yang dituntut untuk mengisi semua.			
NO	PERNYATAAN A	ISIAN	PERNYATAAN B
1	Saya tidak terikat pada waktu		saya terfiks dan memiliki tanggung waktu yang jelas
2	Lebih memilih berkomunikasi dengan menulis		Lebih memilih berkomunikasi dengan berbicara
3	Tidak menyukai hal-hal yang bersifat mendadak dan di luar perencanaan		Perubahan mendadak tidak jadi masalah
4	saya menyukai hal-hal yang benar terjadi		Saya mungkin menyukai hal hal yang benar terjadi
5	Mendapatkan ide dengan cara berdiskusi		Mendapatkan ide dengan merenungkan
6	Mengatakan hal yang sudah baru yang sudah		Mengatakan hal yang sulit ke masalah sebagai kesimpulan akhir
7	Isa bergetong royong (kelompok, orang)		Lebih suka memecahkan masalah (masalah, pekerjaan, dll)
8	Berbicara mengenai masalah yang dihadapi hari ini dan langkah-langkah praktis mengatasinya		Berbicara mengenai visi masa depan dan konsep-konsep mengenai visi tersebut
9	Diyakinkan dengan penjelasan yang menyertahi pemastian		Diyakinkan dengan penjelasan yang masuk akal
10	Fokus pada sedikit hobi namun mendalam		Fokus pada banyak hobi secara luas dan umum
11	Tertutup dan mandiri		Sosial dan ekstrover
12	Aturan, jadwal dan target sangat mengikat dan membebani		Aturan, jadwal dan target akan sangat membantu dan memperjelas tindakan
13	Menggunakan pengalaman sebagai pedoman		Menggunakan intuisi dan pemikiran sebagai pedoman
14	Berorientasi tugas dan bertanggung jawab		Berorientasi pada manusia dan hubungan
15	Permainan dengan orang lain dan aktivitas sosial melekatkan		Bermain orang dan aktivitas sosial membuat berenergi
16	Susunan pikir kelas sangat membantu		Susunan pikir kelas sangat membingungkan
17	Mengambil keputusan berdasar logika dan aturan main		Mengambil keputusan berdasar perasaan pribadi dan kondisi orang lain
18	Bebas dan bergerak secara aktif		Bertahap dan bertahap mengikuti atur disiplin
19	Berorientasi pada hasil		Berorientasi pada proses
20	Beraktivitas sederhana di rumah menyenangkan		Beraktivitas sederhana di rumah membosankan
21	Membicarakan orang lain berdasar bebas asalkan tujuan tercapai		Mengutar orang lain dengan cara terfiks agar tujuan tercapai
22	Memilih ide maupun lebih penting daripada fakta		Memilih fakta lebih penting daripada ide maupun
23	Mengemukakan tujuan dan sasaran lebih dahulu		Mengemukakan kesetujuan terlebih dahulu
24	Fokus pada target dan menyelesaikan hal-hal baru		Mengembangkan hal-hal baru dan siap menyuntikkan diri serta mengkritik orang
25	Keseragaman dan stabilitas lebih diutamakan		Perubahan dan variasi lebih diutamakan
26	Pendirian masih bisa berubah tergantung situasi nantinya		Berpantang teguh pada pendirian
27	Bertindak tanpa direksi tetapi dengan jangka waktu yang jelas		Bertindak dengan semangat tanpa menghiraukan jangka waktu
28	Berinisiatif tinggi hampir dalam berbagai hal meskipun tidak berhubungan dengan dirinya		Berinisiatif bila situasi memaksa atau berhubungan dengan kepentingan sendiri
29	Lebih memilih tempat yang tenang dan pribadi untuk berkomunikasi		Lebih memilih tempat yang ramai dan banyak interaksi / aktifitas
30	Mengenalnya		keramahan
31	Berpikir secara matang sebelum bertindak		Berani bertindak tanpa selalu lama berfikir
32	Menghargai seseorang karena sifat dan perilakunya		Menghargai seseorang karena kemampuannya dan usahanya
33	Merasa nyaman bila situasi tetap tertib dan teratur		Merasa senang bila situasi selalu dipertahankan

34	Menarik kesimpulan dengan kera dan hati-hati		menarik kesimpulan dengan cepat sesuai nalar
35	Mengekspresikan semangat		Menyimpan semangat dalam hati
36	Mengidentifikasi ide dan teori sebelum dipraktikkan		Memahami ide dan teori saat mempraktekannya langsung
37	Melibatkan perasaan itu tidak terampil		Terlalu kaku pada peraturan dan pekerjaan itu
38	Mencari kesempatan untuk berkomunikasi secara		Memilih berkomunikasi pada sekelompok orang
39	Yang penting situasi harmonis terjaga		Yang penting tujuan tercapai
40	Ketidakepastian itu seru, menegangkan dan membuat hati lebih senang		Ketidakepastian membuat bingung dan memesahkan
41	Berfokus pada masa kini (apa yang bisa diperbaiki sekarang)		Berfokus pada masa depan (apa yang mungkin tercapai di masa depan)
42	Menpertanyakan		Menyediakan sesuatu untuk memenuhi kebutuhan
43	Secara konsisten mengamati dan mengingat detail		Mengamati dan mengingat detail hanya bila berhubungan dengan pola
44	tepat pada waktunya membuat bersemangat dan memunculkan potensi		tepat pada waktu sangat menyiksa, membuat stress dan merupakan kesalahan
45	Lebih suka komunikasi tidak langsung (telp, surat, e-mail)		Lebih suka komunikasi langsung (tatap muka)
46	Praktis		Terperinci
47	Perubahan adalah musuh		Perubahan adalah semangat hidup
48	Sering dianggap keras kepala		Sering dianggap terbeli membuluk
49	Bersemangat saat menolong orang keluar dari kesulitan dan meluruskan		Bersemangat saat mengkritik dan menemakan kesalahan
50	Bertindak sesuai situasi dan kondisi yang terjadi saat itu		Bertindak sesuai apa yang sudah direncanakan
51	Menggunakan keterampilan yang sudah dikuasai		Menyukai tantangan untuk menguasai keterampilan baru
52	Membangun ide pada saat berbicara		Membangun ide dengan matang baru membarakannya
53	Memilih cara yang sudah ada dan sudah terbukti		Memilih cara yang unik dan belum dipraktikkan orang lain
54	Hidup harus sudah diatur dari awal		Hidup seharusnya mengalir sesuai kondisi
55	Standar harus ditegakkan di atas segalanya (itu menunjukkan kebormatan dan harga diri)		Perasaan manusia lebih penting dari sekadar standar (yang adalah benda mati)
56	Daftar dan daftar periksa adalah panduan penting		Daftar dan daftar periksa adalah tugas dan beban
57	Memuntut perlakuan yang adil dan sama pada semua orang		Memuntut perlakuan khusus sesuai ciri khas masing-masing orang
58	Memertingkan sebab-akibat		Memertingkan nilai-nilai kedisiplinan
59	Puas ketika mampu beradaptasi dengan saat yang tepat terjadi		Puas ketika mampu menjabarkan semuanya sesuai rencana
60	Tanpa dipikir, mudah bergaul, menyesuaikan diri		Berhati-hati, penuh pertimbangan, kaku

Hasil dari jawaban Anda bisa dilihat di bawah ini. Kontribusi bisa dibuat dengan melihat prosentase dari dimensi yang berlawanan.

Misal INFP berarti Prosentase Introvert lebih besar daripada Ekstrovert; Intuition lebih besar daripada Sensing; Feeling lebih besar daripada Thinking; dan Perceiving lebih besar daripada Judging. Begitu juga dengan yang lain. Interpretasi hasil tes dapat dilihat di www.nofimudrika.wordpress.com

NO	DIMENSI
1	INTROVERT (I) 45% 55% (E) EKSTROVERT
2	SENSING (S) 60% 40% (N) INTUITION
3	THINKING (T) 42% 58% (F) FEELING
4	JUDGING (J) 52% 48% (P) PERCEIVING

TES MBTI (Siswa *Introvert 7*)

NAMA: FIKRI
KELAS: 4B

Skala MBTI			
Di bawah ini ada 60 pernyataan. Masing-masing pernyataan memiliki dua pernyataan yang berlawanan (PERTNYATAAN A & B). Pilihlah salah satu pernyataan yang paling sesuai dengan diri Anda dengan mengklik angka "1" pada kolom yang sudah disediakan (KOLOM ISIAN). Anda HARUS memilih salah satu yang ditunjukkan oleh petunjuk arahan.			
NO	PERTNYATAAN A	ISIAN	PERTNYATAAN B
1	Saya tidak terikat pada waktu		Saya terburu-buru dan memiliki tingkat waktu yang ketat
2	Lebih memilih berkeselamatan dengan menunda		Lebih memilih berkeselamatan dengan berburu
3	Tidak menyukai hal-hal yang bersifat mendadak dan di luar perencanaan		Perubahan mendadak tidak jadi masalah
4	Saya menyukai hal-hal yang benar terjadi		Saya mungkin menyukai hal-hal yang benar terjadi
5	Menyalakan ide dengan cara hardkorek		Mendapatkan ide dengan memunculkan
6	Mengejakan hal yang sudah baru yang sulit		Mengejakan hal yang sulit ke masalah sebagai keagungan akhir
7	Bisa bergotong royong (kegiatan, orang)		Lebih suka memecahkan masalah (memori, pemikiran, ide)
8	Berusaha mengonsep masalah yang dihadapi hari ini dan langkah-langkah praktis mengatasinya		Berusaha mengonsep visi masa depan dan kemampuan mengonsep visi tersebut
9	Diskusikan dengan penjelasan yang menyentuh perasaan		Diskusikan dengan penjelasan yang masuk akal
10	Fokus pada sedikit hal namun mendalam		Fokus pada banyak hal secara luas dan umum
11	Tertutup dan modest		Sosial dan ekspresif
12	Aturan, jadwal dan target sangat mengikat dan membebani		Aturan, jadwal dan target akan sangat membantu dan memperjelas tindakan
13	Menggunakan pengalaman sebagai pedoman		Menggunakan intuisi dan perencanaan sebagai pedoman
14	Berorientasi tugas dan bertanggung jawab		Berorientasi pada manusia dan hubungan
15	Pertemuan dengan orang lain dan aktivitas sosial melelahkan		Bermain orang dan aktivitas sosial membuat bersemangat
16	Susunan piket kelas sangat membantunya		Susunan piket kelas sangat membosankan
17	Mengambil keputusan berdasar logika dan aturan main		Mengambil keputusan berdasar perasaan pribadi dan kondisi orang lain
18	Bebas dan bergerak secara aktif		Bersikap dan bertindak mengikuti adat daerah
19	Berorientasi pada hasil		Berorientasi pada proses
20	Berkualitas amalan di rumah menyenangkan		Berkualitas sendiri di rumah menyenangkan
21	Membicarakan orang lain bertindak bebas akan lebih tercapai		Mengajar orang lain dengan cara berburu agar tujuan tercapai
22	Memilih ide inspirasi lebih penting daripada fakta		Memilih fakta lebih penting daripada ide inspirasi
23	Mengemukakan tujuan dan sasaran lebih dahulu		Mengemukakan kesempuhannya terlebih dahulu
24	Fokus pada target dan mengabaikan hal-hal baru		Mempertimbangkan hal-hal baru dan siap menyesuaikan diri serta mengubah target
25	Kestambungan dan stabilitas lebih diutamakan		Perubahan dan variasi lebih diutamakan
26	Persebaran materi bisa berubah tergantung situasi materinya		Dorongan segit pada penyelesaian
27	Bertindak tahap demi tahap dengan jangka waktu yang jelas		Bertindak dengan semangat tanpa menggunakan jangka waktu
28	Berorientasi tinggi tempo dalam berbagai hal meskipun tidak berhubungan dengan dirinya		Berorientasi tinggi situasi masalah atau berhubungan dengan keperluan sendiri
29	Lebih memilih tempat yang tenang dan pribadi untuk berkonsentrasi		Lebih memilih tempat yang ramai dan banyak interaksi / aktivitas
30	Mengandalkan		Berorientasi
31	Bersikap secara matang sebelum bertindak		Berani bertindak tanpa terlalu lama berfikir
32	Menghargai seseorang karena sifat dan perilakunya		Menghargai seseorang karena keterampilannya dan usahanya
33	Merasa nyaman bila situasi tetap terbuka terhadap pilihan-pilihan lain		Merasa tenang bila semua sudah diputuskan

34	Menarik kesimpulan dengan laras dan hati-hati		menarik kesimpulan dengan cepat sesuai naluri
35	Mengekspresikan semangat		Menyimpan semangat dalam hati
36	Mengklarifikasi ide dan teori sebelum dipraktikkan		Memahami ide dan teori saat mempraktikkannya langsung
37	Melibatkan peragaan itu tidak terampil		Terlalu laka pada peraturan dan pekerjaan itu
38	Mencari kesempatan untuk berkomunikasi secara		Memilih berkomunikasi pada sekelompok orang
39	Yang penting situasi harmonis terjaga		Yang penting tujuan tercapai
40	Ketidaktelitian itu seru, menegangkan dan membuat hati lebih senang		Ketidaktelitian membuat bingung dan meresahkan
41	Berfokus pada masa kini (apa yang bisa diperbaiki sekarang)		Berfokus pada masa depan (apa yang mungkin dicapai di masa depan)
42	Mempertanyakan		Menyediakan sesuatu untuk memenuhi kebutuhan
43	Secara konsisten mengamati dan mengingat detail		Mengamati dan mengingat detail hanya bila berhubungan dengan pola
44	tepat pada waktunya membuat bersemangat dan memunculkan potensi		tepat pada waktu sangat menyiksa, membuat stress dan merupakan kesalahan
45	Lebih suka komunikasi tidak langsung (telp, surat, e-mail)		Lebih suka komunikasi langsung (tatap muka)
46	Praktis		Teperinci
47	Perubahan adalah musuh		Perubahan adalah semangat hidup
48	Sering dianggap keras kepala		Sering dianggap terlalu memihak
49	Bersemangat saat menolong orang keluar dari kesalahan dan memusnahkan		Bersemangat saat mengkritik dan menemukan kesalahan
50	Bertindak sesuai situasi dan kondisi yang terjadi saat itu		Bertindak sesuai apa yang sudah direncanakan
51	Menggunakan keterampilan yang sudah dikuasai		Menyukai tantangan untuk menguasai keterampilan baru
52	Membangun ide pada saat berbicara		Membangun ide dengan matang baru membicarakannya
53	Memilih cara yang sudah ada dan sudah terbukti		Memilih cara yang unik dan belum dipraktikkan orang lain
54	Hidup harus sudah diatur dari awal		Hidup seharusnya mengalir sesuai kondisi
55	Standar harus ditegakkan di atas segalanya (itu menunjukkan kehormatan dan harga diri)		Perasaan manusia lebih penting dari sekadar standar (yang adalah benda mati)
56	Daftar dan daftar periksa adalah panduan penting		Daftar dan daftar periksa adalah tugas dan beban
57	Memuntut perlakuan yang adil dan sama pada semua orang		Memuntut perlakuan khusus sesuai ciri khas masing-masing orang
58	Mementingkan sebab-akibat		Mementingkan nilai-nilai kehidupan
59	Puas ketika mampu beradaptasi dengan saat yang tepat terjadi		Puas ketika mampu menjalankan semuanya sesuai rencana
60	Tanpa dipikir, mudah bergaul, menyesuaikan diri		Berhati-hati, penuh pertimbangan, laka

Hasil dari jawaban Anda bisa dilihat di bawah ini. Kombinasi bisa dibuat dengan melihat prosentase dari dimensi yang bertawaran. Misal INFP berarti Prosentase Introvert lebih besar daripada Ekstrovert; Intuition lebih besar daripada Sensing; Feeling lebih besar daripada Thinking; dan Perceiving lebih besar daripada Judging. Begitu juga dengan yang lain. Interpretasi hasil tes dapat dilihat di www.nafasmadrika.wordpress.com

NO	DIMENSI	
1	INTROVERT (I) 40% (40%)	(E) EKSTROVERT
2	SENSING (S) 47% (47%)	(N) INTUITION
3	THINKING (T) 43% (43%)	(F) FEELING
4	JUDGING (J) 40% (40%)	(P) PERCEIVING

Lampiran 8

LEMBAR OBSERVASI GURU

LEMBAR OBSERVASI GURU

Pertemuan Pertama

Mata Pelajaran : IPAS (Gaya Otak dan Gaya Gesek)

Hari/Tanggal :

Petunjuk!

- ❖ Lembar observasi ini bertujuan untuk mengamati kegiatan guru dalam mengelola pembelajaran dikelas selama kegiatan berlangsung melalui penggunaan Gim Edukasi IPAS terhadap siswa.
- ❖ Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah tersedia.

No.	Aspek yang diamati	Terlaksana		Keterangan
		Ya	Tidak	
Kegiatan Pendahuluan/Orientasi				
1.	Guru dan siswa memulai pembelajaran dengan berdoa bersama.	✓		
2.	Guru menyapa siswa dan melakukan pemeriksaan kehadiran.	✓		
Kegiatan Apersepsi				
1.	Guru memulai kelas dengan mengajak siswa untuk melakukan aktivitas yang menarik minat siswa terhadap topik ini: a. Aktivitas yang berupa tarikan dan dorongan pada benda	✓		
2.	Guru menanyakan kepada siswa tentang gerakan apa yang mereka lakukan di aktivitas tersebut. Jika melakukan tarikan dan dorongan mengapa ada yang maju dan ada yang mundur.	✓		
3.	Guru memandu siswa untuk menggali bentuk gerakan dari aktivitas tersebut.	✓		

	Guru menanyakan mengenai pengaruhnya terhadap benda, misal jika menarik dan mendorong meja/kursi, apa pengaruh tarikan dan dorongan terhadap meja dan kursi tersebut.			
4.	Guru menanyakan kepada siswa mengenai kegiatan lainnya atau alat-alat yang serupa dengan aktivitas tadi. Mengajak siswa untuk mengutarakan manfaat dari aktivitas atau alat tersebut dalam kehidupan sehari-hari.	✓		
5.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam bab ini dan elaborasikan dengan apa yang ingin diketahui siswa tentang gaya dan pengaruhnya terhadap benda.	✓		
Kegiatan Inti Pembelajaran				
1.	Guru melakukan kegiatan literasi dengan narasi pembuka Topik A	✓		
2.	Guru membentuk kelompok belajar dengan cara berhitung 1 – 5, idealnya 1 kelompok terdiri dari 7 siswa.	✓		
3.	Guru menginformasikan kepada siswa untuk menyiapkan handphone dalam satu perwakilan kelompok	✓		
4.	Guru memberikan arahan kepada siswa untuk menginstal sebuah gim edukasi.	✓		
5.	Guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan dengan	✓		

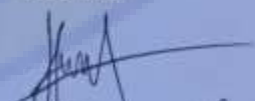
	menggunakan gim edukasi di android yang telah di instal			
6.	Guru mengarahkan setiap kelompok ke menu utama. Dalam menu utama terdapat menu belajar dan menu bermain.	✓		
7.	Guru menjelaskan dalam menu belajar terdapat materi gaya otot dan gaya gesek serta guru menginformasikan bahwa dalam menu bermain siswa mengumpulkan beberapa kunci untuk masuk ke level selanjutnya. Dalam kunci terdapat sebuah pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa.	✓		
8.	Guru mengamati dan memberikan pendampingan kepada kelompok yang memiliki kesulitan dan guru mengarahkan siswa bersama kelompok menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan yang ada pada gim edukasi.	✓		
9.	Guru memberitahukan dalam menjawab pertanyaan, jika salah siswa akan game over dan dilanjutkan oleh siswa berikutnya dalam kelompok tersebut. Dan jika benar siswa akan meneruskan permainan.	✓		
10.	Guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang berhasil menjawab pertanyaan dalam gim edukasi dan masuk kelevel selanjutnya	✓		
11.	Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan hasil pembelajaran	✓		

	tentang materi gaya otot dan gaya gesek.			
12.	Guru memandu siswa untuk mengerjakan LKPD sebagai penguatan materi dan evaluasi kegiatan pembelajaran.	✓		
Kegiatan Penutup				
1.	Guru memberikan refleksi	✓		
2.	Guru dapat menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini.	✓		
3.	Guru menanyakan kepada siswa kendala apa saja yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran hari ini.	✓		
4.	Guru meminta siswa untuk melakukan tugas lembar kerja peserta didik (LKPD).	✓		
5.	Guru bersama siswa menutup kegiatan dengan doa dan salam.	✓		

Simpulan dan saran

Makassar,

Observer


 Wana Jelsarti S. Eandany

Lampiran 9

LEMBAR OBSERVASI SISWA

LEMBAR OBSERVASI SISWA

Pertemuan Pertama

Mata Pelajaran : IPAS (gaya otot dan gaya gesek)

Hari/Tanggal :

Petunjuk!

- ◆ Lembar observasi ini bertujuan untuk mengamati kegiatan siswa dalam mengikuti pembelajaran dikelas selama kegiatan berlangsung melalui penggunaan Gim Edukasi IPAS terhadap siswa.
- ◆ Berilah tanda *checklist* (√) pada kolom yang telah tersedia.

No.	Aspek yang diamati	Terlaksana		Keterangan
		Ya	Tidak	
Kegiatan Pendahuluan/Orientasi				
1.	Siswa dan guru memulai pembelajaran dengan berdoa bersama.	✓		
2.	Siswa menyapa guru dan mengacungkan tangan ketika guru melakukan pemeriksaan kehadiran.	✓		
Kegiatan Apersepsi				
1.	Siswa melakukan aktivitas bersama guru terhadap topik ini: a. Aktivitas yang berupa tarikan dan dorongan pada benda	✓		
2.	Siswa menjawab pertanyaan guru tentang gerakan apa yang mereka lakukan di aktivitas tersebut. Jika melakukan tarikan dan dorongan mengapa ada yang maju dan ada yang mundur.	✓		
3.	Siswa menggali bentuk gerakan dari aktivitas tersebut. Siswa menjawab pertanyaan guru mengenai	✓		

	pengaruhnya terhadap benda, misal jika menarik dan mendorong meja/kursi, apa pengaruh tarikan dan dorongan terhadap meja dan kursi tersebut.	✓		
4.	Siswa menjawab pertanyaan guru mengenai kegiatan lainnya atau alat-alat yang serupa dengan aktivitas tadi. Siswa mengutarakan manfaat dari aktivitas atau alat tersebut dalam kehidupan sehari-hari.	✓		
5.	Siswa menyimak penjelasan guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam bab ini dan siswa mengetahui tentang gaya dan pengaruhnya terhadap benda.	✓		
Kegiatan Inti Pembelajaran				
1.	Siswa melakukan kegiatan literasi dengan narasi pembuka Topik A	✓		
2.	Siswa mengikuti arahan guru dalam membentuk kelompok belajar dengan cara berhitung 1 - 5, idealnya 1 kelompok terdiri dari 7 siswa.	✓		
3.	Siswa menyiapkan handphone dalam satu perwakilan kelompok	✓		
4.	Siswa mengikuti arahan guru dengan menginstal sebuah gim edukasi.	✓		
5.	Siswa memperhatikan guru dalam menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan dengan menggunakan	✓		

	gim edukasi di android yang telah di instal			
6.	Siswa mengikuti arahan guru untuk setiap kelompok ke menu utama. Dalam menu utama terdapat menu belajar dan menu bermain.	✓		
7.	Siswa menyimak penjelasan guru bahwa dalam menu belajar terdapat materi gaya otot dan gaya gesek serta siswa mendengar informasi guru bahwa dalam menu bermain siswa mengumpulkan beberapa kunci untuk masuk ke level selanjutnya. Siswa menjawab pertanyaan yang terdapat di dalam kunci.	✓		
8.	Siswa bersama dengan kelompok menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan yang ada pada gim edukasi.	✓		
9.	Siswa menyimak informasi dari guru bahwa dalam menjawab pertanyaan, jika salah siswa akan game over dan dilanjutkan oleh siswa berikutnya dalam kelompok tersebut. Dan jika benar siswa meneruskan permainan.	✓		
10.	Siswa mendapatkan apresiasi kepada kelompok yang berhasil menjawab pertanyaan dalam gim edukasi dan masuk kelevel selanjutnya	✓		
11.	Siswa bersama-sama menyimpulkan hasil pembelajaran tentang materi gaya otot dan gaya gesek.	✓		
12.	Siswa mengerjakan LKPD sebagai	✓		

	penguatan materi dan evaluasi kegiatan pembelajaran.			
Kegiatan Penutup				
1.	Siswa mengulas kembali materi yang telah dikerjakan sebelumnya.	✓		
2.	Siswa dapat menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini.	✓		
3.	Siswa menjawab kendala apa saja yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran hari ini.	✓		
4.	Siswa melakukan tugas lembar kerja peserta didik (LKPD).	✓		
5.	Siswa bersama guru menutup kegiatan dengan doa dan salam.	✓		

Simpulan dan saran

Makassar,

Observer

Rosalinda

ROSALINDA

Lampiran 10

DOKUMENTASI





Lampiran 11

ANGKET MOTIVASI BELAJAR (*Pretest*)

Angket Motivasi Belajar Siswa
(*Pretest*)

Nama : *Muhammad Arifman*
Kelas : *IVB*
Hari/Tanggal : *Jabon 25-2-2023*

Petunjuk Pengisian!

- Pada angket ini terdapat 15 butir pernyataan. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu.
- Jawabannya jangan dipengaruhi oleh jawaban pernyataan lain maupun teman lain.
- Catat tanggapan kamu pada lembar jawaban yang tersedia dengan memberikan tanda ceklis (✓) sesuai keterangan pilihan jawaban.
- Keterangan pilihan jawaban :
 - STS = Sangat Tidak Setuju (1)
 - TS = Tidak Setuju (2)
 - S = Setuju (3)
 - SS = Sangat Setuju (4)

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
I	a. Saya tertantang untuk mengerjakan soal-soal IPAS	✓			
	b. Saya senang jika mendapat tugas dari guru		✓		
	c. Apabila dalam buku ada soal yang belum dikerjakan maka saya akan mengerjakannya		✓		
	d. Mencari sumber-sumber lain yang sesuai untuk menyempurnakan tugas yang saya kerjakan	✓			
	e. Lebih senang mengerjakan soal yang mudah daripada yang sulit			✓	

2	a. Selalu mengerjakan sendiri tugas IPAS yang diberikan oleh guru			✓	
	b. Dalam mengerjakan tugas maupun soal IPAS saya mencontoh milik teman			✓	
	a. Dapat menyelesaikan tugas IPAS dengan kemampuan saya sendiri	✓			
	b. Saya lebih senang mengerjakan tugas IPAS bersama dengan teman	✓			
	c. Tidak pernah mencontoh jawaban milik teman karena saya percaya dengan jawaban saya	✓			
	3	a. Tertarik dalam menggunakan gim edukasi dalam pembelajaran IPAS		✓	
	b. Gim edukasi pembelajaran IPAS mudah digunakan		✓		
	c. Tampilan dan fitur pada gim edukasi lengkap dan menarik	✓			
	d. Informasi dalam gim disajikan sesuai dengan materi pembelajaran IPAS		✓		
	e. Gim edukasi ini mendorong saya untuk belajar		✓		

Lampiran 12

ANGKET MOTIVASI BELAJAR (*Posttest*)

Angket Motivasi Belajar Siswa
(*Posttest*)

Nama : Muh arrachman
Kelas : IV B
Hari/Tanggal : Sabtu 25-2-2023

Petunjuk Pengisian!

- Pada angket ini terdapat 15 butir pernyataan. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu.
- Jawabanmu jangan dipengaruhi oleh jawaban pernyataan lain maupun teman lain.
- Catat tanggapan kamu pada lembar jawaban yang tersedia dengan memberikan tanda ceklis (✓) sesuai keterangan pilihan jawaban.
- Keterangan pilihan jawaban :
 - STS = Sangat Tidak Setuju (1)
 - TS = Tidak Setuju (2)
 - S = Setuju (3)
 - SS = Sangat Setuju (4)

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	a. Saya tertantang untuk mengerjakan soal-soal IPAS			✓	✓
	b. Saya senang jika mendapat tugas dari guru			✓	
	c. Apabila dalam buku ada soal yang belum dikerjakan maka saya akan mengerjakannya				✓
	d. Mencari sumber-sumber lain yang sesuai untuk menyempurnakan tugas yang saya kerjakan				✓
	e. Lebih senang mengerjakan soal yang mudah daripada yang sulit			✓	✓

2	a. Selalu mengerjakan sendiri tugas IPAS yang diberikan oleh guru				✓
	b. Dalam mengerjakan tugas maupun soal IPAS saya mencontoh milik teman				✓
	a. Dapat menyelesaikan tugas IPAS dengan kemampuan saya sendiri				✓
	b. Saya lebih senang mengerjakan tugas IPAS bersama dengan teman				✓
	c. Tidak pernah mencontoh jawaban milik teman karena saya percaya dengan jawaban saya				✓
3	a. Tertarik dalam menggunakan gim edukasi dalam pembelajaran IPAS				✓
	b. Gim edukasi pembelajaran IPAS mudah digunakan				✓
	c. Tampilan dan fitur pada gim edukasi lengkap dan menarik				✓
	d. Informasi dalam gim disajikan sesuai dengan materi pembelajaran IPAS				✓
	e. Gim edukasi ini mendorong saya untuk belajar				✓

RIWAYAT HIDUP



William Maximilianus, lahir di Makassar pada tanggal 11 Mei 2001. Anak kedua dari empat bersaudara. Ayahnya bernama Petrus Predy dan ibunya bernama Rachel. Penulis memulai pendidikan di SD Inpres Tamamaung III Makassar pada tahun 2006 dan tamat pada tahun 2012.

Selanjutnya pada tahun 2013 penulis melanjutkan pendidikan di SMPN 23 Makassar dan tamat pada tahun 2016. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMAN 5 Makassar dan tamat pada tahun 2019. Setelah itu, penulis melanjutkan pendidikan pada tahun 2019 di Universitas Bosowa, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sastra dan memilih program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dan selesai pada tahun 2023.

Puji Tuhan berkat rahmat dan karunia-Nya serta dukungan dan doa dari orang tua, keluarga, dan teman-teman terkasih, penulis dapat menyelesaikan studi dan tersusunnya skripsi ini dengan judul “Motivasi Belajar Siswa *Introvert* Dengan Menggunakan Gim Edukasi Dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV di UPT SPF SD Negeri Bontoramba Kota Makassar” yang merupakan syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).