

# MERETAS

## Jurnal Ilmu Pendidikan

UNIVERSITAS PGRI PALANGKARAYA

*Hubungan Gaya Belajar Mahasiswa dan Metode Mengajar Dosen dengan Hasil Belajar Mahasiswa*  
Bernisa, Universitas PGRI Palangka Raya

*Persepsi Guru Terhadap Supervisi Kepala Sekolah dalam Kepemimpinan Pengajaran di SMP*  
Dewi Ratna Juwita, Universitas PGRI Palangka Raya

*Peningkatan Pembelajaran Pukulan Forehand Drive Tenis Meja Melalui Pendekatan Bermain*  
Haryono, Universitas PGRI Palangka Raya

*Peningkatan Kemampuan Menganalisis Unsur Intrinsik dengan Model Pembelajaran  
Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*  
Johan Arifin, STKIP PGRI Banjarmasin

*Pengaruh Peningkatan Ketuntasan Belajar IPS Melalui Metode Tanya Jawab dan Metode Drill  
Terhadap Prestasi Belajar*  
Mantili, Universitas PGRI Palangka Raya

*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT Berorientasi pada PAKEM untuk Meningkatkan Aktivitas  
dan Hasil Belajar PKN Siswa*  
Rahidatul Laila Agustina, STKIP PGRI Banjarmasin

*Hubungan Konsentrasi, Tingkat Stres dan Kepercayaan Diri dengan Hasil Shooting Permenit pada  
Bola Basket*  
Fahrul Razzi, Universitas PGRI Palangka Raya

*Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair dan Share (TPS)  
dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPS*  
Silvia Arianti, Universitas PGRI Palangka Raya

*Pengaruh Metode Permainan Kapal Perang dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar  
pada Mata Pelajaran IPS*  
Sumiatie, Universitas PGRI Palangka Raya

*Pengaruh tentang Penggunaan Metode Kolaborasi dan Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar  
Mata Pelajaran IPS*  
Yuliana Tiasi Lambung, Universitas PGRI Palangka Raya

JM

Jilid 3

Nomor 3

Palangkaraya  
April 2016

ISSN  
2303 - 0100

Diterbitkan Oleh :

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PGRI PALANGKARAYA

# **JURNAL MERETAS**

**ISSN 2303-0100**

**Jilid 3, Nomor 3, April 2016, hlm. 171 -301**

---

Terbit 2 kali setahun pada bulan April dan Oktober. Berisi tulisan yang diangkat dari hasil penelitian dibidang pendidikan. Artikel telaah (*review article*) dimuat atas undangan. ISSN 2303-0100.

**Penanggung Jawab :**

Drs. Kristanto V. Baddak, M.Si ( Dekan FKIP )

**Ketua Penyunting :**

Kukuh Wurdianto, S.Pd.,M.Pd

**Wakil Ketua Penyunting :**

Akhmad Syarif, S.Pd.,M.Pd

**Penyunting Pelaksana:**

Dedy Nursandi, S.Pd.,M.S ( Ka. Prodi Pendidikan Geografi )

Krisma Natalia, M.Pd ( Ka. Prodi Pendidikan Sejarah )

Garry William Dony, S.Pd.,M.Or ( Ka. Prodi Pendidikan Jasmani, Kesehatan & Rekreasi )

**Sekretariat Redaksi :**

Novaria Marissa, ST.,S.Pd.,M.Pd

**Alamat Penyunting dan Tata Usaha :** Universitas PGRI Palangka Raya Ruang Pengelola Jurnal Meretas, Jln. Hiu Putih, Tjilik Riwut Km. 7, Telp. (0536) 3213453, *E-mail* : novariamarissa@gmail.com

---

**JURNAL MERETAS** diterbitkan sejak November 2012 oleh Universitas PGRI Palangka Raya dengan nama “ MERETAS “ ( No. ISSN 2303-0100 )

---

Penyunting menerima sumbangan tulisan yang belum pernah diterbitkan dalam media lain. Naskah diketik di atas kertas HVS kuarto spasi satu setengah tidak boleh lebih 20 halaman, dengan format tercantum pada halaman belakang ( “ Petunjuk bagi Calon Penulis Jurnal Meretas “ ). Naskah yang masuk dievaluasi dan disunting untuk keseragaman format, istilah, dan tata cara lainnya.

---

# JURNAL MERETAS

ISSN 2303-0100

Jilid 3, Nomor 3, April 2016, hlm. 171 - 301

---

| <b>DAFTAR ISI</b>  | <b>Halaman</b> |
|--|----------------|
| Hubungan Gaya Belajar Mahasiswa dan Metode Mengajar Dosen dengan Hasil Belajar Mahasiswa<br><b>Bernisa, Universitas PGRI Palangka Raya</b>   | 171 - 188      |
| Persepsi Guru Terhadap Supervisi Kepala Sekolah dalam Kepemimpinan Pengajaran di SMP<br><b>Dewi Ratna Juwita, Universitas PGRI Palangka Raya</b>   | 189 - 197      |
| Peningkatan Pembelajaran Pukulan Forehand Drive Tennis Meja Melalui Pendekatan Bermain<br><b>Haryono, Universitas PGRI Palangka Raya</b>   | 198 - 205      |
| Peningkatan Kemampuan Menganalisis Unsur Intrinsik dengan Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition ( CIRC )<br><b>Johan Arifin, STKIP PGRI Banjarmasin</b>                    | 206 - 219      |
| Pengaruh Peningkatan Ketuntasan Belajar IPS Melalui Metode Tanya Jawab dan Metode Drill Terhadap Prestasi Belajar<br><b>Mantili, Universitas PGRI Palangka Raya</b>                                    | 220 - 231      |
| Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT Berorientasi pada PAKEM untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PKN Siswa<br><b>Rahidatul Laila Agustina, STKIP PGRI Banjarmasin</b>                | 232 - 240      |
| Hubungan Konsentrasi, Tingkat Stres dan Kepercayaan Diri dengan Hasil Shooting Permenit pada Bola Basket<br><b>Fahrul Razzi, Universitas PGRI Palangka Raya</b>  | 241 - 259      |
| Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair dan Share ( TPS ) dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPS<br><b>Silvia Arianti, Universitas PGRI Palangka Raya</b> | 260 - 275      |
| Pengaruh Metode Permainan Kapal Perang dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar pada Mata Pelajaran IPS<br><b>Sumiatie, Universitas PGRI Palangka Raya</b>                                       | 276 – 286      |
| Pengaruh tentang Penggunaan Metode Kolaborasi dan Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPS<br><b>Yuliana Tiasi Lambung, Universitas PGRI Palangka Raya</b>                            | 287 - 301      |

# **PENGARUH METODE PERMAINAN KAPAL PERANG DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN**

## **IPS**

**Sumiatie**

Dosen FKIP Universitas PGRI Palangka Raya

*Email: miatie.su@gmail.com*

### **Abstract**

This study raised concerns about effect of the application Battleship Game method and Achievement Motivation Against Student Learning Achievement in social studies in the eighth a grade students of SMP N 9 Palangkaraya Academic Year 2013/2014? Quantitative approaches to the study design, the type of descriptive research with the aim of assessing the effect of the application of IPS Subjects in the eighth grade students of SMP N 9 Palangkaraya Academic Year 2013/2014. This study concludes that there are significant and a significant positive relationship between battleships game method and motivation to study in the field of study in the Junior High School social studies 9 Palangkaraya. Where significant level of 5% is 3.42, the results of the count  $r$  ie 6.496 can be concluded that the calculated  $F$  is greater than  $F$  table so the nil hypothesis is rejected while the alternative hypothesis is accepted or approved which states that there is a significant positive relationship between the warships and game method students' motivation on student achievement social studies class VIII in SMP N 9 Palangkaraya.

**Keywords:** Method of Warship Games, Motivation and Learning Achievement

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan berperan penting dalam mengembangkan sumber daya manusia, supaya anak didik menjadi manusia yang berkualitas, profesional, terampil, kreatif dan

inovatif. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa: Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak

serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan IPS sebagai salah satu bagian dari pendidikan, memiliki peranan penting dalam pendidikan. Pendidikan IPS bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun

yang menimpa masyarakat secara umum.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 tahun 2006, tentang Standar Isi satuan pendidikan dasar dan menengah yang memuat Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), mencakup materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai bagian integral dari kurikulum pembelajaran di persekolahan, selayaknya disampaikan secara menarik dan penuh makna dengan memadukan seluruh komponen pembelajaran secara efektif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan tetap menarik bagi peserta didik.

Pembelajaran berbasis PAKEM (Pembelajaran, Aktif,

Kreatif, Efektif dan Menyenangkan) sangat tepat jika diterapkan dalam pembelajaran IPS, karena materi IPS yang terdiri dari konsep-konsep yang abstrak akan lebih mudah dipahami. Proses pembelajaran IPS yang berbasis PAKEM tidak hanya mengembangkan aspek kognitif, tetapi dapat pula mengembangkan kemampuan berfikir dan pengetahuan serta kecakapan. Dengan pembelajaran yang berbasis PAKEM, diharapkan peserta didik dapat lebih mudah memahami konsep-konsep IPS dalam proses pembelajaran.

Cara mengajar guru berperan penting dalam menentukan proses pembelajaran (Degeng dalam Sugiyanto, 2010: 1). Pembelajaran di kelas yang selama ini lebih berpusat pada guru dan tidak memberikan kesempatan kepada para siswa untuk aktif dalam

pembelajaran merupakan salah satu permasalahan dalam dunia pendidikan.

Pembelajaran semacam ini mengakibatkan motivasi siswa untuk belajar di kelas rendah, karena guru hanya menggunakan metode ceramah. Proses pembelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa apabila diikuti dengan pemilihan metode pembelajaran. Metode pembelajaran ini penting karena mampu menunjukkan dan memperlihatkan interaksi belajar mengajar. Kegiatan pembelajaran IPS pada umumnya masih bertumpu pada aktivitas guru, dimana penyampaian materi pelajaran masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran di kelas. Jika dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah saja, maka akan muncul

rasa jenuh siswa terhadap suasana belajar yang monoton.

Keadaan seperti ini ternyata juga masih dijumpai di kelas VIII SMP Negeri 9 Palangka Raya Tahun Ajaran 2013/2014. Proses pembelajaran yang berlangsung masih terfokus pada guru sebagai sumber utama, dimana pihak yang aktif selama proses pembelajaran didominasi oleh guru-guru IPS di SMP Negeri 9 Palangka Raya juga kurang memvariasikan metode pembelajaran, sehingga menyebabkan motivasi belajar siswa rendah. Rendahnya motivasi siswa dalam proses pembelajaran dapat dilihat melalui banyaknya siswa yang tidak memperhatikan penjelasan dari guru, siswa mengobrol dengan teman sebangkunya, tidur-tiduran di kelas, dan aktivitas negatif lainnya

selama proses pembelajaran berlangsung.

Proses pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang melibatkan semua siswa melakukan kegiatan belajar secara aktif tidak sekedar mendengarkan secara pasif ceramah dari guru. Model atau metode pembelajaran merupakan salah satu alternatif untuk menentukan proses pembelajaran. Suryobroto (2002:43) berpendapat bahwa metode pembelajaran yang baik adalah metode yang dapat menumbuhkan interaksi belajar siswa, sehingga meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

Ada banyak model atau metode pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, salah satunya yaitu metode Permainan Kapal Perang yang merupakan variasi dari metode

Teams Game Tournament. Metode Teams Games Tournament adalah salah satu metode pembelajaran dalam Cooperative Learning.

Menyikapi hal tersebut di atas maka peneliti bermaksud mengadakan penelitian dengan judul

## **METODE**

Rancangan penelitian merupakan salah satu upaya untuk mengatur konsep penelitian agar penelitian dapat memperoleh data yang tepat sesuai dengan karakteristik variable dan tujuan penelitian. Di dalam rancangan penelitian ini akan dibahas mengenai jenis penelitian, variabel-variabel penelitian dan pengaruh antar variabel tersebut.

Berdasarkan tujuan penelitian yang pada dasarnya adalah untuk menjelaskan pengaruh sejumlah variabel bebas yakni siswa tentang penggunaan metode

“Pengaruh Metode Permainan Kapal Perang Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri 9 Palangka Raya Tahun Ajaran 2013/2014”.

permainan kapal perang dan motivasi belajar siswa, terhadap variabel tergantung dalam konsep prestasi belajar siswa, maka penelitian yang digunakan termasuk penelitian kuantitatif dengan jenis penggunaan penelitian terapan dan bertujuan member penkelasan (eksplanation).

Dilihat dari tingkat eksplanation ,penelitian ini termasuk penelitian asosiatif dengan bentuk hubungan variable kausal (Sugiyono,1999:6). Menurut Sugiyono (1999:11) “Penelitian asosiatif merupakan penelitian yang

bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dua variable atau lebih“. Sedangkan “hubungan kausal adalah, bila X maka Y (Sugiyono,1999:12).

Dilihat dari analisis dan jenis data penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif (Sugiyono,1999:6). “Data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka atau data kualitatif yang diangkakan (Sugiyono1999:13). Menurut

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penyajian data dalam penelitian ini adalah penyajian secara deskriptif dan inferensial. Penyajian deskriptif dimaksudkan untuk memperoleh gambaran tentang persepsi siswa pada Pengaruh Metode Permainan Kapal Perang (X1), Motivasi Belajar (X2) dan Prestasi Belajar Siswa (Y) IPS SMP Negeri 9 Palangka Raya.

Vredenberg (1980:75) jenis penelitian yang digunakan adalah termasuk dalam penelitian menguji hipotesis.

Dari uraian beberapa pendapat tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian ini termasuk penelitian dengan metode survey, tingkat eksplanation asosiatif dengan hubungan fariabel kausal, dan jenis data kuantitatif.

Untuk mengetahui hal tersebut maka digunakan teknik prosedur dengan jalan membagi skor ke dalam berbagai kategori yang dikehendaki sesuai dengan interval yang ada selanjutnya membuat tabel frekwensi dan presentase dari masing-masing variabel.

Sedangkan penyajian data inferensial diperoleh dengan menjumlahkan nilai-nilai dari item-item angket yang merupakan indikator dari setiap variabel. Dari

data tersebut selanjutnya diolah dan dianalisis dengan teknik analisis korelasi. Adapun distribusi data dari variabel X dari Y dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.1. Distribusi Angket Pengaruh Metode Permainan Kapal Perang (X1), Motivasi Belajar (X2) dan Prestasi Belajar (Y) IPS Siswa SMP N 9 Palangka Raya

### Statistics

|                |         | x1    | x2    | Y     |
|----------------|---------|-------|-------|-------|
| N              | Valid   | 26    | 26    | 26    |
|                | Missing | 0     | 0     | 0     |
| Mean           |         | 67.54 | 66.50 | 77.31 |
| Median         |         | 70.00 | 70.00 | 76.00 |
| Mode           |         | 70    | 70    | 70    |
| Std. Deviation |         | 4.624 | 5.062 | 6.881 |
| Range          |         | 16    | 16    | 24    |
| Minimum        |         | 54    | 54    | 68    |
| Maximum        |         | 70    | 70    | 92    |
| Sum            |         | 1756  | 1729  | 2010  |

### x1

|       |    | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|-------|----|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid | 54 | 1         | 3.8     | 3.8           | 3.8                |
|       | 59 | 2         | 7.7     | 7.7           | 11.5               |
|       | 60 | 1         | 3.8     | 3.8           | 15.4               |
|       | 62 | 1         | 3.8     | 3.8           | 19.2               |
|       | 65 | 1         | 3.8     | 3.8           | 23.1               |
|       | 68 | 1         | 3.8     | 3.8           | 26.9               |
|       | 69 | 1         | 3.8     | 3.8           | 30.8               |

|       |    |       |       |       |
|-------|----|-------|-------|-------|
| 70    | 18 | 69.2  | 69.2  | 100.0 |
| Total | 26 | 100.0 | 100.0 |       |

x2

|       |    | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|-------|----|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid | 54 | 1         | 3.8     | 3.8           | 3.8                |
|       | 59 | 4         | 15.4    | 15.4          | 19.2               |
|       | 60 | 1         | 3.8     | 3.8           | 23.1               |
|       | 62 | 1         | 3.8     | 3.8           | 26.9               |
|       | 65 | 2         | 7.7     | 7.7           | 34.6               |
|       | 68 | 1         | 3.8     | 3.8           | 38.5               |
|       | 69 | 1         | 3.8     | 3.8           | 42.3               |
|       | 70 | 15        | 57.7    | 57.7          | 100.0              |
| Total |    | 26        | 100.0   | 100.0         |                    |

Y

|       |    | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|-------|----|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid | 68 | 2         | 7.7     | 7.7           | 7.7                |
|       | 70 | 4         | 15.4    | 15.4          | 23.1               |
|       | 72 | 2         | 7.7     | 7.7           | 30.8               |
|       | 74 | 3         | 11.5    | 11.5          | 42.3               |
|       | 76 | 3         | 11.5    | 11.5          | 53.8               |
|       | 78 | 2         | 7.7     | 7.7           | 61.5               |
|       | 80 | 3         | 11.5    | 11.5          | 73.1               |
|       | 82 | 2         | 7.7     | 7.7           | 80.8               |
|       | 84 | 2         | 7.7     | 7.7           | 88.5               |
|       | 88 | 1         | 3.8     | 3.8           | 92.3               |
|       | 92 | 2         | 7.7     | 7.7           | 100.0              |
| Total |    | 26        | 100.0   | 100.0         |                    |

Data Pengaruh Metode Permainan Kapal Perang diperoleh melalui angket yang terdiri dari 15 item pertanyaan dengan lima alternatif jawaban dengan skor

jawaban 5, 4, 3, 2, dan 1, sehingga jumlah skor maksimal jika responden memperoleh skor 5 untuk seluruh item pertanyaan adalah 75

dan jumlah skor minimal apabila memperoleh nilai 1 adalah 15.

Dari hasil skoring jawaban angket Metode Permainan Kapal Perang Kelas VIII SMP N 9 Palangka Raya tahun ajaran 2013/2014 diperoleh skor tertinggi 70 dan skor terendah 54 dengan skor rata-rata sebesar 67,54, median sebesar 70 serta standar deviasi (SD) = 4,624. Nilai rata-rata sebesar 67,54 menunjukkan bahwa mayoritas responden memberikan jawaban option 4 yaitu setuju ( $67,54/15 = 4,504$  atau option 4).

Berdasarkan skor angket Metode Permainan Kapal Perang siswa Kelas VIII SMP N 9 Palangka Raya tahun ajaran 2013/2014 menunjukkan kecenderungan tergolong cukup mendukung usaha belajar siswa.

Data Motivasi Belajar diperoleh melalui angket yang terdiri

dari 15 item pertanyaan dengan lima alternatif jawaban dengan skor jawaban 5, 4, 3, 2, dan 1, sehingga jumlah skor maksimal jika responden memperoleh skor 5 untuk seluruh item pertanyaan adalah 75 dan jumlah skor minimal apabila memperoleh nilai 1 adalah 15.

Dari hasil skoring jawaban angket Motivasi Belajar Kelas VIII SMP N 9 Palangka Raya tahun pelajaran 2013/2014 diperoleh skor tertinggi 70 dan skor terendah 54 dengan skor rata-rata sebesar 66,50, median sebesar 70 serta standar deviasi (SD) = 5,062. Nilai rata-rata sebesar 66,50 menunjukkan bahwa mayoritas responden memberikan jawaban option 4 yaitu setuju ( $66,50/15 = 4,43$  atau option 4).

Berdasarkan skor angket Motivasi Belajar siswa Kelas VIII SMP N 9 Palangka Raya tahun ajaran 2013/2014 menunjukkan

kecenderungan tergolong cukup tinggi.

Data prestasi belajar IPS siswa diperoleh melalui teknik dokumentasi pada nilai rapor siswa. Dari hasil dokumentasi prestasi belajar pada siswa Kelas VIII SMP N 9 Palangka Raya tahun ajaran 2013/2014 diperoleh nilai tertinggi 92 dan nilai terendah 68 dengan nilai rata-rata sebesar 77,31, median sebesar 76 serta standar deviasi (SD) = 6,738. Nilai rata-rata lebih tinggi dari median, artinya sebagian besar siswa memiliki prestasi belajar yang lebih tinggi dari rata-rata kelas. Nilai rata-rata sebesar 77,31 menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki prestasi belajar yang termasuk kategori cukup tinggi (0 – 29 = sangat rendah; 30 - 59 = rendah; 60 - 79 = cukup; 80 - 90 = tinggi; 100 = exelent).

Hasil pengujian hipotesis pertama menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dari Metode Permainan Kapal Perang terhadap prestasi belajar IPS siswa. Hal ini menggambarkan hubungan bahwa respon siswa terhadap Metode Pembelajaran Permainan Kapal Perang memiliki pengaruh dan hubungan terhadap prestasi belajar IPS. Setiap peningkatan nilai Metode Pembelajaran akan meningkatkan nilai Prestasi Belajar Siswa.

Di sisi lain pengujian korelasi Metode Permainan Kapal Perang terhadap prestasi belajar IPS siswa mendapatkan nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,487 yang menunjukkan bahwa keduanya memiliki hubungan yang cukup kuat. Nilai koefisien determinasinya sebesar 0,238; memiliki makna bahwa Metode Permainan Kapal

Perang memberikan kontribusi sebesar 23,8% terhadap perubahan Prestasi Belajar Siswa. 76,2% kontribusinya diberikan oleh variabel lain di luar variabel penelitian.

Hasil pengujian hipotesis kedua menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dari Motivasi Belajar Siswa terhadap prestasi belajar IPS. Hal ini menggambarkan hubungan bahwa Motivasi Belajar Siswa memiliki pengaruh dan hubungan terhadap prestasi belajar IPS. Setiap peningkatan nilai Motivasi Belajar Siswa akan meningkatkan nilai Prestasi Belajar Siswa.

Di sisi lain pengujian korelasi Motivasi Belajar Siswa terhadap prestasi belajar IPS siswa mendapatkan nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,601 yang menunjukkan bahwa keduanya memiliki hubungan

yang kuat. Nilai koefisien determinasinya sebesar 0,361; memiliki makna bahwa Metode Permainan Kapal Perang memberikan kontribusi sebesar 36,1% terhadap perubahan Prestasi Belajar Siswa. 53,9% kontribusinya diberikan oleh variabel lain di luar variabel penelitian.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis ketiga dengan analisis regresi ganda yang mendapatkan terdapat pengaruh yang signifikan dari Metode Permainan Kapal Perang dan Motivasi Belajar terhadap prestasi belajar IPS siswa. Berarti tinggi rendahnya prestasi belajar IPS siswa dipengaruhi oleh Metode Permainan Kapal Perang dan Motivasi Belajar.

Secara simultan, kedua variabel bebas penelitian (Metode Permainan Kapal Perang dan Motivasi Belajar), berkorelasi kuat.

Metode Permainan Kapal Perang dan Motivasi Belajar memberikan kontribusi sebesar 36,1% terhadap perubahan Prestasi Belajar Siswa. 53,9% kontribusinya diberikan oleh variabel lain di luar variabel penelitian.

Penerapan Metode pembelajaran konvensional lebih menekankan pada ceramah dan diskusi yang searah. Diskusi yang searah adalah siswa bertanya kepada guru dan guru memberikan tanggapan terhadap pertanyaan yang diajukan oleh siswa. Hampir tidak pernah terjadi komunikasi yang intensif antara siswa dengan siswa lainnya mengenai pokok bahasan yang sedang dibicarakan. Dengan kata lain, tidak pernah terjadi tukar informasi antara siswa yang satu dengan yang lainnya. Hal inilah merupakan salah satu pemicu

rendahnya prestasi belajar siswa dalam bidang IPS.

Dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif, dalam hal ini permainan kapal perang, siswa dirangsang untuk aktif belajar dan memahami materi pelajaran IPS. Dimana mereka mau tidak mau harus berdiskusi secara kelompok, menyusun pertanyaan dan menyusun jawaban pertanyaan yang dilontarkan kelompok lain. Hal ini secara langsung maupun tidak langsung akan meningkatkan keaktifan siswa belajar agar dapat memahami materi pelajaran.

Menurut Puger (2004), untuk meningkatkan prestasi belajar siswa diperlukan strategi dan metode pembelajaran yang dapat mengembangkan penanaman konsep, penalaran, dan memotivasi kegiatan belajar siswa. Salah satu metode pembelajaran yang dapat

menumbuhkan pemahaman, penalaran, dan memotivasi kegiatan belajar siswa adalah dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif (cooperative learning). Dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif, maka pengungkapan konsep-konsep dalam suatu bidang studi dapat diwujudkan melalui cara-cara yang rasional, komunikatif, edukatif, dan kekeluargaan.

Lebih lanjut, hasil penelitian Ardana (2001) menyatakan adanya interaksi antara metode pembelajaran kooperatif dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar fisika pada siswa kelas II SMP Negeri 2 Payangan. Interaksi ini berarti siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi lebih cocok mengikuti metode pembelajaran kooperatif, sedangkan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah

lebih cocok mengikuti metode pembelajaran konvensional.

Sangat dapat dipahami bahwa di awal penelitian telah disusun hipotesis kerja bahwa motivasi diduga berpengaruh terhadap prestasi belajar yang akhirnya pada penelitian ini membuktikan pengaruh tersebut. Hal ini sejalan dengan pendapat dan teori hasil penelitian Dimiyati dan Mudjiono (2009), "Motivasi belajar adalah sesuatu kekuatan mental yang mendorong terjadinya belajar". Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar.

Berdasarkan pendapat di atas, bahwa motivasi belajar adalah suatu kekuatan mental atau dorongan dari luar diri tetapi tumbuh dari dalam diri seseorang untuk

melakukan suatu kegiatan belajar agar mencapai suatu tujuan tertentu yaitu prestasi yang baik.

Fungsi motivasi antara lain:

1) Mengarahkan atau Directional Function; Dalam mengarahkan kegiatan, motivasi berperan mendekatkan atau menjauhkan individu dari sasaran yang akan dicapai. 2) Mengaktifkan dan Meningkatkan Kegiatan atau Activating and Energizing Function; Suatu perbuatan yang tidak bermotif atau motifnya sangat lemah, akan dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh, tidak terarah dan kemungkinan besar tidak akan membawa hasil.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan penelitian yang penulis lakukan, Penelitian ini

Sifat motivasi antara lain 1) Motivasi intrinsik; Motivasi intrinsik adalah hal dan keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar. 2) motivasi ekstrinsik; Motivasi ekstrinsik adalah hal dan keadaan yang datang dari luar individu siswa yang juga mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar.

Dari pemaparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa secara teori dan hasil penelitian menunjukkan variabel menyangkut metode pembelajaran dan motivasi berpengaruh dan memiliki hubungan yang kuat terhadap pencapaian prestasi belajar siswa.

menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh dan hubungan positif yang signifikan antara metode permainan kapal perang dan motivasi belajar

siswa dalam bidang studi IPS di SMP Negeri 9 Palangkaraya. Dimana taraf signifikan 5 % yaitu 3,42, hasil dari Fhitung yaitu 6,496 dapat disimpulkan bahwa Fhitung lebih besar dari Ftabel jadi hipotesa nihil ditolak sedangkan hipotesa

alternatif diterima atau disetujui yang menyatakan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara metode permainan kapal perang dan motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri 9 Palangkaraya.

#### DAFTAR RUJUKAN

Agus Suprijono. 2011. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Anita Lie. 2008. *Cooperative Learning : Mempraktikan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: PT Grasindo Anggota IKAPI.

Arends, Richard I. 2008. *Learning To Teach: Belajar untuk Mengajar (Edisi 7)*. Alih bahasa: Drs. Helly

Prajitno dan Dra. Mulyantini  
S.Yogyakarta: Pustaka pelajar.

Diah Harianti. 2006. *Model Pembelajaran Terpadu IPS*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Badan Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Nasional Pusat Kurikulum.

- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- E. Mulyasa. 2008. *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Etin Solihatin. 2007. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi aksara
- Gagne & Briggs. 1978. *Principles of Instructional Design*. Second Edition. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Hamzah. B. Uno. 2008. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Isjoni. 2010. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mohammad Nur. 2005. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya : Pusat Sains dan Matematika Sekolah UNESA.
- Numan Somantri. 2001. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana.2002. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Oemar Hamalik. 2007. *Proses belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasioanal No.22 Tahun 2006.*Standar Isi Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*.www.aidsindonesia.
- Rochmat Widiyanto. 2011. “Implementasi Model Pembelajaran PermainanKapal Perang Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS MateriSejarah Di Kelas VIII A Semester Ganjil Tahun Ajaran 2010-2011SMP Negeri 2 Moyudan”.

- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Ruswandi H,dkk.2010:288. *Metode Penelitian di SD.Bandung: UPI Press*
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sardiman, A.M. 2009. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Shely Prada Ajiz.2011.“ Implementasi Metode Permainan Kapal Perang Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMPN 1 Wedi Klaten”.
- Slavin, Robert E. 2005.*Pembelajaran Kooperatif*. Alih Bahasa: Mohamad Nur, Dkk. Surabaya: Pusat Sains dan Matematika sekolah UNESA.
- Sugiyanto. 2010. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta : Yusma Pustaka.
- Sugiyono1.1999. *Metode Penelitian bisnis*.Bandung : CV. Alfabeta
- .....1999.*Statistika Penelitian*. Bandung: CV. Alfabeta
- ..... 2009.*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi. 2011. *Dasar-Dasar Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Ombak.
- Suryobroto. 2002. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Undang Undang No.20 Tahun 2003.*Sistem Pendidikan Nasional*.Bandung : Citra Umbara
- Wina Sanjaya. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi*

*Standar Proses Pendidikan.*

Jakarta: Kencana Prenada Media

Group.

Winkel, WS. 1991. *Psikologi Pengajaran.*

Jakarta: Gramedia

