# PENERAPAN *WORLD GEOGRAPHY GAMES* DALAM PEMBELAJARAN GEOGRAFI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X DI SMAN 04 PONTIANAK

**SKRIPSI**

OLEH
LIA ROSANTI
NIM F1241211027

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI**
**JURUSAN PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL**
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
**UNIVERSITAS TANJUNGPURA**
**PONTIANAK**
**2026**

# PENERAPAN *WORLD GEOGRAPHY GAMES* DALAM PEMBELAJARAN GEOGRAFI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X DI SMAN 04 PONTIANAK

## SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Jurusan Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial
Program Studi Pendidikan Geografi

OLEH
LIA ROSANTI
NIM F1241211027

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI**
**JURUSAN PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL**
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
**UNIVERSITAS TANJUNGPURA**
**PONTIANAK**
**2026**

**PENERAPAN *WORLD GEOGRAPHY GAMES* DALAM PEMBELAJARAN GEOGRAFI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X DI SMAN 04 PONTIANAK**

**LIA ROSANTI**
**NIM F1241211027**

Disetujui Oleh:

| Pembimbing I | Pembimbing II |
|---|---|
| Prof.Dr. Hj. Nuraini Asriati, M.Si. | Nur Meily Adlika, M.Pd. |
| NIP 196310031989031003 | NIP 1992051120193013 |

Disahkan
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. H. Ahmad Yani T, M.Pd.
NIP 19660401199021001

Lulus Tanggal :14 November 2025

**PENERAPAN *WORLD GEOGRAPHY GAMES* DALAM PEMBELAJARAN GEOGRAFI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X DI SMAN 04 PONTIANAK**

**LIA ROSANTI**
**NIM F1241211027**

Disetujui Oleh:

| Pembimbing I | Pembimbing II |
|---|---|
| Prof.Dr. Hj. Nuraini Asriati, M.Si. | Nur Meily Adlika, M.Pd. |
| NIP 196310031989031003 | NIP 1992051120193013 |

| Penguji I | Penguji II |
|---|---|
| Hadi Wiyono, M.Pd. | Sandra Fitria Wardani, M.Pd. |
| NIP 198808232019031018 | NIP 199801292024062001 |

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Geografi
Universitas Tanjungpura

Putri Tipa Anasi, M.Pd.
NIP 198707232015042001

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:
Nama : Lia Rosanti
NIM : F1241211027
Jurusan/Prodi : Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial/Pendidikan Geografi

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat skripsi ini hasil jiplakan saya bersedia menerima sanksi atau perbuatan tersebut.

Pontianak, 14 November 2025
Yang Membuat Pernyataan




Lia Rosanti
NIM F1241211027

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur besarnya pengaruh penerapan World Geography Games dalam pembelajaran geografi terhadap motivasi belajar siswa kelas X di SMA Negeri 04 Pontianak. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *One Group Pretest–Posttest Design*. Subjek penelitian berjumlah 36 siswa yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen pengumpulan data berupa kuesioner motivasi belajar yang disusun berdasarkan model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, dan Satisfaction*) yang dikemukakan oleh Keller. Analisis data dilakukan menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan *World Geography Games*, dengan nilai signifikansi sebesar 0,002 yang lebih kecil dari 0,05. Rata-rata skor motivasi belajar siswa meningkat dari 114,19 pada pengukuran awal menjadi 126,03 setelah penerapan media pembelajaran. Nilai *effect size* sebesar r = 0,513 menunjukkan bahwa penerapan media tersebut memberikan pengaruh yang tergolong cukup kuat terhadap motivasi belajar siswa. Dengan demikian, penerapan *World Geography Games* dalam pembelajaran geografi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Media tersebut mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan kondusif sehingga mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.



**Kata Kunci: Penerapan, Pembelajaran Geografi, World Geography Games, Motivasi Belajar**

## MOTTO

“Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sampai mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri.”
(QS. Ar-Ra’d: 11)

“Keberhasilan bukanlah milik orang pintar melainkan milik mereka yang senantiasa berusaha”

(B.J. Habibie)

Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai
dengan kesanggupannya."
(QS. Al-Baqarah: 286)

# KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul "PENERAPAN *WORLD GEOGRAPHY GAMES* DALAM PEMBELAJARAN GEOGRAFI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X DI SMAN 04 PONTIANAK". ini dengan baik dan lancar. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan tugas akhir di Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura.

Penulis mengakui bahwa penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, dukungan, dan arahan yang diberikan oleh berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Nuraini Asriati, M.Si. selaku dosen pembimbing pertama yang telah membimbing dan mendukung dalam penyusunan desain penelitian.
2. Ibu Nur Meily Adlika, M.Pd. selaku dosen pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan serta dukungan dalam penyusunan desain penelitian.
3. Bapak Hadi Wiyono, M.Pd. selaku dosen penguji pertama yang telah memberikan kritik dan saran serta masukan untuk perbaikan skripsi ini.
4. Ibu Sandra Fitria Wardani, M.Pd. selaku dosen penguji kedua yang telah memberikan saran, kritik dan arahan yang bermanfaat bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Putri Tipa Anasi, M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama menjalani proses perkuliahan

hingga penyusunan skripsi ini.

6. Bapak Dr. Ahmad Yani T, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura.
7. Bapak Dr. Imran, M. Kes. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial FKIP Universitas Tanjungpura.
8. Ibu Putri Tipa Anasi, S.Pd., M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Geografi FKIP Universitas Tanjungpura.
9. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Geografi FKIP Universitas Tanjungpura yang telah memberikan ilmu dalam penulisan desain penelitian.
10. Bapak dan Ibu Staff Akademik dan administrasi FKIP Untan yang sudah memberikan pelayanan dalam proses penyusunan skripsi ini.
11. Kepala Sekolah SMAN 04 Pontianak yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah.
12. Bapak Muhammad Mauludin Rahman, S.Pd. dan Ibu Alvitri Yulindar S.Pd. selaku guru mata pelajaran geografi kelas X di SMAN 04 Pontianak yang sudah membantu dalam penelitian ini.
13. Terimakasih kepada orang tua serta saudara yang memberikan dukungan kepada saya dalam penyusunan skripsi ini.
14. Ayu Ningtias sebagai kakak pertama saya yang sudah banyak memberikan dorongan serta motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
15. Terimakasih kepada sahabat terdekat saya Amelia, Nurlia Kanda Ramadhani, Rabecha Abellya Oktaleonie, dan Deani yang selalu memberikan semangat, dukungan, serta dorongan yang tak henti-hentinya selama proses penyusunan

skripsi ini. Terima kasih atas waktu, perhatian, dan kebersamaan yang membuat perjalanan ini terasa lebih ringan dan penuh makna.

16. Kepada sahabat saya di kejauhan, Eka Maya Mustika terima kasih telah hadir lewat setiap pesan, cerita, dan perhatian yang sederhana namun berarti.
17. Rekan Mahasiswa Pendidikan Geografi 2021 serta sahabat-sabahat terdekat saya, dan yang nama-nama yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah mendukung serta membersamai saya dalam suka dan duka dalam proses penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu, kritik dan saran yang mendukung sangat penulis nantikan sebagai upaya perbaikan di masa mendatang. Akhir kata, penulis berharap bahwa seluruh proses, pembelajaran dan pengalaman yang didapat selama penyusunan skripsi.

Pontianak, 24 Juni 2026



Penulis

## DAFTAR ISI

ABSTRAK ..... vi
MOTTO ..... vii
KATA PENGANTAR ..... viii
DAFTAR ISI ..... xi
DAFTAR TABEL ..... xiii
DAFTAR GAMBAR ..... **Error! Bookmark not defined.**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **Error! Bookmark not defined.**
BAB 1 PENDAHULUAN ..... 1
A. Latar Belakang ..... 1
B. Rumusan Masalah ..... 5
C. Tujuan Penelitian ..... 6
D. Manfaat Penelitian ..... 6
1. Manfaat Teoritis ..... 6
2. Manfaat Praktis ..... 7
E. Ruang Lingkup Penelitian ..... 7
1. Variabel Penelitian ..... 8
2. Definisi Operasional ..... 8
BAB II KAJIAN PUSTAKA ..... 12
A. Game Edukasi ..... 12
1. Pengertian Game Edukasi ..... 12
2. Jenis-Jenis Game ..... 13
3. Karakteristik *Game* Edukasi ..... 15
4. Manfaat Game Edukasi ..... 16
B. Motivasi Belajar ..... 16
1. Pengertian Motivasi Belajar ..... 16
2. Indikator Motivasi Belajar ..... 18
3. Faktor-Faktor Motivasi Belajar ..... 18
4. Ciri-Ciri Motivasi Belajar ..... 20
5. Indikator Motivasi Belajar ..... 21
C. Pembelajaran Geografi ..... 22
1. Pengertian Pembelajaran Geografi ..... 22
2. Tujuan Pembelajaran Geografi ..... 22
3. Ruang Lingkup Pembelajaran Geografi ..... 23
D. *World Geography Games* Sebagai Media Pembelajaran ..... 24
E. Hipotesis Penelitian ..... 28
F. Penelitian Relevan ..... 28
BAB III METODE PENELITIAN ..... 30
A. Jenis Penelitian ..... 30

B. Lokasi Penelitian ..... 31
C. Populasi dan Sampel ..... 31
1. Populasi ..... 31
2. Sampel ..... 32
D. Teknik Pengumpulan Data ..... 33
1. Angket/Kuesioner ..... 33
2. Observasi ..... 34
3. Dokumentasi ..... 34
4. Instrument Penelitian ..... 35
5. Teknik Analisis Data ..... 37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN ..... 43
A. Deskripsi Data ..... 43
B. Hasil Penelitian ..... 44
1. Penerapan Pembelajaran Geografi dengan Media *World Geography Games* di Kelas X ..... 44
2. Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Geografi Kelas X Sebelum dan Sesudah Menggunakan *World Geography Games* ..... 50
3. Perbedaan Motivasi Belajar Kelas X Sebelum dan Sesudah Menggunakan *World Geography Games* ..... 52
C. Pembahasan ..... 56
1. Penerapan Pembelajaran Geografi dengan Media *World Geography Games* Kelas X ..... 56
2. Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Geografi Kelas X Sebelum dan Sesudah Menggunakan *World Geography Games* ..... 58
3. Perbedaan Motivasi Belajar Kelas X Sebelum dan Sesudah Menggunakan *World Geography Games* ..... 60
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN ..... 62
A. Kesimpulan ..... 62
B. Saran ..... 63
DAFTAR PUSTAKA ..... 62
LAMPIRAN ..... 66

## DAFTAR TABEL

**Tabel 2.1** Penelitian Relevan.....28
**Tabel 3.1** Populasi Penelitian.....31
**Tabel 3.2** Sampel Penelitian.....32
**Tabel 3.3** Skala Likert.....34
**Tabel 3.4** Kategori Motivasi Belajar.....39
**Tabel 3.5** Kategori Nilai *Effect Size*.....42
**Tabel 4.1** Observasi Guru.....49
**Tabel 4.2** Hasil Pre-Test.....51
**Tabel 4.3** Hasil Post Test.....51
**Tabel 4.4** Hasil Uji Normalitas *Shapiro Wilk*.....52
**Tabel 4.5** Hasil Uji Hipotesis *Wilcoxon Signed Rank Tes*t.....53
**Tabel 4.6** Hasil Uji Hipotesis *Wilcoxon Signed Ranks Test*.....54

## DAFTAR GAMBAR

**Gambar 3.1** Peta Lokasi Penelitian..... 31
**Gambar 4.1** Halaman Utama *World Geography Games* ..... 46
**Gambar 4.2** Fitur *Earth* pada *World Geography Games*..... 47
**Gambar 4.3** Tampilan Hasil Permainan Fitur *Earth* ..... 48

## DAFTAR LAMPIRAN

**Lampiran 1** Kisi Kisi Instrument ..... 67
**Lampiran 2** Instrument Penelitian ..... 68
**Lampiran 3** Hasil Uji Validitas Instrumen ..... 71
**Lampiran 4** Hasil Uji Reliabilitas Instrumen ..... 72
**Lampiran 5** Rekapan Data Pre-Test ..... 73
**Lampiran 6** Rekapan Data Post-Test ..... 75
**Lampiran 7** Lembar Observasi ..... 77
**Lampiran 8** Modul Ajar ..... 79
**Lampiran 9** SK Pembimbing dan Artikel ..... 82
**Lampiran 10** SK Penguji ..... 84
**Lampiran 11** Surat Balasan Pra-Riset ..... 85
**Lampiran 12** Surat Balasan Riset ..... 86
**Lampiran 13** Surat Telah Melaksanakan Penelitian ..... 87
**Lampiran 14** Dokumentasi Penelitian ..... 88
**Lampiran 15** Hasil Uji Statistik SPSS ..... 90
**Lampiran 16** Uji Normalitas *Shapiro Wilk* ..... 91
**Lampiran 17** Peta Lokasi Penelitian ..... 93

# BAB 1

# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003). Kualitas pendidikan menjadi salah satu indikator kemajuan bangsa, sehingga peningkatan mutu pendidikan perlu terus dilakukan. Salah satu upaya yang dapat ditempuh ialah meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan pada berbagai bidang, termasuk pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran memungkinkan proses belajar berlangsung lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21 (Mulyadi, 2021). Oleh karena itu, guru dituntut mampu memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif agar peserta didik lebih aktif dan termotivasi.

Menurut Sardiman (2018) menyatakan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar. Sedangkan menurut Kompri (2018) menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan segi kejiwaan yang mengalami perkembangan artinya terpengaruh oleh kondisi fisilogis dan kematangan psikologis siswa.

Keller (2010) menjelaskan melalui teori ARCS bahwa motivasi belajar dibangun melalui empat komponen, yaitu *Attention* (perhatian), *Relevance* (relevansi), *Confidence* (kepercayaan diri), dan *Satisfaction* (kepuasan). Teori ini menjadi landasan utama dalam penelitian karena menjelaskan bagaimana motivasi siswa dapat ditingkatkan melalui desain pembelajaran yang tepat.

Motivasi untuk belajar adalah salah satu elemen penting yang mempengaruhi siswa dalam mempelajari geografi. Namun, tingkat motivasi siswa dalam pelajaran geografi di SMA masih tergolong minim, yang dapat berdampak pada partisipasi dan hasil belajar mereka. Beberapa hal dapat menjadi penyebab rendahnya motivasi belajar ini, seperti metode pengajaran yang tidak bervariasi, kurangnya minat terhadap pelajaran, dan kurangnya partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar. Sebagai akibatnya, siswa biasanya kurang aktif, kurang memperhatikan konten yang diajarkan, dan kurang bersemangat selama sesi pembelajaran.

Pada tanggal 14 Februari 2025 peneliti telah melakukan tahapan pra riset di SMAN 04 Pontianak. Berdasarkan pengamatan dilapangan dan wawancara bersama dengan guru geografi kelas X, model pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh metode konvensional, seperti ceramah dan diskusi. Hal ini cenderung membuat siswa kurang terlibat aktif dalam proses belajar, karena interaksi yang terbatas dan penyampaian materi oleh guru. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih berupa buku teks dan presentasi PowerPoint, dengan pemanfaatan teknologi yang minim. Hal ini berpotensi mengakibatkan kurangnya variasi dalam penyampaian materi, sehingga siswa merasa jenuh dan tidak termotivasi dalam mempelajari geografi. Sarana dan prasarana yang ada,

seperti laboratorium komputer dan akses internet, belum dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Kondisi kelas pun menunjukkan kecenderungan pasif, di mana siswa kurang aktif dalam bertanya, berdiskusi, maupun berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Hal ini menandakan bahwa motivasi belajar siswa masih perlu ditingkatkan agar mereka lebih antusias dan terlibat dalam proses pembelajaran. Terkait penggunaan game edukasi dalam pembelajaran geografi, hasil pra-riset menunjukkan bahwa media ini belum banyak diterapkan secara sistematis. Peserta didik sebelumnya sudah menerapkan pembelajaran menggunakan game edukasi seperti yang paling umum digunakan di antara lain, Quizziz, Kahoot dan lain sebagainya. Namun, penggunaan game edukasi ini jarang sekali dipakai dalam proses pembelajaran. Padahal, game edukasi online memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, karena dapat menghadirkan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif, menantang, dan menyenangkan. Selain itu, di SMAN 04 Pontianak seluruh siswa dari kelas X sampai kelas XII boleh membawa HP atau Tab untuk sarana pembelajaran di sekolah. Hal tersebut bertujuan untuk memberikan kemudahan kepada siswa untuk mencari referensi terkait materi yang diajarkan oleh guru. Sarana dan prasarana yang mendukung membuat peneliti tertarik mengambil penelitian ini. Sekolah tersebut juga belum pernah menerapkan game edukasi online berbasis geografi seperti *World Geography Games*. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menerapkan penggunaan teknologi khususnya *Game* Edukasi Online *World Geography Games* sebagai media pembelajaran yang efektif dan cocok diterapkan pada pembelajaran Geografi.

Berdasarkan dengan penelitian sebelumnya menurut Tasmara et al. (2025) bahwa motivasi belajar peserta didik meningkat setelah diterapkannya media game edukasi. Meningkatkanya motivasi dapat dilihat dari keaktifan peserta didik pada saat pelaksanaan pembelajaran di kelas dengan menggunakan media Bamboozle. Meningkatkanya motivasi dapat dilihat dari keaktifan peserta didik pada saat pelaksanaan pembelajaran di kelas dengan menggunakan media Bamboozle. Penelitian Mokoagow dkk. (2021) juga menjelaskan bahwa penggunaan game edukasi dapat meningkatkan minat belajar, partisipasi siswa, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Salah satu media yang relevan digunakan pada pembelajaran geografi adalah *World Geography Games*. Platform ini menyediakan kuis interaktif tentang negara, ibu kota, benua, bentang alam, dan berbagai konsep geografi lainnya (*World Geography Games*, 2024). Media ini dinilai sesuai dengan karakteristik pembelajaran geografi yang menekankan pemahaman keruangan dan lokasi. Pemanfaatan game edukasi *World Geography Games* dalam pembelajaran geografi sebagai media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Adapun game edukasi yang digunakan di dalam penelitian ini adalah "*World Geography Games*" yang dimainkan secara gratis dan bisa di akses menggunakan situs web dan jaringan internet. *World Geography Games* merupakan sebuah platform game edukatif berbasis web yang menyediakan berbagai macam kuis interaktif mengenai aspek-aspek geografi dunia, seperti peta negara, ibu kota, benua, pegunungan, sungai, dan wilayah lainnya. Game ini dirancang untuk memperkuat pengetahuan geografis melalui cara yang menyenangkan, menantang, dan mudah diakses. Siswa diajak

untuk menjawab pertanyaan atau menempatkan nama-nama wilayah pada peta dunia secara langsung, sehingga mereka dapat belajar sambil bermain dengan menggunakan game edukasi berbasis online, diharapkan para siswa akan lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar, serta berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media ini sejalan dengan perkembangan teknologi dan karakteristik siswa di era modern yang semakin akrab dengan perangkat digital. Selain itu, penerapan game edukasi dalam pembelajaran geografi diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan menarik, sehingga siswa dapat memahami konsep geografi dengan lebih baik

Dengan memperhatikan masalah yang ada, serta didukung oleh hasil penelitian sebelumnya, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Penerapan *World Geography Games* dalam Pembelajaran Geografi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Kelas X di SMAN 04 Pontianak".

**B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dari permasalahan di atas, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran *World Geography Games* dalam pembelajaran geografi di kelas X SMAN 04 Pontianak?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa kelas X di SMAN 04 Pontianak sebelum diterapkannya media *World Geography Games* dalam pembelajaran geografi?
3. Bagaimana motivasi belajar siswa kelas X di SMAN 04 Pontianak setelah diterapkannya media World Geography Games dalam pembelajaran geografi?
4. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa

sebelum dan sesudah penerapan World Geography Games?

## C. Tujuan Penelitian

1. Menjelaskan penggunaan *World Geography Games* dalam pembelajaran geografi di kelas X SMAN 04 Pontianak.
2. Mengkaji motivasi belajar siswa sebelum penerapan *World Geography Games*.
3. Mengkaji tingkat motivasi belajar siswa setelah penerapan *World Geography Games*.
4. Menguji adanya perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan *World Geography Games*.

## D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dijelaskan di atas, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Berikut adalah beberapa manfaat dari penelitian ini:

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dalam bidang pendidikan geografi, khususnya terkait penggunaan media pembelajaran yang berorientasi pada game edukatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Di samping itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memperkuat implementasi teori motivasi ARCS (Perhatian, Relevansi, Kepercayaan Diri, Kepuasan) dalam konteks pembelajaran geografi.

**2. Manfaat Praktis**

Manfaat praktis merujuk pada manfaat langsung yang diperoleh dari hasil penelitian, yang dapat diterapkan untuk menyelesaikan masalah tertentu. Dalam konteks penelitian ini, manfaat praktis dapat dibagi menjadi beberapa kategori sebagai berikut:

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan masukan atau referensi yang berguna dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan motivasi siswa.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran geografi.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat melatih kemampuan belajar dan berpikir luas serta aktif dalam proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah dan meningkatkan pemahaman pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sebagai sumber belajar serta menambah pengalaman terhadap permasalahan yang ada sehingga dapat menyelesaikan permasalahan tersebut.

## E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini bertujuan untuk memperjelas batasan-batasan yang ada, sehingga dapat menghindari pembahasan di luar fokus penelitian.

Penelitian ini akan membahas mengenai variabel bebas dan variabel terikat dengan lebih mendalam.

**1. Variabel Penelitian**

Menurut Sugiyono (2019) definisi variabel penelitian adalah karakteristik atau atribut dari individu atau organisasi yang dapat diukur atau di observasi yang mempuyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dijadikan pelajaran dan kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*).

a. *Independent Variable* atau Variabel Bebas

Variabel independen adalah variabel yang berperan sebagai pengaruh atau penyebab terjadinya perubahan pada variabel dependen atau terikat (Sugiyono, 2019). Variabel independen yang digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *Game* edukasi daring "*World Geography Games*"

b. *Dependent Variable* atau Variabel Terikat

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini, variabel dependen yang dianalisis adalah motivasi belajar siswa dalam pembelajaran geografi (Sugiyono, 2019).

**2. Definisi Operasional**

Untuk memastikan kesesuaian pembahasan dan memperjelas dengan rinci dalam penelitian ini, perlu dijelaskan variabel-variabel yang digunakan. Berikut adalah definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini:

a. Game Edukasi Online

*World* Geography *Games* adalah sebuah permainan edukatif berbasis daring yang dapat diakses melalui laman (world-geography-games.com). Game ini menyajikan berbagai jenis kuis interaktif yang berfokus pada materi geografi, seperti letak negara, benua, ibu kota, pegunungan, dan fitur geografis lainnya di seluruh dunia.

Secara operasional, dalam penelitian ini, *World Geography Games* digunakan dengan memilih kategori permainan yang relevan dengan materi pembelajaran, seperti "*Countries of Asia*", "*Landforms*", atau "*Earth's Structure*". Setiap sesi permainan dilakukan menggunakan perangkat digital seperti laptop atau smartphone yang terhubung ke internet. Siswa diminta menjawab pertanyaan dengan cara mengklik lokasi atau nama yang sesuai di peta interaktif. Hasil jawaban langsung dinilai secara otomatis oleh sistem dalam bentuk skor benar/salah.

*Game* ini bersifat *self-paced* yaitu disesuaikan dengan kecepatan masing-masing siswa, dapat diulang, dan menampilkan umpan balik langsung. Selain itu, tampilannya sederhana, tidak membutuhkan akun, dan tidak memuat unsur kekerasan atau konten yang tidak sesuai dengan pembelajaran.

b. Motivasi Belajar

Motivasi belajar dalam penelitian ini mengacu pada teori ARCS yang dikembangkan oleh John M. Keller. Model pembelajaran ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) dikembangkan oleh Keller (2010) menyatakan bahwa model yang mengutamakan adanya pembelajaran yang dapat mempengaruhi motivasi belajar.

Teori ini mencakup empat komponen utama: *Attention* (perhatian), *Relevance* (relevansi), *Confidence* (kepercayaan diri), dan *Satisfaction* (kepuasan). *Attention* mengacu pada sejauh mana siswa tertarik dan terlibat dalam pembelajaran geografi berbasis game edukasi online. *Relevance* berkaitan dengan persepsi siswa terhadap manfaat dan keterkaitan materi geografi dengan kehidupan nyata mereka. *Confidence* mencerminkan keyakinan siswa dalam memahami dan menyelesaikan tugas-tugas geografi setelah menggunakan game edukasi tersebut. Terakhir, *Satisfaction* mengukur tingkat kepuasan dan kesenangan siswa terhadap pengalaman pembelajaran yang telah mereka alami.

Keempat komponen ini digunakan sebagai indikator untuk menilai tingkat motivasi belajar siswa dalam konteks pembelajaran geografi berbasis game edukasi online.

c. Pembelajaran Geografi

Pembelajaran geografi adalah kegiatan yang melibatkan interaksi antara pengajar, murid, dan sumber informasi dalam memahami kejadian di geosfer, interaksi manusia dengan alam, dan konsep ruang di atas bumi. Dalam perspektif pendidikan geografi, tujuan dari pembelajaran ini adalah untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa terhadap lingkungan serta kemampuan untuk berpikir secara spasial. Geografi adalah ilmu yang mempelajari persamaan dan perbedaan fenomena geosfer dengan sudut pandang kelingkungan atau kewilayahan dalam konteks keruangan" (Sumaatmadja, 2001).

Salah satu materi utama yang menjadi fokus kajian dalam pembelajaran geografi adalah litosfer, yang merupakan lapisan batuan penyusun permukaan bumi. Litosfer

terdiri dari kerak bumi dan bagian atas mantel yang mengalami pergerakan akibat dinamika tektonik. Dalam kajian geografi, studi tentang litosfer mencakup berbagai proses, termasuk pembentukan batuan, pergerakan lempeng tektonik, serta dampak yang ditimbulkannya, seperti gempa bumi, aktivitas vulkanik, dan pembentukan bentang alam. Memahami litosfer sangatlah penting karena berpengaruh besar terhadap kehidupan manusia, baik dalam pemanfaatan sumber daya alam, mitigasi bencana geologi, maupun dalam upaya pembangunan wilayah yang berkelanjutan.