



Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Siswa di SDN Kedungturi

Dini Farichatus Sholikhah¹, Akhwani², Siti Marwati³

¹Pendidikan Profesi Guru, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, Jl. Raya Jemursari No57, Jemur Wonosari, Kec. Wonocolo, Kota Surabaya, Jawa Timur 60237, Indonesia,

¹ farichatussholikhah@gmail.com

Abstract: This research is a classroom action research that aims to increase motivation to learn mathematics time material for grade IV students at SDN Kedungturi Sidoarjo, through the Game Based Learning model and carried out as many as 2 cycles. In cycle I the peaksanaan method uses the classical lecture method only. The classical method alone is less effective because it makes students bored, thus triggering a lack of enthusiasm in learning so that it has an impact on their learning outcomes, namely not meeting assessment standards or KKM (Minimum Completeness Criteria). KKM in grade IV mathematics subjects at SDN Kedungturi Sidoarjo is 80. In cycle II, the Game Based Learning model is applied. The application of the model is able to improve student learning outcomes. In cycle II, the Game Based Learning model is applied. The application of the model is able to improve student learning outcomes. This can be proven from the value of the learning outcomes of students in cycle II of mathematics subjects. In cycle I, the classical completeness value was only 46% with the medium category and then increased in cycle II which was 86% with the very good category. Based on the results obtained, the use of the Game Based Learning model can be said to be successful in increasing the motivation to learn mathematics material time.

Keywords: *Game Based Learning, Mathematics, Learning Motivation*

Abstrak: Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar matematika materi waktu kepada peserta didik kelas IV di SDN Kedungturi Sidoarjo, melalui model *Game Based Learning* dan dilakukan sebanyak 2 siklus. Pada siklus I metode peaksanaan menggunakan metode ceramah klasikal saja. Metode klasikal saja kurang efektif karena menjadikan peserta didik bosan, sehingga memicu kurangnya semangat dalam pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar mereka yaitu kurang memenuhi standar penilaian atau KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). KKM pada mata pelajaran matematika kelas IV di SDN Kedungturi Sidoarjo yaitu 80. Pada siklus II diterapkannya model *Game Based Learning*. Penerapan model tersebut mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dapat dibuktikan dari nilai hasil belajar peserta didik siklus II mata pelajaran matematika. Pada siklus I, nilai ketuntasan klasikal hanya 46% dengan kategori sedang lalu meningkat pada siklus II yaitu 86% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil yang diperoleh, maka penggunaan model *Game Based Learning* dapat dikatakan berhasil meningkatkan Motivasi belajar matematika materi waktu.

Kata kunci: *Game Based Learning, Matematika, Motivasi Belajar*

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan kepada semua peserta didik mulai dari jenjang sekolah dasar hingga jenjang menengah. Hal ini dimaksudkan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analisis, sistematis, kritis serta kemampuan bekerja sama (BSNP, 2006). Kemampuan-kemampuan tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memperoleh, mengelola, dan

memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman (Arifuddin et al., 2018).

sebagian anak masih menganggap matematika adalah sesuatu yang tidak disukai dan sulit dipahami. Kendala seperti inilah yang seringkali menimbulkan motivasi siswa, dan hasil pelajaran matematika seringkali tidak sesuai dengan harapan guru karena pembelajaran yang diberikan sebelumnya berupa *Power point* (PPT) dengan menggunakan metode pembelajaran berupa ceramah.

Permasalahan seperti ini biasa terjadi dan tidak bisa dibiarkan begitu saja. Siswa yang kemampuan matematikanya rendah cenderung memiliki motivasi dan prestasi akademik yang rendah. Untuk mengurangi masalah tersebut, siswa harus didorong untuk mencintai serta mengembangkan sikap positif terhadap pembelajaran matematika. Salah satunya adalah guru sebagai fasilitator memerlukan metode dan strategi pembelajaran yang dapat memberikan motivasi serta meningkatkan minat belajar siswa. Model Pembelajaran *Game Bassed Learning*, merupakan model pembelajaran yang tidak hanya memberikan penjelasan materi pelajaran dan pengarah tugas saja, namun juga menyisipkan permainan-permainan yang berhubungan dengan materi pembelajaran matematika.

Model pembelajaran *Game Bassed Learning* yakni suatu metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan yang dirancang khusus untuk memudahkan proses pembelajaran dan membantu meningkatkan hasil dan motivasi pembelajaran siswa. Dengan menggunakan strategi ini, guru dapat merangsang bagian terpenting dalam proses pembelajaran, yaitu aspek emosional, intelektual, dan psikomotorik siswanya. Oleh karena itu, dengan adanya permainan yang dikolaborasikan dengan materi pembelajaran diharapkan siswa akan lebih semangat dan senang dalam belajar matematika, yang juga akan mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa.

Pembelajaran berbasis permainan adalah model pembelajaran berbasis permainan yang memikat pengguna dan memiliki tujuan akhir tertentu, yaitu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Permainan ini dapat menawarkan berbagai jenis konten pembelajaran dalam berbagai lingkungan. Pembelajaran berbasis permainan sering digunakan sebagai metode pembelajaran formal, baik secara online atau di dalam kelas.

Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan akademik siswa di sekolah adalah motivasi. Motivasi akan berdampak pada hasil belajar siswa, baik secara langsung maupun tidak langsung. Setiap siswa mempunyai tujuan dalam kegiatannya, sehingga akan timbul motivasi yang kuat untuk mencapai tujuan tersebut. Segala upaya akan dilakukan untuk mewujudkan impian akademis Anda. Dengan kata lain, orang yang tidak mempunyai motivasi belajar tidak akan mampu melakukan kegiatan belajar. Motivasi akan membuat anak didik semakin giat dalam belajar dan memperoleh hasil belajar yang tinggi. Sedangkan bagi siswa yang tidak memiliki motivasi belajar akan memberikan hasil belajar yang rendah. Motivasi sangat penting dan menentukan dalam kegiatan belajar.

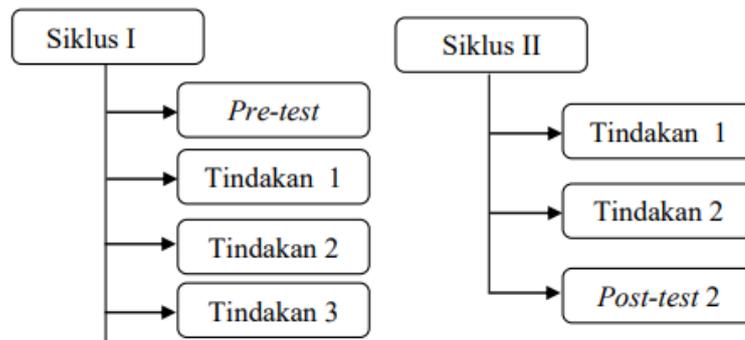
Salah satu permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika yaitu permainan moderen berupa *magic hour box*. Permainan *magic hour box* ini diharapkan dapat memberikan suntikan motivasi belajar siswa khususnya pada pelajaran matematika. Karakteristik permainan *magic hour box* sesuai dengan karakteristik siswa-siswi SD yaitu sifat dasar siswa usia SD yang senang dengan dunia permainan sehingga melalui bermain sambil belajar ini diharapkan tidak akan membuat siswa menjadi jenuh dan termotivasi untuk selalu mempelajarinya.

METODE

Penelitian ini di desain dengan menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagaimana merujuk pada ungkapan guru kelas IV bahwa, posisi guru sebagai subjek dalam penelitian sebagai refleksi diri untuk memberikan jalan keluar dari problematika pembelajaran di kelas. Harapannya adalah sebagai upaya peningkatan rasionalisasi pelaksanaan tugas, memberikan penguatan pemahaman, merevisi pelaksanaan kegiatan belajar-mengajar di kelas (Rahman, 2021).

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan, penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas, sebagai suatu bentuk penelitian yang direfleksikan dengan melakukan atau meningkatkan pembelajaran di kelas secara lebih profesional. Sehubungan dengan format penelitian tindakan kelas di atas, penelitian ini akan menggunakan format penelitian tindakan kelas. Hubungan dengan peneliti adalah salah satu kemitraan untuk memecahkan masalah penelitian bersama-sama.

Prosedur penelitian ini menggunakan model penelitian Hopkins. Banyak ahli yang mengemukakan beberapa macam model penelitian, akan tetapi secara garis besar ada empat tahapan yang biasa dilalui, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Berikut skema model penelitian tersebut:



Gambar prosedur PTK

Tahap ketiga yaitu observasi, kegiatan ini dilakukan bersamaan saat proses belajar mengajar berlangsung. Observasi ini bertujuan untuk melihat perkembangan kemampuan memahami soal serta materi yang diberikan kepada siswa saat kegiatan berjalan. Selain itu juga menilai kendala atau permasalahan yang muncul saat tindakan berlangsung. Pelaksanaan observasi ini juga dilakukan berdasarkan pedoman lembar observasi yang telah dibuat sebelumnya.

Tahap terakhir dari kegiatan siklus I yaitu refleksi. Refleksi ini dilakukan berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan saat tindakan. Dari hasil observasi tersebut akan ditemukan permasalahan dan kendala yang terjadi selama tindakan. Hasil refleksi ini dijadikan sebagai pedoman untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus berikutnya apabila belum mencapai peningkatan hasil yang diharapkan.

Pelaksanaan siklus akan berakhir, jika perbaikan sudah berhasil dilakukan. Dengan kata lain, jika masalah yang diteliti belum selesai maka akan dilaksanakan pada siklus kedua dengan proses yang sama dengan siklus kesatu. Namun, jika pada siklus pertama sudah berhasil maka tetap dilakukan pada siklus kedua sebagai data pembandingan. Dan sebaliknya, jika pada siklus kedua masih belum tercapai maka penelitian dihentikan karena keterbatasan waktu penelitian. lembar postest untuk siswa

No	Pernyataan
1	Saya merasa senang saat belajar di kelas karena guru mengajak bermain berburu ubur-ubur dan menggunakan <i>Magic Hour Box</i>
2	Saya merasa malas untuk mengikuti pelajaran jika guru tidak mengajak bermain sambil belajar
3	Saya akan bertanya pada guru jika ada materi menghitung lama suatu kegiatan yang

4	belum saya pahami Saya mengobrol dengan teman ketika guru menjelaskan materi menghitung lama suatu kegiatan menggunakan permainan berburu ubur-ubur
---	--

Data aktivitas siswa didapat dari lembar observasi aktivitas siswa. Data tersebut digunakan untuk melihat dan mengetahui proses dan perkembangan aktivitas siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Data jumlah siswa yang ikut dalam masing-masing aktivitas akan dipersentasekan dengan rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka persentase aktivitas

F = Frekuensi aktivitas siswa

N = Jumlah siswa

Interpretasi aktivitas belajar siswa dilakukan seperti yang dikemukakan oleh Arikunto (2010 : 272) sebagai berikut

Tabel 1. Kriteria Presentase

No.	Kategori Keterlaksanaan Modul Ajar (%)	Interpretasi
1	0% - 20%	Sangat Kurang
2	21% - 40%	Kurang
3	41% - 60%	Sedang
4	61% - 80%	Baik
5	81% - 100%	Sangat Baik

HASIL

Pada bab ini akan dikemukakan analisis data yang diperoleh dari hasil analisis data yang telah dilakukan selama dua siklus. Setiap pelaksanaan siklus, akan dilakukan observasi terhadap hasil belajar peserta didik dan aktivitas guru oleh observer. Observer merupakan guru kelas IV, sedangkan peneliti bertindak sebagai guru model yang melaksanakan proses pembelajaran di kelas pada tiap siklus. Selama pelaksanaan siklus pembelajaran siswa diberites berupa asesmen sumatif . Berikut hasil data yang diperoleh dari instrumen penelitian di setiap siklus:

Siklus I (Pembelajaran menggunakan metode ceramah : hasil belajar peserta didik pada siklus I diperoleh sebesar 74% siswa yang belum memenuhi standart nilai KKM yaitu 80. Hasil observasi yang dijabarkan diatas menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan pembelajaran dengan baik. Meskipun pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru sudah tergolong baik, namun masih terdapat beberapa kendala diantaranya penguasaan kelas yang belum maksimal, selain itu belum semua kegiatan dalam RPP dapat terlaksana. Adapun kegiatan-kegiatan yang terlewat pada siklus I diantaranya guru tidak memberikan motivasi kepada siswa dan guru kurang membimbing siswa pada penjelasan pembelajaran.

Siklus II (Implementasi model *game based learning*) : Dalam siklus II ini terdapat kegiatan yaitu melakukan games atau permainan dengan menggunakan alat peraga Magic Hour box. Hasil observasi yang dijabarkan diatas menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan pembelajaran dengan baik. Metode yang digunakan oleh guru telah sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV sehingga respon yang diberikan oleh siswa serta motivasi belajarnya memberikan peningkatan.

Hasil belajar dari kedua tindakan terjadi peningkatan yang signifikan dari siklus 1 ke siklus 2. Berdasarkan hasil analisis pada siklus 1 dan 2 dapat dibuat perbandingan antara observasi guru, siswa dan hasil belajar. Berikut disajikan perbandingan lembar observasi siklus 1 dan siklus 2.

Tabel Data Lembar Presentase Observasi I dan Siklus II

Siklus	Presentase	Kriteria
Siklus 1	74 %	Baik
Siklus 2	86 %	Sangat Baik

Hasil penilaian terhadap aktivitas guru selama menerapkan model pembelajaran memberikan dampak yang berbeda. Dari data tersebut terlihat adanya peningkatan pada setiap pertemuan di siklus I dan siklus II. Pada pertemuan 1 menjelaskan hasil presentase sebanyak 74% dengan menggunakan metode ceramah berbantu media PPT dan video pembelajaran dan pada pertemuan 2 siklus dengan kategori sangat baik. Ini menunjukkan bahwa adanya perbaikan yang dilakukan oleh guru ketika merubah model pembelajaran metode bermain.

Selanjutnya setelah dilakukan refleksi terhadap siklus I, guna mengevaluasi pembelajaran dan menyusun solusi terhadap kendala selama siklus I maka diketahui bahwa terjadi peningkatan yang signifikan terhadap hasil penilaian guru dalam menerapkan model pembelajaran, yakni pada pertemuan 1 siklus nilai aktivitas sebesar 74% dengan kategori baik, dan pada siklus II dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut membuktikan bahwa, guru telah dapat menerapkan model dan metode pembelajaran dengan sangat baik. Sehingga hasil ini dapat mendukung adanya peningkatan hasil belajar siswa serta motivasi belajar siswa karena pembelajaran dengan metode *game based learning* dapat berjalan dengan baik. Selain dilakukan penilaian terhadap guru, juga diberikan penilaian pretest dan posttest kepada siswa pada saat mengikuti pembelajaran.

PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi waktu. Pembahasan dari penelitian peningkatan motivasi belajar matematika dengan model *Game Based Learning* dalam meningkatkan motivasi belajar matematika di kelas IV sekolah dasar menunjukkan dampak yang positif. Berikut adalah beberapa temuan utama dari penelitian ini: Peningkatan pemahaman siswa: berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, bahwa dengan penerapan metode *game based learning* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa melalui pelaksanaan siklus I sampai siklus II. Dan penerapan metode *game based learning* juga dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa pada kemampuan menyelesaikan masalah serta penghitungan yang baik dan benar, khususnya pada mata pelajaran matematika, Partisipasi aktif siswa: Model *game based learning* mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Siswa menjadi subjek dalam permainan tersebut sehingga siswa memiliki banyak peluang untuk berlatih materi dengan cara bermain. Hal ini meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika dan menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, Motivasi dan minat belajar: Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *game based learning* dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa terhadap matematika. Siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar karena metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Mereka merasa lebih antusias dalam mengikuti permainan tim dan berkompetisi secara sehat.

Hal tersebut merupakan alasan utama yang mendasari pemilihan strategi *game-based learning* dalam pembelajaran, selain kemampuan permainan dalam meningkatkan motivasi, minat belajar, efektivitas belajar dan hasil belajar. Menurut penelitian Cinta dkk., (2021) menyatakan bahwa, integrasi permainan dalam pembelajaran dapat menarik minat peserta didik dalam memahami materi dan efektif digunakan sebagai media latihan mandiri.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran bahasa jawa di kelas IV SDN Kedungturi Sidoarjo yang dilaksanakan sesuai dengan bertahap metode game based learning berbantu peragaa *magic hour box* dapat meningkatkan kemampuan memahami serta menghitung dengan baik.

Sesuai dengan rumusan masalah pertama, bahwa penerapan metode game based learning untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Kedungturi Sidoarjo. Adapun peningkatan model pembelajaran yang berawal dari ceramah dirubah menjadi game based learning memberikan stimulus belajar yang baik karena karakteristik siswa di SDN Kedungturi lebih senang jika pembelajaran dapat diterapkan secara langsung daripada hanya mempelajari materi menggunakan video dan PPT.

Sedangkan pada rumusan masalah kedua, bahwa penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Kedungturi Sidoarjo terdapat data nilai siklus I sebanyak 74 % dan belum dinyatakan berhasil sesuai dengan indikator keberhasilan. Setelah diadakan tindakan kembali pada siklus II sebesar 86%, maka pada siklus II terjadi peningkatan nilai dan dapat dikatakan berhasil karena telah mencapai indikator keberhasilan.

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, H. (2017). *Tanggung Jawab Negara dalam Pemenuhan Hak atas Pendidikan menurut Undang-undang Dasar Tahun1945*. Jurnal Hukum Positum, 1(2), 218. <https://doi.org/10.35706/positum.v1i2.848>
- Agus Supriyono (2011). *Model-Model Pembelajaran*. (Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya, 2011) hal. 45 1
- Anggraeni, N. (2019). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Ludo Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa (Studi Eksperimen di Kelas VII SMP Negeri 1 Lemahabang Cirebon)*. PEDIAMATIKA: Journal of Mathematical Science and Mathematics Education, 01(01), 165–178.
- Arifuddin, A., Maufur, S., & Farida, F. (2018). *Pengaruh Penerapan Alat Peraga Puzzle dengan Menggunakan Metode Demonstrasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di SD/MI*. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 2(1), 10. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i1.13721>
- Cinta, A., Wibawa, P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). *Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal*. INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education), 3(1), 17–22. <https://ejournal.upi.edu/index.php/integrated/article/view/32729>
- Esti Priatiningsih, Muhammad Prayito, H. R. (2020). *Peningkatan Keterampilan Membaca Teks Melalui Metode Bermain Peran di Kelas II Sekolah Dasar Negeri Jatisawit 02 Kecamatan Bumiayu Kabupaten Brebes Tahun Pelajaran 2020/2021*. MAJALAH LONTAR Universitas PGRI Semarang, 32(2), 36–48.
- Harefa, A. O. (2014). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Dalam Pembelajaran Matematika Smk Swasta Pembda Nias*. Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents, 840–859.
- I Made Suntara. (2019). *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dengan Media Gambar untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS*. Journal of Education Action Search, 3(4). <https://doi.org/10.23887/jear.v3i4.21796>
- Kaban, R. H., Anzelina, D., Sinaga, R., & Silaban, P. J. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 5(1), 102–109. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.574>
- Rahayu, W., Winoto, Y., Rohman, A. S. (2016). *Kebiasaan membaca siswa sekolah dasar (survei aspek kebiasaan membaca Siswa SD Negeri 2 Pinggirsari di Desa Pinggirsari Kecamatan Arjasari Kabupaten Bandung)*. Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi, Dan Kearsipan Khizanah Al-Hikmah, 4(2), 152–162. <https://doi.org/10.24252/kah.v4i25>
- Rahman, S. (2021). *Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar*. Merdeka Belajar, November, 289–302.

- Rosita, L. (2018). *Peran Pendidikan Berbasis Karakter Dalam Pencapaian Tujuan Pembelajaran Di Sekolah*. Jurnal Ilmu Politik Dan Komunikasi, 8(1). <https://doi.org/10.34010/jipsi.v8i1.879>
- Sholihah, A. (2016). *Analisis Pengaruh Motivasi Belajar Dan Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar*. Program Studi Pendidikan Ekonomi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, 1–5.
- Sueni, N. M. (2019). *Metode, Model dan Bentuk Model Pembelajaran*. Wacana Saraswati, 19(2), 1–16. <https://jurnal.ikipsaraswati.ac.id/index.php/wacanasaraswati/article/view/35>
- Widiana, W. (2022). *Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar*. Jurnal Edutech Undiksha, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>