

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *GAMES BASED LEARNING* DENGAN MENGGUNAKAN METODE *GAME* (MENCOCOKKAN POTONGAN SOAL DAN JAWABAN) DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII B DI SMPN 9 MALANG

Kiki Septiani

PPG, Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No.5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author, email: Ppg.kikiseptiani00928@program.belajar.id

doi: 10.17977/um065.v4.i8.2024.10

Kata kunci

Model Pembelajaran
Games Based Learning
Meningkatkan Motivasi Belajar
Peserta Didik

Abstrak

Pembelajaran sebagai proses interaksi antara guru dan peserta didik di lingkungan sekolah, di mana guru berperan sebagai fasilitator untuk meningkatkan kompetensi peserta didik. Proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian pengetahuan, tetapi juga dapat membentuk karakter dan perilaku peserta didik. Pemilihan model pembelajaran *Games Based Learning* (GBL) dapat memenuhi kebutuhan belajar peserta didik dalam meningkatkan semangat belajar peserta didik terutama pada konteks teknologi pendidikan yang terus berkembang. Model pembelajaran GBL menggunakan permainan untuk membantu peserta didik memahami materi, meningkatkan motivasi belajar, dan mengembangkan keterampilan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik pengumpulan data yang dilaksanakan menggunakan teknik wawancara dan observasi secara langsung bersama guru pamong di sekolah, dengan partisipan peserta didik kelas VIII B SMPN 9 Malang yang berjumlah 31 peserta didik di dalam kelas pada bulan Januari tahun 2024, teknik dokumentasi dilaksanakan secara langsung pada saat proses pembelajaran berupa foto. menekankan pengembangan dan perbaikan proses pembelajaran di kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan GBL berhasil meningkatkan pemahaman dan konsentrasi peserta didik terhadap materi Apresiasi Ragam Hias Tradisional Nusantara, serta memperbaiki mutu pembelajaran di kelas.

1. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan proses interaksi pengetahuan dan pengalaman antara guru dan peserta didik di dalam lingkungan belajar (sekolah), dalam proses pembelajaran guru hanya sebagai fasilitator untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan kompetensi yang dimilikinya serta keberhasilan dalam pembelajaran. Proses pembelajaran yang terjadi diantara peserta didik dan guru tidak hanya penyampaian secara pengetahuan akan tetapi guru dapat merubah dan membentuk karakter, pemikiran dan perilaku peserta didik melalui penyampaian materi di dalam kelas atau melalui kegiatan yang lain, dijelaskan oleh Suardi dalam bukunya bahwa pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan oleh guru dalam proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran, serta pembentukan perilaku dan kepercayaan peserta didik (Suardi, 2018). Guru dituntut untuk melahirkan peserta didik yang paham secara akademis, memiliki keterampilan yang kreatif dan memiliki pengalaman belajar yang dapat diimplementasikan di kehidupan sehari-hari, agar proses pembelajaran berjalan secara efektif maka terdapat beberapa komponen pembelajaran yang harus dilakukan oleh guru secara terstruktur seperti tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, model pembelajaran, media pembelajaran, guru dan peserta didik dan evaluasi pembelajaran (Aminuddin, 2003). Pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan

kondusif tergantung strategi, model dan metode pembelajaran yang digunakan tentunya dengan mempertimbangan kebutuhan peserta didik.

Rancangan pembelajaran yang digunakan oleh guru sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran untuk tercapainya tujuan pembelajaran oleh peserta didik yang meliputi kegiatan pembelajaran (sintaks), metode, media dan evaluasi pembelajaran dapat disebut dengan model pembelajaran. Tujuan dari pada model pembelajaran adalah untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam memahami dan menerapkan informasi yang diberikan serta mengimplementasikan dengan keterampilan yang dimilikinya. Pemilihan model pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik agar materi yang disampaikan dapat dipahami oleh peserta didik, dijelaskan oleh Trianto bahwa pemilihan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan disampaikan dan berpengaruh terhadap tujuan pembelajaran tersebut serta tingkatan kemampuan peserta didik (Ahyar dkk., 2021). Terdapat berbagai jenis model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru seperti pemecahan masalah berbasis proyek, eksplorasi atau keterampilan, penggunaan teknologi sebagai media utama dan yang lainnya, salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik adalah model pembelajaran Games Based Learning (pembelajaran berbasis game).

Berkembangnya dunia teknologi dalam pendidikan guru harus mampu beradaptasi secara kreatif untuk menciptakan model pembelajaran yang inovatif seperti Games Based learning merupakan rangkaian pembelajaran dalam membantu peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan dengan menggunakan permainan, begitu juga dijelaskan bahwa model pembelajaran Games Based Learning merupakan model pembelajaran berbasis permainan yang melibatkan pengguna yaitu peserta didik dengan tujuan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan (Asmaka, 2019). Games based learning tidak hanya permainan seperti ice breaking akan tetapi permainan ini menggunakan materi pengetahuan yang diajarkan oleh guru. Model pembelajaran ini membantu peserta didik untuk meningkatkan semangat dan motivasinya dalam belajar karena mengetahui latar belakang peserta didik yang berada di lingkungan pasar sehingga memiliki sosial yang tinggi dan selalu ramai ketika di dalam kelas oleh karena itu untuk melatih konsentrasi dan mengkondisikan peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran yang menantang agar peserta didik terbawa suasana yang diciptakan oleh guru. Dijelaskan oleh Duffy dan Roehler bahwa hal ini sebagai bentuk usaha yang melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional guru dalam mencapai tujuan kurikulum (Sukmawati, 2022).

2. Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan desain penelitian penelitian tindakan kelas (PTK), kualitatif merupakan penelitian dengan teknik pengumpulan data yang naturalistic atau secara kondisi alamiah sedangkan penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan bentuk penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan permasalahan proses pembelajaran yang berada di dalam kelas (Pahleviannur dkk., 2022). Dijelaskan oleh Bogdan dan Taylor penelitian ini akan menghasilkan data secara deskriptif berupa kata-kata yang tertulis atau lisan dari orang-orang yang diamati (Moleong, 2017). Penelitian ini akan mendeskripsikan penerapan model pembelajaran Games Based Learning. Teknik pengumpulan data dilaksanakan menggunakan teknik wawancara dan observasi secara langsung bersama guru pamong di sekolah, dengan partisipan peserta didik kelas VIII B SMPN 9 Malang yang berjumlah 31 peserta didik di dalam kelas pada bulan Januari tahun 2024, teknik dokumentasi dilaksanakan secara langsung pada saat proses pembelajaran berupa foto.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang dipaparkan dilaksanakan secara *naturalistik* oleh peneliti melalui hasil observasi, wawancara dan dokumentasi di SMPN 9 Malang sebagai lokasi penelitian. Hasil penelitian ini mendeskripsikan tentang temuan yang peneliti peroleh pada penerapan model pembelajaran *Games Based Learning* melalui metode game (mencocokkan potongan soal dan jawaban) pada materi Apresiasi Ragam Hias Tradisional Nusantara, berikut pemaparan sintaks GBL:

3.1.1 Memilih Game Sesuai Topik

Guru menentukan game yang akan digunakan dalam proses pembelajaran dengan mempertimbangkan latar belakang peserta didik sehingga guru memilih game mencocokkan potongan jawaban yang tersedia dengan soal yang dibacakan oleh guru

3.1.2 Penjelasan Konsep

Peserta didik dibentuk menjadi 5 kelompok, guru menyampaikan bahwa games ini bertujuan untuk melatih konsentrasi dan daya ingat terhadap materi yang sudah disampaikan kemudian juga melatih cara cepat tanggap dalam berfikir kritis

3.1.3 Aturan

Guru menyampaikan bahwasanya kelompok yang menjawab dengan cepat dan benar akan mendapatkan bintang dan nantinya akan dituangkan dalam nilai keaktifan peserta didik

3.1.4 Bermain Game

Guru membagi 5 kelompok dalam 1 kelas kemudian membagikan potongan jawaban berjumlah 10 potongan ke masing-masing kelompok kemudian guru membacakan soaldan peserta didik dengan cepat menjawab soal dari potongan jawaban yang sudah tersedia

3.1.5 Merangkum Pengetahuan

Setelah games berakhir guru meminta setiap kelompok untuk menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini, dari kesimpulan tersebut peserta didik dapat mengetahui dan memahami materi mengenai Apresiasi Ragam Hias Tradisional Nusantara

Dokumentasi kegiatan Apresiasi Ragam Hias Tradisional Nusantara melalui model pembelajaran *Games Based Learning*:



gambar 1. Materi apresiasi ragam hias



gambar 2. Membentuk kelompok



gambar 3. Pemecahan suatu masalah



gambar 4. Menyimpulkan pembelajaran yang dilaksanakan

3.2 Pembahasan

Penerapan model pembelajaran Games Based Learning yang dilakukan di SMPN 9 Malang menghasilkan pemahaman peserta didik dalam materi Apresiasi Ragam Hias Tradisional Nusantara melalui metode permainan mencocokkan potongan jawaban dengan soal yang dibacakan. Penelitian ini telah berhasil dilaksanakan sesuai dengan rancangan pembelajaran yang telah dibuat oleh guru, dapat diukur bahwa pelaksanaan model pembelajaran ini dapat meningkatkan pemahaman dan konsentrasi peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan. Peserta didik mampu memahami dan menelaah materi Apresiasi Ragam Hias Tradisional Nusantara serta dapat membedakan jenis dan motif ragam hias, hal ini dapat dibuktikan dalam hasil penyampaian kesimpulan oleh peserta didik serta ketepatan jawaban dalam menjawab pertanyaan yang diberikan. Melalui model pembelajaran Games Based Learning peserta didik mampu meningkatkan motivasi belajarnya mengenai apresiasi ragam hias, hal ini sesuai dengan tujuan penelitian tindakan kelas yaitu meningkatkan mutu pembelajaran di dalam kelas (Pahleviannur dkk., 2022).

4. Simpulan

Penelitian ini telah menerapkan model pembelajaran Games Based Learning untuk meningkatkan mutu pembelajaran, motivasi, konsentrasi, berfikir kritis dan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran ini berawal dengan adanya permasalahan peserta didik di dalam kelas bersikap malas dan acuh terhadap pembelajaran seni budaya untuk mengatasi permasalahan tersebut dipilihlah model pembelajaran Games Based Learning oleh peneliti untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Pemilihan model ini dinilai efektif dan dapat memecahkan permasalahan yang terdapat di dalam kelas tersebut sesuai dengan pertimbangan guru untuk pemilihan model pembelajaran dengan disesuaikan latar belakang dan kebutuhan peserta didik. Metode diskusi berkelompok yang peneliti terapkan dalam model ini membantu peserta didik dalam berfikir kritis dan aktif bersosialisasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran GBL melalui metode game (mencocokkan potongan soal dan jawaban) sangat efektif dilakukan untuk meningkatkan pemahaman materi Apresiasi Ragam Hias Tradisional Nusantara pada peserta didik kelas VIII B. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya pemahaman peserta didik terhadap materi, meningkatnya konsentrasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan meningkatnya motivasi belajar peserta didik. Selain itu hasil dan tujuan pembelajaran telah dicapai dengan dibuktikan dari antusias peserta didik terhadap proses pembelajaran, pemahaman pada kesimpulan materi yang dibuat peserta didik dan keberhasilan dalam menjawab pertanyaan. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam memberikan alternatif model pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi guru untuk meningkatkan mutu pembelajaran di kelas. Peneliti merekomendasikan agar model pembelajaran GBL dapat diterapkan secara lebih luas di sekolah-sekolah untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih saya berikan kepada ibu Dr. Wida Rahayunintyas, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing penelitian yang telah sabar dan maksimal dalam membimbing peneliti pada penelitian skripsi ini, Rully Aprilia Zandra, S.Pd, M.Pd, M.Sn selaku dosen pembimbing lapangan yang telah membimbing dan mengarahkan peneliti dalam berkegiatan di sekolah, Mohamad Zamzami, S.Pd, Gr. yang dengan sabar membimbing dan memonitoring kegiatan mengajar di dalam kelas serta merancang pembelajaran yang inovatif, peserta didik kelas VIII B selaku target yang digunakan sebagai media peneliti dalam membahas permasalahan yang ada. Serta terima kasih untuk seluruh pihak yang mendukung peneliti dalam pengerjaan skripsi ini secara moral dan materi.

Daftar Pustaka

- Ahyar, D. B., Prihastari, E. B., Setyaningsih, R., Rispatiningsih, D. M., Zanthi, L. S., Fauzi, M., Mudrikah, S., Widyaningrum, R., Falaq, Y., & Kurniasari, E. (2021). Model-Model Pembelajaran. Pradina Pustaka.
- Aminuddin, R. (2003). Teori Belajar dan Pembelajaran. UHAMKA Press.
- Asmaka, R. A. (2019). Pengaruh model pembelajaran game-based learning terhadap prestasi belajar matematika pada materi peluang kelas VIII SMP Negeri 2 Balen tahun pelajaran 2018/2019.
- Moleong, L. J. (2017). Metodologi penelitian kualitatif (Revisi). Dalam Bandung: PT remaja rosdakarya (Bandung). PT. Remaja Rosdakarya.
- Pahleviannur, M. R., Mudrikah, S., Mulyono, H., Bano, V. O., Rizqi, M., Syahrul, M., Latif, N., Prihastari, E. B., & Aini, K. (2022). Penelitian Tindakan Kelas. Pradina Pustaka.
- Suardi, M. (2018). Belajar & pembelajaran. Deepublish.
- Sukmawati, W. (2022). Pemanfaatan Digital Game Based Learning Dengan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik (Studi Eksperimen Pada Materi Dinamika Kependudukan Indonesia di Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Ciamis.