

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS GAME FAMILY 100 YANG EDUKATIF BAGI PESERTA DIDIK KELAS VIII SMP NEGERI 17 KOTA MALANG

Nuraina Septiana*, A. Rosyid Al Athok

Program Studi Pendidikan Profesi Guru Prajabatan, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

*Corresponding author, email: nuraina.septiana.2331727@students.um.ac.id

doi: 10.17977/um084.v4.i10.2024.4

Keywords

Keluarga permainan 100
Pembelajaran PKn
Metode

Abstract

Dalam konteks pembelajaran, permainan dapat menjadi alat yang efektif untuk mempererat hubungan antara guru dan siswa. Dengan memadukan permainan, kedekatan antara guru dan siswa bisa menjadi lebih akrab dan tidak kaku. Artikel ini membahas tentang pelaksanaan pembelajaran berbasis "Game Family 100" yang mempunyai tujuan pendidikan di SMPN 17 Kota Malang. Beberapa permasalahan yang dihadapi oleh guru mata pelajaran PKn di SMPN 17 Kota Malang antara lain rendahnya aktivitas dan semangat siswa. Oleh karena itu penggunaan metode pembelajaran melalui "Game Family 100" diharapkan dapat mengatasi permasalahan tersebut. Metode ini bertujuan untuk menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis, merangsang partisipasi aktif siswa, dan meningkatkan pemahaman dasar mereka. Penelitian ini dilakukan di SMPN 17 Kota Malang. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII-F yang berjumlah 31 orang, terdiri dari 17 laki-laki dan 14 perempuan. Hasil dari pelaksanaan "Game Family 100" menunjukkan antusiasme siswa yang lebih tinggi, semangat berkompetisi, dan suasana kelas yang lebih menyenangkan. Dengan demikian, pemanfaatan permainan edukatif seperti "Game Family 100" dapat menjadi alternatif menarik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PKn di sekolah. Semoga artikel ini memberikan wawasan bagi para pendidik dan peneliti di bidang pendidikan.

1. Pendahuluan

Dalam kegiatan belajar mengajar, tentu banyak sekali tantangan yang akan dihadapi baik dari segi guru maupun peserta didik. Guru biasanya terkendala dalam kurang mampunya membangkitkan semangat belajar peserta didik serta penggunaan metode belajar yang monoton. Dari segi peserta didik pun banyak yang kurang mampu mengikuti pembelajaran dengan baik, seperti mengobrol dengan teman dan mengantuk sehingga hasil belajar peserta didik cenderung kurang memuaskan. Faktor lainnya juga karena penggunaan *smartphone* yang berlebihan saat di kelas. Sehingga, hal ini menyebabkan beberapa masalah dalam proses kegiatan belajar di kelas. Salah satunya, dari pengamatan langsung yang ditemukan peneliti saat observasi di kelas pada pertemuan pertama dan kedua di kelas VIII-F, terdapat beberapa masalah yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran PPKn seperti; (1) gangguan dari teman untuk mengobrol, (2) kesulitan memahami suatu konsep dengan baik, serta (3) kurangnya minat peserta didik dalam mata pelajaran PPKn.

Perkembangan teknologi yang semakin luas menjadi tantangan tersendiri, khususnya dalam bidang pendidikan. Di tengah era perubahan, pendidikan harus tetap relevan dengan memasukkan teknologi dalam kurikulum pembelajaran untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi tuntutan zaman. Guru tentu memiliki peran yang semakin kompleks dalam mendidik peserta didiknya. Meskipun begitu, pemanfaatan teknologi dengan baik justru akan mempermudah proses pembelajaran. Salah satu contohnya, guru dapat dengan mudah mendapat inspirasi penggunaan metode pembelajaran yang akan dihadirkan dalam kelas sehingga tidak monoton, misalnya saja penggunaan metode permainan dalam belajar.

Salah satu penggunaan metode permainan dalam pembelajaran adalah "*Game Family 100*" dalam konteks untuk meningkatkan kedekatan peserta didik dengan guru serta meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn dalam materi kebangkitan nasional dan sumpah pemuda. Pada pelaksanaannya, *game family 100* akan disisipkan pertanyaan-pertanyaan seputar materi PPKn dasar dan nilai-nilai yang terkandung dalam sumpah pemuda. Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terkait materi PPKn disertai pemberian motivasi belajar lebih lanjut tentang nilai-nilai semangat perjuangan. Dalam permainan ini, hal penting yang perlu diperhatikan adalah tingkatan soal yang disesuaikan dengan materi belajar mereka agar materi yang disajikan relevan dan sesuai dengan pengetahuan peserta didik. Selain itu, peran guru sebagai pembawa arah permainan juga sangat penting agar permainan berjalan sesuai keinginan dan menyenangkan.

Selain untuk metode pendekatan antara guru dengan peserta didik, *game family 100* juga memiliki berbagai kelebihan. Menurut Ismail (dalam Padilla, 2024) bahwa terdapat keunggulan dalam penggunaan *game education* dalam pembelajaran yaitu: (1) memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar, (2) merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa, agar dapat menumbuhkan sikap, mental serta akhlak yang baik, (3) menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan, dan (4) meningkatkan kualitas pembelajaran anak-anak.

Pelaksanaan metode belajar berbasis permainan ini dilakukan di SMP Negeri 17 Kota Malang yang merupakan salah satu sekolah mitra dari kegiatan Pendidikan Profesi Guru Universitas Negeri Malang tahun 2023. Sekolah yang beralamatkan di Jalan Pelabuhan Tanjung Priok 170, Kec. Sukun ini merupakan salah satu sekolah menengah pertama yang berada di pinggir Kota Malang. Berdasarkan pengamatan peneliti, tantangan terbesar bagi tenaga kependidikan di SMP Negeri 17 Kota Malang adalah latar belakang peserta didik yang berpengaruh besar bagi perkembangan sikap, spiritual, dan emosional mereka. Hal ini berakibat pada penurunan motivasi dan semangat belajar peserta didik hingga hasil capaian belajar mereka yang belum memuaskan. Oleh sebab itu, mahasiswa Pendidikan Profesi Guru, khususnya pada mata pelajaran PPKn yang ditempatkan di SMP Negeri 17 Kota Malang diharapkan mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik melalui perkembangan teknologi yang semakin dekat dengan kehidupan peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti sebagai guru praktik yang nantinya mengajar di kelas VIII-F SMP Negeri 17 Kota Malang tertarik menerapkan metode permainan '*Game Family 100*' dalam pembelajaran PPKn di kelas agar peserta didik diberi kesempatan yang sama untuk menerapkan pengetahuan yang mereka miliki tentang materi PPKn dasar dalam konteks persaingan sehat dan menyenangkan. Peneliti akan mengkaji lebih lanjut dan menuangkan hasil pengamatannya dalam tulisan berjudul "Implementasi Pembelajaran Berbasis *Game Family 100* yang Edukatif bagi Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 17 Kota Malang". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan metode *game family 100* dalam pembelajaran PPKn dengan materi nilai-nilai sumpah pemuda di dalam kelas VIII-F SMP Negeri 17 Kota Malang.

2. Metode

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 17 Kota Malang yang beralamat Jalan Pelabuhan Tanjung Priok 170 yang dilakukan untuk mengetahui keefektifan metode *game family 100* pada mata pelajaran PPKn materi nilai-nilai sumpah pemuda. Subjek penelitian ini meliputi peserta didik kelas VIII-F semester gasal tahun pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 31 orang, terdiri dari 17 orang laki-laki dan 14 orang perempuan. Adapun faktor yang ingin diselidiki dalam penelitian ini adalah:

1. Faktor guru: peningkatan efektifitas peran guru dalam menghadirkan metode pembelajaran pada mata pelajaran PPKn.
2. Faktor peserta didik: motivasi belajar dan perasaan senang saat mengikuti pembelajaran PPKn dengan menggunakan metode *game family 100*.

Jenis penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pendekatan ini dipilih karena masalah yang dikaji bersifat praktis, berfokus pada proses pembelajaran, dan segera dicarikan solusinya. Proses pelaksanaan PTK dilakukan melalui beberapa

tahapan yang meliputi observasi, perencanaan, pelaksanaan, serta refleksi, dan seterusnya hingga perbaikan dan peningkatan yang diharapkan dapat tercapai.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan kepada peserta didik kelas VIII-F di SMP Negeri 17 Kota Malang. Menghadirkan metode belajar melalui *game family 100* oleh mahasiswa praktik PPG sangat disambut baik oleh guru mata pelajaran PPKn. Kegiatan pembelajaran telah diselesaikan dengan baik dan menyenangkan. Meskipun hanya guru praktik, namun peneliti berhasil membangun bonding yang baik dengan peserta didik. Tahapan-tahapan kegiatan pembelajaran menggunakan metode *game family 100* sebagai berikut:

3.1. Tahap Observasi

Tahap observasi kelas dilakukan oleh peneliti pada pertemuan pertama dan kedua. Pembelajaran dilakukan oleh guru pamong mata pelajaran PPKn. Berdasarkan hasil observasi peneliti, pembelajaran yang dihadirkan guru sudah cukup baik dan melibatkan permainan tradisional. Hanya saja saat observasi, peneliti menemukan beberapa hambatan yang perlu peneliti pikirkan solusinya, seperti:

1. Keterbatasan sarana dan prasarana kelas, di kelas ini tidak terdapat proyektor yang menunjang berlangsungnya *game family 100*.
2. Adanya peserta didik yang kurang semangat saat belajar.
3. Peserta didik asyik sendiri bermain smartphone.

3.2. Tahap Perencanaan

Pada tahap observasi sebelumnya, peneliti menemukan beberapa masalah yang dihadapi guru pamong saat mengajar. Sehingga peneliti perlu menyiapkan cara yang tepat agar dapat mendapatkan fokus peserta didik pada pembelajaran. *Game family 100* ini diharapkan mampu menjadi penarik fokus peserta didik, setidaknya selama permainan ini berlangsung pada pembelajaran PPKn.

Tahap perencanaan yang dilakukan adalah melakukan koordinasi antara peneliti dengan guru pamong mata pelajaran PPKn dengan maksud untuk meminta persetujuan dan arahan dalam tahap pelaksanaan permainan *family 100* ini. Setelah mendapatkan arahan dari guru pamong, peneliti mulai menyiapkan soal-soal yang berhubungan dengan materi nilai-nilai sumpah pemuda dan materi PPKn dasar yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran.

3.3. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan *game family 100* ini dilakukan pada hari Jumat, 23 Maret 2024 pukul 08.30 hingga 09.30 WIB. Kegiatan dilaksanakan di kelas VIII-F dengan diikuti seluruh peserta didik yang berjumlah 31 orang. Rancangan kegiatan pembelajaran dilakukan dengan mengkaji materi, membuat konsep soal, membuat kunci jawaban, dan membuat aturan bermain. Rancangan kegiatan pembelajaran menggunakan metode *game family 100* dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

3.1.1. Kegiatan awal (10 menit)

Sebelum mulai bermain, guru menyapa dan mengecek kehadiran peserta didik, memperhatikan keadaan kelas, serta menyiapkan bahan permainan, seperti meja. Guru juga sebelumnya memberikan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran di hari itu.



Gambar 1. Kegiatan awal (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.1.2. Kegiatan inti (40 menit)

1. Dimulai dengan guru membagi peserta didik menjadi dua kelompok menjadi sama rata.
2. Kemudian guru membacakan aturan bermain hingga kesepakatan hukuman yang akan diterima bagi kelompok yang kalah.
3. Peserta didik diberi waktu 5 menit untuk berdiskusi menentukan urutan mereka untuk bermain.
4. Permainan dibagi menjadi 2 babak, yang disesuaikan dengan tingkat kesulitan dan poin.
5. Saat sudah siap, masing-masing perwakilan 1 orang pada tiap kelompok dipersilakan maju ke depan untuk saling bertanding.
6. Kemudian guru akan membacakan soal yang telah disiapkan, bagi perwakilan kelompok yang bisa menjawab, dapat langsung memberi tanda dan langsung menyebutkan jawabannya.
7. Jika jawabannya benar, maka kelompok mereka akan mendapat poin.
8. Jika jawabannya salah, maka akan berlanjut ke soal berikutnya dengan pergantian pemain.
9. Begitu seterusnya hingga semua soal telah dibacakan oleh guru.
10. Setelah selesai, guru bersama-sama dengan peserta didik melakukan perhitungan akhir jumlah perolehan skor yang didapat setiap kelompok. Setelah mengetahui kelompok yang menang, maka guru akan bersama-sama menentukan hukuman yang cocok bagi kelompok yang kalah.



Gambar 2: Kegiatan Pelaksanaan Game Family 100 (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.1.3. Kegiatan akhir (10 menit)

Guru mengajak para peserta didik untuk mengadakan refleksi hasil pembelajaran terkait materi nilai-nilai sumpah pemuda. Peserta didik diminta untuk mengungkapkan pengalaman belajar yang diperoleh selama permainan.

3.4. Tahap Refleksi

Berdasarkan dari tahapan observasi hingga pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan metode *game family* 100 ini, peserta didik lebih aktif dan ceria dalam belajar sambil bermain seperti *game family* 100 dibanding pemberian tugas dan belajar dari internet. Tingkat keaktifan peserta didik dalam permainan berkelompok ini akan terlihat dari kerja sama, kebersamaan, dinamika, saling memberi semangat, dan diskusi dalam memperoleh kemenangan.

Dari hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran berbasis *game family* 100 ini, hampir seluruh peserta didik dapat mengekspresikan semangatnya, baik itu saat bertanding ataupun saat memberikan semangat pada rekan satu kelompok. Proses pembelajaran seperti ini dinilai lebih efektif dibandingkan dengan pemberian tugas kemudian peserta didik diminta memecahkan sendiri tugas yang diminta.

4. Kesimpulan

Kegiatan praktik mengajar yang dilakukan peneliti sebagai mahasiswa PPG Universitas Negeri Malang di SMP Negeri 17 Kota Malang adalah salah satu bentuk pengabdian kepada masyarakat dalam ranah pendidikan. Dalam pengabdianya, peneliti dituntut untuk membantu kegiatan pembelajaran mata pelajaran PPKn secara keseluruhan mulai dari persiapan modul ajar, metode belajar, hingga asesmen dan evaluasi. Penggunaan metode belajar *game family* 100 yang dilakukan peneliti pada mata pelajaran PPKn kelas VIII-F di SMP Negeri 17 Kota Malang terbilang berhasil dalam peningkatan semangat belajar peserta didik yang positif selama kegiatan pembelajaran. Antusiasme dan keceriaan peserta didik dalam belajar membuat anak secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Keberhasilan ini ditunjukkan hampir seluruh peserta didik yang aktif memberikan semangat kepada temannya dan memiliki semangat bersaing saat bermain. Kedekatan yang dibangun oleh peneliti sebagai guru praktik dalam *game family* 100 ini menjadi lebih baik dan erat terhadap peserta didik.

Daftar Rujukan

- Aprilianto, A., & Mariana, W. (2018). Permainan Edukasi (Game) Sebagai Strategi Pendidikan Karakter. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 139-158.
- Aulia, T. (2022). Meningkatkan Minat dan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Game Ranking 1 di SD Negeri 105363 Desa Kesatuan. *Maslahah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 139-145.
- Dionchi, P. H. P., Gumilar, H. S., Zahro, S. L., Mutmainah, E., & Apriyadi, D. W. (2022). Peran mahasiswa asistensi mengajar Pendidikan Sosiologi dalam kegiatan akademik mata pelajaran Sosiologi di SMAN 3 Kota Malang. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(7), 646-655.
- Maslani, M. (2016). Meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa melalui permainan (game) ranking I pada materi norma dalam kehidupan bersama di kelas VII A SMPN 4 pelaihari. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(2), 1010-1020.
- Padilla, A., Munthe, W. M. L., & Aditiya, W. (2024). Pengembangan games family 100 untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV mata pelajaran PPKn. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 3(2), 359-369.
- Wahyuni, W., Nuryamin, N., & Dani, A. U. (2018). Penggunaan model teams games tournament dengan teknik family 100 terhadap minat belajar fisika. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 6(1), 19-25.