



## **Penerapan Metode *Games Based Learning* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas IV**

**Khaerunnisa<sup>1</sup>, Latri<sup>2\*</sup>, Lestari<sup>3</sup>, Hasan<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan UNM, Indonesia

Email: <sup>1</sup>[khaerunnisa@unm.ac.id](mailto:khaerunnisa@unm.ac.id)

<sup>2</sup>[latri@unm.ac.id](mailto:latri@unm.ac.id)

<sup>3</sup>[ryappl50@gmail.com](mailto:ryappl50@gmail.com)

<sup>4</sup>[hasan@unm.ac.id](mailto:hasan@unm.ac.id)

**Abstrak.** Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas dengan tujuan untuk mengetahui penerapan metode *games based learning* dan untuk meningkatkan minat belajar pada siswa kelas IV SD Telkom Makassar. Fokus dari penelitian ini yaitu penerapan metode *games based learning* untuk meningkatkan minat belajar siswa. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Telkom Makassar yang berjumlah 13 orang pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket, lembar observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan pada siklus I aktivitas mengajar guru berada pada kategori baik dan pada siklus kedua mengalami peningkatan menjadi kategori sangat baik. Sejalan dengan hal tersebut, minat belajar siswa kelas IV juga mengalami peningkatan, pada siklus I berada pada kategori baik dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi sangat baik. Dari hasil dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *games based learning* untuk meningkatkan minat belajar pada siswa kelas IV SD Telkom Makassar telah berhasil

**Kata Kunci:** Games Based Learning; Metode; Minat Belajar.

**Abstract.** This research is a Classroom Action Research with the aim of knowing the application of games based learning methods and to increase learning interest in fourth grade students of SD Telkom Makassar. The focus of this research is the application of games based learning method to increase students' interest in learning. The subjects of this study were the fourth grade students of SD Telkom Makassar, totaling 13 people in the even semester of the 2021/2022 academic year. Data collection techniques used in this study are questionnaires, observation sheets and documentation. The results showed that in the first cycle the teacher's teaching activities were in the good category and in the second cycle had increased to a very good category. In line with this, the fourth grade students' interest in learning also increased, in the first cycle it was in the good category and in the second cycle it increased to very good. From the results, it can be concluded that the application of games based learning methods to increase interest in learning in fourth grade students at SD Telkom Makassar has been successful

**Keywords:** Games Based Learning; Method; Interest to learn.

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi masyarakat Indonesia. Di Indonesia sendiri dalam UUD 1945 pada alinea keempat dijelaskan salah satu cita-cita Negara Indonesia adalah mencerdaskan

kehidupan bangsa. Oleh karena itu pendidikan hadir untuk berperan dalam mewujudkan cita-cita tersebut. Hal ini sejalan dengan fungsi dan tujuan pendidikan yang termaktub dalam UU No. 20 Tahun 2003 pasal 3 Pendidikan nasional berfungsi

mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan 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.

Sekolah adalah system pembelajaran yang sistematis dan terdiri atas berbagai komponen antara lain kepala sekolah, guru dan siswa serta staf komite sekolah yang membantu terlaksananya operasional sekolah. Guru dan peserta didik saling berkaitan erat dalam menciptakan proses pembelajaran yang maksima

Hal ini sejalan dengan pendapat Askhabul Kirom (2017) yang menyatakan bahwa guru dan peserta didik merupakan penentu utama pendidikan umum, karena guru dan peserta didik berperan dalam proses pembelajaran dan proses pembelajaran merupakan inti dari keseluruhan proses pendidikan yang bertujuan untuk mengubah perilaku anak.

Metode adalah salah satu cara guru dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam menyampaikan materi. Materi pelajaran terkadang sulit dipahami oleh peserta didik dikarenakan metode yang kurang tepat. Oleh karenanya metode dalam hal ini yang digunakan guru, sebaiknya dapat membuat peserta didik mudah memahami materi tersebut. Metode terpopuler sesuai zaman sekarang ini salah satunya ialah *games based learning*.

*Games based learning* jika diartikan dalam bahasa Indonesia ialah pembelajaran berbasis permainan. *Games based learning* ini merupakan salah satu metode pembelajaran berbasis permainan yang dapat membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang digunakan oleh guru. menurut Astuti (2017) metode *games based learning* “dapat membuat proses pembelajaran menjadi seru dan membangkitkan gairah belajar sehingga dapat memotivasi dan mendorong peserta didik lebih kreatif” (p. 12).

Menurut Lucky Adhie dan Cecilia E. Nugraheni dalam Makalah Aptikom, *Game-Based Learning* adalah metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan/game yang telah dirancang khusus untuk membantu dalam proses pembelajaran. Pada umumnya, pola yang digunakan dalam media ini adalah proses pembelajaran melalui pola *learning by doing*. *Games based learning* adalah jenis *serious game* yang dirancang untuk tujuan tertentu dalam pembelajaran. Menurut Prasetya, dkk (2013) *Game based learning* merupakan bentuk pembelajaran berpusat pada pebelajar yang menggunakan game elektronik atau digital untuk tujuan pembelajaran

Minat belajar peserta didik merupakan salah satu factor keberhasilan belajar siswa menjadi mudah memahami materi pembelajaran. Dengan adanya minat yang besar pada peserta didik, penguasaan materi yang diajarkan oleh guru lebih mudah dipahami. Minat belajar juga dapat menjadi salah satu pendukung prestasi belajar siswa menjadi tinggi. Hal ini diperkuat dengan pendapat dari Yanti & Sumianto (2021) yang mengatakan bahwa “Faktor yang turut mendukung seorang siswa dapat berprestasi dalam belajar diantaranya minat belajar siswa” (p. 609). Sehingga hubungan antara minat belajar dengan prestasi siswa cukup erat. Bukan hanya pada prestasi siswa saja, tetapi pada motivasi dan semangat siswa dalam belajar di dalam kelas

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh salah satu guru kelas IV Sekolah Dasar Telkom Makassar, peneliti memperoleh informasi bahwa minat belajar siswa kelas IV adalah rendah. Hal ini dapat dilihat dari prestasi belajar yang belum dicapai secara maksimal. Inovasi atau metode yang kurang bervariasi dalam pembelajaran turut berperan dalam hal ini dikarenakan peserta didik merasa jenuh dan mudah bosan pada saat kegiatan belajar mengajar, sebagian siswa terlihat kurang antusias dan mudah bosan saat memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru, beraktivitas sendiri, serta kurang dalam berkonsentrasi pada saat pembelajaran. Sehingga membuat siswa hanya 40% yang mencapai nilai ketuntasan minimal (KKM) dan 60% siswa

mendapatkan nilai di bawah KKM. Adapun nilai rata-rata nilai untuk seluruh mata pelajaran yang telah ditentukan oleh sekolah adalah 75. Proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas menggunakan fasilitas seperti LCD, Laptop, atau handphone. Tetapi kurangnya guru dan inovasi dalam menggunakan metode pada saat pembelajaran merupakan salah satu factor siswa permasalahan-permasalahan yang biasa terjadi didalam kelas. Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut, maka dibutuhkan metode pembelajaran yakni *Games Based Learning* yang dapat membuat siswa menjadi tidak jenuh atau bosan dan mengembalikan minat siswa dalam proses pembelajaran. Metode ini akan melibatkan media dipadukan dengan website *Wordwall games* untuk belajar.

## METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) atau biasa disingkat PTK yang terdiri dari beberapa tahap pelaksanaan meliputi: perencanaan, pelaksanaan penelitian, observasi dan refleksi, secara berulang yang disebut sebagai siklus. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus atau lebih dengan menerapkan Metode *Games Based Learning*. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Telkom Makassar, yang difokuskan pada dua aspek, yaitu: Penerapan Metode Games Based Learning dan minat belajar.

Teknik analisis data kualitatif ini mengacu pada model yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman. Miles dan Huberman berpendapat bahwa analisis datanya dapat dilakukan secara interaktif melalui proses data *reduction*, *datadisplay*, dan *verification* (Sugiyono, 2015). Sedangkan analisis data kuantitatif untuk mengukur minat siswa dengan menggunakan rumus rata yang dikembangkan oleh Sobur Setiawan (2020).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan dibahas temuan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Pada tabel 1 menunjukkan bahwa ada beberapa temua yang akan dipaparkan sebagai berikut.

**Tabel 1.** Hasil Observasi Aktfitas Mengajar Guru

| Siklus 1    |             |
|-------------|-------------|
| Pertemuan 1 | Pertemuan 2 |
| 75 %        | 75%         |

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui hasil observasi aktivitas mengajar guru pada siklus I pertemuan 1 dan 2 adalah 75% sehingga dapat disimpulkan bahwa guru sudah baik dalam melakukan pembelajaran dengan menerapkan metode *games based learning*.

**Tabel 2.** Hasil Observasi Aktfitas Siswa siklus 1

| Siklus 1    |             |
|-------------|-------------|
| Pertemuan 1 | Pertemuan 2 |
| 68,26%      | 71,47%      |

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I pertemuan 1 adalah 68,26% dan mengalami peningkatan pada pertemuan 2 yakni 71,47%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa sudah baik dalam memperhatikan atau tertarik dengan pembelajaran dengan menggunakan metode *games based learning*.

**Tabel 3.** Hasil Observasi Aktfitas Mengajar Guru siklus 2

| Siklus 2    |             |
|-------------|-------------|
| Pertemuan 1 | Pertemuan 2 |
| 91,66 %     | 91,66 %     |

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui hasil observasi aktivitas mengajar guru pada siklus II pertemuan I dan pertemuan II adalah 91,66%, sehingga dapat disimpulkan bahwa guru telah sangat baik dalam proses pembelajaran.

**Tabel 4.** Hasil Observasi Aktfitas Siswa siklus 2

| Siklus 2    |             |
|-------------|-------------|
| Pertemuan 1 | Pertemuan 2 |
| 71,47 %     | 75,63 %     |

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui hasil observasi aktivitas siswa pada

siklus II pertemuan I adalah 71.47% dan mengalami peningkatan pada pertemuan II yakni menjadi 75.63%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa padapembelajaran siklus II siswa sudah terlibat aktif dan merasa senang dalam pemebelajaran dengan menerapkan metode *games based learning*.

**Tabel 5.** Hasil Angket minat siswa siklus 1

| Interval Nilai | Siklus 1     |      |              |      |
|----------------|--------------|------|--------------|------|
|                | Pertemuan 1  |      | Pertemuan 2  |      |
|                | Jumlah Siswa | %    | Jumlah Siswa | %    |
| <40            | 1            | 8,0  | 1            | 8,0  |
| 40-59          | 12           | 92,0 | 12           | 92,0 |
| ≥ 60           | -            | -    | -            | -    |
| Jumlah         | 13           | 100  | 13           | 100  |

Berdasarkan tabel diatas tampak bahwa pada siklus I pertemuan 1 dari 13 siswa terdapat 1 siswa yang memiliki katogei minat rendah dengan intgernval nilai <40. Terdapat 12 siswa yang memiliki minat sedang dengan nilai internal 40-59 dan jika

dipresentasekan menjadi 92.00% dengan jumlah siswa sebanyak 12 siswa. Pada pertemuan II tidak terjadi peningkatan atau konstan dengan katagori minat tinggi dengan nilai interval >60.

**Tabel 6.** Hasil Angket minat siswa siklus 2

| Interval Nilai | Siklus 2     |      |              |      |
|----------------|--------------|------|--------------|------|
|                | Pertemuan 1  |      | Pertemuan 2  |      |
|                | Jumlah Siswa | %    | Jumlah Siswa | %    |
| <40            | 1            | 8,0  | 1            | 8,0  |
| 40-59          | 12           | 92,0 | -            | -    |
| ≥ 60           | -            | -    | 12           | 92,0 |
| Jumlah         | 13           | 100  | 13           | 100  |

Berdasarkan tabel diatas tampak bahwa pada siklus I pertemuan 1 dari 13 siswa terdapat 1 siswa yang memiliki katogei minat rendah dengan intgernval nilai <40. Tidak ada siswa yang memiliki minat sedang dengan nilai internal 40-59 dan siswa sebanyak 12 siswa. Pada pertemuan II terjadi peningkatan atau konstan dengan katagori minat tinggi dengan nilai interval >60 sebesar 92 %.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan penerapan metode *Games Based Learning* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas IV. Hal ini terlihat dengan adanya peniangkatan aktivitas siswa pada siklus terjadi peningatkan antara pertemuan 1 dan pertemuan 2. Sedangkan pada pada siklus 2 juga terjadi peninngkatan setiap pertemuan baik pertemuan 1 maupun 2.

Sedangkan untuk aktifitas mengajar guru, pada siklus 1 terjadi peningkatan antara pertemuan 1 dan pertemuan 2 dan begitupun yang terjadi pada siklus 2 juga terjadi peningkatan siklus 1 dan 2.

Pada aspek minat belajar siswa yang merupakan focus kedua dalam penelitian ini juga menunjukkan adanya peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2 baik dimana pada siklus 1 siswa yang berada pada minat dengan kategori baik belum ada yang mencapai. Sedangkan pada siklus 2 siswa dengan minat yang baik sudah hampir secara keseluruhan mencapai kualifikasi baik.

Sehingga hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan minat belajar siswa dengan menerapkan metode *Games Based Learning* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas IV pada siswa SD Telkom Makassar.

## SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian yang diperoleh hasil minat belajar siswa kelas IV SD Telkom Makassar pada siklus pertemuan 1 dan pertemuan 2 belum berhasil dan dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II pertemuan 1 dan pertemuan 2 mengalami peningkatan dan dapat di kategorikan berhasil. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *games based learning* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada kelas IV SD Telkom Makassar dan dapat menjadi referensi bagi para pembaca.

Adapun saran dalam penelitian ini adalah agar pihak guru di SD Telkom khususnya kelas IV agar lebih sering menerapkan metode pembelajaran ini dalam setiap pembelajaran. Serta kepada para peneliti agar penelitian ini terus dikembangkan dalam memajukan dunia pendidikan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Astuti, I. A., Suyanto, M., Road, J. R., & Catur, C. (2017). *Penerapan Metode User Centered Design Pada Game Based*. 2(1),10–20.
- Vitianingsih, A. V. (2016). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmu Bidang Teknologi dan Komunikasi*, 1(1), 46–58.
- Suryana, D. (2017). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Daya Berpikir Anak Usia Dini Berbasis Android.
- Kirom, A. (2017). Peran Guru Dan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Berbasis Multikultural. *Al Murabbi*, 3(1), 69–80.
- Prasetyo, T. K., Setyosari, P., & Sihkabuden. (2017) Pengembangan Media Augmented Reality Untuk Program Keahlian Gambar Bangun di Sekolah Menengah Kejuruan. *JINOTEP*, 1(4), 37- 46.
- Prasetya, D, D., Sakti, W., & Patmanthara, S. (2013), Digital Game-Based Learning Untuk Anak Usia Dini. *TEKNO*, 2(20), 45-50
- Meimaharani, R & Listyorini, T. (2018). Purwarupa Game Edukasi Pengenalan Warna Berbasis Android. *Syst. Inf. Syst. Informatics J.*, 1(2), 27–31.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan r & d*.
- Setiawan, S. (2020). *Merancang Kuesioner untuk Penelitian*.
- Tan, W. H. (2018). *Design, motivation, and frameworks in game-based learning*. <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=kNhDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=game+based+learning&ots=7uXqm kXIVL&sig=b4LypmExJjKiFqf8ruCxBjkEago>
- Yanti, N. F., & Sumianto, S. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang Menghambat Minat Belajar Dimasa Pandemi Covid-19 pada Siswa SDN 008 Salo. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 608–614