

Game Based Learning (GBL) Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas 4 SD N Slembaran

Endang Kusfitriani

SD N Slembaran
endangfitriani22@gmail.com

Article History

accepted 1/12/2022

approved 15/12/2022

published 30/12/2022

Abstract

Learning methods are external factors that influence student learning. Generation Z is a generation that is familiar with gadgets or cellphones and games. Game Based Learning is a learning method that uses game applications or games that have been specifically designed to assist the learning process and help increase students' effectiveness in learning. By using this strategy teachers can provide stimulus to the most important parts of the learning process, namely emotional, intellectual and psychomotor students. Apart from that, this method can also be used so that students can interact with other students. This activity will be beneficial for interpersonal intelligence. Therefore, this method can be used as an alternative to develop children's interpersonal intelligence. This Game Based Learning method is also very good for cognitive development such as student learning achievement. Therefore, this method can be used to convey knowledge in school subjects. The supporting facilities referred to in this method are games or types of games that support and are suitable for use as learning for elementary/elementary school students. Game Based Learning is a learning method that uses game applications or games that have been specifically designed to assist the learning process and help increase student effectiveness in learning.

Keywords: *learning methods, game based learning, understanding*

Abstrak

Metode pembelajaran merupakan faktor eksternal yang mempengaruhi belajar siswa. Generasi Z adalah generasi yang sudah tidak asing dengan gadget atau *handphone* dan *game*. *Game Based Learning* merupakan metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan atau *game* yang telah dirancang khusus untuk membantu proses belajar dan membantu meningkatkan ke efektifan siswa dalam belajar. Dengan menggunakan strategi ini guru dapat memberikan stimulus pada bagian terpenting dalam proses belajar yaitu emosional, intelektual dan psikomotor siswa. Oleh karena itu, metode ini dapat dijadikan sebagai alternatif sebagai pengembang kecerdasan interpersonal anak. Metode *Game Based Learning* ini juga sangat baik dalam perkembangan kognitif seperti prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, metode ini bisa digunakan dalam menyampaikan ilmu pengetahuan pada mata pelajaran di sekolah. Sarana pendukung yang dimaksud dalam metode ini ialah *game* atau jenis permainan yang mendukung serta cocok untuk digunakan sebagai pembelajaran bagi siswa tingkat sekolah dasar/ SD. *Game Based Learning* merupakan metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan atau *game* yang telah dirancang khusus untuk membantu proses belajar dan membantu meningkatkan keefektifan siswa dalam belajar.

Kata kunci: *metode pembelajaran, game based learning, pemahaman*

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series p-ISSN 2620-9284
<https://jurnal.uns.ac.id/shes> e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Metode pembelajaran merupakan faktor eksternal yang mempengaruhi belajar siswa. Dengan adanya metode pembelajaran yang baik, maka akan membantu serta mempermudah siswa untuk bisa belajar dengan baik. Untuk menciptakan metode pembelajaran yang baik, guru harus bijak dalam memilih metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang dipilih harus selalu disesuaikan dengan hakikat pembelajaran, karakteristik peserta didik, jenis materi pelajaran, situasi, kondisi lingkungan, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Seiring berkembangnya teknologi, sebagai seorang pendidik harus cepat beradaptasi dengan keadaan dan mampu mempergunakan teknologi untuk pengembangan pembelajaran sesuai dengan keadaan masa kini. Generasi Z adalah generasi yang sudah tidak asing dengan gadget atau *handphone* dan *game*. Dapat kita ketahui bahwa anak-anak pada umumnya menyukai *game* atau permainan, dan Generasi Z menyukai sesuatu yang kreatif, praktis serta menyenangkan dalam berbagai aktivitas, termasuk dalam kegiatan belajar. Sehingga penggunaan *Game Based Learning* sangat cocok diterapkan untuk media pembelajaran pada generasi digital seperti sekarang. Menurut Maiga (2009:198) menyatakan bahwa bermain merupakan bagian penting dalam lingkungan belajar karena bisa meningkatkan pengalaman belajar yang mudah diingat, mempertinggi susana hati dan membuat pembelajaran menjadi efektif. Menurut Hans Daeng dalam (Andang Ismail) 2009:17) bermain merupakan bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Melalui permainan yang pendidik akan menciptakan anak-anak berkarakter baik. *Game Based Learning* merupakan metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan atau *game* yang telah dirancang khusus untuk membantu proses belajar dan membantu meningkatkan ke efektifan siswa dalam belajar. Dengan menggunakan strategi ini guru dapat memberikan stimulus pada bagian terpenting dalam proses belajar yaitu emosional, intelektual dan psikomotor siswa. Dalam bahasa Indonesia metode ini dapat diartikan dengan pembelajaran berbasis permainan. Yang mana suatu kegiatan pembelajaran di sesuaikan dengan bahan ajar serta dibantu oleh teknologi. Fantasi dalam konteks permainan menuntut minat belajar yang lebih tinggi pada siswa serta meningkatkan efektivitas belajar. Metode *Game Based Learning* ini juga sangat baik dalam perkembangan kognitif seperti prestasi belajar siswa. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Vigotsky (Santrock, 2002:273), beliau juga yakin bahwa permainan dalam pembelajaran adalah settingan yang sangat bagus bagi perkembangan kognitif. Hal tersebut didasarkan pada karakteristik generasi Z yang lebih suka bermain dan belajar dengan cara yang tidak membosankan. Siswa juga akan tertarik dengan berbagai permainan yang disuguhkan dalam pembelajaran, sehingga minat belajar siswa akan lebih meningkat yang akan bermanfaat untuk meningkat prestasi belajar. Oleh karena itu, metode ini bisa digunakan dalam menyampaikan ilmu pengetahuan pada mata pelajaran di sekolah. Sarana pendukung yang dimaksud dalam metode ini ialah *game* atau jenis permainan yang mendukung serta cocok untuk digunakan sebagai pembelajaran bagi siswa tingkat sekolah dasar/ SD.

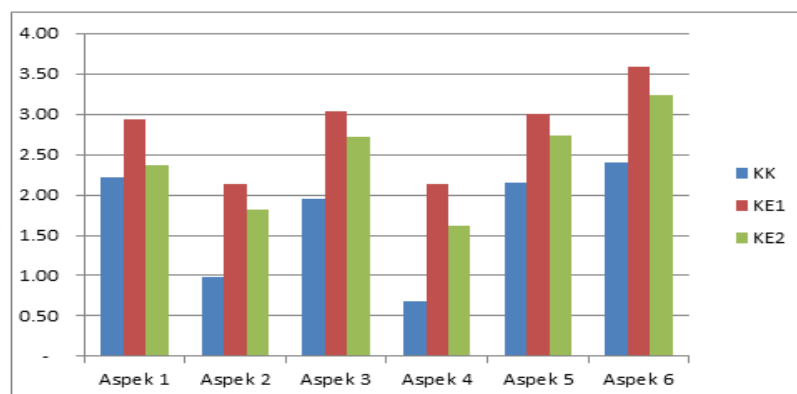
METODE

Penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas dengan menerapkan metode *Game based learning* yang terdiri dari Memilih game sesuai topik, menjelaskan Konsep, membuat Kesepakatan aturan, mermain game, merangkum pengetahuan. Penelitian ini dilaksanakan di SD N Slembaran Surakarta pada tahun pelajaran 2021/2022. Adapun subjek penelitian adalah siswa kelas IV yang berjumlah 28

siswa. Kelas IV dijadikan sebagai subjek penelitian karena merupakan kelas yang memiliki jumlah siswa laki-laki yang lebih banyak dari pada siswa Perempuan. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, yaitu siklus I tanggal 2 Desember 2021 dan siklus II tanggal 22 Januari 2022. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teknik tes dan non tes. Teknik tes digunakan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar siswa berupa pembelian LKPD di akhir pembelajaran tiap siklus. Sedangkan Teknik non tes berupa observasi untuk mengamati proses pembelajaran yang dilakukan guru melalui video simulasi pembelajaran dan angket refleksi siswa untuk mendapatkan data tentang kreatifitas siswa yang diberikan di akhir siklus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada siklus I pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan metode demonstrasi berdasarkan identifikasi masalah dimana pembelajaran menggunakan metode konvensional masih banyak kekurangan. Dari tes akhir siklus I didapatkan hasil belajar siswa sebagai berikut:



Gambar 1. Grafik tingkat pemahaman siswa

Berdasarkan grafik di atas, siswa memiliki pemahaman yang masih rendah ketika menggunakan metode konvensional yang dilakukan pada siklus I. selain hasil pemahaman, Tingkat kreatifitas siswa juga kurang berkembang, hanya monoton.

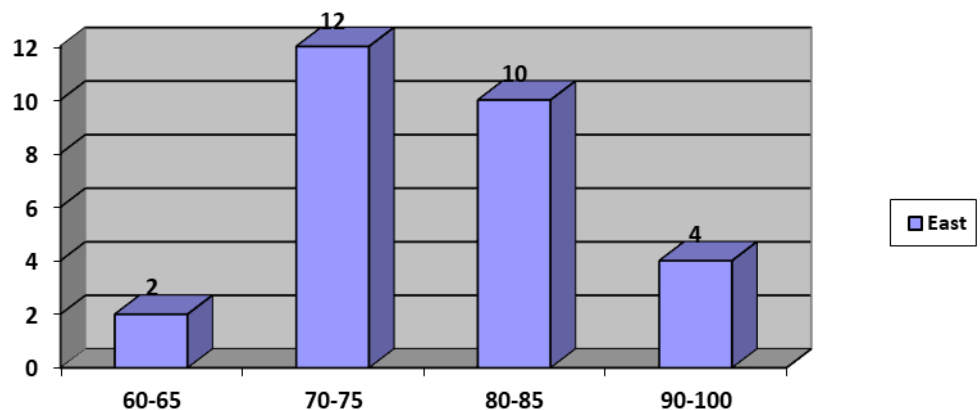
Selain hasil belajar pada siklus 1, didapat pula hasil pengukuran antusiasme siswa melalui angket yang diberikan kepada siswa setelah pembelajaran selesai. Adapun hasil skor angket minat belajar siswa seperti dalam tabel di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Angket kreatifitas Siswa Siklus 1

Persentase Kreatifitas	Frekuensi	Persentase	Kriteria
$P_m \leq 40\%$	0	0 %	Sangat Rendah
$40\% < P_m \leq 55\%$	6	21,4 %	Rendah
$55\% < P_m \leq 70\%$	14	50,0 %	Sedang
$70\% < P_m \leq 85\%$	8	28,6 %	Tinggi
$85\% \leq P_m$	0	0 %	Sangat Tinggi
Jumlah	28	100 %	
Rata-rata Persentase Minat		60,7 %	Sedang

Dari tabel dan diagram di atas dapat diketahui hasil angket kreatifitas siswa pada siklus 1. Dari 28 siswa, tidak ada siswa yang memiliki kreatifitas sangat rendah, 6 siswa atau 21,4% memiliki kreatifitas yang rendah, 14 siswa atau 50,0% memiliki kreatifitas yang sedang, 8 siswa atau 28,6% memiliki kreatifitas yang tinggi dan tidak ada siswa yang memiliki kreatifitas sangat tinggi. Dari hasil angket kreatifitas siswa siklus 1 ini, rata-rata kreatifitas siswa adalah 60,7% atau dalam kriteria kreatifitas siswa yang sedang.

Hasil pengamatan dan evaluasi terhadap pemahaman siswa dalam mengerjakan soal tes siklus II diperoleh data sebagai berikut:



Berdasarkan grafik di atas, siswa yang memperoleh nilai 60-65 sebanyak 2 siswa dengan persentase 7,14%, siswa yang memperoleh 70-75 sebanyak 12 dengan persentase 42,85%, siswa yang memperoleh 80-85 sebanyak 10 siswa dengan persentase 35,71% dan siswa yang memperoleh nilai 90-100 sebanyak 4 siswa dengan persentase 14,28%. Berdasarkan grafik perolehan nilai siswa pada siklus II setelah menggunakan metode Game based learning telah menunjukkan bahwa adanya peningkatan pemahaman pada siswa yang signifikan. Indikator pemahaman siswa dapat dilihat dari hasil nilai yang diperoleh siswa dan kinerja yang diharapkan oleh guru yaitu sebesar 92,85% dari keseluruhan jumlah siswa tuntas KKM telah tercapai.

Selain hasil belajar pada siklus 2, didapat pula hasil pengukuran kreatifitas siswa melalui angket yang diberikan kepada siswa setelah pembelajaran selesai. Adapun hasil skor angket kreatifitas belajar siswa seperti dalam tabel di bawah ini.

Persentase kreatifitas	Frekuensi	Persentase	Kriteria
$P_m \leq 40\%$	0	0 %	Sangat Rendah
$40\% < P_m \leq 55\%$	2	7,1 %	Rendah
$55\% < P_m \leq 70\%$	9	32,1 %	Sedang
$70\% < P_m \leq 85\%$	14	50,0 %	Tinggi
$85\% \leq P_m$	3	10,7 %	Sangat Tinggi
Jumlah	28	100 %	
Rata-rata Persentase Minat		71,1 %	Tinggi

Berdasarkan pemahaman dan kreatifitas belajar pada siklus 2 di atas, diketahui rata-rata hasil belajar siswa dan persentase ketuntasan meningkat dibandingkan pada saat siklus 1. Begitu pula dengan kreatifitas belajar siswa meningkat dari kriteria sedang pada siklus 1 menjadi kriteria tinggi pada siklus 2. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan metode demonstrasigame based learning mampu meningkatkan pemahaman dan kreatifitas belajar siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang telah meneliti mengenai penggunaan metode game based learning untuk meningkatkan minat belajar siswa (Mustafa,2018). Metode GBL telah dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran dengan kategori Minat Belajar Rendah berkurang dari 40% pada Siklus I menjadi 14,29% pada Siklus II; sedangkan disisi lain Kategori Minat Belajar Sedang meningkat dari 45,71% pada Siklus I menjadi 51,43% pada Siklus II, demikian juga Kategori Minat Belajar Tinggi meningkat dari 14,29% pada Siklus I menjadi 34,29% pada Siklus II. Metode game based learning telah dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran (Gultom, 2019).

SIMPULAN

Game Based Learning merupakan metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan atau game yang telah dirancang khusus untuk membantu proses belajar dan membantu meningkatkan keefektifan siswa dalam belajar. Dengan menggunakan strategi ini guru dapat memberikan stimulus pada bagian terpenting dalam proses belajar yaitu emosional, intelektual dan psikomotor siswa.

Game Based Learning dapat meningkatkan keefektifan belajar siswa dan dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik serta menyenangkan. Siswa akan merasa nyaman dan pembelajaran akan lebih mudah dipahami. Dengan adanya metode ini diharapkan siswa bisa memanfaatkan teknologi digital sebagai media belajar dan untuk menunjang prestasi siswa dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Gunawan, Adi W. 2007. *Genius Learning Strategy*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Hardjito. (2002). *Internet untuk Pembelajaran*. Jurnal Teknologi Pendidikan. Edisi 10/VI/Teknodik/Oktober/2002. Jakarta: Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan Depdiknas.
- Hanafiah, Nanang, Cucu, Suhana. (2009). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.

- Prensky, M. 2001. *Digital Game-Based Learning*. USA: McGraw Hill.
- Prasetya, D.D., Sakti, W., Patmanthara, S. (2013). *Digital Game-Based Learning Untuk Anak Usia Dini*. TEKNO, 2 (20), 45-50.
- Roosje Kawuwung, Femmy. 2019. *Implementasi Perangkat Pembelajaran Inkuiri Terbuka*. Malang: Seribu Bintang.
- Sihaan, Sudirman. *E-Learning (Pembelajaran Elektronik) sebagai Salah Satu Alternatif Kegiatan Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan No. 042-Mei 2003. Jakarta: Depdiknas.
- Suo Yan Mei, S. Y. (2018) *Implementing Quizizz as Game Based Learning In The Arabic Classroom*. *Journal Of Social Sciences Education and Research*, 208-212.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mustafa, M. N., & Zulhafizh, Z. (2018). *Information Mastery By Teachers As A Strategy To Succeed In The Implementation Of Teaching And Learning Activities*. In *International Seminar and Annual Meeting BKS-PTN Wilayah Barat 2018* (pp. 516-523), Palembang.
- Mustafa, M. N., Hermandra, & Zulhafizh. (2019). *Teachers' Strategies to Design Media to Implement Communicative Learning in Public Schools*. *Journal of Educational Sciences*, 3(1), 13-24.
- Zulhafizh & Permatasari, S. (2020). *Developing Quality of Learning in the Pandemic Covid-19 Through Creative and Critical Thinking Attitudes*. *JURNAL PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 4(5), 937-949.
- Zulhafizh, Z., Permatasari, S., & Hermandra, H. (2022). *Berdaya Nalar Efektif: Tindakan Progresif Belajar Secara Daring Akibat Pandemi Covid 19*. *Jurnal Basicedu, Jakarta*.
- Kim, C., Mirusmonov, M., Lee, I. (2010). *An Empirical Examination of Factors Influencing the Intention to Use Mobile Payment*. *Computers in Human Behavior*, 26 (1), 310-322.
- Johnson, B. & Christensen, Larry. (2012). *Educational Research: Quantitative, Qualitative, and Mixed Approaches (4th ed)*. London: SAGE Publication Ltd.
- Hakim, C.. (2016, Juni 16). *Kode Morse THR*. *Kompas Online*. Diakses dari <http://www.kompas.com>
- Young, R.F. (2007). *Crossing Boundaries in Urban Ecology (Doctoral Dissertation)*. Tersedia dari Proquest Dissertation & Theses Database.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2011). *Peraturan Mendiknas tentang Satuan Pengawasan Internal (Permendiknas Nomor 47 tahun 2011)*. Jakarta: Penulis.