



**Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan
Model *Game Based Learning* Untuk Kelas X-E7
SMA Negeri 5 Surakarta Semester Ganjil Tahun 2023/2024**

M. Syarif Hidayat¹, Muhammad Farchan Hamidi²

Program Studi Geografi
Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sebelas Maret

syarifmuh1194@gmail.com

ARTICLE INFO

Article History

Received: 2023-09-12

Revision: 2023-11-14

Accepted: 2023-11-19

KETENTUAN SITASI

Hidayat, S. M.,
Hamidi, F. M. (2023)
Meningkatkan Hasil Belajar
Peserta Didik Dengan Model
Game Based Learning Untuk
Kelas X-E7 SMA Negeri 5
Surakarta Semester Ganjil
Tahun 2023/2024
Geadidaktika. Vol. 3, No. 2.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Game Based Learning (GBL) terhadap hasil belajar geografi materi BAB 1 pengantar ilmu geografi pada kelas X-E7 SMA Negeri 5 Surakarta. Penelitian ini menggunakan game teka-teki silang pada laman bernama wordwall. Peserta didik secara berkelompok menjawab soal yang ada pada game teka-teki silang dengan materi yang sudah diajarkan oleh guru dan di bantu media pembelajaran berupa buku bacaan, power point, maupun video pembelajaran. Hasil dari penelitian ini adalah (1) model pembelajaran Game Based Learning (GBL) lebih efektif dibandingkan dengan model ceramah pada pembelajaran geografi materi pengantar ilmu geografi. (2) model pembelajaran Game Based Learning (GBL) telah berhasil dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. (3) refleksi dan tindak lanjut yang tepat dapat berpengaruh secara signifikan pada

hasil belajar peserta didik.

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of the Game Based Learning (GBL) type cooperative learning model on geography learning outcomes in CHAPTER I introduction to geography in class X-E7 SMA Negeri 5 Surakarta.

This research uses a crossword puzzle game on a page called wordwall. Students in groups answer questions in the crossword game using material taught by the teacher and with the help of learning media in the form of reading books, power points and learning videos. The results of this research are (1) the Game Based Learning (GBL) learning model is more effective than the lecture model in learning geography in introductory geography material. (2) the Game Based Learning (GBL) learning model has been successful in improving student learning outcomes. (3) appropriate reflection and follow-up can have a significant effect on student learning outcomes.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran peting dalam menyiapkan dan menghasilkan kualitas sumber daya manusia yang tinggi. Sumber daya manusia yang berkualitas, tercipta dari pendidikan yang bermutu dan terstruktur dengan baik. Pendidikan merupakan proses pembentukan kepribadian yang bertujuan untuk membantu peserta didik agar dapat mengembangkan potensi-potensi yang ada pada peserta didik tersebut.

Berdasarkan (Undang-Undang Republik Indonesia, 2003) menjelaskan pembelajaran adalah proses didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran sebagai proses belajar dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran.

Model yang dipilih oleh guru merupakan salah satu faktor keberhasilan seorang guru dalam pembelajaran. Model pembelajaran menentukan keberhasilan pembelajaran di kelas. Selain itu, keberhasilan pembelajaran dilihat dari sisi proses mudah dilihat dan ditentukan kriterianya, akan tetapi hal ini dapat mengurangi makna proses pembelajaran sebagai proses yang mengandung nilai-nilai pendidikan (Sanjaya, 2011). Hasil Penggunaan model pembelajaran sangat diperlukan dalam kegiatan proses belajar mengajar. Penggunaan model pembelajaran sangat mempengaruhi hasil belajar dari peserta didik. Oleh karena itu, peran guru dalam memilih model pembelajaran di dalam kelas sangat berpengaruh. Dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat, diharapkan guru dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih interaktif, menarik dan menyenangkan (Dedi Risaldi, 2018).

Geografi merupakan ilmu yang menunjang kehidupan sepanjang hayat dan mendorong peningkatan kehidupan. Lingkup kajian geografi mencakup fenomena-fenomena geosfer yang ada di permukaan (Khamid, 2021). Lingkup kajiannya memungkinkan manusia memperoleh jawaban atas pertanyaannya dunia sekelilingnya yang menekankan pada aspek spasial dan ekologis dari eksistensi manusia.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu bentuk penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas dalam rangka meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini terdiri dari beberapa siklus, masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Setiap tahapan siklus terdiri dari perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi tindakan, dan refleksi terhadap tindakan. Hasil refleksi pada siklus I digunakan untuk perbaikan rencana tindakan pada siklus berikutnya.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 yang disesuaikan dengan jadwal mata pelajaran Geografi pada materi pokok pengantar ilmu geografi kelas X yang bertempat di SMA Negeri 5 Surakarta. Kegiatan penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus 2023. Kurikulum yang digunakan di SMA Negeri 5 Surakarta adalah Kurikulum Merdeka. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa dan

guru. Siswa yang digunakan adalah kelas X-E6. Jumlah siswa yang akan diteliti dalam penelitian ini yaitu sebanyak 15 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan. Instrumen dalam penelitian ini yaitu berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning*. Skenario pembelajaran adalah semua langkah kegiatan pembelajaran dari beberapa siklus yang menggunakan model *Game Based Learning*. Soal tes digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Tes yang diberikan kepada peserta didik meliputi posttest dari setiap siklus. Soal tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah pilihan ganda yang terdiri dari 10 soal.

Prosedur penelitian tindakan meliputi 4 tahapan, yaitu tahapan perencanaan tindakan, pelaksanaan kegiatan, observasi tindakan dan refleksi terhadap tindakan. Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan berbagai teknik yaitu: observasi yang bertujuan untuk mengetahui kegiatan yang dilakukan oleh guru saat pembelajaran sedang berlangsung, dan tes digunakan untuk mendapatkan data peningkatan hasil belajar peserta didik yang diambil dari data *posttest* (tes akhir) setelah kegiatan pembelajaran pada setiap siklus.

Uji validitas yang dilakukan menggunakan uji normalitas untuk mengetahui distribusi data hasil penelitian, dan uji t untuk adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Tes Normalitas Data

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
siklus 1	,160	36	,020	,955	36	,147
siklus 2	,131	36	,122	,944	36	,066

Sumber: data hasil penelitian,2023

Interpretasikan hasil uji normalitas dengan melihat nilai signifikansi. Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka data dianggap tidak berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka data dianggap berdistribusi normal. Pada tabel hasil uji normalitas data diatas, dapat dilihat pada kolom shapiro- wilk bagian sig. Mendapatkan hasil pada siklus 1 sebesar 0,147 dan pada siklus 2 sebesar 0,066. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil uji normalitas data pada siklus 1 dan siklus 2 menunjukkan angka signifikansi melebihi 0,05. Maka data penelitian tersebut bisa dianggap berdistribusi normal.

Tabel 2. Hasil Uji T

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	siklus_1 - siklus_2	-18,61111	16,23977	2,70663	-24,10586	-13,11636	-6,876	35	,000

Sumber: data hasil penelitian,2023

Uji Paired Sample T Test menunjukkan apakah sampel berpasangan mengalami perubahan yang bermakna. Hasil uji Paired Sample T Test ditentukan oleh nilai signifikansinya. Nilai ini kemudian menentukan keputusan yang diambil dalam penelitian.

Nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan, sedangkan nilai signifikansi (2-tailed) > 0,05 menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir.

Pada tabel diatas hasil uji t menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Artinya nilai signifikansi (2-tailed) > 0,05 menunjukkan adanya

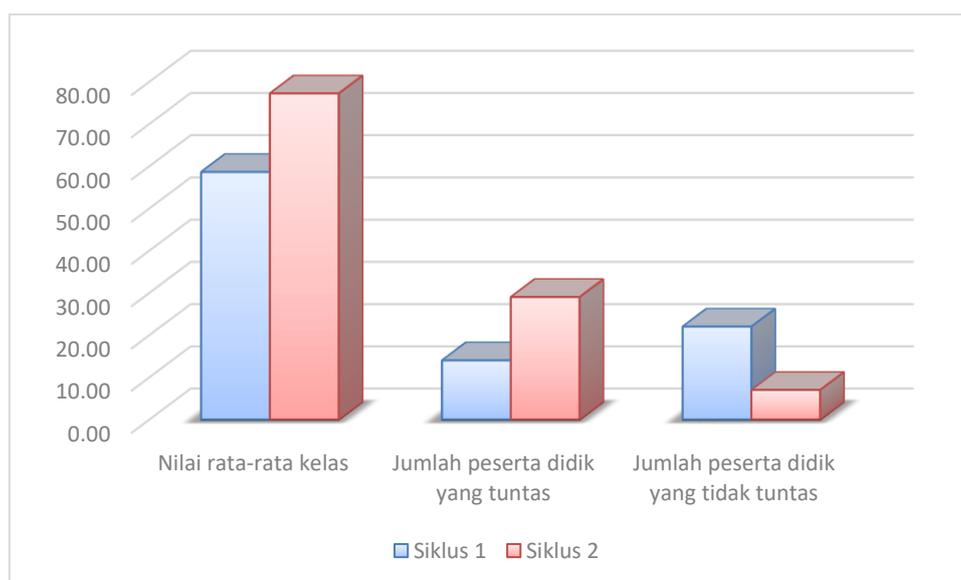
perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir. Ini menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik

No	Ragam Data	Siklus		Peningkatan
		1	2	
1	Jumlah nilai	2110	2780	+670
2	Nilai rata-rata kelas	58,61	77,22	+18,61
3	Jumlah peserta didik yang tuntas	14	29	+15
4	Presentase peserta didik yang tuntas	38,89%	80,56	+41,67%
5	Jumlah peserta didik yang tidak tuntas	22	7	-15
6	Presentase peserta didik yang tidak tuntas	61,11%	19,44	-41,67%

Sumber: data hasil penelitian,2023

Diagram 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik



Sumber: data hasil penelitian,2023

Langkah-langkah yang dilakukan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *game based learning* mempunyai pengaruh yang signifikan seperti nampak pada tabel dan diagram diatas. Pada siklus 1 peserta didik masih merasa kebingungan dengan model pembelajaran yang menurut mereka baru. Hal ini karena mereka masih dalam tahap transisi dari SMP ke SMA. Hasilnya masih banyak peserta didik yang belum tuntas mencapai 61,11% yang artinya lebih dari setengah belum merasakan hasil dari model pembelajaran *game based learning*. Nilai rata-rata kelas juga menunjukkan 58,61 yang artinya masih dibawah standar yang ditentukan yaitu 70.

Pada siklus 2, guru melakukan refleksi atas hasil yang diperoleh dari siklus 1. Refleksi yang dilakukan mendapatkan hasil bahwa selama pembelajaran kurang maksimal dalam penyampaian materi. Pada siklus 1 hanya disinggung sebentar kemudian peserta didik melakukan pembelajaran secara mandiri melalui media pembelajaran yang sudah disediakan berupa bahan bacaan, *power point*, serta video pembelajaran.

Tindak lanjut yang dilakukan pada siklus 2, penyampaian materi lebih di perlama dengan metode ceramah selama 1 jam pelajaran baru dilanjutkan dengan model game pada pertemuan selanjutnya saat 2 jam pelajaran. Hasilnya menunjukkan bahwa terdapat lonjakan yang signifikan dari siklus 1.

Hasil nilai rata-rata kelas meningkat dari 58,61 menjadi 77,22, yang artinya pada siklus 2 nilai rata-rata kelas sudah melebihi standar yang ditentukan yaitu 70. Hal tersebut juga didukung dengan kenaikan angka jumlah nilai sebesar 670. Ketuntasan peserta didik juga mengalami peningkatan secara jumlah yang awalnya hanya 14 peserta didik saja yang tuntas, pada siklus 2 menjadi 29 peserta didik. Artinya terjadi peningkatan yang signifikan sebesar 15 peserta didik. Secara presentase, peserta didik yang tuntas meningkat sebesar 41,67% dari awalnya 38,89% menjadi 80,56% atau peserta didik yang tidak tuntas menurun dari 61,11% menjadi 19,44%.

Secara keseluruhan berdasarkan hasil yang dicapai dari siklus 1 ke siklus 2, telah terjadi peningkatan yang signifikan. Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Game Based Learning* (GBL) pada materi BAB I

pengantar ilmu geografi untuk kelas X-E7 SMA Negeri 5 Surakarta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

D. KESIMPULAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilaksanakan di kelas X-E7 SMA Negeri 5 Surakarta dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Game Based Learning* (GBL) dengan materi pada BAB I yaitu pengantar ilmu geografi, maka dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran tersebut dapat dikatakan berhasil dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini didukung dengan peningkatan jumlah nilai sebesar 670. Kemudian penambahan nilai rata-rata kelas sebesar 18,61. Serta peningkatan ketuntasan peserta didik dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 41,67% atau peserta didik yang tuntas naik sebanyak 15 orang.

Refleksi dari guru juga sangat berpengaruh terhadap keberhasilan PTK ini. Belajar dari siklus 1 yang hasilnya kurang maksimal karena lebih banyak peserta didik yang tidak tuntas, pada siklus 2 guru merefleksi apa yang terjadi saat pembelajaran siklus 1, dan didapatkan hasil kurangnya penyampaian materi dari guru. Kemudian tindak lanjutnya guru memperbaiki itu pada siklus 2 dengan lebih memperdalam materi yang disampaikan sehingga mendapatkan hasil berupa lonjakan peningkatan hasil belajar peserta didik.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dedi Risaldi, R. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X Sma Negeri 2 Watoputepada Materi Pokok Hidrosfer Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write (Ttw). Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha, 3(1), 14–25.
- Dini Siswani Mulia, dan Suwarno. PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dengan Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal dsn Penulisan Artikel Ilmiah di SD Negeri Kalisube, Banyumas. Khazanah Pendidikan. Jurnal Ilmiah Pendidikan

- Furchan, H. Arief, Pengantar Penelitian dalam Pendidikan, Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2004.
- Khamid, M. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT. Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS, 01(02), 53–60.
- Saminanto, Ayo Praktik PTK : Penelitian Tindakan Kelas, Semarang: RaSAIL Media Group, 2010 . Sanjaya, Wina, Penelitian Tindakan Kelas, Jakarta: Kencana, 2010.
- Sanjaya, W. (2011). Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- Undang-Undang Republik Indonesia. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomer 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional.