

Meningkatkan Prestasi dan Motivasi Belajar Siswa dengan Pengajaran Berbasis Game-Based Learning pada Siswa Kelas X-2 SMA Negeri 13 Surabaya

Yesi Nofitasari¹, Sri Murtini², Ririn Roifaturohmah³

^{1,2} Program Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Surabaya

³ Sekolah Menengah Atas Negeri 13 Surabaya

e-mail:Yessyatmaja@gmail.com

Abstrak

Dalam mempelajari sesuatu dengan baik, kita perlu mendengarkan, melihat dan mengajukan pertanyaan tentangnya dan mendiskusikannya dengan orang lain. Tidak hanya itu, siswa perlu "melakukannya", seperti mendeskripsikan sesuatu dengan cara mereka sendiri, menunjukkan contoh, mencoba menerapkan keterampilan dan melakukan tugas-tugas yang memerlukan pengetahuan yang diperoleh. Masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah (a) Bagaimana peningkatan prestasi belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran berbasis permainan? (b) Bagaimana pengaruh pembelajaran berbasis permainan terhadap motivasi belajar siswa? Tujuan dari penelitian ini adalah (a) untuk mengetahui pemahaman dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA setelah dilakukan pembelajaran berbasis permainan, (b) untuk mengetahui pengaruh terhadap motivasi belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran berbasis permainan. Desain penelitian tindakan kelas tiga siklus digunakan dalam penelitian ini. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu: perencanaan, observasi, refleksi dan revisi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X-2 SMA N 13 Surabaya. Data yang diperoleh berupa hasil tes formatif dan lembar observasi kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan temuan tersebut terlihat bahwa prestasi belajar siswa meningkat dari siklus I (65%) ke siklus II (91%). Kesimpulan dari penelitian ini adalah pembelajaran berbasis inkuiri berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa kelas X-2 SMA N 13 Surabaya. Selain itu, pembelajaran berbasis permainan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran IPA.

Kata Kunci : Prestasi Belajar, Model Game-Based Learning.

Abstract

In learning something well, we need to listen, look and ask the question about it and discuss it with others. Not only that, students need to "do" it, such as by describing something with their own ways, showing the examples, trying to apply the skills and doing the tasks which need the acquired knowledge. The problems examined in this study were (a) How is the increase of students' achievement by using the games based instruction? (b) How is the influence of the games based instruction towards students' motivation? The purposes of this study were (a) to determine students' understanding and achievement in Natural Sciences subject after conducting the game based instruction, (b) to determine the influence on students' motivation by using the games based instruction. The three-cycle class room action research design was used in this study. Each cycle consists of four stages namely: planning, observing, reflection and revision. The subject in this research was students of Class X-2 of SMA N 13 Surabaya. The data obtained were formative test results and the observation sheets of teaching-learning activities. Based on the findings, it can be seen that students' achievement increased from cycle I (65%) to cycle II (91 %). The conclusion of this study was the inquiry based instruction positively influenced students' motivation of Class X-2 of SMA N 13 Surabaya. In addition, the

game based instruction can be used as one of alternative learning methods in Natural Sciences.

Keywords : Student Learning Motivation, Application of Game Models

PENDAHULUAN

Salah satu permasalahan yang dihadapi oleh Bangsa Indonesia adalah rendahnya mutu pendidikan, khususnya pendidikan dasar dan menengah. Berbagai usaha telah dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan Nasional, antara lain melalui berbagai pelatihan dan peningkatan kualitas guru, penyempurnaan kurikulum, pengadaan buku dan alat pelajaran, perbaikan sarana dan prasarana pendidikan lain, dan peningkatan mutu manajemen sekolah, namun demikian, berbagai indikator mutu pendidikan belum menunjukkan peningkatan yang memadai.¹

Mengajar bukan semata persoalan menceritakan. Belajar bukanlah konsekuensi otomatis dari perenungan informasi ke dalam benak siswa. Belajar memerlukan keterlibatan mental dan kerja siswa sendiri. Penjelasan dan pemeragaan semata tidak akan membuahkan hasil belajar yang langgeng. Yang bisa membuahkan hasil belajar yang langgeng hanyalah kegiatan pengajaran berbasis game-based learning.²

Untuk bisa mempelajari sesuatu dengan baik, kita perlu mendengar, melihat, mengajukan pertanyaan tentangnya, dan membahasnya dengan orang lain. Bukan cuma itu, siswa perlu “mengerjakannya”, yakni menggambarkan sesuatu dengan cara mereka sendiri, menunjukkan contohnya, mencoba mempraktekkan keterampilan, dan mengerjakan tugas yang menuntut pengetahuan yang telah atau harus mereka dapatkan.

Berdasarkan uraian tersebut di atas penulis mencoba menerapkan salah satu metode pembelajaran, yaitu metode pembelajaran berbasis game-based learning untuk mengungkapkan apakah dengan model berbasis game-based learning dapat meningkatkan motivasi belajar dan prestasi sains. Dalam metode pembelajaran berbasis game-based learning siswa lebih aktif dalam memecahkan untuk menemukan sedang guru berperan sebagai pembimbing atau memberikan petunjuk cara memecahkan masalah itu.

Pada akhirnya diharapkan, melalui penerapan metode pembelajaran berbasis game-based learning itu nantinya bisa memicu dan memacu tumbuhnya semangat kebersamaan, saling membantu dan saling memotivasi di antara siswa, yang pada gilirannya juga bisa meningkatkan aktivitas belajar dan prestasi belajar mereka pada bidang studi biologi, khususnya pada materi dan atau Kompetensi Dasar: “hidrosfer, perairan laut dan biota laut”.

Menurut Maiga (2009: 198), Bermain merupakan aturan penting dalam lingkungan belajar karena itu meningkatkan pengalaman belajar yang mudah diingat, mempertinggi suasana hati siswa dalam melaksanakan pembelajaran dengan efektif dan juga meminta perhatian siswa dan menganjurkan pengulangan materi sebagai hasil kejadian yang menyenangkan.³ Pembelajaran game-based learning dibangun dengan asumsi bahwa sesuatu yang menarik dan menyenangkan. Dengan pembelajaran yang dikemas dalam permainan maka siswa akan merasa nyaman, tertarik dan menyenangkan sehingga daya ingat siswa terhadap materi yang disampaikan juga cukup tinggi. Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda-beda, dengan demikian model pembelajaran juga memiliki kelebihan dan kelemahannya masing-masing. Berikut kelebihan dan kekurangan model pembelajaran berbasis permainan. 1) Kelebihan 1. Siswa berinteraksi dan berperan langsung dalam pembelajaran. 2. Mudah memahami materi tersebut. 3. Aktif dalam pembelajaran. 4. Siswa senang, gembira dan ceria. 5. Menumbuhkan rasa solidaritas dan kekompakan. 2) Kelemahan 1. Waktu lebih lama. 2. Gaduh. 3. Lebih sulit pengondisian siswa. 4. Kerja lebih keras.

Perbandingan Model Pembelajaran Game-Based Learning dengan Model Pembelajaran Konvensional.

Model Pembelajaran Konvensional	
Model Pembelajaran	Game-Based Learning
<i>Student center</i>	<i>Teacher center</i>
Siswa lebih aktif	Siswa lebih pasif
Siswa mudah memahami materi	Siswa sulit memahami materi
Siswa merasa senang, gembira dan ceria	Siswa merasa bosan dan jenuh
Guru menjadi fasilitator	Guru menjadi yang paling benar

Gambar 1. Perbandingan Model Pembelajaran

Tujuan utama pembelajaran adalah untuk membuktikan apakah terdapat pengaruh positif yang signifikan model game-based learning terhadap prestasi belajar geografi pada materi hidrosfer kelas X-2 SMA Negeri 13 Surabaya tahun pelajaran 2022/2023

Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Nana Syaodih Sukmadinata menyebutkan bahwa sebagian terbesar perkembangan individu berlangsung melalui kegiatan belajar.⁵

Menurut Winarno Surakhmad, belajar dapat dipandang sebagai hasil, sebagai proses dan sebagai sebuah fungsi. Belajar dipandang sebagai hasil bilamana guru terutama hanya melihat bentuk terakhir dari berbagai pengalaman interaksi edukatif yang diperhatikan adalah menampaknya sifat dan tanda-tanda tingkah laku yang dipelajari.⁶

Adapun belajar dipandang sebagai proses dimaksudkan adalah sebagai proses di mana guru terutama melihat apa yang terjadi selama murid menjalani pengalaman- pengalaman edukatif untuk mencapai sesuatu tujuan. Yang diperhatikan adalah pola-pola tingkah laku selama pengalaman belajar itu berlangsung. Selanjutnya, belajar dipandang sebagai fungsi dimaksudkan adalah bila perhatian ditujukan pada aspek-aspek yang menentukan atau yang memungkinkan terjadinya perubahan tingkah laku manusia di dalam pengalaman edukatif.

Sementara itu menurut Moh. Surya: "Belajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya".⁷

Selanjutnya perlu dikemukakan di sini, bahwa hasil belajar (baca, prestasi belajar) merupakan hasil dari proses yang kompleks. Hal itu disebabkan banyak faktor yang mempengaruhi hasil atau prestasi belajar. Secara garis besar, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil atau prestasi belajar itu dapat dibedakan atas dua macam, yaitu faktor dari dalam diri individu (baca, subyek didik) atau disebut faktor internal, dan faktor dari luar diri subyek didik, atau disebut faktor eksternal.

Baik buruknya kualitas kedua faktor ini akan banyak berpengaruh terhadap baik buruknya hasil atau prestasi belajar. Semakin baik kondisi atau kualitas kedua faktor tersebut dimiliki oleh subyek didik, maka cenderung semakin baik hasil atau prestasi belajar yang bisa dicapai. Demikian pula sebaliknya, semakin buruk kondisi atau kualitas kedua faktor dimaksud, maka cenderung semakin buruk pula hasil atau prestasi belajar yang dicapai.

METODE

Menggunakan metode Analisis Deskriptif penelitian tindakan kelas yaitu studi yang digunakan untuk mengumpulkan, mengolah, menganalisis, menafsirkan dan menyimpulkan data sehingga diperoleh gambaran yang sistematis dalam peningkatan aktivitas dan hasil belajar.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model yang dikembangkan oleh Kurl Lewin yang terdiri dari 4 tahap yaitu:

1. Perencanaan (Planning)
2. Pelaksanaan Tindakan (Action)
3. Pengamatan (Observing)
4. Refleksi (Reflection).

Lokasi, Subyek dan Waktu Penelitian

Seperti telah disinggung pada bagian terdahulu, lokasi atau tempat dilaksanakannya penelitian ini adalah SMA Negeri 13 Surabaya yang terletak di ibu kota wilayah Kecamatan Lakarsantri, Kota Surabaya, Propinsi Jawa Timur. Adapun subyek penelitian dalam hal ini adalah siswa Kelas X-2 Semester II SMA Negeri 13 Surabaya Tahun Pelajaran 2022/2023. Selanjutnya berkaitan dengan masalah waktu, penelitian ini dilaksanakan dalam rentang waktu selama kurang lebih 3 (tiga) bulan, mencakup keseluruhan tahapan yang diperlukan, mulai dari tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap penulisan laporan penelitian. Tepatnya, penelitian ini dijadwalkan dan dilaksanakan mulai awal bulan Februari sampai dengan awal bulan Mei 2023.

Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas, disingkat PTK. Penelitian tindakan kelas berasal dari istilah Bahasa Inggris Classroom Action Research, yang berarti penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang dilakukan terhadap subyek penelitian di kelas tersebut.

Menurut Sulipan, dalam tulisannya yang disusun untuk Program Bimbingan Karya Tulis Ilmiah Online (<http://www.ktiguru.org>) berjudul "Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)", pertama kali penelitian tindakan kelas diperkenalkan oleh Kurt Lewin pada tahun 1946, yang selanjutnya dikembangkan oleh Stephen Kemmis, Robin Mc Taggart, John Elliot, Dave Ebbutt dan lainnya. Pada awalnya penelitian tindakan menjadi salah satu model penelitian yang dilakukan pada bidang pekerjaan tertentu di mana peneliti melakukan pekerjaannya, baik di bidang pendidikan, kesehatan maupun pengelolaan sumber daya manusia.

Salah satu contoh pekerjaan utama dalam bidang pendidikan adalah mengajar di kelas, menangani bimbingan dan konseling, dan mengelola sekolah⁹. Dengan demikian para guru atau kepala sekolah dapat melakukan kegiatan penelitiannya tanpa harus pergi ke tempat lain seperti para peneliti konvensional pada umumnya. Adapun tujuan penelitian tindakan kelas itu tidak lain adalah untuk memecahkan masalah, memperbaiki kondisi, mengembangkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Menurut Suharsimi Arikunto, penelitian tindakan adalah penelitian tentang hal-hal yang terjadi di masyarakat atau kelompok sasaran dan hasilnya langsung dapat dikenakan pada masyarakat yang bersangkutan. Ciri atau karakteristik utama dalam penelitian tindakan adalah adanya partisipasi dan kolaborasi antara peneliti dengan anggota kelompok sasaran. Penelitian tindakan adalah salah satu strategi pemecahannya masalah yang memanfaatkan tindakan nyata dalam bentuk proses pengembangan inovatif yang dicoba sambil jalan dalam mendeteksi dan memecahkan masalah. Dalam prosesnya, pihak-pihak yang terlibat dalam kegiatan tersebut dapat saling mendukung satu sama lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berjalan dalam dua siklus, yang dalam setiap siklusnya berlangsung dua kali pertemuan atau pembelajaran tatap muka (setiap pertemuan = 2 x 45 menit). Setiap siklus penelitian terdiri dari 4 (empat) tahap kegiatan utama, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Data yang dikumpulkan dalam setiap siklus adalah data yang berhubungan dengan aktivitas belajar dan prestasi belajar siswa melalui instrumen pengumpul data yang telah ditetapkan, dalam hal ini adalah melalui format observasi dan lembar soal tes yang telah disiapkan oleh guru.

Siklus 1

1. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 1, soal tes formatif 1 dan alat-alat pengajaran yang mendukung.

2. Tahap Kegiatan dan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I dilaksanakan pada tanggal 02 Maret 2023 di Kelas Kelas X-2 dengan jumlah siswa 34 siswa. Dalam hal ini peneliti

bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran yang telah dipersiapkan. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar. Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes formatif I dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan.

Berdasarkan ketuntasan belajar siswa dari jumlah 34 siswa terdapat 15 atau 65 % yang sudah mencapai ketuntasan belajar. Sedangkan 8 siswa atau 35 % belum mencapai ketuntasan. Adapun dari hasil nilai siklus I dapat dijelaskan bahwa perolehan nilai tertinggi adalah 87, nilai terendah 0, dengan nilai rata - rata kelas sebesar 50,86.

3. Refleksi

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar diperoleh informasi dari hasil pengamatan sebagai berikut:

- a. Guru kurang baik dalam memotivasi siswa dan dalam menyampaikan tujuan pembelajaran.
- b. Guru kurang baik dalam pengelolaan waktu.
- c. Siswa kurang begitu antusias selama pembelajaran berlangsung.

4. Revisi.

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada siklus I ini masih terdapat kekurangan, sehingga perlu adanya revisi untuk dilakukan pada siklus berikutnya :

- a. Guru perlu lebih terampil dalam memotivasi siswa dan lebih jelas dalam menyampaikan tujuan pembelajaran. Dimana siswa diajak untuk terlibat langsung dalam setiap kegiatan yang akan dilakukan.
- b. Guru perlu mendistribusikan waktu secara baik dengan menambahkan informasi-informasi yang dirasa perlu dan memberi catatan.
- c. Guru harus lebih terampil dan bersemangat dalam memotivasi siswa sehingga siswa bisa lebih antusias.

Siklus 2

1. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 2, soal tes formatif II dan alat-alat pengajaran yang mendukung.

2. Tahap Kegiatan dan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus II dilaksanakan pada tanggal 16 Maret 2023 di Kelas X-2 SMA Negeri 13 Surabaya dengan jumlah siswa 34 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran dengan memperhatikan revisi pada siklus I, sehingga masalah atau kekurangan pada siklus I tidak terulang lagi pada siklus II. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar.

PEMBAHASAN

Ketuntasan Hasil

Melalui hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran model games-based learning memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi yang telah disampaikan guru selama ini (ketuntasan belajar meningkat dari siklus I dan II) yaitu masing - masing antusias untuk mengikuti games pembelajaran. Pada siklus II ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai.

Kemampuan Guru dalam Mengelola Pembelajaran

Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas siswa dalam proses pembelajaran model games-based learning dalam setiap siklus mengalami peningkatan. Hal ini berdampak positif terhadap peningkatan prestasi belajar siswa dan penguasaan materi pelajaran yang telah diterima selama ini, yaitu dapat ditunjukkan dengan meningkatnya motivasi siswa pada setiap siklus yang terus mengalami peningkatan.

Aktivitas Guru dan Siswa dalam Pembelajaran

Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas siswa dalam proses pembelajaran Geografi dengan pembelajaran model games-based learning yang paling dominan adalah mendengarkan/ memperhatikan penjelasan guru, dan memainkan games pembelajaran antar siswa/antara siswa dengan guru. Jadi dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa dapat dikategorikan aktif.

Sedangkan untuk aktivitas guru selama pembelajaran telah melaksanakan langkah - langkah pembelajaran model games-based learning dengan baik. Hal ini terlihat dari aktivitas guru yang muncul di antaranya aktivitas membimbing dan mengamati siswa dalam mengerjakan kegiatan games, menjelaskan materi yang tidak dimengerti siswa, memberi umpan balik/evaluasi/tanya jawab di mana persentase untuk aktivitas di atas cukup besar.

SIMPULAN

Kesimpulan utama yang dihasilkan dalam penelitian tindakan kelas ini merupakan jawaban terhadap masalah penelitian yang telah dirumuskan, sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran model games-based learning pada bidang studi Geografi, khususnya pada materi atau kompetensi dasar "Hidrosfer dan dinamika hidrologi" terbukti telah berhasil meningkatkan motivasi belajar sebesar 36,4 % (dari semula 65 % pada siklus I menjadi 91 % pada akhir siklus II) dari aktivitas belajar siswa Kelas X-2 Semester II SMA Negeri 13 Surabaya Tahun Pelajaran 2022/2023.
2. Penerapan model pembelajaran model games-based learning pada bidang studi Geografi, khususnya pada materi atau kompetensi dasar "Hidrosfer dan dinamika hidrologi, perairan laut dan biota laut" terbukti juga telah berhasil meningkatkan sebesar 63,6 % (dari semula 35 % yang tidak tuntas pada siklus I berkurang menjadi 9 % yang tidak tuntas pada akhir siklus II) dari prestasi belajar atau ketuntasan belajar siswa Kelas X-2 Semester II SMA Negeri 13 Surabaya Tahun Pelajaran 2022/2023. Dengan demikian maka tindakan guru dalam menerapkan model pembelajaran games-based learning pada bidang studi Geografi di sini telah berhasil mencapai tujuan yang diinginkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono. Psikologi Belajar. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta. 1991.
- E. Mulyasa. Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik dan Implementasi. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya. 2003.
- Gordon, Thomas. Guru Yang Efektif, Cara Mengatasi Kesulitan Dalam Kelas, (Penyadur: Mudjito). Jakarta: CV Rajawali. 1984.
- Nana Sudjana. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Penerbit PT Remaja. 1989.
- Sulipan. Bimbingan Karya Tulis Ilmiah Online, "Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)". <http://www.ktiguru.org/>
- Winarno Surakhmad. Metodologi Pengajaran Nasional. Bandung: Penerbit Jemmars. 1980.