

UPAYA PENINGKATAN MINAT BELAJAR MELALUI GAME BASED LEARNING (GBL) DALAM PEMBELAJARAN DI UPT SD NEGERI SIDOREJO 3 TUBAN

Risma Ayu Duwi Safitri *¹
Heny Sulistyaningrum ²

^{1,2} Pendidikan Profesi Guru (PPG) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, Indonesia

*e-mail: rismaayusafitri@gmail.com¹, henysulistyaningrum.65@gmail.com²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar melalui Game Based Learning (GBL) dalam pembelajaran pada kelas VI di UPT SD Negeri Sidorejo 3 Tuban. Metode dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK) antara lain identifikasi masalah, perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, evaluasi dan refleksi, serta penutupan dan pelaporan. Melalui penelitian tindakan kelas (PTK), diterapkan metode GBL yang melibatkan permainan berbasis teknologi dan tradisional seperti Wordwall, Quizizz, Wheel Spinner, dan permainan kartu. Data dikumpulkan melalui pengamatan langsung, pengajuan pertanyaan dan refleksi pembelajaran, serta catatan lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa GBL berhasil meningkatkan minat belajar siswa, yang tercermin dari peningkatan partisipasi, antusiasme, dan minat belajar siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan indikator perasaan senang atau suka, keterlibatan siswa, ketertarikan, dan perhatian siswa. Penggunaan game membuat pembelajaran lebih menyenangkan, meningkatkan interaksi sosial siswa, serta membantu mereka lebih memahami materi dengan cara yang menarik. Berdasarkan temuan ini, disarankan agar GBL diterapkan secara konsisten dalam pembelajaran dan didukung oleh pelatihan bagi guru untuk merancang dan menggunakan permainan edukatif secara efektif.

Kata kunci: Game Based Learning, Pembelajaran

Abstract

This study aims to improve students' learning interest through Game-Based Learning (GBL) in the learning process for sixth-grade students at UPT SD Negeri Sidorejo 3 Tuban. The research was conducted using the Classroom Action Research (CAR) method, which includes problem identification, planning, action implementation, observation, evaluation, reflection, and reporting. In this CAR, GBL was applied through the use of both technological and traditional games, such as Wordwall, Quizizz, Wheel Spinner, and card games. Data were collected through direct observations, question-asking and learning reflections, as well as field notes. The results of the study show that GBL successfully increased students' learning interest, as reflected in the improvement of participation, enthusiasm, and engagement in learning, using indicators such as feelings of enjoyment, involvement, interest, and attention. The use of games made learning more enjoyable, improved social interaction among students, and helped them better understand the material in an engaging way. Based on these findings, it is recommended that GBL be consistently implemented in learning, supported by training for teachers to effectively design and use educational games.

Keywords: Game Based Learning, Learning

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi membawa dampak kemajuan yang cepat dalam bidang Pendidikan khususnya pada Abad 21. Aktivitas pembelajaran kehidupan sehari-hari tidak terlepas dari canggihnya teknologi yang ada untuk membantu pekerjaan sehari-hari. Demikian pula dengan bidang Pendidikan yang turut terbantu dengan adanya kehadiran teknologi dan kemajuan IPTEK yang diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini memerlukan keterampilan dan kreativitas guru dalam menerapkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) agar bisa memenuhi ekspektasi berhasilnya implementasi proses pembelajaran. Lemahnya proses pembelajaran menjadi masalah yang sering ditemui dalam ruang lingkup pembelajaran. Rasa bosan sering kali membuat peserta didik kehilangan minat belajar yang akan berdampak pada keaktifan peserta didik. Mereka akan cenderung pasif dan tidak memperhatikan penjelasan

guru. Permasalahan tersebut muncul karena metode yang monoton dan kurang menarik dimana metode ini yang paling sering di temui di Indonesia sebagai permasalahan utama dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dapat mengatasi hambatan dalam proses pembelajaran yang menarik dengan menerapkan metode yang efektif sehingga menjadikan proses transfer ilmu dapat lebih baik. Oleh karena itu, teknologi mempunyai potensi besar untuk meningkatkan efektivitas, membantu proses pembelajaran, dan kualitas Pendidikan.

Minat belajar yang rendah merupakan permasalahan yang sering dihadapi dalam dunia pendidikan, yang dapat berdampak negatif terhadap hasil pembelajaran peserta didik. Faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya minat belajar antara lain metode pengajaran yang monoton, kurangnya variasi dalam aktivitas pembelajaran, serta kurangnya relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Hal ini sering kali mengakibatkan peserta didik merasa jenuh, tidak tertarik, dan kurang termotivasi untuk mengikuti pelajaran secara aktif. Selain itu, keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran cenderung rendah, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi pemahaman dan pencapaian akademik mereka. Meskipun berbagai pendekatan telah diterapkan untuk meningkatkan minat belajar, tantangan tersebut tetap menjadi isu utama yang memerlukan solusi inovatif. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan alternatif yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, salah satunya melalui penggunaan *game-based learning*, yang menawarkan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif. GBL memanfaatkan elemen-elemen permainan, seperti tantangan, kompetisi, dan penghargaan, untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Pendekatan ini tidak hanya dapat meningkatkan minat siswa, tetapi juga memungkinkan mereka untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif.

Dalam konteks ini, implementasi *game-based learning* menjadi solusi yang sangat relevan untuk menarik perhatian siswa, meningkatkan keterlibatan mereka, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan efektif. Urgensi permasalahan ini semakin nyata dengan pesatnya perkembangan teknologi digital, yang memudahkan akses ke berbagai jenis permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi dan mengimplementasikan GBL sebagai strategi yang dapat mengatasi masalah rendahnya minat belajar, agar peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengalami proses belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan. Konteks penelitian adalah pada pendidikan dalam meningkatkan kegiatan belajar mengajar agar meningkatkan motivasi dan minat dalam belajar yang mendorong keaktifan dan partisipasi peserta didik.

Game Based Learning

Games based learning adalah jenis permainan atau game yang dirancang untuk tujuan tertentu dalam pembelajaran. Menurut Prasetya, dkk yang dikutip oleh Mochamad Arbayu Maulidina dkk, *Game based learning* merupakan bentuk pembelajaran berpusat pada pembelajaran yang menggunakan game elektronik atau digital untuk tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran berbasis game memanfaatkan permainan digital sebagai media untuk menyampaikan pembelajaran, meningkatkan kemampuan pemahaman dan pengetahuan, penilaian atau evaluasi mengenai materi suatu disiplin ilmu pengetahuan (Mochamad Arbayu Maulidina dkk, 2018).

Dalam bahasa Indonesia, *Game Based Learning* berarti pembelajaran berbasis permainan. Menurut Nur 'Aini dalam Akbar Iskandar dkk mengatakan bahwa bahwa *Game Based Learning* adalah model pembelajaran yang menggabungkan antara game dalam pembelajaran dimana game telah dirancang berdasarkan materi yang dipelajari (Akbar Iskandar dkk, 2023). *Game Based Learning* menjadi salah satu cara memberikan pengalaman pembelajaran yang mampu meningkatkan keikutsertaan kolaborasi peserta didik dalam pembelajaran (Rita Rahmaniati, 2024). Dalam hal ini diharapkan mampu mengubah paradigma pembelajaran yang semula *teacher centered* menuju *student centered*. Berdasarkan teori belajar konstruktivisme menyatakan bahwa belajar akan lebih bermakna ketika peserta didik terlibat dalam membangun pengetahuan mereka sendiri sehingga membutuhkan penerapan metode pembelajaran yang lebih variatif serta suasana pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan.

Dalam menentukan ketepatan media yang akan dipersiapkan dan digunakan melalui proses pengambilan keputusan adalah berhubungan dengan kemampuan yang dimiliki oleh media termasuk kelebihan dari karakteristik media yang bersangkutan dihubungkan dengan berbagai komponen pembelajara. Pengembangan game based learning dapat berdampak pada lingkungan yang memotivasi, menyenangkan, dan meningkatkan kreativitas. Metode permainan dalam pembelajaran mampu menstimulus emosional, intelektual, dan psikomotorik anak Oleh karena itu game based learning bisa menjadi solusi yang menarik untuk pembelajaran (Mochamad Arbayu Maulidina dkk, 2018).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa GBL dapat memperkuat pemahaman konsep, meningkatkan keterampilan berpikir kritis, serta memperbaiki kolaborasi dan komunikasi antar siswa. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi dan menganalisis implementasi GBL dalam konteks pendidikan untuk mengatasi masalah minat belajar yang rendah di kalangan siswa. Penelitian sebelumnya karya Lovandri Dwanda Putra dengan judul Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar tahun 2024 bahwa pembelajaran dengan berbasis permainan dapat menciptakan lingkungan belajar yang interaktif karena dengan model pembelajaran GBL menuntut peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sebagai pemain. Selain itu pembelajaran Game Based Learning merupakan metode pembelajaran yang berlangsung sedemikian rupa sehingga pembelajaran yang dilakukan lebih kontekstual. Game based learning mengacu pada permainan untuk meningkatkan pengalaman belajar. Dengan menggunakan Game Based Learning guru dapat melibatkan keaktifan dan meningkatkan motivasi. Selain itu penelitian karya Mochammad Arbayu Maulidina dkk dengan judul Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar tahun 2018 bahwa Pengembangan game based learning mampu menghadirkan lingkungan yang memotivasi, menyenangkan dan meningkatkan kreativitas. Pendekatan game pembelajaran mampu menstimulus intelektual, emosional, dan psikomotorik anak. Sedangkan penelitian dengan judul Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) di Sekolah Dasar oleh Hayu Ika Anggraini dkk mengatakan bahwa Digital Game Based Learning berperan sebagai alat bantu belajar siswa serta dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa.

Tujuan Penelitian ini yaitu meningkatkan minat belajar melalui Game Based Learning (GBL) dalam pembelajaran pada kelas VI di UPT SD Negeri Sidorejo 3 Tuban.

METODE

Metode penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah jenis penelitian yang dilakukan oleh guru atau pendidik di dalam kelas untuk memecahkan masalah pembelajaran yang dihadapi oleh siswa secara langsung. PTK bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran melalui tindakan atau intervensi yang diterapkan dalam kelas, serta untuk mengetahui sejauh mana perubahan atau perbaikan terjadi setelah tindakan tersebut.

Konteks penelitian ini dilakukan di kelas dengan fokus pada penerapan Game-Based Learning (GBL) dalam proses pembelajaran. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VI dengan jumlah 30 anak di UPT SD Negeri Sidorejo 3 Tuban dimana memiliki minat belajar yang rendah.

Fokus utama penelitian adalah masalah rendahnya minat belajar peserta didik dalam pembelajaran konvensional. Penelitian ini bertujuan meningkatkan minat belajar siswa dengan memperkenalkan metode GBL sebagai pendekatan alternatif dalam pembelajaran yang lebih menyenangkan, menarik, dan efektif.

Tindakan yang dilakukan yaitu implementasi berbagai jenis permainan edukatif berbasis digital maupun fisik yang relevan dengan materi pembelajaran, untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa siklus PTK, dengan periode tertentu untuk mengumpulkan data, menganalisis hasil, dan melakukan tindakan perbaikan jika diperlukan.

Prosedur atau langkah-langkah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul "Upaya Peningkatan Minat Belajar melalui Game-Based Learning (GBL) dalam Pembelajaran pada Kelas VI di UPT SD Negeri Sidorejo 3 Tuban" yaitu:

1. Identifikasi Masalah
 - Masalah utama dalam penelitian ini yaitu menurunnya minat belajar siswa kelas VI di UPT SD Negeri Sidorejo 3 Tuban.
 - Fokus penelitian yaitu meneliti cara penggunaan Game-Based Learning (GBL) untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.
2. Perencanaan (Planning)
 - Menganalisis kebutuhan dengan melakukan observasi awal untuk mengetahui penyebab rendahnya minat belajar siswa.
 - Mendesain tindakan dengan merancang kegiatan pembelajaran berbasis permainan yang relevan dengan materi Pelajaran.
 - Menyiapkan alat dan media dengan memilih jenis permainan (digital atau fisik) yang dapat mendukung pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan peserta didik.
3. Pelaksanaan Tindakan (Action)
 - Implementasi GBL dengan melaksanakan pembelajaran dengan mengintegrasikan game atau permainan edukatif selama beberapa sesi pembelajaran.
 - Penggunaan media dengan menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis game atau permainan berbasis alat yang memotivasi siswa untuk aktif dan berkompetisi secara sehat.
 - Pengawasan oleh guru yang mengamati reaksi dan interaksi peserta didik selama pembelajaran untuk memastikan permainan berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
4. Pengamatan (Observation)
 - Pengumpulan data melalui pengamatan perubahan perilaku dan minat belajar siswa melalui pengamatan langsung, wawancara, dan catatan lapangan.
 - Evaluasi dengan merekam tingkat partisipasi, keaktifan, serta perubahan dalam sikap dan minat belajar siswa.
5. Refleksi (Reflection)
 - Menganalisis data dengan menilai hasil dari implementasi GBL.
 - Evaluasi hasil dengan mengidentifikasi keberhasilan dan hambatan dalam penerapan GBL serta menilai dampaknya terhadap minat belajar.
6. Siklus Pengulangan (Revised Action)
 - Berdasarkan hasil refleksi, melakukan revisi pada desain pembelajaran atau metode GBL yang diterapkan. Proses ini bisa diulang dalam siklus kedua atau lebih untuk memastikan peningkatan yang berkelanjutan.
7. Penutupan dan Pelaporan
 - Menyusun laporan dengan mengumpulkan temuan dari siklus-siklus yang telah dilakukan dan menyusun laporan penelitian tindakan kelas. efektivitas penerapan GBL dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VI di UPT SD Negeri Sidorejo 3 Tuban.
 - Menarik kesimpulan terkait penelitian yang dilakukan

Diharapkan penelitian ini dapat menghasilkan temuan yang konkret mengenai dampak penggunaan GBL dalam meningkatkan minat belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Berdasarkan hasil observasi pada penerapan Game Based Learning dalam pembelajaran dengan empat indikator minat belajar yaitu perasaan senang atau suka, keterlibatan siswa, ketertarikan, dan perhatian siswa diperoleh hasil yang dipaparkan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Pengamatan

No	Indikator	Instrumen	Hasil Pengamatan
1.	Perasaan senang atau suka	a. Ekspresi wajah b. Senyum c. Perasaan positif d. Partisipasi e. Aksi	a) Siswa menunjukkan ekspresi wajah yang ceria atau senang selama permainan. b) Siswa sering tersenyum atau tertawa saat terlibat dalam kegiatan permainan. c) Siswa mengungkapkan perasaan positif melalui kata-kata, seperti "menyenangkan", "asik", dan "saya suka". d) Siswa secara aktif berpartisipasi tanpa merasa terbebani atau terpaksa. e) Siswa kembali ingin melanjutkan permainan atau meminta lebih banyak waktu untuk bermain.
2.	Keterlibatan siswa	a. Interaksi b. Inisiatif c. Keterlibatan d. Penggunaan waktu e. Perilaku	a) Siswa aktif berinteraksi dengan permainan, seperti memilih opsi, memecahkan tantangan, atau berdiskusi dengan teman. b) Siswa menunjukkan inisiatif dalam menyelesaikan tugas atau masalah yang ada dalam permainan. c) Siswa terlibat dalam diskusi kelompok terkait permainan atau topik yang dibahas. d) Siswa menggunakan waktu dengan efektif untuk bermain, menyelesaikan misi, atau mengikuti aturan dalam permainan. e) Siswa tidak mudah teralihkan atau terdistraksi selama kegiatan game-based learning berlangsung.
3.	Ketertarikan	a. Rasa ingin tahu b. Tanya jawab c. Ketertarikan d. Sikap	a) Siswa menunjukkan rasa ingin tahu untuk mengetahui lebih lanjut tentang permainan atau tantangan yang ada. b) Siswa bertanya lebih banyak tentang elemen-elemen permainan atau topik yang dikaitkan dengan permainan. c) Siswa terlibat aktif dan berusaha mencari cara untuk meningkatkan keterampilan atau pengetahuan yang dibutuhkan dalam permainan. d) Siswa memperlihatkan perhatian lebih saat mendengarkan penjelasan atau instruksi yang berkaitan dengan permainan.
4.	Perhatian siswa	a. Daya fokus b. Instruksi c. Konsentrasi d. Perhatian e. Bentuk	a) Siswa tetap fokus pada permainan tanpa terlalu banyak gangguan atau pergeseran perhatian. b) Siswa mengikuti instruksi dengan seksama dan bertindak sesuai dengan petunjuk yang diberikan. c) Siswa menunjukkan konsentrasi tinggi dalam menyelesaikan tugas atau tantangan yang ada dalam permainan. d) Siswa menjaga perhatian pada setiap aspek permainan, seperti aturan, tujuan, atau

- perkembangan yang terjadi.
- e) Siswa menghindari kegiatan yang mengalihkan perhatian, seperti berbicara dengan teman atau bermain dengan hal lain.

Selain pengamatan tersebut juga dilakukan dengan penyebaran kuesioner untuk mengetahui prosentase besarnya minat belajar siswa dengan menyebarkan sebanyak 30 lembar kuesioner kepada 30 siswa kelas VI UPT SD Negeri Sidorejo 3 Tuban dengan menggunakan 10 soal pernyataan YA dan TIDAK. Soal tersebut dibuat sesuai indikator minat belajar sebagai berikut:

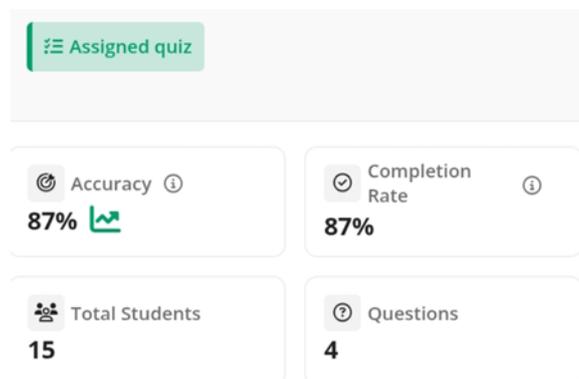
- 1 Perasaan senang atau suka
- 2 Keterlibatan siswa
- 3 Ketertarikan
- 4 Perhatian siswa

Berdasarkan hasil kuesioner tersebut diketahui bahwa sebanyak 87,6% siswa memiliki minat belajar yang tinggi. Sementara itu, 12,4% siswa membutuhkan dorongan atau motivasi dari guru untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran melalui pendekatan dan kegiatan yang mendorong siswa lebih aktif dengan penerapan game based learning. Sebagaimana digambarkan dalam diagram lingkaran berikut:



Gambar 1. Diagram Minat Belajar

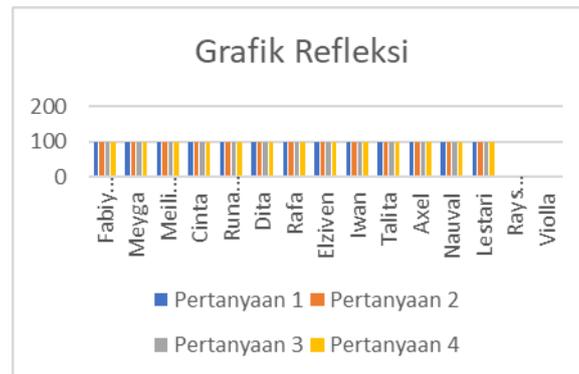
Minat belajar juga dapat diketahui dari hasil refleksi kegiatan pembelajaran menggunakan pertanyaan dalam Quiziz sejumlah 4 pertanyaan yang dilakukan dengan sampel sebanyak 15 siswa karena keterbatasan sumber daya HP disekolah dimana hasilnya menunjukkan akurasi pertanyaan sebanyak 87% dapat dilihat dengan hasil pada Quiziz berikut:



Gambar 2. Hasil Akurasi Pertanyaan Quiziz

Hasil tersebut dapat digambarkan dengan grafik hasil perolehan skor dengan opsi jawaban senang dan tidak senang. Dalam grafik dapat dilihat bahwa 13 dari 15 siswa menjawab

senang. Sedangkan 2 diantaranya mengalami kesulitan dalam proses menjawab dalam Quiziz sehingga jawaban menjadi 0 dan tidak terekam.



Gambar 3. Grafik Refleksi

PEMBAHASAN

Pembahasan dibagi menjadi beberapa bagian meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, dan pengamatan.

Perencanaan

Dalam tahap perencanaan penelitian tindakan kelas (PTK), terdapat beberapa langkah yang harus diperhatikan agar penelitian dapat berjalan dengan baik dan mencapai tujuan yang diinginkan. Tahap perencanaan ini mencakup analisis kebutuhan, desain tindakan, serta persiapan alat dan media yang akan digunakan dalam implementasi metode.

1. Analisis kebutuhan

Pada tahap awal perencanaan, dilakukan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi masalah utama yang terjadi di dalam kelas. Dalam penelitian ini, masalah yang dihadapi adalah rendahnya minat belajar siswa sebelum penggunaan game based learning. Hal ini dapat terlihat dari rendahnya tingkat partisipasi, keaktifan, dan antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Untuk mendalami masalah ini, peneliti perlu melakukan observasi awal, wawancara dengan siswa dan guru, serta menganalisis hasil belajar siswa sebelumnya. Dari hasil analisis ini, peneliti akan memperoleh gambaran tentang faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya minat belajar siswa, seperti metode pengajaran yang kurang menarik, kurangnya interaksi, atau kurangnya relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari siswa. Hasil analisis ini akan menjadi dasar bagi peneliti untuk merancang tindakan yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

2. Desain tindakan

Setelah mengidentifikasi masalah, langkah selanjutnya adalah merancang desain tindakan yang akan diterapkan dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, tindakan yang dirancang adalah penerapan metode game based learning. Game based learning dianggap sebagai pendekatan yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa karena menggabungkan unsur permainan yang menyenangkan dengan tujuan pembelajaran yang jelas. Peneliti perlu menyiapkan modul ajar yang akan digunakan selama penerapan game based learning. Modul ini harus dirancang sedemikian rupa sehingga dapat menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan interaktif melalui permainan. Desain tindakan ini mencakup pemilihan jenis permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, seperti permainan berbasis kompetisi, kolaborasi, atau permainan edukatif lainnya yang dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam dan menyenangkan.

3. Menyiapkan alat dan media

Persiapan alat dan media adalah bagian penting dalam tahap perencanaan ini. Untuk mendukung implementasi game based learning, peneliti perlu memilih media yang tepat yang dapat membantu memperlancar jalannya pembelajaran. Pilihan media dapat meliputi perangkat

lunak pembelajaran, aplikasi game edukasi, atau permainan papan yang dapat digunakan dalam kelas. Selain itu, peneliti juga perlu menyiapkan permainan yang sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan serta tingkat kemampuan siswa. Pemilihan media dan permainan ini harus didasarkan pada kebutuhan siswa, keterjangkauan alat, serta kemampuan teknologi yang tersedia di sekolah. Dengan memilih media yang tepat, diharapkan permainan dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, sehingga tujuan penelitian dapat tercapai.

4. Evaluasi perencanaan

Setelah menyusun desain tindakan dan menyiapkan alat serta media, penting untuk melakukan evaluasi terhadap rencana yang telah disusun. Evaluasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa desain tindakan dan pemilihan media yang dipilih sesuai dengan kebutuhan siswa dan dapat mendukung tujuan pembelajaran. Peneliti dapat meminta umpan balik dari rekan sejawat atau ahli dalam bidang pembelajaran berbasis permainan untuk memastikan kualitas dan efektivitas dari rencana yang telah dibuat. Evaluasi ini juga memberikan kesempatan untuk melakukan perbaikan sebelum implementasi tindakan dimulai.

Pelaksanaan Tindakan

Dalam tahap pelaksanaan tindakan dalam penelitian tindakan kelas (PTK), langkah-langkah yang telah direncanakan pada tahap perencanaan diterapkan secara langsung di dalam kelas. Tahap ini mencakup implementasi metode Game-Based Learning (GBL), penggunaan media berbasis permainan, serta pengawasan dari guru untuk memastikan proses pembelajaran berjalan sesuai dengan rencana.

1. Implementasi Game-Based Learning (GBL)

Pada tahap pelaksanaan, implementasi Game-Based Learning (GBL) menjadi inti dari perubahan yang ingin dicapai dalam pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, guru melaksanakan pembelajaran dengan mengintegrasikan game atau permainan yang dirancang sebelumnya ke dalam materi pelajaran. Penggunaan GBL bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa. Guru mulai dengan memperkenalkan konsep GBL kepada siswa, menjelaskan tujuan penggunaan game dalam pembelajaran, serta bagaimana permainan ini akan membantu mereka memahami materi. Selanjutnya, guru melibatkan siswa secara aktif dalam permainan yang telah dirancang. Seperti yang telah dilakukan jika materi yang diajarkan berhubungan dengan matematika, guru dapat menggunakan permainan berbasis kompetisi untuk menguji pemahaman konsep-konsep matematika yang telah dipelajari melalui permainan kartu soal dan jawaban. Selain itu juga dilakukan game berbasis kompetisi pada game wordwall, dan pemberian evaluasi pembelajaran dengan Quizizz agar soal yang diberikan lebih menarik. Melalui permainan ini, siswa tidak hanya belajar secara kognitif tetapi juga mengalami pembelajaran yang menyenangkan, yang diharapkan dapat meningkatkan keaktifan mereka dalam mengikuti kegiatan belajar.

2. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game

Penggunaan media yang tepat sangat berperan dalam keberhasilan implementasi GBL. Dalam penelitian ini, beberapa aplikasi pembelajaran berbasis game digunakan untuk membantu menyampaikan materi secara lebih menarik dan menyenangkan. Beberapa aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran adalah:

- **Wordwall:** Aplikasi ini memungkinkan untuk membuat berbagai macam permainan edukatif seperti teka-teki silang, kuis, dan kartu kata yang bisa disesuaikan dengan materi pembelajaran. Siswa dapat terlibat langsung dalam permainan yang menguji pengetahuan mereka dan memberi umpan balik instan, yang dapat meningkatkan motivasi mereka.
- **Quizizz:** Sebagai alat untuk membuat kuis interaktif, Quizizz digunakan untuk menilai pemahaman siswa secara real-time. Game berbasis kuis ini memungkinkan siswa untuk berlomba dalam menjawab soal-soal yang berkaitan dengan materi yang diajarkan, sambil bersaing dengan teman-teman mereka dalam suasana yang menyenangkan.
- **Wheel Spinner:** Aplikasi ini berfungsi sebagai media untuk menciptakan kegiatan acak yang bisa digunakan dalam berbagai kegiatan pembelajaran, seperti menentukan

kelompok kerja, memilih pertanyaan untuk dijawab siswa, atau memberikan tantangan kepada siswa. Dengan menggunakan Wheel Spinner, siswa merasa lebih tertarik karena hasil yang muncul bisa bersifat acak dan memberikan elemen kejutan.

- Permainan Kartu: Selain menggunakan aplikasi digital, guru juga bisa memanfaatkan permainan kartu tradisional yang telah dimodifikasi untuk mendukung pembelajaran. Misalnya, permainan kartu yang berisi soal-soal terkait materi yang sedang diajarkan. Permainan ini memungkinkan siswa belajar secara kelompok dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Penggunaan berbagai media ini diharapkan dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan minat mereka terhadap materi yang diajarkan. Dengan pendekatan yang variatif, siswa akan lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan merasa tidak bosan.



Gambar 4. Penggunaan Wordwall

3. Pengawasan dari guru

Selama pelaksanaan tindakan, peran guru sangat penting dalam mengawasi dan memantau jalannya pembelajaran. Pengawasan ini dilakukan untuk memastikan bahwa game dan permainan yang diterapkan benar-benar berjalan dengan efektif, serta mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Guru harus aktif memantau tingkat keterlibatan siswa dalam permainan dan memberikan bimbingan jika ada siswa yang kesulitan memahami materi. Selain itu, guru juga bertanggung jawab untuk mengatur dinamika kelas selama permainan berlangsung. Misalnya, dalam permainan berbasis kompetisi seperti permainan kartu soal, guru perlu memastikan bahwa setiap siswa mendapat giliran yang adil dan terlibat dalam permainan. Jika terjadi masalah, seperti siswa yang terlalu banyak berbicara atau tidak fokus, guru harus dapat mengarahkan mereka kembali ke tujuan pembelajaran yang lebih jelas.

Pengawasan ini juga mencakup penilaian terhadap efektivitas permainan yang digunakan dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Guru dapat mengamati perubahan dalam keaktifan siswa, baik dalam interaksi selama permainan maupun dalam hasil yang dicapai setelah permainan selesai. Selain itu, guru perlu memberikan umpan balik secara langsung setelah permainan selesai, baik melalui diskusi kelompok maupun evaluasi individu. Dengan adanya umpan balik yang konstruktif, siswa dapat mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi dan mengetahui aspek mana yang perlu diperbaiki.

4. Evaluasi dan refleksi

Pada tahap pelaksanaan ini, evaluasi berkelanjutan juga penting dilakukan. Guru dapat menggunakan hasil dari permainan dan aktivitas sebagai acuan untuk mengevaluasi proses pembelajaran. Misalnya, setelah penggunaan aplikasi seperti Quizizz, guru bisa melihat hasil kuis untuk menilai pemahaman siswa dan mengidentifikasi topik yang perlu diperkuat. Dengan melakukan refleksi terhadap proses ini, guru dapat menyesuaikan metode yang digunakan di kelas untuk meningkatkan efektivitas penerapan GBL.

Pengamatan

Pada tahap pengamatan dalam penelitian tindakan kelas (PTK), peneliti melakukan pengumpulan data untuk mengamati perubahan perilaku dan minat belajar siswa setelah penerapan Game-Based Learning (GBL). Pengamatan ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana penggunaan GBL efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Berbagai metode pengumpulan data, seperti pengamatan langsung, wawancara, dan catatan lapangan, digunakan untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam tentang dampak penerapan GBL.

1. Pengamatan langsung terhadap perubahan perilaku dan minat belajar

Pengamatan langsung merupakan salah satu metode utama yang digunakan dalam tahap ini untuk melihat perubahan dalam perilaku dan minat belajar siswa. Peneliti mengamati siswa selama proses pembelajaran yang menggunakan GBL, mencatat bagaimana siswa berinteraksi dengan permainan yang diterapkan, serta mengidentifikasi perubahan dalam tingkat partisipasi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Selama pelaksanaan pembelajaran berbasis game, peneliti fokus pada beberapa indikator meliputi perasaan senang atau suka, keterlibatan siswa, ketertarikan, dan perhatian siswa. Pengamatan langsung ini memberikan gambaran konkret tentang bagaimana GBL mempengaruhi minat siswa dan bagaimana mereka mengubah sikap mereka terhadap pembelajaran.



Gambar 5. Pengamatan Langsung

2. Pengajuan pertanyaan dengan refleksi pembelajaran

Pengajuan pertanyaan dengan refleksi pembelajaran juga dilakukan untuk menggali informasi lebih mendalam mengenai pengalaman mereka dalam pembelajaran berbasis game. Pengajuan pertanyaan dengan siswa bertujuan untuk mengetahui pendapat mereka tentang penggunaan GBL, apakah mereka merasa tertarik dan lebih termotivasi untuk belajar, serta perubahan apa yang mereka rasakan setelah permainan digunakan dalam pembelajaran. Misalnya pertanyaan “Apakah kalian merasa senang dengan pembelajaran hari ini?”. Selain disampaikan secara lisan, pengajuan refleksi pembelajaran dapat dilakukan dengan menuliskan pada kertas maupun menggunakan fitur google seperti Quiziz.

3. Catatan lapangan

Catatan lapangan merupakan alat penting untuk merekam hasil observasi secara sistematis selama pelaksanaan GBL. Peneliti mencatat hal-hal yang terjadi selama proses pembelajaran, seperti interaksi siswa, respons terhadap permainan, dan dinamika kelas secara keseluruhan. Catatan ini juga dapat mencakup pengamatan tentang suasana kelas, tingkat kebisingan, atau reaksi siswa terhadap tantangan dalam permainan.

4. Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan menganalisis data yang telah dikumpulkan untuk menilai apakah penerapan GBL berhasil dalam meningkatkan minat belajar siswa. Beberapa indikator yang dapat digunakan untuk mengevaluasi perubahan ini antara lain:

- Perasaan senang atau suka: mereka merasa lebih senang mengikuti pembelajaran setelah menggunakan game, ini menunjukkan adanya ekspresi dan feedback yang positif.
- Keterlibatan siswa: Siswa lebih aktif dan terlibat dalam setiap kegiatan pembelajaran yang menggunakan GBL dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran konvensional, hal ini berarti bahwa minat belajar mereka meningkat.

- Ketertarikan: mereka merasa lebih tertarik mengikuti pembelajaran setelah menggunakan game, ini menunjukkan adanya perubahan positif dalam sikap mereka.
- Perhatian siswa: mereka terlihat lebih fokus dan memperhatikan kegiatan pembelajaran sehingga akan meningkatkan minat belajar yang berdampak pada hasil belajar yang meningkat pula.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan evaluasi yang dilakukan selama penelitian tindakan kelas (PTK), dapat disimpulkan bahwa penerapan Game-Based Learning (GBL) berhasil dalam meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan permainan yang terintegrasi dalam proses pembelajaran memberikan dampak positif terhadap minat dan keterlibatan siswa. Hal ini terlihat dari perubahan dalam perilaku siswa yang sebelumnya kurang antusias menjadi lebih aktif dan tertarik selama proses pembelajaran.

Selama pelaksanaan GBL, siswa menunjukkan tingkat partisipasi yang lebih tinggi, baik dalam interaksi dengan teman sekelas maupun dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan melalui permainan. Keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar semakin meningkat, dan mereka juga merasa lebih tertarik dan senang belajar karena elemen permainan yang menyenangkan. Berdasarkan wawancara dengan siswa, sebagian besar dari mereka menyatakan bahwa penggunaan game membuat mereka lebih semangat untuk mengikuti pelajaran, memahami materi dengan cara yang lebih menarik, dan merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Evaluasi terhadap perubahan minat belajar siswa juga menunjukkan bahwa dengan penerapan GBL, siswa tidak hanya lebih tertarik, tetapi juga lebih percaya diri dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini tercermin dari peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya metode ini, yang juga didukung oleh pengamatan terhadap interaksi dan dinamika kelas yang lebih positif.

Berdasarkan temuan ini, beberapa saran dapat diberikan untuk pengembangan pembelajaran di masa mendatang:

1. Penerapan GBL secara konsisten.

Penerapan GBL yang berhasil dalam penelitian ini sebaiknya diterapkan secara konsisten dalam pembelajaran lainnya. Guru disarankan untuk merancang berbagai permainan edukatif yang relevan dengan materi pembelajaran untuk menjaga minat siswa tetap tinggi. Penggunaan berbagai jenis permainan yang bervariasi dapat mencegah kejenuhan dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa.

2. Pelatihan bagi guru dalam penggunaan GBL.

Untuk memaksimalkan manfaat dari GBL, guru perlu diberikan pelatihan atau workshop tentang cara merancang dan mengimplementasikan game dalam pembelajaran. Guru juga perlu memahami bagaimana memilih dan menggunakan media berbasis game yang sesuai dengan materi ajar serta karakteristik siswa.

3. Evaluasi dan penyesuaian metode.

Evaluasi terhadap efektivitas penerapan GBL perlu dilakukan secara berkelanjutan. Guru sebaiknya selalu mengevaluasi dampak dari penggunaan game terhadap minat dan hasil belajar siswa, serta melakukan penyesuaian metode jika diperlukan. Penggunaan teknologi yang terus berkembang juga memungkinkan pengembangan game yang lebih interaktif dan menarik, sehingga pembelajaran tetap relevan dengan perkembangan zaman.

4. Kolaborasi antara siswa.

Permainan yang berbasis kolaborasi dapat meningkatkan kemampuan sosial siswa. Oleh karena itu, di samping permainan yang bersifat kompetitif, permainan yang mengutamakan kerja sama dan interaksi antar siswa sebaiknya juga diterapkan untuk mendukung pengembangan keterampilan sosial dan kolaboratif siswa.

5. Pengembangan media GBL.

Penggunaan media pembelajaran berbasis game, seperti aplikasi Wordwall, Quizizz, Wheel Spinner, dan permainan kartu, terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar. Oleh

karena itu, pengembangan dan inovasi media pembelajaran berbasis game yang lebih beragam dan sesuai dengan kebutuhan siswa dapat lebih meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Secara keseluruhan, penerapan GBL memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, serta memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna. Oleh karena itu, GBL dapat menjadi alternatif yang sangat bermanfaat untuk diterapkan dalam berbagai mata pelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Iskandar, Akbar dkk. (2023). Pembelajaran Kreatif dan Inovatif di Era Digital. Makasar: Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia.
- Maulidina, Mochammad Arbayu dkk. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JINOTEP*, 4(2), 113-118.
- Rachmaniati, Rita. (2024). Model-Model Pembelajaran Inovatif. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.