

MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA MELALUI METODE GAMES-BASED LEARNING (GBL)

Alya Ardiana¹, Fajar Sewtiawan², Lilik Binti Mirnawati³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Surabaya

¹alya14801@gmail.com

ABSTRACT

The aim of this research is to describe the implementation of learning and increase interest in learning for class IV students using digital games. The method in this research is Classroom Action Research (PTK). Data collection techniques use observation techniques, questionnaires and documentation. The subjects of this research were 30 fourth grade students at Pacar Keling V Elementary School, Surabaya. Research data shows that the application of Digital Games is implemented offline. The teacher's ability to carry out learning using Digital Games with an average score in cycle I is 75% and cycle II is 85.42% which is categorized as good. The increase in student interest in learning results can be seen in the results of tests carried out in 2 learning cycles. In cycle I, classical completeness results increased students' interest in learning, namely 74.2%, while in cycle II, classical completeness results were 94.6%. Based on the results of research conducted during learning from cycle I and cycle II, it can be concluded that the application of the Games-Based Learning (GBL) method to increase the learning interest of class IV students at SD Pacar Keling V Surabaya has been successful.

Keywords: student learning intents, games-based learning (GBL) method

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran dan peningkatan minat belajar siswa kelas IV dengan menggunakan *Game Digital*. Metode dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, lembar angket (*kuesioner*), dan dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah 30 siswa kelas IV SD Pacar Keling V Surabaya. Data hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Game Digital* diterapkan secara *Luring*. Kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan *Game Digital* dengan skor rata-rata pada siklus I yaitu 75% dan siklus II yaitu 85,42% yang dikategorikan baik. Peningkatan hasil minat belajar siswa dapat dilihat pada hasil tes yang dilaksanakan dalam 2 siklus pembelajaran. Pada siklus I diperoleh ketuntasan klasikal meningkatkan minat belajar siswa yakni 74,2%, sedangkan pada siklus II mendapatkan hasil ketuntasan klasikal 94,6%. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan selama pembelajaran dari siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Games-Based Learning*

(GBL) untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di SD Pacar Keling V Surabaya telah berhasil.

Kata Kunci: minat belajar siswa, metode *games-based learning* (GBL)

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha membina dan mengembangkan kepribadian manusia baik dibagian rohani maupun jasmani. Ada beberapa ahli yang mengartikan pendidikan itu adalah suatu proses pengubahan sikap dan tingkah laku seseorang dalam mendewasakan melalui pengajaran dan latihan. Seperti yang tertera di dalam Undang – Undang (UU) No. 20 tahun 2003 yaitu, “Pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, akhlak mulia, serta ketrampilan, yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan Negara”. Berdasarkan definisi Pendidikan tersebut, dapat ditarik kesimpulan 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 atau peserta didik (Kirom, 2017). Penyampaian pendidikan di sekolah dasar merupakan salah penentu kualitas pendidikan. Karena itu, pada saat pendidikan dasar pengembangan akan potensi siswa perlu untuk lebih diperhatikan dan diarahkan dengan baik. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh salah satu guru kelas IV di Sekolah Dasar Pacar Keling V Surabaya, Kecamatan Tambaksari, peneliti memperoleh informasi bahwa minat belajar siswa di 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, dan kurang dalam berkonsentrasi pada saat

pembelajaran. Dan faktor penyebab kurangnya keaktifan peserta didik dalam pembelajaran adalah karena pembelajaran masih terpusat pada guru, media pembelajaran kurang variative dan pembelajaran tidak memperhatikan karakteristik materi pelajaran peserta didik. Sehingga membuat siswa hanya 40% yang mencapai nilai ketuntasan minimal (KKM) dan 60% siswa mendapatkan nilai di bawah KKM. Adapun nilai rata-rata untuk seluruh mata pelajaran yang telah ditentukan oleh sekolah adalah nilai 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 faktor siswa permasalahan-permasalahan yang biasa terjadi di dalam kelas.

Minat merupakan sebuah awal pergerakan dalam proses pembelajaran untuk siswa dalam belajar yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Jika seseorang memiliki minat belajar dalam dirinya maka dia akan berusaha untuk mencapai keinginan atau cita-citanya. Minat adalah rasa

lebih suka dan ketertarikan pada satu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat ikut mendorong motivasi perubahan belajar dan menentukan keberhasilan belajar para siswa, maka guru tentu perlu memahami minat siswa sebaik mungkin. Minat belajar siswa sangat dibutuhkan dalam pembelajaran, agar siswa tersebut mempunyai ketertarikan terhadap materi yang diajarkan. Selain minat siswa juga membutuhkan dorongan atau gerakan untuk mencapai tujuannya atau cita-citanya. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi minat dalam belajar secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi dua sama dengan hasil belajar yaitu, yang bersumber dari diri siswa (*internal*) dan yang bersumber dari lingkungan (*eksternal*) dan dijelaskan sebagai berikut: (1) faktor *internal* adalah faktor yang berkaitan dengan diri siswa, meliputi kondisi fisik dan psikisnya. Kondisi fisik yang dimaksud adalah kondisi yang berkaitan dengan keadaan jasmani seperti kelengkapan anggota tubuh, kenormalan fungsi organ tubuh serta kesehatan fisik dari berbagai penyakit. (2) Faktor *eksternal* yang mempengaruhi minat belajar adalah faktor psikis, yaitu

kondisi kejiwaan yang berkaitan dengan perasaan atau emosi, motivasi, bakat, inteligensi, dan kemampuan dasar dalam suatu bidang yang akan dipelajari (Besare, 2020).

Karakteristik siswa yang beragam juga dapat menjadi alasan kurang optimalnya proses belajar. Siswa kelas IV didominasi oleh anak umur 9 - 11 tahun. Menurut Buhler, fase perkembangan anak usia 9 - 11 tahun adalah anak yang memiliki objektivitas tinggi, bisa juga disebut sebagai masa menyelidiki, mencoba, dan bereksperimen yang didukung oleh rasa ingin tahu yang besar, masa pemusatan dan penimbunan tenaga untuk berlatih, menjelajah, dan bereksplorasi (Kayyis, 2019). Pemilihan metode pembelajaran yang tepat dapat mengoptimalkan hasil dari proses belajar. Metode adalah suatu cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan kegunaan tertentu (Darmadi, 2014). Metode juga membantu guru dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam menyampaikan materi, dan standar proses mencakup perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran, dan

pengawasan proses pembelajaran untuk terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Materi pelajaran terkadang sulit dipahami oleh peserta didik dikarenakan metode yang digunakan kurang tepat. Oleh karena itu, dalam hal ini, metode yang digunakan oleh guru sebaiknya dapat membuat peserta didik mudah memahami materi tersebut salah satunya ialah dengan menggunakan metode *Games-Based Learning (GBL)*.

Games-Based Learning (GBL) jika diartikan dalam bahasa Indonesia ialah pembelajaran berbasis permainan. *Games-Based Learning (GBL)* ini merupakan salah satu metode pembelajaran berbasis permainan yang dapat membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang digunakan oleh guru. Metode *Games-Based Learning (GBL)* dapat membuat proses pembelajaran menjadi seru dan membangkitkan gairah belajar peserta didik sehingga dapat memotivasi dan mendorong peserta didik lebih kreatif (Astuti, 2017).

Besarnya minat belajar peserta didik merupakan salah satu faktor keberhasilan belajar siswa dengan memudahkan para siswa memahami

materi pembelajaran. Minat belajar adalah suatu rasa untuk menyukai atau juga tertarik pada suatu hal dan aktivitas belajar tanpa ada yang menyuruh untuk belajar (Ricardo & Meilani, 2017). 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 dikarenakan faktor yang turut mendukung seorang siswa dapat berprestasi dalam belajar diantaranya minat belajar siswa. 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. Adapun indikator menurut Safari (2003), minat belajar pada siswa dapat diketahui melalui beberapa indikator, antara lain yaitu sebagai berikut: (1) **Perasaan senang**. Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari bidang tersebut. (2) **Ketertarikan siswa**. Berhubungan

dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. (3) **Perhatian siswa**. Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Siswa yang memiliki minat pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut. (4) **Keterlibatan siswa**. Ketertarikan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut. Minat tidak timbul secara tiba-tiba.

Terdapat penelitian terdahulu yang di dalamnya telah menerapkan konsep *Games-Based Learning (GBL)*. Pada bagian ini, dikutip beberapa penelitian yang pernah dilakukan dan relevan dengan permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini. Penelitian tentang penerapan media pembelajaran Game IPAS berbasis HOTS dengan metode *Digital Games-Based Learning (DGBL)* di Sekolah Dasar,

bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan *Games-Bases Learning (GBL)* untuk meningkatkan penguasaan ketrampilan dalam berfikir. Metode yang digunakan *literature riview* dengan telaah kepustakaan dari buku dan artikel, selanjutnya dianalisis dengan metode kualitatif deskriptif untuk menyelesaikan masalah. Hasil dari penelitian tersebut penggunaan *Games Digital* berbasis komputer maupun android efektif dalam pembelajaran keterampilan belajar IPAS dan juga memberikan pengaruh positif terhadap penguasaan kemampuan berpikir tinggi siswa. *Games Digital* yang dinilai interaktif memberikan dampak positif ini nyatanya dapat memotivasi individu atau siswa dalam belajar serta membuat suasana menyenangkan dalam proses pembelajaran (Hayu, 2021). Selanjutnya terdapat penelitian tentang pengembangan *Games-Based Learning (GBL)* berbasis pendekatan saintifik pada siswa kelas IV sekolah dasar, penelitian tersebut menggabungkan *Gamse-Based Learning (GBL)* yang mampu menstimulus intelektual, emosional, dan psikomotorik anak dengan pendekatan saintifik yang biasa

digunakan pada saat pembelajaran di sekolah bertujuan untuk menghasilkan aplikasi atau media pembelajaran yang valid yang diterapkan pada siswa kelas IV (Arbayu, 2018). Selanjutnya terdapat penelitian tentang dampak *Games-Based Learning (GBL)* dan terhadap peningkatan minat belajar dan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar, bertujuan untuk menganalisis *Games-Based Learning (GBL)* dan dampaknya terhadap peningkatan minat belajar dan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sains pada siswa kelas IV di SD Pacar Keling V, Kecamatan Tambaksari Surabaya. Dalam penelitian ini menggunakan teknik *Games Digital* dan menggunakan kuesioner sebagai instrumen pengumpulan data. Setelah dilakukan uji hipotesis, menunjukkan pembelajaran menggunakan *Games-Based Learning (GBL)* mendorong siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran dengan bermain membuat siswa merasa senang dan lebih semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang berpengaruh meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep siswa

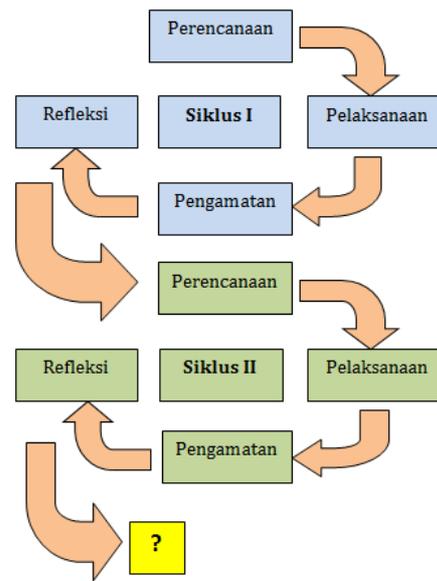
(Wayan, 2022). Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan *Games-Based Learning (GBL)* dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV.

Tujuan Penelitian ini berdasarkan penelitian diatas adalah 1. Mendeskripsikan penerapan metode *Games-Based Learning (GBL)* untuk meningkatkan motifasi belajar siswa. 2. Mendeskripsikan peningkatan minat belajar siswa kelas IV melalui metode *Games-Based Learning (GBL)*.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dalam upaya memperbaiki proses pembelajaran di kelas melalui serangkaian tindakan yang diberikan kepada siswa dengan maksud meningkatkan prestasi belajar siswa (Mirnawati, 2021). Adapun Arikunto dkk. (2014) mengemukakan bahwa pada setiap siklus tindakan yang dilaksanakan terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan,

pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Hal ini merupakan salah satu ciri penelitian tindakan kelas. Adapun siklus PTK dapat dilihat pada gambar di bawah ini



Gambar 1. Siklus PTK (Arikunto, 2010: 137)

Tahap perencanaan yaitu menelaah kurikulum untuk mengetahui standar kompetensi dan kompetensi dasar, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), mempersiapkan materi pembelajaran, menentukan metode pembelajaran, menyusun perangkat penilaian, menentukan teknik penilaian. Pada tahap ini peneliti menentukan guru sedangkan peneliti sebagai pengamat.

Tahap pelaksanaan berupa kegiatan implementasi yang menjadi subjek penelitian. Pada kegiatan implementasi ini peneliti harus sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Dan kolaborator disarankan untuk melakukan pengamatan secara objektif sesuai dengan kondisi pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti.

Tahap pengamatan ada dua kegiatan yang akan diamati, yaitu kegiatan peserta didik dan kegiatan pembelajaran. Dan kolaborator melakukan pengamatan pembelajaran berdasarkan instrument yang telah disusun oleh peneliti. Hasil pengamatan kolaborator nantinya akan digunakan peneliti sebagai bahan refleksi untuk perbaikan pembelajaran berikutnya.

Tahap refleksi yaitu berupa uraian tentang prosedur analisis terhadap hasil penelitian yang berkaitan dengan proses dan dampak Tindakan perbaikan yang dilaksanakan dan bagi tindak selanjutnya.

Lokasi penelitian yaitu tahap yang sangat penting dalam penelitian kualitatif, karena dengan ditetapkannya lokasi penelitian berarti

objek dan tujuan sudah ditetapkan, sehingga mempermudah penulis melakukan penelitian (Sugiyono, 2017). Adapun lokasi penelitian tentang meningkatkan minat belajar siswa kelas IV melalui metode *Games-Based Learning (GBL)*, penelitian dilakukan di Sekolah Dasar Pacar Keling V Surabaya, di Jl. Pacar Keling No.7, Kec Tambaksari, Surabaya.

Subjek penelitian atau *responden* adalah sumber informasi yang di gali untuk mengungkapkan fakta-fakta di lapangan tersebut (Arikunto, 2006). Penentuan sampel dalam penelitian kualitatif (naturalistik) sangat berbeda dengan penentuan sampel dalam penelitian konvensional (kualitatif). Penentuan sampel tidak didasarkan perhitungan statistik. Sampel yang dipilih berfungsi untuk mendapatkan informasi yang maksimum, bukan untuk digeneralisasikan (Licoln dan Guba, 1985).

Berdasarkan penjelasan di atas, maka penentuan subjek penelitian dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan secara jelas dan mendalam. Dan peneliti menentukan subjek penelitian yaitu siswa kelas IV,

berdasarkan permasalahan yang akan diteliti tentang meningkatkan minat belajar siswa melalui metode *Games-Based Learning (GBL)* dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan metode *Games-Based Learning (GBL)*. Sehingga, penelitian menentukan subjek utama dalam penelitian ini berjumlah 30 siswa.

Teknik pengumpulan data adalah Langkah paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari sebuah penelitian adalah untuk memperoleh data (Sugiyono, 2013). Penulis mengumpulkan data menggunakan tiga teknik, yaitu observasi, lembar angket (*kuesioner*), dan dokumentasi. Observasi merupakan suatu kegiatan yang mengamati dengan tujuan untuk memperoleh data (Sanjaya, 2009), dengan penelitian ini Observasi dapat mengumpulkan data penerapan metode *Games-Based Learning (GBL)* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Lembar angket (*kuesioner*) adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan penelitian agar dapat menghasilkan sesuatu yang diharapkan berupa data empiris (Sanjaya, 2009), dalam

penelitian ini lembar angket dapat mengumpulkan data peningkatan motivasi minat belajar siswa kelas IV melalui metode *Games-Based Learning (GBL)*. Dan dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data Dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian (Sugiyono, 2018), dalam penelitian ini dokumentasi untuk mendukung penelitian berupa foto-foto.

Tujuan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah untuk menyelesaikan permasalahan nyata yang terjadi di dalam kelas yang dialami langsung dalam interaksi antara guru dan siswa yang sedang belajar, meningkatkan profesionalisme guru, dan menumbuh budaya akademik di kalangan guru (Kunandar, 2013). Dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mendeskripsikan penerapan metode *Games-Based Learning (GBL)* (1) Untuk meningkatkan minat belajar siswa, (2) Untuk mendeskripsikan peningkatan motivasi minat belajar siswa kelas IV melalui metode *Games-Based Learning (GBL)*.

Adapun tes merupakan alat untuk menguji hasil belajar yang digunakan dalam rangka pengukuran dan penilaian di bidang pendidikan (Kadir, 2015). Dan dalam penelitian ini, tes digunakan untuk mendapatkan data tentang meningkatkan minat belajar siswa untuk mengetahui seberapa besar minat siswa untuk belajar dapat menggunakan instrumen lembar tes untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif deskriptif baik dilakukan secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

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*, *data display*, dan *verification* (Sugiyono, 2015).

Sedangkan analisis data kuantitatif untuk mengukur minat belajar siswa yakni diperoleh dari angket (*kuesioner*) dengan pedoman skor 4(SS), 3(S), 2(CS), 1(TS). Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung persentase minat belajar

siswa dengan rumus sebagai berikut (Indarti, 2013):

$$X = \frac{\sum x}{N} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

X = Presentase minat

$\sum x$ = Jumlah skor

N = Jumlah banyaknya data

Adapun penentuan penilaian dampak metode permainan terhadap minat peserta didik menggunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Minat Belajar

Presentase	Keterangan
80% - 100%	Dinyatakan Tinggi
66% - 79%	Dinyatakan
56% - 65%	Dinyatakan Tinggi
0% - 55%	Dinyatakan

	Tinggi
--	--------

(Sumber: Arikunto, 2014: 35)

Analisis data keterlaksanaan pembelajaran diukur diperoleh menggunakan lembar pengamatan keterlaksanaan pembelajaran dengan pedoman skor 4(SB), 3(B), 2(CB), 1(TB). Adapun rumusan yang digunakan adalah menurut Anas (Ramadi, 2013).

$$M_x = \frac{\sum x}{N} \quad (2)$$

Keterangan:

M = Rata – rata keterlaksanaan pembelajaran metode GBL

$\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

Adapun penentuan penilaian dampak keterlaksanaan pembelajaran *Games- Based Learning (GBL)* menggunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Keterlaksanaan Pembelajaran GBL

Presentase	Keterangan
80% - 100%	Dinyatakan

	Baik
66% - 79%	Dinyatakan Baik
56% - 65%	Dinyatakan
0% - 55%	Baik
0% - 55%	Dinyatakan Baik

(Sumber: Nurjanah, 2010)

Dalam implementasi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan minimal selama 2 siklus atau saat indikator keberhasilan penelitian sudah terpenuhi. Adapun indikator keberhasilan penelitian ini yaitu (1) pelaksanaan metode *Games-Based Learning (GBL)* dikatakan sudah berhasil jika mencapai presentase minimal 80%. (2) ketuntasan minat belajar secara klasikal jika mencapai presentase minimal 80%.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Peneliti terlebih dahulu melakukan observasi yang bertujuan untuk memperoleh data permasalahan pembelajaran yang akan digunakan sebagai pedoman dalam perencanaan siklus I.

Siklus I

Tujuan dilaksanakannya siklus I adalah untuk menindaklanjuti hasil dari refleksi pada pra siklus untuk mengatasi kesulitan siswa dalam menggunakan *Games Digital* yang diharapkan untuk mengurangi rasa jenuh dan mudah bosan. Langkah berikutnya yang dilakukan adalah mengadakan diskusi dengan guru kolaborator.

a. Perencanaan

Hal-hal yang dilakukan dalam tahap perencanaan adalah membahas waktu penelitian siklus I akan dilaksanakan serta penjelasan umum dari peneliti kepada guru mengenai pembelajaran membahas tentang penyusunan RPP, dan mulai menetapkan dan memilih soal-soal yang sesuai dengan kelas IV yaitu, menggunakan beberapa buku sumber, kondisi dan situasi kelas yang digunakan untuk mempersiapkan instrument-instrumen untuk alat pengumpulan data. Rencana pada siklus I ini terdiri dari satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 2x35menit yang berpedonom pada kurikulum.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus I ini dilaksanakan pada hari Kamis, 14 Desember 2023 selama 2 jam pembelajaran. 1 jam pertama dilakukan untuk membahas materi yang akan dibahas, lalu 2 jam berikutnya melakukan pengerjaan menggunakan *Games Digital*. Proses ini dilakukan secara individual, karena hal ini akan membuat lebih efektif dan mengkondisikan siswa agar tidak bosan dalam pembelajaran. Pelaksanaan guru kolaborator, langkah pertama dalam pembelajaran guru membuka pelajaran (apersepsi) lalu menjelaskan materi yang akan dipelajari, lalu langkah selanjutnya, melihat kondisi dan situasi kelas sudah tampak tertib, lalu guru mempraktikkan cara menggunakan *Games Digital* agar siswa memahami cara penggunaan aplikasi tersebut. Setelah itu, siswa mengerjakan menggunakan soal-soal yang ada di aplikasi *Games Digital* agar siswa tidak bosan dan jenuh.

c. Observasi

Hasil Observasi terhadap aktivitas mengajar guru dalam pelaksanaan pembelajaran yang dapat disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru Siklus I
Keterangan: 4 = Sangat Baik, 3 = Baik, 2 = Cukup Baik, 1 = Kurang Baik

No	Aspek Dinilai	Penga		Rata rata	Persent
		1	2		
1.	Pengenalan	3	4	3,5	87,5%
2.	Persiapan	3	3	3	75%
3.	Pelaksanaa	3	2	2,5	62,5%
4.	Evaluasi	3	3	3	75%
5.	Refleksi	2	4	3	75%
6.	Aplikasi	3	3	3	75%
Nilai					75%
Baik					

Dari hasil observasi tersebut, diperoleh data hasil kemampuan guru dalam mengajar menggunakan *Games Digital* pada pembelajaran IPAS memiliki skor rata-rata 75% yang dikatergorikan baik.

Tabel 4. Hasil Angket Minat Belajar Siswa Menggunakan *Games Digital* siklus I

No.	Pernyataan	Banyak Siswa Yang Minat				Persentase
		K	C	S	S	
1.	Suasana kelas lebih menyenangkan saat pembelajaran menggunakan metode <i>Games-Based Learning (GBL)</i> .			20	10	83%

2.	Siswa merasa sangat senang pembelajaran IPAS menggunakan <i>Games Digital</i> .		50	15	83,3%
3.	Siswa menunjukkan ketertarikan yang besar pada saat pembelajaran IPAS, saat menggunakan <i>Games Digital</i> .		105	15	70,8%
4.	Pembelajaran IPAS menggunakan		25	5	79,17%

	metode <i>Games-Based Learning (GBL)</i> membuat siswa menjadi termotivasi.				
5.	Siswa menunjukkan perhatian yang baik terhadap petunjuk guru, dengan cepat merespons dan mengikuti petunjuk dengan baik selama kegiatan kelas.	20	10		58,3%
6.	Siswa jadi lebih mudah memahami materi pembelajaran IPAS dengan menggunakan <i>Games Digital</i> .	10		20	75%
7.	Siswa menunjukkan keterlibatan yang tinggi	10	15	5	70,8%

	dalam diskusi kelas, dengan rajin mengajukan pertanyaan dan memberikan tanggapan terhadap pandangan teman-teman mereka.				
8.	Siswa menunjukkan rasa senang dan tertarik saat menggunakan <i>Games Digital</i> .	5	20	5	75%
Nilai				74,42%	
Tinggi					

d. Refleksi

Berdasarkan refleksi telah dilakukan ditemukan beberapa kendala-kendala baik yang dihadapi siswa maupun yang dihadapi oleh guru. Kendala yang dihadapi oleh siswa pada siklus I diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa ribut ketika guru sedang menjelaskan aturan

permainan dan materi pembelajaran.

- 2) Ada beberapa siswa yang mengalami juga yang mengalami kendala dalam memahami permainan yang akan dilakukan. Selain itu, hasil dari evaluasi siklus I menunjukkan kebanyakan siswa yang belum paham dengan materi yang dijelaskan, dan juga dengan permainan. Berdasarkan refleksi siklus I tersebut, pelaksanaan tindakan pada siklus II diperbaiki dan akan disempurnakan agar lebih optimal.
- 3) Presentase minat belajar siswa kelas IV pada siklus I 75% namun belum memenuhi keberhasilan.
- 4) Pembelajaran *Games-Based Learning (GBL)* pada siklus I 74,42% namun belum memenuhi keberhasilan.

Solusinya agar tidak terjadi kendala tersebut pada siklus II yakni:

- a. Memberikan teguran kepada siswa yang rebut saat guru menjelaskan.
- b. Memberikan pemahaman yang lebih dan memberikan intensitas pada siswa tersebut.

Siklus II

Tujuan dari pelaksanaan siklus II ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa lebih optimal, lebih aktif, dan kondusif agar memperoleh hasil yang memuaskan.

a. Perencanaan

Hal-hal yang dilakukan dalam tahap perencanaan adalah membahas mengenai hasil refleksi pada siklus I dan perancangan penyamaan persepsi antara guru,

No	Aspek Dinilai	Penga		Rata rata	Persent
		1	2		
1.	Pengena	3	4	3,5	87,5%
2.	Persiapa	4	4	4	100%
3.	Pelaksa	3	3	3	75%
4.	Evaluasi	3	4	3,5	87,5%
5.	Refleksi	3	2	2,5	62,5%
6.	Aplikasi	4	4	4	100%
Nilai					85,42%
Sangat Baik					

peneliti, dan teman sejawat, menyiapkan RPP dan menyiapkan sarana dan prasarana.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan proses pembelajaran pada sklus I ini dilaksanakan pada hari Jum'at, 15 Desember 2023 selama 2 jam pembelajaran. 1 jam pertama dilakukan untuk membahas materi yang akan dibahas, lalu 2 jam berikutnya melakukan pengerjaan menggunakan *Games Digital*. Proses ini dilakukan secara individual, karena hal ini akan membuat lebih efektif dan mengkondisikan siswa agar tidak bosan dalam pembelajaran. Pelaksanaan guru kolaborator, langkah pertama dalam pembelajaran guru membuka pembelajaran dan mengkondisikan kelas, lalu menjelaskan materi yang akan dipelajari, lalu langkah selanjutnya, melihat kondisi dan situasi kelas sudah tampak tertib, lalu guru mempraktikkan cara menggunakan *Games Digital* agar siswa memahami cara penggunaan aplikasi tersebut seperti pada siklus I. Setelah itu,

siswa mengerjakan menggunakan soal-soal yang ada di aplikasi *Games Digital* agar siswa tidak bosan dan jenuh.

c. Observasi

Hasil Observasi terhadap aktivitas mengajar guru dalam pelaksanaan pembelajaran yang dapat disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 5. Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru Siklus II

Keterangan: 4 = Sangat Baik, 3 = Baik, 2 = Cukup Baik, 1 = Kurang Baik

Dari hasil observasi tersebut, diperoleh data hasil kemampuan guru dalam mengajar menggunakan *Games Digital* pada pembelajaran IPAS memilik skor rata-rata 85,42% yang dikatergorikan sangat baik.

Tabel 6. Hasil Angket Minat Belajar Siswa Menggunakan *Games Digital* siklus II

No.	Pernyataan	Banyak Siswa Yang Minat				Persentase
		KS	CS	S	SS	
1.	Suasana kelas lebih menyenangkan saat pembelajaran menggunakan			5	25	95,83%

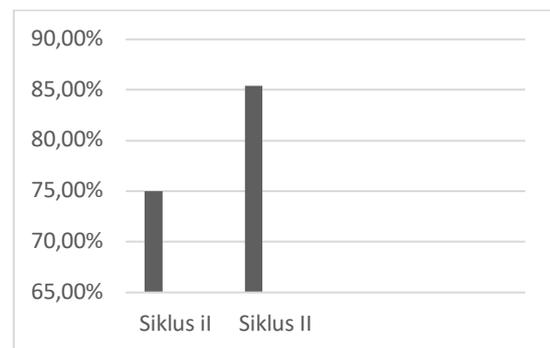
	metode <i>Games-Based Learning (GBL)</i> .					7.	Siswa menunjukkan keterlibatan yang tinggi dalam kelas, dengan rajin mengajukan pertanyaan.	5	5	20	87,5%
2.	Siswa merasa sangat senang pembelajaran IPAS menggunakan <i>Games Digital</i> .	1	2	27	96,67%	8.	Siswa menunjukkan rasa senang saat menggunakan <i>Games Digital</i> .			30	100%
3.	Siswa menunjukkan ketertarikan yang besar pada saat pembelajaran IPAS, saat menggunakan <i>Games Digital</i> .		4	26	96,67%	Nilai					94,6%
Sangat Tinggi											
4.	Pembelajaran IPAS menggunakan metode <i>Games-Based Learning (GBL)</i> membuat siswa menjadi termotifasi.		6	24	87,5%	<p>Refleksi</p> <p>Berdasarkan pelaksanaan siklus II, maka diperoleh sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan <i>Games-Based Learning (GBL)</i> presentase 85,42% dengan demikian pelaksanaan <i>Games-Based Learning (GBL)</i> sudah memenuhi hasil penelitian. 2. Pelaksanaan pembelajaran minat belajar presentase 94,6% dengan demikian minat belajar siswa sudah memenuhi hasil penelitian. 					
5.	Siswa menunjukkan perhatian yang baik terhadap petunjuk guru, dengan cepat merespons dan mengikuti petunjuk dengan baik selama kegiatan kelas.	1	4	25	95%						
6.	Siswa jadi lebih mudah memahami materi pembelajaran IPAS dengan menggunakan <i>Games Digital</i> .	1	1	28	97,5%						

Pembahasan

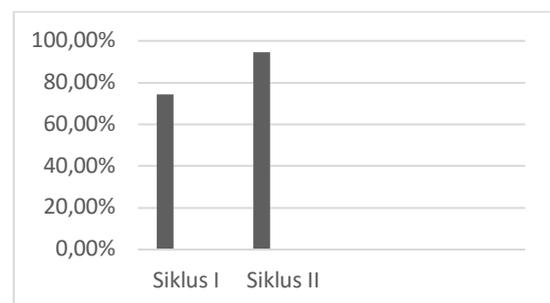
Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan selama pembelajaran dari siklus I sampai siklus II setelah diberi Tindakan menggunakan media *Games Digital* ternyata terjadi peningkatan untuk minat belajar siswa. (1) Hal tersebut sejalan dengan yang dikemukakan oleh (Setiawan, 2017) bahwa dengan menggunakan media pembelajaran, proses pembelajaran dapat lebih menarik serta kualitas pembelajaran dapat meningkat. Saat dilakukan Tindakan pada setiap siklus, siswa terlihat sangat antusias Ketika guru menggunakan media pembelajaran. Hal ini sangat memungkinkan, mengingat dengan menggunakan *Games Digital*. Dan guru pun bisa lebih menguasai materi dan terampil dalam menggunakan media pembelajaran. Kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan *Games-Based Learning (GBL)* pada siklus I yaitu 74,42% dan siklus II dengan skor rata-rata 94,6% atau terjadi peningkatan sekitar 20,18%. (2) Minat belajar adalah suatu rasa ketertarikan dan keinginan terhadap suatu hal yang bangkit karena adanya suatu kebutuhan dan minat dapat mendorong kita untuk membuat suatu

pilihan (Frenzel et al., 2010: 508). Hal ini sangat memungkinkan untuk mendorong minat siswa seperti pada siklus I dan siklus II hubungan dengan teori atau hasil penelitian mendapatkan hasil peningkatan dengan presentase siklus I 54,16% dan siklus II 94,6%.

Hasil pengamatan selama proses penelitian mendapatkan hasil pada diagram berikut:



Gambar 2. Diagram batang rata-rata keterlaksanaan pembelajaran



Gambar 3. Diagram batang presentase ketutasan klasikal peningkatan minat belajar siswa.

D.. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas IV SD Pacar Keling V Surabaya, dapat disimpulkan bahwa menggunakan metode *Games-Based Learning (GBL)* dalam pembelajaran IPAS ternyata sangat membantu dan dapat meningkatkan minat belajar siswa dan dapat meningkatkan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran. (1) Mendeskripsikan penerapan metode *Games-Based Learning (GBL)* untuk meningkatkan motifasi belajar siswa pada siklus I dengan skor rata-rata 74,42% dan siklus II dengan skor rata-rata 94,6% atau terjadi peningkatan sekitar 20,18%. (2) Mendeskripsikan peningkatan minat belajar siswa kelas IV melalui metode *Games-Based Learning (GBL)* Pada siklus I ketuntasan klasikal sebesar 75%, sedangkan pada siklus II ketuntasan klasikal sebesar 85,42%.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Astuti, I. A., Suyanto, M., Road, J. R., & Catur, C. (2017). Penerapan Metode *User Centered Design* Pada *Game Based*. 2(1), 10–20.
- Besare, S. (2020). Hubungan Minat dengan Aktivitas Belajar Siswa. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 7(1), 18–25.
- Darmadi, Hamid. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Indarti, T. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penulisan Ilmiah; Prinsip-Prinsip Dasar, Langkah-Langkah, dan Implementasinya*. Surabaya: Lembaga Penerbit FBS Unesa.
- Kirom, Askhabul. (2017). Peran Guru dan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Berbasis Multikultural. *Al-Murabbi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*. 3(1), 69-80.
- Kunandar. (2013). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Maulidina, Mochammad Arbayu, dkk. (2018). Pengembangan *Game Based Learning* Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 113-118.
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*

Manajemen Perkantoran, 2(2),
188–201.

Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D). 456.

Widiana, I. W. (2022). Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. Jurnal Edutech Undiksha, 10(1), 1–10.

Yanti, N. F., & Sumianto, S. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang Menghambat Minat Belajar di Masa Pandemi Covid-19 pada Siswa SDN 008 Salo. Jurnal Pendidikan Tambusai, 5(1), 608–614.