

**EFEKTIVITAS *GAME BASED LEARNING* DALAM MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS VIII-D
SMP NEGERI 56 SURABAYA**

Salfianti¹, Nugroho Hari Purnomo², Arin Yudiana³

¹ Mahasiswa Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Surabaya, ²FISIPOL,
Universitas Negeri Surabaya, ³SMPN 56 Surabaya

¹ppg.salfianti98628@program.belajar.id, ²nugrohohari@unesa.ac.id,

³arinyudiana01@guru.smp.belajar.id

ABSTRACT

The research was motivated by students' low interest in learning in Social Sciences (IPS) learning which tends to be boring. This research aims to measure the effectiveness of game-based learning in increasing students' interest in learning in class VIII-D in social studies subjects at SMP Negeri 56 Surabaya. This research uses a pre-experimental design with an instrument in the form of a learning interest observation sheet. The research results showed that there was a significant increase in all aspects of students' learning interest after implementing game-based learning, namely in the aspects of feelings of pleasure, interest, attention and involvement. These findings indicate that game-based learning can be an attractive alternative for increasing students' learning motivation in social studies subjects which tend to be considered less interesting.

Keywords: *game based learning, social science, interest in learning*

ABSTRAK

Penelitian di dilatarbelakangi rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang cenderung membosankan. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas *game-based learning* dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII-D pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 56 Surabaya. Penelitian ini menggunakan desain pra siklus, Siklus I dan Siklus II dengan instrumen berupa lembar observasi minat belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada semua aspek minat belajar siswa setelah penerapan *game-based learning*, yaitu pada aspek perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan. Temuan ini mengindikasikan bahwa *game-based learning* dapat menjadi alternatif yang menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS yang cenderung dianggap kurang menarik.

Kata Kunci: pembelajaran berbasis permainan, ilmu pengetahuan sosial, minat belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran yang signifikan dalam mempengaruhi kemajuan suatu negara, yang pada gilirannya dapat mengubah kualitas suatu bangsa. Di era modern ini, individu dituntut untuk memanfaatkan potensi yang dimiliki agar dapat menjalani kehidupan yang lebih baik, yang pada kesempatan waktu akan mengantarkan peserta didik ke dalam dunia pendidikan. Pendidikan adalah suatu proses yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan potensi individu. Melalui pendidikan, individu dapat mengeksplorasi dan mengembangkan kemampuan yang dimilikinya.

Menurut Pristiwanti *et al.*, (2022) Pendidikan merupakan hal yang penting bagi umat manusia, hal ini dikarenakan pendidikan dapat membantu individu mengembangkan potensi yang terdapat pada diri mereka baik itu dari segi kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia, keagamaan, pengendalian diri yang berguna untuk kehidupan. Menurut Saptono, (2017) Pendidikan merupakan suatu proses yang sangat penting untuk meningkatkan kecerdasan, keterampilan,

mempertinggi budi pekerti, memperkuat kepribadian, dan mempertebal semangat agar dapat membangun diri sendiri dan bersama-sama membangun bangsa. Untuk meningkatkan pendidikan yang baik di era modern sekarang, tentunya tidak terlepas dari teknologi untuk dapat dengan mudah mengakses informasi yang diperoleh serta kebebasan dalam berkreatifitas bagi peserta didik. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Dengan perencanaan yang matang dan dukungan yang kuat, teknologi dapat menjadi alat yang berguna untuk memfasilitasi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Mengacu pada hal tersebut, perlu adanya suatu pendekatan pembelajaran inovatif yang mampu mengakomodasi kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. Pendekatan pembelajaran inovatif tersebut adalah pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Pembelajaran berbasis permainan merupakan suatu

pendekatan yang diterapkan dalam pendidikan, di mana guru dapat memanfaatkan permainan untuk meningkatkan minat kognitif dan motivasi dalam pembelajaran. Pada proses pembelajaran ada banyak sekali model pembelajaran, salah satunya ialah *Game Based Learning*.

Menurut Noviyanti, (2020) menjelaskan bahwa *Game-based Learning* merupakan model pembelajaran yang dirancang untuk menghendaki peserta didik belajar dengan pendekatan bermain. Menurut Octavia, (2024) model pembelajaran ini memiliki beberapa kelebihan, yaitu 1) model ini mampu memberikan motivasi dan keterlibatan langsung peserta didik dalam pembelajaran; 2) model ini dapat melatih kemampuan literasi siswa; 3) model ini membantu meningkatkan kognitif siswa; 4) pembelajaran dalam model ini dirancang untuk membuat siswa aktif, berpikir logis, dan senang dalam proses belajar; 5) materi pembelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa. Keenam, model ini meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah; 6) model ini juga meningkatkan efektivitas dalam belajar secara

keseluruhan. Menurut Winatha & Setiawan, (2020) *Game Based Learning* adalah penggunaan game dengan tujuan yang serius (yaitu tujuan pendidikan), sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran secara signifikan. Pendekatan ini mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa terutama dalam pembelajaran IPS.

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah salah satu disiplin ilmu yang diperkenalkan dan diajarkan mulai dari tingkat pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Secara umum, tujuan pengajaran IPS adalah untuk memberikan siswa keterampilan dalam menyelesaikan masalah serta beradaptasi dalam kehidupan sosial dan bernegara. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP/MTs), dimana ilmu ini mempelajari mengenai berbagai hal, fakta, ide, dan generalisasi yang terkait dengan masalah sosial (Aulia Riska & Wandini Riski Rora, 2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sering kali dipandang sebagai mata pelajaran yang kurang

menarik bagi banyak siswa. Karakteristik materi yang bersifat abstrak, tuntutan untuk menghafal yang tinggi, serta penggunaan metode pengajaran yang tradisional sering kali menyebabkan siswa merasa jenuh dan kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Dengan demikian, inovasi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sangat diperlukan untuk meningkatkan minat dan keterlibatan aktif siswa. Terlebih lagi, dalam konteks pendidikan saat ini yang telah mengadopsi kurikulum merdeka, di mana siswa diharapkan untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran yang disusun oleh pengajar.

Minat belajar yang rendah untuk belajar IPS disebabkan oleh mata pelajaran IPS identik dengan hafalan, dan mencatat, guru juga jarang menggunakan model pembelajaran yang menarik untuk dikembangkan. Minat siswa terhadap mata pelajaran IPS perlu ditingkatkan dengan cara menjelaskan dan menggunakan hal-hal yang menarik dan berguna bagi kehidupan yang dikaitkan dengan bahan pelajaran yang akan dipelajari. Minat belajar siswa dapat dilihat dari 3 indikator,

yaitu perhatian, ketertarikan, dan rasa senang terhadap pelajaran IPS.(Dunggio *et al.*, 2019). Dari hasil observasi yang dilakukan pada kelas VIII-D di SMP Negeri 56 Surabaya sekaligus wawancara dengan guru pamong, peneliti menemukan peserta didik kurang berminat terhadap mata pelajaran IPS. Hal ini terlihat dari kurangnya minat peserta didik dalam memperhatikan guru saat memberikan penjelasan dikelas ketika pembelajaran berlangsung dan penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional membuat siswa merasa bosan dan kehilangan minat dalam belajar.

Minat pada dasarnya merupakan penerimaan terhadap keterkaitan antara individu dengan objek di luar dirinya. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar pula tingkat minat yang dimiliki. Minat sendiri memiliki fungsi sebagai pendorong keinginan seseorang dalam berbuat sesuatu dengan tujuan dan tingkah laku sehari-hari. Menurut Djaali, (2014) minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Minat tidak timbul sendirian, ada unsur kebutuhan di dalamnya. Kemudian menurut

Darmadi, (2017) faktor-faktor yang mempengaruhi timbulnya minat belajar adalah 1) pelajaran akan menarik siswa jika terlihat adanya hubungan antara pelajaran dan kehidupan nyata, 2) bantuan yang diberikan guru terhadap anak didiknya dalam mencapai tujuan tertentu, 3) adanya kesempatan yang diberikan guru terhadap siswa untuk berperan aktif dalam proses belajar mengajar, 4) sikap yang diperlihatkan guru dalam usaha meningkatkan minat siswa, sikap seorang guru yang tidak disukai oleh anak didik tertentu akan mengurangi minat dan perhatian siswa terhadap mata pelajaran yang diajarkan oleh guru yang bersangkutan.

Rendahnya minat belajar siswa juga ditunjukkan dengan perilaku siswa serta hasil observasi. Hampir sebagian siswa atau 8 siswa yang hanya menyukai mata pelajaran IPS. Terdapat sejumlah siswa yang belum menunjukkan ketekunan dan ketahanan saat menerima tugas dari guru. Ketika dihadapkan pada pertanyaan, mereka sering kali merasa bingung dan cenderung bertanya kepada teman-teman mereka. Apabila teman-teman tersebut enggan memberikan

jawaban, mereka segera menyatakan ketidaktahuan tanpa berupaya menjawab berdasarkan kemampuan yang dimiliki. Urgensi pengadaan dalam penelitian ini adalah memberikan solusi bagi permasalahan yang sering dihadapi guru dalam menyampaikan materi yang kompleks, seperti pemanfaatan sumber daya alam Indonesia.

Penelitian ini memiliki relevansi yang tinggi dengan tren pendidikan kontemporer yang menekankan pentingnya pembelajaran aktif, pendekatan yang berfokus pada siswa, serta kemampuan dalam memecahkan masalah. Penelitian ini mengisi kekosongan tersebut dengan Mencoba menerapkan model game based laeraning dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII-D di SMPN 56 Surabaya terhadap konsep pemanfaatan sumber daya alam Indonesia, sehingga peneliti mengangkat penelitian dengan judul “***Efektivitas Game Based Learning Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas VIII-D SMP Negeri 56 Surabaya***”.

B. Metode Penelitian

Penelitian yang akan digunakan oleh peneliti yaitu Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif (PTKK) yang melibatkan kerjasama antara guru dan peserta didik, Subjek penelitian pada PTKK ini adalah peserta didik kelas VIII-D SMPN 56 Surabaya dengan jumlah 36 siswa terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan. PTKK yang dilaksanakan ini terdiri dari dua siklus yang diawali dengan pra siklus. Langkah-langkah yang disusun pada tahapan PTKK ini meliputi perencanaan (*plan*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*) (Arikunto *et al.*, 2021). Berikut merupakan tahapan PTKK yang dilaksanakan yang divisualisasikan dalam bentuk gambar.



Gambar 1. Alur siklus pelaksanaan PTKK

Metode pengumpulan data yang akan dilakukan pada penelitian ini

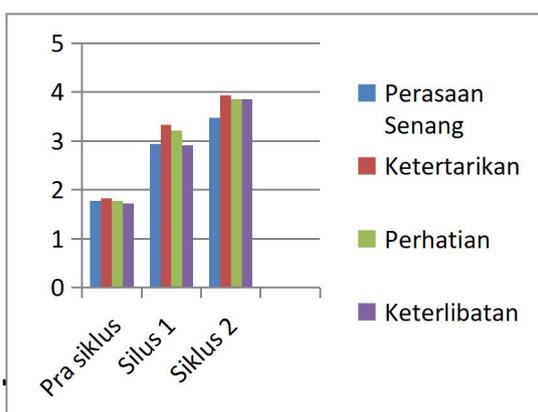
yaitu dengan menggunakan observasi yang dilakukan peneliti. Menurut Sutrisno Hadi dalam Sugiono, (2018) mengemukakan bahwa, "Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan". Menurut Morissan, (2017) mengemukakan bahwa: Observasi atau pengamatan adalah kegiatan keseharian manusia dengan menggunakan pancaindra alat bantu utamanya Keberhasilan dalam penelitian ini adalah meningkatnya minat belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang dapat dilihat pada rata-rata hasil observasi dan hasil tes pada pra penelitian dan pada akhir penelitian yang telah diberikan kepada siswa, serta adanya respon positif dari siswa pada setiap kegiatan pembelajaran.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini sebagai upaya meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk materi pemanfaatan sumber daya alam Indonesia dengan pelaksanaan kegiatan belajar

mengajar menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* terhadap peserta didik kelas VIII-D SMP Negeri 56 Surabaya yang berjumlah 36 orang.

Penelitian ini mengumpulkan data melalui penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus, yaitu Siklus I dan Siklus II. Menurut Lestari & Yudhanegara., (2017)) Indikator yang menjadi acuan keberhasilan dalam pelaksanaan tindakan terkait dengan peningkatan minat belajar siswa disetiap siklus adalah (a) Perasaan senang (b) ketertarikan, (c) perhatian, d) keterlibatan yang dilakukan dengan cara observasi tiap pertemuan dari prasiklus, Siklus I dan Siklus II yang dilakukan kepada 36 siswa. Pada bagian ini akan dideskripsikan tentang data minat belajar siswa terhadap pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Game Based Learning* kelas VIII-D SMP Negeri 56 Surabaya.



Gambar2.

Diagram Indikator Minat Belajar Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Diagram di atas menyajikan hasil observasi terhadap 36 siswa dalam penerapan *game-based learning* pada mata pelajaran IPS. Di sini membandingkan nilai rata-rata siswa pada empat indikator utama, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan, sebelum penerapan *Game Based Learning* pada saat pembelajaran IPS, minat belajar peserta didik masih berada dibawah angka 2 yang artinya masih kurang minat jika dilihat dari indikator sesuai dengan observasi yang dilakukan. selama proses pelaksanaan Siklus I dengan menggunakan *Game Based Learning* pada saat pembelajaran IPS minat belajar peserta didik mulai meningkat yang berada di atas angka 3 namun belum mencapai 4 sehingga sudah dikatakan baik. dan setelah penerapan *Game Based Learning* pada siklus 2 ternyata lebih meningkat lagi dengan menunjukkan angka di atas 3,5 sampai dengan angka 4. Sehingga dapat dikatakan bahwa minat belajar peserta didik lebih meningkat ketika pembelajaran

dibawa dalam suasana permainan yang interaktif. Untuk lebih melihat hasil yang baik dan bisa dikatakan keberhasilan dalam meningkatkan minat belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning*.

Model *Game Based Learning* ini mampu meningkatkan minat belajar siswa. Akan tetapi lama dalam menumbuhkan secara individu minat belajarnya. Secara klasikal persentasenya naik setiap pertemuan sesuai dengan ketuntasan siswa per-individunya sesuai yang diharapkan. Berdasarkan hasil tindakan pada Siklus II, peneliti memutuskan untuk menghentikan siklus karena indikator keberhasilan sudah tercapai dan kendala-kendala pada refleksi I mulai teratasi pada pelaksanaan Siklus II.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa efektivitas penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS pada materi pemanfaatan sumber daya alam Indonesia. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya

peningkatan pada setiap indikator minat belajar dari Siklus I ke Siklus II. Selama proses pelaksanaan Siklus I dengan menggunakan *Game Based Learning* pada saat pembelajaran IPS minat belajar peserta didik mulai meningkat yang berada di atas angka 3 namun belum mencapai 4 sehingga sudah dikatakan baik. Setelah penerapan *Game Based Learning* pada siklus 2 ternyata lebih meningkat lagi dengan menunjukkan angka di atas 3,5 sampai dengan angka 4. Sehingga dapat dikatakan bahwa minat belajar peserta didik lebih meningkat ketika pembelajaran dibawa dalam suasana permainan yang interaktif

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Supardi, & Suhardjono. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas (Edisi Revisi)* (Suryani (ed.)). PT Bumi Aksara.
- Aulia Riska, & Wandini Riski Rora. (2023). Karakteristik Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5 nomor 2(20), 4034–4040.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*.
- Djaali. (2014). *Psikologi Pendidikan*.
- Dunggio, W., Hulukati, E., & Kamuli, S. (2019). Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Materi

- Berbagai Pekerjaan Melalui Model Pembelajaran Scramble Di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 07 Lemito. *Normalita: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 99–109.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara., M. R. (2017). *Peneltian Pendidikan Matematika*.
- Morissan. (2017). *Manajemen Public Relations: Strategi Menjadi Humas Profesional*.
- Noviyanti. (2020). Pengaruh *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 274–282.
- Octavia. (2024). *Penerapan Model Game Based Learning Berbasis Wordwall untuk meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI Fase 2 SMA Negeri 3 Kota Jambi*. 7.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Sholeh, H., & Dewi, R. S. (2022). *Pengertian Pendidikan. Pendidikan Dan Konseling*.
- Saptono. (2017). Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Dan Kecerdasan Emosional Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Pada Siswa Kelas X Di Sma Negeri 89 Jakarta. *Econosains Jurnal Online Ekonomi Dan Pendidikan*, 14, 105–112.
- Sugiono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh *Game-Based Learning* Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 3, 198–206.
-