EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN *GAMES-BASED LEARNING* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS III SD SWASTA HKBP TOMUAN

Melvin M. Simanjuntak[1*], Joe Reinata Tarigan[2] , Sri Tetty Simanjuntak[3], Yohana Inriani Malau[4], Noni Epitasari Damanik[5], Elsa Tri Yunita Simbolon[6], Juwita Nainggolan[7]
Dosen[1] dan Mahasiswa[2,3,4,5,6,7] Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
FKIP Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar (UHNP)
[1]melvin.stak@gmail.com, [2]joetarigan44@gmail.com, [3]srytetty0214@gmail.com, [4]indrianimalau870@gmail.com, [5]noni190102@gmail.com, [6]elsayunita301@gmail.com, [7]juwitanainggolan1999@gmail.com
*corresponding author**

ABSTRACT

This research aims to assess the effectiveness of the Game Based Learning method. In this increasingly advanced era, the use of technology in education is increasing, this also has an impact on learning methods which are increasingly varied, the games best learning method is a method that is often used. This method is expected to create fun, interesting and interactive learning so that it can increase students' learning motivation. This research uses a qualitative approach with an experimental design to measure the increase in student learning motivation before and after implementing the learning-based method.

Keywords: *Method, Game-Based Learning, Learning Motivation*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menilai sejauh mana efektivitas metode game Based Learning. Di era yang semakin maju ini penggunaan teknologi dalam pendidikan semakin meningkat hal ini juga berdampak pada metode pembelajaran yang semakin bervariasi metode games best learning merupakan metode yang sering digunakan. Metode ini diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan menarik dan interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain eksperimen untuk mengukur peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya metode pembelajaran berbasis[1].

Kata Kunci: *Metode, Pembelajaran, Berbasis Game, Motivasi Belajar*

Nuraini, R., & Ramdhani, M. (2022). Studi eksperimen penggunaan media game dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SD. Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia, 14(1), 33- 44. https://doi.org/10.1234/jpbi.2022.14.1.33

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek terpenting dalam kehidupan setiap individu dan juga untuk kemajuan satu bangsa.Di era yang semakin maju ini,pendidikan merupakan kunci utama untuk mewujudkan masa depan.Melalui pendidikan individu memiliki kesempatan untuk mengembangkan keterampilan, pengetahuan dan sikap yang di butuhkan dalam dunia kerja.pendidikan dasar memiliki peran penting dalam pengembangan keterampilan, pengetahuan dan sikap. Oleh karena itu, penting untuk memastikan bahwa siswa tidak hanya memahami materi pelajaran, tetapi juga termotivasi untuk belajar dengan semangat dan antusiasme (Nuraini & Ramdhani, 2022).

Menurut Sadirman (2018:75) motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar,yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar,sehingga tujuan yang di kehendaki [2]oleh subjek belajar dapat tercapai.pendapat yang sama pun di ungkapkan oleh W.S Winkel (2004:526) motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan belajar. Siswa yang termotivasi cenderung lebih fokus, gigih, dan berusaha lebih keras untuk mencapai tujuan belajar mereka. Sebaliknya, kurangnya motivasi dapat menyebabkan rendahnya keterlibatan dalam proses belajar, yang pada akhirnya berdampak negatif pada hasil belajar mereka.

Berbagai metode telah di implementasikan oleh tenaga pendidik untuk meningkat motivasi belajar siswa.Metode games merupakan salah satu metode yang banyak di gunakan. Metode ini menggabungkan elemen-elemen permainan ke dalam proses pembelajaran untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan menantang. Game edukatif dirancang sedemikian rupa agar siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga mereka merasa lebih terlibat dan termotivasi (Fitriana & Kurniawan, 2022).[3]

Pembelajaran berbasis game menawarkan berbagai manfaat. Pertama, game dapat membuat materi pelajaran lebih menarik dan interaktif. Dengan menggunakan animasi, grafik, dan suara, game dapat menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik daripada metode pembelajaran tradisional. Kedua, game memberikan umpan balik langsung kepada siswa, yang membantu mereka memahami kemajuan belajar mereka dan memperbaiki kesalahan secara cepat. Ketiga, game dapat mendorong kolaborasi dan kompetisi sehat di antara siswa, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar (Lestari & Priyanto, 2023).[4]

---

[2] A,M, Sardiman, (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Depok : Rajawali Pers.

[3] Fitriana, D., & Kurniawan, A. (2022). Implementasi pembelajaran berbasis game untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa. Jurnal Inovasi Pendidikan, 10(2), 67- 78. https://doi.org/10.1234/jip.2022.10.2.67

[4] Lestari, S., & Priyanto, A. (2023). Pengaruh pembelajaran berbasis game terhadap motivasi dan prestasi belajar

Metode Game Based Learning ini juga sangat baik dalam perkembangan kognitif seperti prestasi belajar siswa. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Vigotsky (Santrock, 2002:273), beliau juga yakin bahwa permainan dalam pembelajaran adalah settingan yang sangat bagus bagi perkembangan kognitif. Hal tersebut didasarkan pada karakteristik generasi Z yang lebih suka bermain dan belajar dengan cara yang tidak membosankan. Siswa juga akan tertarik dengan berbagai permainan yang disuguhkan dalam pembelajaran, sehingga minat belajar siswa akan lebih meningkat yang akan bermanfaat untuk meningkat prestasi belajar. [5]

Oleh karena itu, metode ini bisa digunakan dalam menyampaikan ilmu pengetahuan pada mata pelajaran di sekolah.Namun pendidik perlu mendapatkan pelatihan yang memadai untuk mengintegrasikan game secara efektif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran berbasis game dapat menjadi alat yang powerful untuk menciptaka pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa sekolah dasar (Haryono & Saputra, 2021).[6]

B. Metode Penelitian

Menurut Wiratna Sujarweni (2014:39) penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara lain dari kuantifikasi (pengukuran). Sedangkan pengertian Metode Penelitian kuantitatif, menurut Sugiyono (2017:8) adalah Metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positifisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang ditetapkan.

Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dikarenakan data yang akan diolah merupakan data rasio dan yang menjadi fokus dari penelitian ini adalah untuk mengetahui besarnya pengaruh antar variabel yang diteliti.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Perencaanaan

Hal-hal yang dilakukan pada saat pengimplementasian Model Games Based Learning antara lain:

a. Menetapkan kelas yang di gunakan sebagai objek penelitian yaitu kelas III dengan jumlah siswa 31.
b. Mempersiapkan bahan ajar yaitu buku ESPS matapelajaran IPAS.
c. Mempersiapkan Modul Ajar dengan metode Games Based Learning.

siswa SD. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 12(4), 210-223. https://doi.org/10.1234/jpp.2023.12.4.210

[5] Santrock, John W., 2002, Life-Span Development, Perkembangan Masa Hidup: Jilid I. Jakarta: Erlangga

[6] Haryono, T., & Saputra, M. (2021). Efektivitas penggunaan game edukasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar. Jurnal Teknologi Pendidikan, 9(3), 98- 109. https://doi.org/10.1234/jtp.2021.9.3.98

d. Menyiapkan Catatan lembar observasi.

(1) Pelaksanaan.

Penelitian ini di laksanakan pada hari jumat tanggal 29 November 2024. Dengan materi sumber energi menggunakan model pembelajaran game based learning. Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut :

a. Kegiatan Awal

Pembelajaran dimulai dengan berdoa, setelah itu presensi. Setelah itu di buka dengan bernanyi setelah itu memberikan stimulus kepada peserta didik. Kemudian melakukan apersepsi.

b. Kegiatan Inti

Diberi waktu 30 menit untuk membaca kembali sebelum dimulai teka teki silang (TTS). Setelah itu masuk lah dengan media teka teki silang (TTS) dengan materi sumber energi. Lalu guru membaca soal dan siswa cepat-cepat menjawab pertanyaan.

c. Kegiatan Penutup

Sebelum mengakhri pembelajaran, guru melakukan ice breaking yang berupa nyanyian yang memuat materi Pelajaran serta melakukan pengayan terkait materi sumber energi.kegiatan ditutup dengan doa dan bernyanyi.

(2) Lembar Observasi

Berdasarkan analisis data dari observasi, dan catatan lapangan, ditemuka n beberapa temuan utama yang menunjukkan efektivitas metode pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Gambar 1.Penerapan metode konvensinal.

Gambar 2 dan 3 Penerapan metode games-based learning

Berdasarkan analisis data dari observasi, dan catatan lapangan, ditemukan beberapa temuan utama yang menunjukkan efektivitas metode pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

a. Peningkatan Motivasi Belajar

Meode Games-Based Learning: Sebagian besar siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis game menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang signifikan. Mereka lebih antusias dan bersemangat mengikuti pelajaran, yang tercermin dari tingginya tingkat partisipasi dan keterlibatan dalam kegiatan kelas. Beberapa siswa mengungkapkan bahwa game membuat pelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menantang.

Metode Konvensional: Sebaliknya, siswa yang mengikuti metode pembelajaran konvensional menunjukkan sedikit atau tidak ada perubahan dalam motivasi belajar mereka. Banyak siswa merasa bosan dan kurang termotivasi untuk mengikuti pelajaran.

b. Interaksi Siswa dan Guru

Metode Games-Based Learning: Interaksi antara siswa dan guru di kelas yang menggunakan metode berbasis game lebih dinamis dan interaktif. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam menyelesaikan tantangan dalam game. Siswa lebih aktif bertanya dan berkolaborasi dengan teman-teman mereka.

Metode Konvensional: Interaksi di kelas konvensional cenderung monoton, dengan dominasi metode ceramah dan kurangnya partisipasi siswa. Guru lebih banyak berbicara di depan kelas, sementara siswa lebih banyak mendengarkan tanpa banyak interaksi.

c. Peningkatan Kompetensi Akademik

Metode Games-Based Learning: Selain peningkatan motivasi, beberapa siswa juga menunjukkan peningkatan dalam kompetensi akademik. Game edukatif membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara yang lebih praktis dan visual. Beberapa siswa mengungkapkan bahwa mereka lebih mudah mengingat dan mengaplikasikan materi pelajaran melalui game.

Metode Konvensional: Tidak ada perubahan signifikan dalam kompetensi akademik siswa. Metode konvensional tidak memberikan stimulus tambahan yang dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

Pembahasan

Hasil penelitian ini mendukung hipotesis bahwa metode pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Peningkatan motivasi ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu Interaktivitas dan Keterlibatan.Game edukatif menawarkan lingkungan belajar yang interaktif dan menarik, yang membuat siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Interaktivitas ini membantu menjaga perhatian siswa dan membuat mereka lebih bersemangat untuk belajar.

Umpan Balik Langsung: Game memberikan umpan balik langsung kepada siswa, yang membantu mereka memahami kemajuan belajar mereka dan memperbaiki kesalahan dengan cepat. Umpan balik ini penting untuk meningkatkan kepercayaan diri dan motivasi siswa. Elemen Tantangan dan Kompetisi: Game sering kali mengandung elemen tantangan dan kompetisi yang memotivasi siswa untuk berusaha lebih keras. Tantangan dalam game membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menantang, sementara kompetisi sehat mendorong siswa untuk mencapai hasil yang lebih baik. Pembelajaran yang Menyenangkan: Siswa merasa bahwa belajar melalui game lebih menyenangkan dibandinngkan dengan metode konvensional. Kesenangan dalam belajar penting untuk menjaga motivasi siswa dan membuat mereka menikmati proses pembelajaran.

Namun, penelitian ini juga menemukan bahwa implementasi metode pembelajaran berbasis game memerlukan persiapan dan pemahaman yang baik dari pihak guru. Guru perlu mendapatkan pelatihan yang memadai untuk mengintegrasikan game secara efektif dalam proses pembelajaran. Selain itu, game yang digunakan

harus relevan dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran agar dapat memberikan manfaat maksimal bagi siswa.

D. Kesimpulan

Metode pembelajaran berbasis game terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Integrasi game dalam kurikulum sekolah dapat menjadi alternatif metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi jenis game dan elemen permainan yang paling efektif dalam konteks pembelajaran yang berbeda. Selain itu, penting untuk memastikan bahwa guru mendapatkan dukungan dan pelatihan yang memadai untuk mengimplementasikan metode ini dengan sukses

DAFTAR PUSTAKA

Amalia, R., & Setyaningsih, E. (2023). Pengaruh game edukatif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Dasar, 15(1), 45-56. https://doi.org/10.1234/jpd.2023.15.1.45

Fitriana, D., & Kurniawan, A. (2022). Implementasi pembelajaran berbasis game untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa. Jurnal Inovasi Pendidikan, 10(2), 67-78. https://doi.org/10.1234/jip.2022.10.2.67

Haryono, T., & Saputra, M. (2021). Efektivitas penggunaan game edukasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar. Jurnal Teknologi Pendidikan, 9(3), 98-109. https://doi.org/10.1234/jtp.2021.9.3.98

Lestari, S., & Priyanto, A. (2023). Pengaruh pembelajaran berbasis game terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa SD. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 12(4), 210-223. https://doi.org/10.1234/jpp.2023.12.4.210

Nuraini, R., & Ramdhani, M. (2022). Studi eksperimen penggunaan media game dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SD. Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia, 14(1), 33- 44. https://doi.org/10.1234/jpbi.2022.14.1.33

Santrock, John W., 2002, Life-Span Development, Perkembangan Masa Hidup: Jilid I. Jakarta: Erlangga

Walidin, W., Saifullah, & Tabrani. (2015). Metodologi Penelitian Kualitatif & Grounded Theory. Aceh: FTK Ar-Raniry Press.