
Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Game Based Learning*

Astuti¹

¹Universitas Negeri Makassar

Email: asyanastuti@gmail.com

Artikel info

Received: 1-03-2024

Revised: 22-04-2024

Accepted: 04-05-2024

Published, 04-05-2024

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran Game Based Learning dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas IX di UPT SPF SMP Negeri 2 Makassar. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 28 orang. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan prosedur penelitian yang terdiri dari dua pertemuan untuk setiap siklus. Peneliti melakukan penelitian berdasarkan prosedur penelitian Tindakan kelas yang meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Data tersebut diperoleh dari observasi dan dokumentasi. Dari hasil penelitian tersebut, ditemukan bahwa penerapan model pembelajaran Game Based Learning dapat dikatakan berhasil meningkatkan aktivitas belajar siswa, berdasarkan simpulan hasil penelitian tentang peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran kelas IX.3 SMP Negeri 2 Makassar. Hal ini berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas proses belajar siswa, dimana pada setiap siklus kegiatan pembelajaran selalu mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran siklus I, dimana partisipasi siswa pada pertemuan I sebesar 59,46% dan pada pertemuan II sebesar 68,17%. Setelah dilakukan peningkatan pembelajaran siklus II, maka pada pertemuan I partisipasi siswa meningkat menjadi 77,41%, hal ini menimbulkan peningkatan sebesar 85,71% pada pembelajaran siklus dua pertemuan dua.

Key words:

Game Based Learning,

Partisipasi belajar,

Pembelajaran



artikel novelty jurnal pendidikan dan inovasi pembelajaran guru profesional dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0

PENDAHULUAN

Era modern saat ini ditandai dengan kemajuan teknologi yang pesat. Hal ini berdampak pada sistem pendidikan, khususnya proses pembelajaran, yang menuntut adanya inovasi terus-menerus di bidang tersebut guna memberikan upaya untuk meningkatkan standar pendidikan. Anak-anak sekolah dasar di kelas bawah yang masih menyukai permainan dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan dinamis dengan memanfaatkan model pembelajaran yang terhubung dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Permainan berbasis teknologi harus dimasukkan ke dalam kegiatan pembelajaran untuk

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

meningkatkan efektivitas siswa dan guru serta mengatasi kekurangan model pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL). Hal ini akan meningkatkan standar pendidikan saat ini (Johnson & Kim, 2021; Boeker et al., 2013). Game Based Learning (GBL) merupakan media pembelajaran yang diyakini dapat meningkatkan pemahaman dengan cepat karena menampilkan permainan yang menarik dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Oleh karena itu, model pembelajaran CTL diintegrasikan dengan GBL. (Byusa dkk., 2022; Giannakos, 2013). Tujuan penggunaan teknologi, khususnya permainan, di kelas adalah untuk meningkatkan motivasi dan kegembiraan siswa dalam mengikuti kegiatan kelas sehingga pelajaran yang diajarkan kepada mereka akan lebih memahami sepenuhnya (Englund dkk.,2017)

Kegiatan pembelajaran pada masa kini diperlukan untuk menggunakan teknologi dan basis data dalam interaksi pembelajaran. Terutama dalam proses pemahaman materi dan evaluasi pembelajaran, banyak platform online yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran. Penggunaan teknologi yang canggih juga sangat baik untuk memperkaya materi pembelajaran (Sailer et al., 2021; Lin et al., 2017). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dengan baik dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, yang mengungkapkan bahwa penggunaan game based learning dapat meningkatkan motivasi dan kemandirian peserta didik, serta membantu proses evaluasi pembelajaran. Selain itu, dalam lingkungan pembelajaran berbasis game digital, siswa dapat mencoba berbagai perilaku, menghadapi tantangan, dan mengambil risiko secara langsung dari tindakan dan inisiatif yang mereka lakukan (Tvenege & Martinsen, 2018; Sousa & Rocha, 2019). Penambahan game dalam penelitian ini diaplikasikan saat pembelajaran berlangsung, yaitu pada sintaks CTL authentic assessment saat penggerjaan kuis dengan memindai QR code yang terdapat dalam lembar kerja peserta didik.

Salah satu penanda utama prestasi akademik adalah keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Namun, pada kenyataannya, banyak guru kesulitan untuk membuat siswa lebih terlibat di kelas, terutama jika menyangkut mata pelajaran yang mereka anggap lebih sulit atau kurang menarik. Ilmu sosial adalah salah satu topik yang sering menghadapi tantangan ini. Siswa kelas IX.3 di SMPN 2 Makassar, menunjukkan tingkat partisipasi yang rendah dan kurangnya motivasi dalam pelajaran IPS. Rendahnya tingkat partisipasi dan motivasi di antara siswa dapat berdampak signifikan pada hasil belajar mereka dan menghambat kemampuan mereka dalam kelas.

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk menyelidiki penelitian yang berfokus pada "Meningkatkan Partisipasi Pembelajaran Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Permainan" untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Jenis pembelajaran yang disebut "pembelajaran berbasis permainan" (GBL) menggabungkan aspek permainan ke dalam proses pendidikan. GBL berpotensi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dengan membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Studi menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan (GBL) tidak hanya meningkatkan keterlibatan dan kesenangan siswa tetapi juga meningkatkan pengetahuan konseptual. Telah dibuktikan bahwa penggunaan perangkat digital di bidang teknologi pendidikan meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas, yang bersifat reflektif dan melibatkan pengambilan langkah-langkah khusus untuk meningkatkan standar pengajaran di kelas guna meningkatkan hasil

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

belajar siswa, adalah jenis penelitian ini. Penelitian tindakan kelas berkaitan dengan isu-isu pembelajaran di dunia nyata (Mulyarsih, 2010). Menerapkan paradigma pembelajaran berbasis permainan pada tantangan untuk meningkatkan keterlibatan siswa merupakan penekanan utama penelitian ini. Pendekatan analisis data deskriptif kuantitatif digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Untuk mendapatkan hasil dari penggunaan model pembelajaran yang telah ditetapkan, penelitian ini dilakukan dalam dua siklus.

Penelitian ini melibatkan proses perencanaan, pelaksanaan, pengamatan (Observasi), dan refleksi terkait apa yang dilakukan guru untuk meningkatkan pembelajaran dan mencapai tujuan. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2023/2024 di semester ganjil, yaitu pada bulan Agustus 2024 dan dilaksanakan di SMP Negeri 2 Makassar. Setting penelitian dilakukan di dalam ruang kelas IX.3. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah peserta didik kelas IX.3 yang berjumlah 28 orang.

Peneliti menggunakan alat bantu seperti dokumentasi dan lembar observasi, yang memudahkan pemrosesan data, untuk mengumpulkan data. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran adalah apa yang terlihat selama observasi, yang dilakukan untuk mengamati pembelajaran. Foto-foto digunakan sebagai dokumentasi untuk membantu penelitian aktivitas pendidikan. Melalui lembar observasi, teknik analisis data digunakan untuk mengumpulkan data dalam dua bentuk: kuantitatif sebagai data numerik dan kualitatif sebagai data deskriptif deskriptif. Menghitung proporsi aktivitas setiap siswa menghasilkan hasil berikut:

Tabel 1. Pedoman Pengkategorian Partisipasi Belajar

No	Rentang Presentase	Kategori
1	80%-100%	Sangat Baik
2	61%-80%	Baik
3	41%-60%	Cukup Baik
4	0%-40%	Kuran Baik

$$PKS = \frac{Jumlah}{Jumlah} \times 100\%$$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

a. Siklus I

Pada siklus satu, penerapan pembelajaran menggunakan model Game Based Learning menunjukkan hasil yang belum efektif dalam hal ini masih kurang.

Perencanaan dan Pelaksanaan:

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

1. Rencana Pembelajaran dan Pembuatan Soal Game: Guru menyusun rencana pelajaran dan membuat soal dalam bentuk game yang relevan dengan materi IPS. Sesi pengenalan singkat tentang soal game juga diberikan kepada siswa.
2. Implementasi di Kelas: Pembelajaran dimulai dengan penjelasan materi singkat, kemudian diberikan penjelasan tentang soal game yang akan siswa kerjakan. Siswa tampak antusias dalam mengerjakan soal yang sudah dikolaborasikan dalam bentuk game tersebut.

Observasi dan Refleksi:

1. Partisipasi dan Motivasi: Berdasarkan hasil observasi, dapat diketahui bahwa partisipasi siswa masih rendah. Hal ini disebabkan oleh beberapa siswa yang belum memahami kaidah model pembelajaran, belum mengatur waktu sesuai dengan langkah-langkah model, dan masih ribut selama proses pembelajaran. Pada pertemuan I dan II, rata-rata persentase aktivitas yang dicapai siswa pada siklus I masih rendah, yaitu masing-masing sebesar 59,46% dan 68,17% masuk dalam kategori cukup.
2. Feedback siswa: Meskipun masih sedikit bingung, anak yang pendiam itu bersemangat untuk berkomunikasi dengan teman-temannya saat permainan dimulai. Namun, saat anak yang tidak yakin tentang sesuatu atau menemukan pasangan mencoba bertanya, interaksi aktif mulai terlihat. Akhirnya, siswa dapat dengan antusias menyajikan hasil pekerjaan mereka dan menarik kesimpulan tentang pokok bahasan.
3. Kendala: Salah satu kendala yang dialami saat menerapkan model pembelajaran ini yaitu Sebagian besar siswa belum memahami aturan main model pembelajaran Game Based Learning.

Tabel 2. Tabel Hasil Rekapitulasi Partisipasi Belajar Siswa

Siklus 1					
No	Nilai -----	Pertemuan 1		Pertemuan 2	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1	Tuntas	8	59,46	12	68,17
2	Tidak Tuntas	20	40,54	16	31,83
Jumlah		28	100	28	100

b. Siklus II

Bedasarkan refleksi siklus I, perbaikan dilakukan pada siklus II untuk mengatasi kendala dan meningkatkan partisipasi dan efektivitas pembelajaran.

Perencanaan dan Pelaksaan:

1. Penyempurnaan rancangan pembelajaran dan Soal Game: Rencana pelajaran dan soal berbentuk game disempurnakan dengan menambahkan petunjuk kerja agar siswa tidak bingung lagi dalam mengerjakan soal. Pelatihan tambahan juga diberikan kepada siswa untuk mengatasi kendala teknis.
2. Implementasi di Kelas: Pembelajaran Kembali dilaksanakan dengan menggunakan soal game yang telah disempurnakan. Guru menggunakan mode tim untuk mendorong kerja sama antar siswa.

Observasi dan Refleksi:

1. Partisipasi dan Motivasi: Hasil observasi menunjukkan peningkatan signifikan. Rata-rata keaktifan di siklus II pertemuan I mengalami peningkatan menjadi 77,41%, pertemuan II mencapai kriteria keaktifan belajar siswa yaitu 85,71% dikategorikan baik. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penyempurnaan yang dilakukan berhasil meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.
2. Feedback Siswa: Wawancara dan kuesioner menunjukkan bahwa siswa merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk belajar IPS. Mereka menyukai mode tim dan soal berbasis game dalam pembelajaran sehingga membuat mereka lebih tertantang.
3. Kendala: Meskipun masih ada kendala teknis kecil, siswa dan guru lebih siap menghadapinya. Beberapa siswa yang awalnya kurang percaya diri mulai menunjukkan peningkatan dalam partisipasi.

Tabel 3. Tabel Hasil Rekapitulasi Partisipasi Belajar Siswa

Siklus 2					
N o	Nilai -----	Pertemuan 1		Pertemuan 2	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1	Tuntas	20	77,41	24	85,71
2	Tidak Tuntas	8	22,59	4	14,29
Jumlah		28	100	28	100

Pembahasan

Penjelasan Model Pembelajaran GBL (Game Based Learning)

Jenis paradigma pembelajaran tertentu yang dikenal sebagai "pembelajaran berbasis permainan" memanfaatkan permainan sebagai alat bantu mengajar. Tujuan penerapan GBL sebagai strategi pengajaran baru adalah untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar dan mempercepat proses pembelajaran. Pendapat (Maulidina dkk 2018), yang berpendapat bahwa paradigma pembelajaran berbasis permainan memanfaatkan program permainan yang dibuat dengan tujuan membantu pembelajaran siswa, sejalan dengan hal ini. Menggunakan fitur permainan seperti tantangan, ujian, dan interaksi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa adalah ide mendasar di balik pembelajaran berbasis permainan (GBL). Salah satu manfaat permainan adalah memungkinkan pemain untuk belajar sambil mengatasi rintangan. Memahami kebiasaan dan perilaku pemain membantu mereka untuk tidak membuat kesalahan yang sama di babak berikutnya (Wibawa dkk).

Lebih jauh lagi, model ini memupuk persaingan yang konstruktif, pembelajaran kolaboratif, dan pemecahan masalah yang inovatif. Dengan memberikan tantangan yang sesuai dengan tingkat keterampilan dan umpan balik langsung kepada siswa, pembelajaran berbasis permainan meningkatkan pengetahuan konseptual sekaligus mengembangkan kemampuan sosial, kritis, dan pemecahan masalah. Setelah semua ini, pembelajaran berbasis permainan membuka peluang pembelajaran yang mendalam, menarik, sulit, menarik, dan relevan yang dapat meningkatkan motivasi dan pendidikan siswa. Pandangan ini konsisten dengan klaim yang dibuat oleh (Wibawa dkk., 2021) bahwa permainan instruksional dapat membangkitkan minat siswa atau memotivasi mereka untuk belajar, sehingga meningkatkan motivasi mereka

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

untuk belajar. Pada abad ke-21, penerapan GBL dianggap sebagai komponen penting dari pendekatan pengajaran kreatif yang berupaya menghasilkan informasi yang siap menghadapi masa depan yang terus berkembang.

Hal Pendukung yang Dapat Digunakan dalam Pembelajaran Game Based Learning

Dalam konteks pembelajaran berbasis permainan, permainan yang ideal untuk digunakan sebagai alat pengajaran bagi siswa adalah permainan yang berfungsi sebagai sumber pendukung. Tak perlu dikatakan lagi, para pendidik harus terlebih dahulu memilih permainan yang tepat dan menyelaraskannya dengan kurikulum. Beberapa sumber belajar berbasis permainan yang dapat meningkatkan proses pembelajaran adalah Educandy, Quiz, Kahoot, Wordwall, dan Marbel Budaya Nusantara. Marbel Budaya Nusantara menggunakan teknik pengajaran interaktif untuk meningkatkan antusiasme dan Kemahiran siswa sambil berkonsentrasi pada pengajaran mereka tentang budaya Indonesia dan sekitarnya. Pilihan permainan instruksional dapat ditemukan di aplikasi berbasis web Educandy. Baik Quiziz maupun Kahoot menawarkan format kuis yang fleksibel dan naratif yang dapat digunakan untuk penyampaian materi pembelajaran dan evaluasi. Sementara itu, Wordwall memiliki tautan ke situs web yang menawarkan teka-teki kata, tes, anagram, dan aktivitas lainnya. (Oktavia, 2022.)

Kelebihan dan Kekurangan Game Based Learning

Setiap proses pembelajaran memiliki manfaat dan kekurangan yang perlu diperhitungkan. Berbagai sifat dalam model itu sendiri dapat memengaruhi hal ini. Pernyataan ini sejalan dengan sudut pandang (Anggraini dkk., 2021) yang menyatakan bahwa terdapat varian di antara berbagai metodologi pembelajaran, yang berpotensi memengaruhi manfaat dan keunggulan relatif masing-masing model. Penting untuk mengenali berbagai manfaat permainan berbasis gim. Pertama-tama, ciptakan ruang kelas yang hidup dan menarik yang memotivasi dan memikat setiap murid. Kedua, dengan terlibat dalam permainan, anak-anak dapat mengasah kemampuan berpikir kritis mereka, memperluas pemahaman mereka terhadap berbagai konsep, dan memperkuat kemampuan membaca mereka.

Selain itu, melalui perannya sebagai media terapeutik untuk mengatasi tantangan kognitif, pembelajaran berbasis permainan menawarkan pendekatan baru untuk membantu siswa mengatasi hambatan belajar. Siswa didorong untuk aktif, berpikir kritis, dan berperilaku sportif dalam lingkungan belajar yang menyenangkan dalam permainan. Belajar harus menyenangkan dan menarik untuk membantu pemahaman dan retensi konten. Motivasi siswa dan kemanjuran pendidikan mereka dapat ditingkatkan oleh permainan yang mendukung pengembangan kreativitas, interaksi, dan kemampuan memecahkan masalah mereka. Pernyataan ini konsisten dengan yang dibuat oleh (Anggraini dkk., 2021), yang mengklaim bahwa keuntungan pembelajaran berbasis permainan antara lain mendorong interaksi siswa secara langsung dan aktif, membantu pemahaman topik, memotivasi keterlibatan, menciptakan suasana belajar yang nyaman, memperkuat hubungan siswa, dan membantu guru dalam memicu minat siswa untuk belajar.

Meskipun demikian, tidak dapat dipungkiri bahwa pembelajaran berbasis permainan memiliki sejumlah kekurangan. Pertama, terdapat kurva pembelajaran yang relatif lebih panjang dengan metodologi ini dibandingkan dengan prosedur tradisional. Hal ini mungkin terbukti sulit, terutama jika program pembelajaran memiliki tenggat waktu. Selain itu, kebisingan dari ruang kelas yang penuh sesak dapat mengurangi kebugaran lingkungan untuk belajar. Kedua, diperlukan lebih banyak media dan sumber daya untuk penerapan permainan Pembelajaran Dasar guna menjamin keberhasilan pembelajaran. Menurut para ahli, beberapa kelemahan

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

pembelajaran berbasis permainan adalah dibutuhkan banyak tenaga dan waktu untuk membuat permainan (Wahyuning, 2022); keterbatasan keterampilan dan kemampuan guru berarti bahwa membuat permainan memerlukan pelatihan khusus (Liu et al., 2020); dan siswa membutuhkan peralatan tambahan. (Pho & Dinscore, 2015).

Sintak atau Langkah-langkah penerapan Game Based Learning

Menurut Samudera (2020), terdapat enam proses (sintaks) yang terlibat dalam penerapan Game Based Learning (GBL) di kelas.

- 1) Pilih permainan sesuai dengan mata pelajaran. Pilih permainan yang sesuai dengan rencana pelajaran yang ditetapkan oleh pendidik.
- 2) Penjelasan konsep. Guru memberikan gambaran umum tentang pokok bahasan kepada anak-anak dengan menguraikan gagasan utama sebelum permainan dimulai.
- 3) Pedoman. Aturan permainan, yang harus dipatuhi selama bermain, dijelaskan oleh guru.
- 4) Terlibat dalam permainan. Siswa menggunakan media yang telah disiapkan oleh guru untuk memainkan permainan.
- 5) Mengondensasi informasi. Setelah permainan selesai, siswa diminta untuk memberikan ringkasan informasi yang mereka pelajari.
- 6) Berpikir Kembali. Berpikir Kembali Merefleksikan tujuan pembelajaran yang telah disampaikan pengajar merupakan tahap terakhir.

a. Siklus 1

Data observasi Siklus I Pertemuan 1 memperoleh persentase sebesar 59,46%, sedangkan data observasi Siklus I Pertemuan 2 memperoleh persentase sebesar 68,17%. Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa dari Pertemuan 1 ke Pertemuan 2. Sementara pada siklus I persentase ketuntasan klasikal hanya sebesar 68,75%, persentase kriteria ketuntasan aktivitas belajar siswa sebesar 75%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa siklus I belum mencapai indikasi ketuntasan minimal, artinya pada siklus II perlu dilakukan tindakan lebih lanjut untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IX SMPN 2 Makassar.

b. Siklus 2

Setelah guru melakukan penyesuaian kegiatan pembelajaran, maka terjadi peningkatan, sesuai dengan hasil observasi kegiatan belajar siswa pada siklus II. Pada pertemuan pertama siklus II ketuntasan 77,41% dan pada pertemuan kedua ketuntasan 85,71%. Proporsi ketuntasan klasikal sebesar 85,71% dapat diketahui dengan melakukan observasi kegiatan belajar siswa pada siklus II. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata persentase ketuntasan klasikal siklus II lebih tinggi dari kriteria ketuntasan minimal yaitu 75%. Persentase ketuntasan klasikal yang mengalami peningkatan dan saat ini berada pada indikator ketuntasan minimal menunjukkan bahwa kegiatan belajar yang dituntaskan siswa pada siklus II telah berhasil.

Selama dua siklus penerapan model pembelajaran berbasis permainan, aktivitas belajar siswa kelas IX.3 SMP Negeri 2 Makassar mengalami peningkatan pada setiap pertemuannya. Data tersebut menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa kelas IX.3 telah berhasil karena mengalami peningkatan dan terus memenuhi metrik keberhasilan. Peningkatan aktivitas belajar tidak dapat dipisahkan dari kemampuan guru dalam mengawasi kelas dan menerapkan paradigma pembelajaran yang dipilih. Dari pemaparan data di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Game Based Learning memiliki kemampuan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa IPS kelas IX.3 SMP Negeri 2 Makassar. Hal ini dikarenakan terdapat beberapa kelebihan dari permainan berbasis game yang perlu dipahami. Pertama, kelas yang dinamis dan menarik yang melibatkan dan menginspirasi setiap siswa. Kedua,

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

anak dapat membaca, memperluas pengetahuan mereka tentang berbagai konsep, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka dengan terlibat dalam permainan.

Penggunaan model Game Based Learning juga memungkinkan interaksi aktif antara guru dan siswa serta antara sesama siswa. Pada pembelajaran yang menggunakan model Game Based Learning, siswa menjadi subjek dalam permainan tersebut sehingga siswa dapat memiliki banyak peluang untuk berlatih materi dengan cara bermain baik individu, dengan bimbingan orang tua, ataupun secara berkelompok untuk membiasakan interaksi yang aktif bagi siswa. Guru juga dapat menggunakan serta mengembangkan model pembelajaran Game Based Learning ini sebagai strategi untuk merancang pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan tidak membuat siswa menjadi jemu dalam mengikuti kegiatan belajar dikelas.

Selain itu, penerapan pendekatan pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk mengatasi masalah yang menantang dan hasil pembelajaran. Dengan pendekatan pembelajaran ini, siswa berpartisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan, menyelesaikan masalah, dan terlibat dalam permainan selain menyerap konten pelajaran secara pasif. Tingkat partisipasi kolaboratif yang lebih tinggi dalam kegiatan pendidikan juga menghasilkan hasil belajar yang lebih baik. Ketika siswa tertarik dan fokus pada pelajaran, mereka biasanya memahami materi dengan lebih saksama. Karena mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, memperkenalkan model Pembelajaran Berbasis Permainan dapat menjadi salah satu strategi yang paling efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Siswa biasanya menunjukkan hasil belajar yang lebih baik, tingkat fokus yang lebih tinggi, dan keterlibatan aktif ketika diajarkan menggunakan teknik GBL.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya saya sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu dan terlibat dalam penelitian ini. Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada SMP Negeri 2 Makassar yang telah memberikan izin dan dukungannya dalam penelitian ini. Tanpa dukungan, dorongan, dan kerjasama dari semua pihak, penelitian ini tidak akan berjalan sesuai rencana. Dengan menggunakan paradigma pembelajaran Game Based Learning khususnya, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan berguna bagi dunia pendidikan.

PENUTUP

Simpulan

Penerapan model pembelajaran Game Based Learning dapat dikatakan berhasil meningkatkan aktivitas belajar siswa, berdasarkan simpulan hasil penelitian tentang peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran kelas IX.3 SMP Negeri 2 Makassar. Hal ini berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas proses belajar siswa, dimana pada setiap siklus kegiatan pembelajaran selalu mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran siklus I, dimana partisipasi siswa pada pertemuan I sebesar 59,46%

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

dan pada pertemuan II sebesar 68,17%. Setelah dilakukan peningkatan pembelajaran siklus II, maka pada pertemuan I partisipasi siswa meningkat menjadi 77,41%, hal ini menimbulkan peningkatan sebesar 85,71% pada pembelajaran siklus dua pertemuan dua.

Saran

Untuk meningkatkan efektivitas penggunaan metode Game Based Learning dalam peningkatan keaktifan berpartisipasi pada peserta didik, perlu dilakukan beberapa langkah strategis. Pertama, perlu adanya pelatihan dan workshop rutin bagi para guru untuk memperdalam pemahaman dan keterampilan dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Ini akan membantu guru-guru untuk lebih percaya diri dalam mengimplementasikan media pembelajaran interaktif seperti Thinglink di dalam kelas. Selain itu, evaluasi formatif secara berkala perlu dilakukan untuk mengukur pertumbuhan siswa dan memperhatikan area-area yang memerlukan perhatian tambahan. Kedua, perlu adanya peningkatan kerjasama antara guru, siswa, dan orang tua untuk mengatasi hambatan-hambatan yang mungkin timbul selama proses pembelajaran. Dengan melibatkan orang tua dalam mendukung pemahaman dan penggunaan teknologi oleh siswa di rumah, dapat membantu dalam mengurangi kesenjangan pemahaman antara siswa yang lebih terampil dengan yang kurang terampil dalam menggunakan media Game Based Learning.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. (2021). *Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis HOTS dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Indonesia, 2(11), 1885-1896. <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i11.356>
- Byusa, E., Kampire, E., & Rwekaza, A. (2022). *Game-based learning approach on students' motivation and understanding of chemistry concepts* : A systematic review of literature. Heliyon, e09541. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e09541>
- Englund, C., Olofsson, A. D., & Price, L. (2017). *Teaching with technology in higher education: understanding conceptual change and development in practice*. Higher Education Research & Development, 36(1), 73–87.
- Johnson, L. L., & Kim, G. M. H. (2021). Experimenting with game-based learning in preservice teacher education. English Teaching, 20(1), 78–93. <https://doi.org/10.1108/ETPC-10-2019-0125>
- Lin, M. H., Chen, H. C., & Liu, K. S. (2017). A study of the effects of digital learning on learning motivation and learning outcome. Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education, 13(7),
- Liu, Z. Y., Shaikh, Z. A., & Gazizova, F. (2020). Using The Concept of Game-Based Learning in Education. IJET: International Journal of Emerging Technologies in Learning, 15(14), 53-64. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i14.14675>
- Mulyarsih. (2010). Peningkatan Prestasi Belajar IPS melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match pada Siswa Kelas IV SDN Harjowinangun 01 Tersono Batang. Jurnal Pendidikan Dasar, 1(20), 97– 105
- Oktavia, R. (2022). Game Based Learning (GBL) Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa. OSFPreprints, Juni, 1–7. <https://doi.org/10.31219/osf.io/6aeuy>
- Pho, A., & Dinscore, A. (2015). Game Based Learning. Instructional Technologies Commite.

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

- Sailer, M., Murböck, J., & Fischer, F. (2021). Digital learning in schools: What does it take beyond digital technology? *Teaching and Teacher Education*, 103, 103346. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2021.103346>
- Sundari, Septi, and Benny Prasetya. "MENINGKATKAN PARTISIPASI PESERTA DIDIK MELALUI GAME-BASED LEARNING "KAHOOT" PADA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS." *AL IBTIDAIYAH: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 5.1 (2024): 115-126.
- Sousa, M. J., & Rocha, Á. (2019). Digital learning: Developing skills for digital transformation of organizations. *Future Generation Computer Systems*, 91, 327–334. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.future.2018.08.048>
- Tvenge, N., & Martinsen, K. (2018). Integration of digital learning in industry 4.0. *Procedia Manufacturing*, 23, 261–266. <https://doi.org/10.1016/j.promfg.2018.04.027>
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran Ipa Interaktif dengan *Game Based Learning*. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2), 1–5. <https://jurnal.uns.ac.id/jsei/article/view/70937>
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Game-Based Learning (GBL) sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal. *Integrated (Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 17–22. <https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>