

SNTEKAD

Seminar Nasional Teknologi, Kearifan Lokal, dan Pendidikan Transformatif

Upaya meningkatkan minat belajar siswa melalui metode *Game-based Learning* pada materi ipas di kelas IV SD N 57 Palembang

Anggy Wida Ramadanti^{1*}, Anisha Sherany Thamrin², Annisa Hayyunah Wahab³, Citra Octa Diana⁴, Zahra Alwi⁵, Sri Nuzriah⁶

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Sriwijaya

anggywr221200@gmail.com
sheranyanisha8@gmail.com
annisahayyunahwahab@gmail.com
citraod25@gmail.com
zahra_alwi@fkip.unsri.ac.id
srinuzriah16@guru.sd.belajar.id

Abstrak: Sebagai upaya untuk menumbuhkan minat belajar siswa pada pelajaran IPAS agar lebih menarik, tidak monoton, siswa fokus pada pembelajaran yang sedang berlangsung, pembelajaran berjalan baik, menyenangkan, serta bermakna, telah dilakukan Penelitian Tindakan Kelas dalam pelajaran IPAS di Kelas IV dengan metode Game Based Learning (GBL) dan media kuis Word Wall. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah model pembelajaran GBL dengan media Wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan kelas teori Kemmis dan Taggart, yang terdiri dari 4 tahap, yaitu tahap perencanaan (planning), tahap pelaksanaan (Action), tahap pengamatan (Observation), dan tahap refleksi (Reflection). Subjek penelitian adalah siswa kelas IV C SDN 57 Palembang, berjumlah 23 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Hasilnya menunjukkan: 1) dari data pra siklus, 70% siswa kelas 4 ini, nilainya belum mencapai 70; 2) hasil siklus 1 nilai rata-rata 76,30, 16 siswa mencapai kriteria sangat berminat, ketuntasan belajar 73,91%; 3) hasil siklus 2 nilai rata-rata 81,30, 23 siswa mencapai kriteria sangat berminat, ketuntasan belajar 100%. Dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran Games Based Learning menggunakan media kuis Wordwall dapat meningkatkan nilai dan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS.

Kata kunci: *Pelajaran IPAS, Metode Game Based Learning Word Wall, Minat belajar siswa.*



This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

1. PENDAHULUAN

Pada era globalisasi ini pendidikan merupakan hal yang sangat penting, dikarenakan pendidikan merupakan tonggak utama untuk menunjang suatu bangsa. Pendidikan di Indonesia diatur dalam UU No. 20 pasal 1 ayat 1 yaitu pendidikan merupakan usaha sadar

dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Proses untuk mencapai prestasi belajar yang optimal, perlu adanya partisipasi yang tinggi dari siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Sebuah kegiatan pembelajaran dapat dikatakan berhasil bila seluruh atau setidaknya terdapat beberapa orang siswa yang berpartisipasi dalam segi fisik, segi mental ataupun segi sosial dan disamping itu pula dapat ditunjukkan dengan adanya kemauan belajar yang tinggi, semangat dalam belajar juga memiliki rasa percaya diri.

Saat memasuki jenjang SD mulai dari kelas 1 siswa sudah harus menempuh mata pelajaran IPAS, dan sebagai pendidik seharusnya kita banyak menyiapkan metode, model, dan teknik pembelajaran yang tepat dan juga menyenangkan untuk menciptakan proses belajar mengajar dengan baik yang mudah diterima oleh peserta didik agar tujuan pembelajaran dilaksanakan tercapai. Namun pada kenyataannya, masih banyak kita temui guru yang mengajar dengan metode yang monoton, dengan hanya mengandalkan buku cetak yang sudah diberikan kepada peserta didik termasuk pada pembelajaran IPAS pada kelas VI.

Hal ini dibuktikan melalui hasil observasi yang telah peneliti lakukan pada kelas IV di Sekolah Dasar (SD) Negeri 57 Palembang. Dimana sampel diambil dalam satu kelas terdapat 23 orang peserta didik yang masih banyak diantara mereka yang merasa kesulitan dalam memahami pembelajaran IPAS dengan nilai KKM 70. Kemudian peserta didik cenderung lebih memilih mengobrol dengan teman sebangkunya dibandingkan mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru nya saat menjelaskan didepan.

Oleh karena itu diperlukan metode untuk bagaimana cara guru menyampaikan pelajaran IPAS dengan baik tanpa siswa merasa diberatkan saat melangsungkan pembelajaran, untuk menumbuhkan minat belajar khususnya pada pelajaran IPAS agar terlihat menarik dan tidak monoton juga bisa membuat peserta didik fokus pada pembelajaran yang sedang berlangsung agar pembelajaran berjalan dengan baik dan juga bermakna dengan pembelajaran yang menyenangkan.

Minat belajar peserta didik merupakan salah satu faktor keberhasilan belajar siswa menjadi mudah memahami materi pembelajaran. 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. Hal

ini diperkuat dengan pendapat dari Ref [1] yang mengatakan bahwa “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.

Games based learning jika diartikan dalam bahasa Indonesia ialah pembelajaran berbasis permainan [2]. *Games based learning* ini merupakan salah satu metode pembelajaran berbasis permainan yang dapat membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang digunakan oleh guru. Menurut Ref [2], metode *games-based learning* dapat membuat proses pembelajaran menjadi seru dan membangkitkan gairah belajar sehingga dapat memotivasi dan mendorong peserta didik lebih kreatif.

Pembelajaran pada mata pelajaran IPAS memiliki tujuan menjadikan peserta didik dapat memahami kerja alam semesta dan interaksinya dengan kehidupan manusia dimuka bumi [3]. Kemudian menurut Ref [4], pembelajaran IPAS sendiri diimplementasikan pada jenjang sekolah dasar dengan mempertimbangkan bahwa anak usia Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah melihat segala sesuatu secara apa adanya, utuh dan terpadu. Usia mereka masih dalam tahap berpikir konkrit atau sederhana, holistic, komprehensif, dan tidak detail [5][6]. Sehingga mata pelajaran IPA dan IPS disederhanakan menjadi satu karena kedua mata pelajaran tersebut dapat dikaitkan dalam fenomena kehidupan sehari-hari.

Dalam hal ini salah satu metode pembelajaran yang penulis bisa terapkan dalam pelajaran IPAS di Kelas IV ialah metode *Game Based Learning (GBL)*. Penulis menggunakan metode ini karena model ini belum di pernah diuji di tahun awal pelajaran 2024 saat penulis melakukan PPL II, Selain itu penulis juga ingin menguji apakah model GBL ini dapat menjadi suatu penyelesaian dalam pemecahan masalah terkait upaya meningkatkan minat belajar peserta didik yang penulis temukan pada kelas IV SDN 57 Palembang. Akankan metode GBL yang penulis terapkan ini memberikan dampak yang signifikan terkait peningkatan minat belajar peserta didik dalam pelajaran IPAS di kelas IV SDN 57 Palembang.

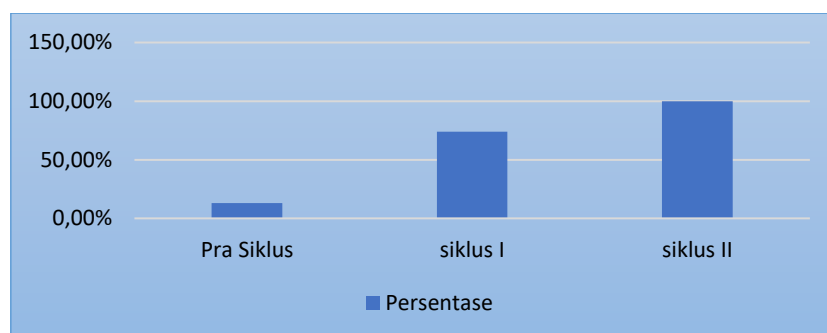
2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 57 Palembang kelas IV yang mulai dilakukan pada tanggal 29 Juli sampai tanggal 9 Agustus 2024. Populasi yang digunakan pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV C yang ada di SD Negeri 57 Palembang sebanyak

23 orang siswa yang terdiri dari 7 orang siswa perempuan dan 16 orang siswa laki-laki. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan melakukan observasi dan juga tes tertulis kepada siswa. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik jika guru menggunakan metode pembelajaran *Game Based Learning* pada mata pelajaran IPAS di kelas. Penelitian ini menggunakan pendekatan pengumpulan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Sedangkan data kualitatif adalah data yang berisi berupa kata maupun kalimat yang digunakan untuk menjabarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan tidak dengan pengukuran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam upaya meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 57 Palembang dengan menggunakan metode *Game Based Learning* didapatkan hasil bahwa pada pengumpulan data di Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II, peserta didik mengalami peningkatan minat belajar, hal ini dibuktikan dengan hasil belajar yang diperoleh pada saat penelitian berlangsung. Persentase Nilai Pelajaran Siswa Kelas IV SDN 57 Palembang Dari penyajian grafik, dapat dilihat bahwa selama perbaikan pembelajaran yang telah dilakukan pada pelajaran IPAS dengan materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi dan materi wujud zat dan perubahannya serta peneliti sudah memberikan soal evaluasi kepada peserta didik kelas IV SDN 57 Palembang dengan berjalan baik dan mendapatkan hasil yang meningkat dapat dilihat dari data nilai rata-rata peserta didik dari pra siklus hingga siklus II. Berikut ini grafik persentase hasil penelitian yang telah dilakukan:



Gambar 1. Persentase Nilai IPAS peserta didik

Dari data yang peneliti dapatkan dari perbaikan pembelajaran yang sudah dilakukan pada siklus II maka peneliti mendapatkan hasil yakni bahwa pada proses pembelajaran

yang terjadi ternyata memiliki pengaruh yang besar terhadap minat belajar dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL). Karena di dalam model pembelajaran ini guru diharuskan untuk menyajikan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan juga tentunya bermakna bagi peserta didik, karena dengan metode pembelajaran GBL ini peserta lebih mudah memahami dengan kegiatan yang mereka senangi, dalam hal ini guru menyediakan kuis dan pertanyaan melalui game via website *wordwall* [6], Pada metode ini juga peserta didik lebih berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar yakni aktif bertanya jawab dan mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik sehingga tujuan dari pembelajaran berlangsung akan tercapai.

Pada metode *Game Based Learning* ini memang memberikan perubahan dalam pembelajaran yang lebih baik, namun di setiap model dan metode pembelajaran yang diterapkan guru dalam melaksanakan pembelajaran pasti akan memiliki kelebihan bahkan kekurangan [7][8]. Kelebihan metode *game-based learning* dalam pelaksanaan siklus pembelajaran terdiri dari empat keunggulan yaitu Peserta didik menjadi lebih aktif dalam belajar dan meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga mampu berpikir kritis dan mengemukakan pendapatnya dalam hal ini pada pelajaran IPAS. Peserta didik semakin solid antara satu sama lain, karena dalam metode ini peneliti membentuk kelompok untuk bekerja sama dan juga menerapkan karakter sportivitas terhadap kelompok lainnya. Suasana kelas jauh lebih hidup karena tercipta komunikasi dua arah karena metode ini membentuk guru dan peserta didik menjadi harus saling merespons untuk menyampaikan dan menerima materi pada saat pembelajaran berlangsung. Kondisi kelas menjadi lebih menyenangkan dan tentunya tidak monoton yang meningkatkan minat peserta didik untuk belajar dan meminimalisir rasa bosan dan kegiatan mengobrol antara peserta didik, guru memberikan ruang dan waktu untuk mendiskusikan jawaban dengan kelompok masing-masing peserta didik, sehingga peserta didik akan berdiskusi sesuai dengan waktu yang dipersilahkan oleh guru. Kekurangannya, dalam pelaksanaannya, metode *Game-based Learning* ini akan membuat peserta didik lebih aktif dari biasanya, baik aktif dalam hal berbicara dan juga bergerak untuk mendemonstrasikan ide dan jawaban pada saat kuis game berlangsung [9], sehingga ada kalanya kelas menjadi tidak kondusif pada saat awal-awal memulai kuis, karena rasa penasaran dan semangat peserta didik yang baru memulai dan menggebu-gebu, oleh karena itu guru dituntut harus bisa menguasai kelas dan tetap menjaga kelas untuk tertib selama kegiatan belajar berlangsung.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Games-based Learning* menggunakan media kuis *Wordwall* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes dan soal evaluasi untuk melihat minat belajar siswa dengan penerapan *Games-based Learning* menggunakan media kuis *Wordwall* telah menunjukkan hasil yang efektif. Seperti terlihat bahwa adanya peningkatan minat belajar siswa dari pra siklus sampai dengan siklus II. Minat belajar siklus I nilai rata-rata mencapai 76,30 Dari 16 siswa mencapai kriteria sangat berminat, Dengan ketuntasan belajar 73,91%, kemudian pada siklus II mengalami peningkatan nilai rata-rata mencapai 81,30 Dari 23 siswa (100%) mencapai kriteria sangat berminat, dengan ketuntasan belajar 100%. Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar guru mempertimbangkan penerapan metode GBL dalam pembelajaran lainnya untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa

REFERENSI

- [1] Sumianto, Y. *Analisis faktor-Faktor Yang Menghambat Minat Belajar Dimasa Pandemi Covid 19 Pada Siswa SDN 008 Solo*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 608-614, 2021.
- [2] Astuti. *Penerapan Metode User Centered Design Pada Game Based*. 10-20, 2017.
- [3] Sosilo. *Konsep Desain Pembelajaran Ips Untuk Mendukung Penerapan Asesmen Kompetensi Minimal*. FMIPA UNNES, 2022.
- [4] Agustina. *Analisis Pedagogical Content Knowledge Terhadap Buku Guru Ips Pada Muatan Ipa Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka*. Jurnal Bsicedu, 5877-5889, 2022.
- [5] Lestari. *Penerapan Metode Games Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas IV SD Telkom Makasar*. UNM, 4. 2022.
- [6] Supriyono. *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD*. Jurnal Pendidikan Dasar, Volume II No.1 2614-4417, 2018.
- [7] Huda, M. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta.Pustaka Belajar, 2014.
- [8] Shoimin, A. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta. Ar-Ruzz Media, 2013.
- [9] Ngilimun. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta. Awaja Pessindo, 2017.