



Penerapan Metode Games Based Learning (GBL) dalam Meningkatkan Pemahaman dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI NWDI TOYA

Sri Harmonika¹, Ristika Sariani²

^{1,2}, Sekolah Tinggi Agama Islam Darul Kamal

*Corresponding Author: sriharmonika847@gmail.com

Kata Kunci:

Games-Based Learning (GBL), Pemahaman Siswa, Hasil Belajar, Gaya di Sekitar Kita, Benda yang Elastis dan Plastis

Abstrak: Games Based Learning adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan untuk menciptakan suasana belajar interaktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar IPAS pada tema gaya di sekitar kita subtopik 3 benda yang elastis dan plastis melalui metode games based-learning (GBL) di kelas IV MI NWDI TOYA. Rendahnya pemahaman dan hasil belajar siswa pada tema "Gaya di Sekitar Kita," subtopik "Benda yang Elastis dan Plastis," menjadi tantangan di kelas IV MI NWDI Toya. Data awal menunjukkan hanya 12 dari 33 siswa atau 36,37% mencapai ketuntasan belajar. Maka, dilakukan penerapan metode inovatif, yaitu Games-Based Learning (GBL). Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam dua siklus, melibatkan 33 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi dan tes untuk mengukur pemahaman dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar siswa dari 36,37% pada pra-siklus, menjadi 69,70% pada siklus I, dan 93,94% pada siklus II. Dengan demikian, metode GBL terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi gaya di sekitar kita.

Keywords:

Games-Based Learning (GBL), Student Understanding, Learning Outcomes, Forces Around Us, Elastic and Plastic Objects

Abstract: *GBL is a learning approach that integrates game elements to create an interactive, enjoyable learning environment and enhance students' motivation to learn. This research aims to improve understanding and science learning outcomes on the theme of forces around us, subtopic 3, elastic and plastic objects, material forces around us, through the GBL (Games Based-Learning) method, in class IV MI NWDI Toya. The low level of students' understanding and learning outcomes on the theme "Forces Around Us," subtopic "Elastic and Plastic Objects," poses a challenge in Grade IV at MI NWDI Toya. Initial data showed that only 12 out of 33 students, or 36.37%, achieved mastery learning. Thus, an innovative method, Games-Based Learning (GBL), was implemented. This study employed Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, involving 33 students. Data were collected through observations and tests to measure students' understanding and learning outcomes.*

The results showed an improvement in students' mastery learning from 36.37% in the pre-cycle to 69.70% in the first cycle and 93.94% in the second cycle. Therefore, the GBL method proved effective in enhancing students' understanding and learning outcomes on the topic of forces around us.

PENDAHULUAN

Metode pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Pemilihan metode yang tepat dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran secara lebih mendalam serta meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa (Anggraini & Nurhayati, 2021). Metode pembelajaran yang monoton dan kurang variatif sering kali menyebabkan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

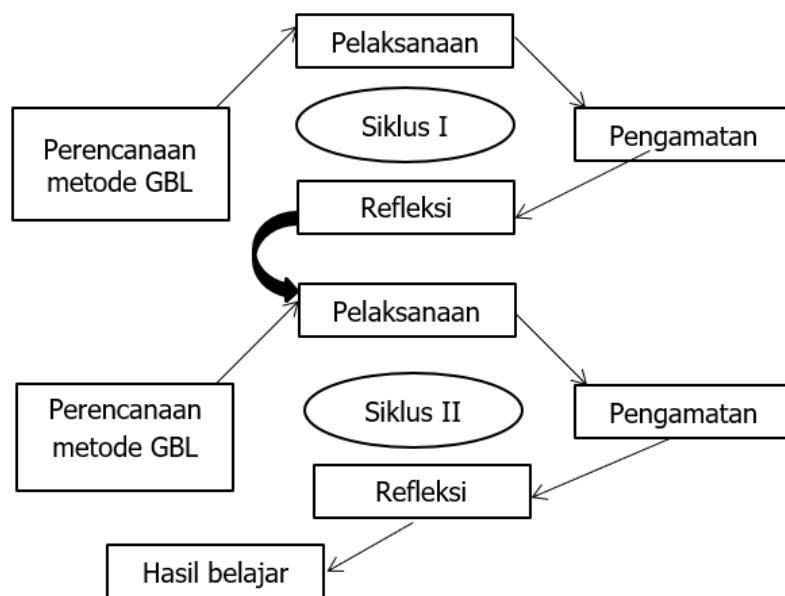
Seiring dengan perkembangan dunia pendidikan, guru dituntut untuk mampu menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Salah satu metode pembelajaran yang dianggap efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa adalah Games Based Learning (GBL). Games Based Learning merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran sehingga menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan (Ulfa et al., 2022).

Penerapan Games Based Learning dapat membantu siswa belajar sambil bermain, sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru tetapi juga melibatkan peran aktif siswa dalam menemukan konsep pembelajaran. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Game Based Learning mampu meningkatkan hasil belajar, motivasi, serta pemahaman konsep siswa pada berbagai mata pelajaran (Yustina & Yahfizham, 2023).

Pada pembelajaran IPAS di MI NWDI Toya, khususnya materi benda elastis dan plastis, siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep karena sifat materi yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, salah satunya melalui penerapan Games Based Learning agar siswa lebih mudah memahami materi dan hasil belajar dapat meningkat (Syaputra & Rahmat, 2023).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas melalui tindakan-tindakan tertentu dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses serta hasil pembelajaran secara berkelanjutan (Kemmis & McTaggart, 2014). PTK dipilih karena sesuai untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang terjadi secara nyata di kelas. Penelitian ini dilaksanakan di MI NWDI Toya pada siswa kelas IV dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 33 siswa. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi (Arikunto, 2019).



Gambar 1. Kerangka siklus I dan siklus II

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi modul ajar berbasis Games Based Learning (GBL), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), instrumen observasi, serta soal evaluasi. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah IPAS dengan topik *benda elastis dan plastis*. Perangkat pembelajaran dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan metode Games Based Learning dalam proses pembelajaran. Guru menyampaikan materi melalui aktivitas permainan edukatif yang dirancang untuk membantu siswa memahami konsep benda elastis dan plastis. Pembelajaran dilakukan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun sebelumnya.

Tahap pengamatan dilakukan untuk mengamati keterlaksanaan pembelajaran serta aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan oleh observer dengan menggunakan lembar observasi untuk menilai aktivitas guru dan siswa dalam penerapan metode Games Based Learning (Ulfa et al., 2022).

Tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilaksanakan pada setiap siklus. Hasil refleksi digunakan sebagai dasar perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya guna meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa (Arikunto, 2019).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi tes dan observasi. Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa, sedangkan observasi digunakan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif, yaitu dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal (Sudjana, 2017).

HASIL DAN PEMBAHASAN

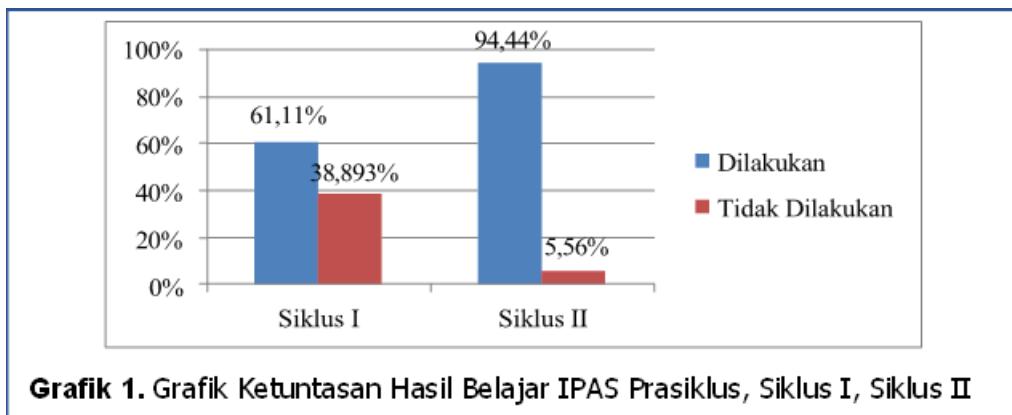
Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa kelas IV MI NWDI Toya pada mata pelajaran IPAS materi *benda elastis dan plastis* melalui penerapan metode **Games Based Learning (GBL)**. Penelitian tindakan kelas merupakan upaya sistematis untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran yang dilakukan secara berulang melalui siklus tindakan (Arikunto, 2019).

Hasil penelitian pada tahap prasiklus menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Dari 33 siswa, hanya 12 siswa (36,37%) yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 21 siswa (63,63%) belum mencapai ketuntasan. Rendahnya hasil belajar ini disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang termotivasi dan kesulitan dalam memahami konsep pembelajaran (Slameto, 2018).

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Prasiklus dan Siklus I dan Siklus II

Ketuntasan	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Frekuensi	%	Frekuensi	%	Frekuensi	%
Tuntas	12	36,37%	23	69,70%	31	93,94%
Tidak Tuntas	21	63,63%	10	30,30%	2	6,06%
Jumlah	2.020		2.284		2.5	60
Nilai Tertinggi	80		88		92	
Nilai Terendah	50		48		56	

Setelah diterapkan metode Games Based Learning pada siklus I, hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat menjadi 23 siswa (69,70%), sedangkan 10 siswa (30,30%) belum mencapai ketuntasan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode Games Based Learning mulai memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa. Namun demikian, ketuntasan belajar secara klasikal belum memenuhi kriteria yang ditetapkan, yaitu 85%. Hal ini disebabkan oleh siswa yang masih beradaptasi dengan pembelajaran berbasis permainan, kurang memahami aturan permainan, serta masih terdapat siswa yang kurang fokus dan belum percaya diri dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut sejalan dengan pendapat Sudjana (2017) bahwa proses adaptasi terhadap metode pembelajaran baru memerlukan waktu agar hasil belajar dapat meningkat secara optimal. Menurut Hamalik (2017), perubahan strategi pembelajaran memerlukan proses penyesuaian agar siswa dapat belajar secara optimal.



Grafik 1. Grafik Ketuntasan Hasil Belajar IPAS Prasiklus, Siklus I, Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II. Perbaikan tersebut meliputi penjelasan aturan permainan yang lebih jelas, pengelolaan kelas yang lebih efektif, serta penggunaan media pembelajaran tambahan yang lebih menarik. Hasilnya, pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan. Dari 33 siswa, sebanyak 31 siswa (93,94%) mencapai ketuntasan belajar, sedangkan hanya 2 siswa (6,06%) yang belum mencapai ketuntasan. Dengan demikian, ketuntasan belajar klasikal telah tercapai dan melebihi kriteria yang ditetapkan.

Peningkatan hasil belajar siswa dari prasiklus hingga siklus II menunjukkan bahwa penerapan metode Games Based Learning mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi benda elastis dan plastis. Metode ini menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga siswa lebih aktif terlibat dalam pembelajaran. Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Rusman (2020) yang menyatakan bahwa Games Based Learning mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa melalui aktivitas pembelajaran yang bersifat aktif dan partisipatif. Selain itu, Kurniawan dan Hidayati (2021) juga menyatakan bahwa penerapan Games Based Learning efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar karena sesuai dengan karakteristik belajar siswa.

Dengan demikian, penerapan metode Games Based Learning terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa kelas IV MI NWDI Toya pada mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi benda elastis dan plastis.

KESIMPULAN

Penerapan metode Games Based Learning (GBL) terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa kelas IV MI NWDI Toya pada mata pelajaran IPAS materi benda elastis dan plastis. Hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan bertahap dari prasiklus hingga siklus II, hingga mencapai ketuntasan belajar klasikal. Dengan demikian, metode Games Based Learning dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif dan efektif di sekolah dasar.

DAFTAR REFERENSI

- Anggraini, H. I., & Nurhayati, N. (2021). Pengaruh metode pembelajaran terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. 6(12), 5442-5458.
- Arikunto, S. (2019). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, O. (2017). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2014). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Singapore: Springer.
- Kurniawan, D., & Hidayati, N. (2021). Pengaruh Game Based Learning terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 145–153.
- Rusman. (2020). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slameto. (2018). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syaputra, M. R., & Rahmat, A. (2023). Inovasi pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan motivasi belajar. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(2).
- Ulfah, E. M., Sari, A. F. P., Baryroh, F., Ridlo, Z. R., & Wahyuni, S. (2022). Game Based Learning sebagai solusi pembelajaran abad 21. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9346–9354.
- Yustina, A. F., & Yahfizham, Y. (2023). Implementasi Game Based Learning dalam pembelajaran IPAS. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan*, 7(1).