JURNAL PENDIDIKAN
MEDIA, STRATEGI, & METODE

PENGARUH METODE GAME BASED LEARNING TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS IV SD 040547 LAUBALENG

Nina Ninthya Br Sembiring[1], Sapna Nova Ulina Butar-Butar[2]

[1,2]Universitas Katolik Santo Thomas, Medan, Indonesia

ninaninthya08@gmail.com[1], Sapnabutarbutar582@gmail.com[2]

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh metode game-based learning terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SD 040547 Laubaleng. Minat belajar siswa merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran, namun observasi awal menunjukkan bahwa minat belajar siswa di sekolah ini rendah, sebagaimana tercermin dari perhatian siswa yang minim saat pembelajaran berlangsung dan nilai ulangan yang berada di bawah rata-rata. Salah satu penyebabnya adalah pendekatan pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Berdasarkan kajian literatur, metode game-based learning terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa melalui elemen permainan yang menyenangkan, kompetitif, dan interaktif. Dengan mengimplementasikan pendekatan ini, siswa diharapkan dapat lebih antusias mengikuti pembelajaran, meningkatkan keterampilan berpikir kritis, dan memahami konsep-konsep IPA dengan cara yang menarik dan berkesan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen untuk mengukur dampak metode game-based learning terhadap minat belajar siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan model pembelajaran yang efektif, serta memberikan panduan praktis bagi guru dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, khususnya dalam mata pelajaran IPA.

Kata Kunci : Quiziz, Motivasi Belajar, Media Pembelajaran.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di tingkat Sekolah Dasar (SD) bertujuan memberikan pemahaman dasar tentang alam, lingkungan, dan sains kepada siswa. Kurikulum dirancang untuk mengenalkan konsep, prinsip, dan proses ilmiah yang relevan dengan fenomena alam di sekitar mereka. Namun, observasi menunjukkan rendahnya minat belajar siswa di SD 040547 Laubaleng. Siswa kurang serius mendengarkan guru, dan banyak yang memperoleh nilai rendah pada ulangan semester. Salah satu penyebabnya adalah metode pengajaran yang kurang menarik dan minim inovasi, sehingga siswa sulit terlibat aktif dalam pembelajaran.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa metode game-based learning mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPA. Widiana (2022) mencatat bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat mendongkrak ketertarikan siswa dan meningkatkan wawasan mereka. Penelitian lain oleh Ayu Saputri et al. (2023) menekankan bahwa belajar menggunakan permainan menciptakan suasana yang menyenangkan dan meningkatkan kreativitas siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengimplementasikan game-based learning sebagai solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa di SD 040547 Laubaleng.

Reviewed: 15 September 2024 Accepted: 25 September 2024 Published: 20 October 2024

Perkembangan teknologi yang pesat menghadirkan peluang besar bagi dunia pendidikan untuk menciptakan model pembelajaran yang inovatif, seperti game-based learning. Pendekatan ini menggabungkan elemen permainan, seperti tantangan, kompetisi, imbalan, dan interaksi, untuk meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Menurut Marc Prensky, permainan dapat memberikan tantangan yang menarik, hasil yang cepat, dan meningkatkan kreativitas siswa (Hasanah et al., 2021).

Game-based learning juga mendukung konsep bermain sambil belajar, yang sangat relevan bagi siswa SD. Bermain adalah aktivitas yang menyenangkan dan menghibur, seperti yang dijelaskan oleh John Piaget, sementara belajar adalah proses memperoleh ilmu dan keterampilan yang harus dilakukan dengan cara yang menarik agar siswa tetap termotivasi. Kombinasi ini memungkinkan siswa mendapatkan ilmu dengan cara yang menyenangkan dan efektif.

Manfaat utama game-based learning mencakup peningkatan motivasi siswa, pembelajaran aktif, umpan balik yang cepat, serta kolaborasi dan kompetisi yang sehat. Pendekatan ini juga memungkinkan siswa untuk mengulangi pelajaran tanpa merasa bosan, memperkuat pemahaman dan keterampilan mereka. Namun, terdapat tantangan dalam implementasinya, seperti keterbatasan alat, kebutuhan persiapan matang, dan potensi gangguan suasana kelas. Guru perlu kreatif dan terampil dalam merancang permainan yang relevan dengan tujuan pembelajaran.

Minat belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan akademik siswa. Menurut M. Alisuf Sabri, minat belajar melibatkan rasa senang dan ketertarikan terhadap pembelajaran. Faktor internal, seperti gemar belajar, dan faktor eksternal, seperti inovasi guru, memengaruhi minat siswa. Rendahnya minat belajar sering ditemukan di daerah terpencil, di mana guru kurang memanfaatkan metode pembelajaran yang kreatif (Prayuda et al., 2023). Oleh karena itu, pendekatan yang menarik, seperti game-based learning, dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Pembelajaran IPA bertujuan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap ilmiah siswa . Melalui pembelajaran ini, siswa diajak memahami fenomena alam, menggunakan metode ilmiah, serta mengembangkan keterampilan praktis seperti observasi dan pemecahan masalah. Guru berperan sebagai fasilitator, menciptakan lingkungan belajar yang mendukung riset dan inovasi siswa.

Dengan pendekatan yang menarik dan relevan, seperti game-based learning, pembelajaran IPA diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa, membangun pengetahuan sains yang kuat, dan mempersiapkan mereka menghadapi tantangan masa depan. Implementasi metode ini di SD 040547 Laubaleng diharapkan dapat menjadi model bagi upaya peningkatan kualitas pendidikan di daerah lain.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang pengaruh penerapan metode Game-Based Learning (GBL) terhadap minat belajar siswa di kelas IV SD Negeri 040547 Laubaleng, Kabupaten Karo, Provinsi Sumatera Utara. Metodologi penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif, yang menitikberatkan pada pengumpulan dan analisis data secara mendalam melalui observasi langsung di lapangan. Pendekatan kualitatif ini memberikan ruang bagi peneliti untuk memahami fenomena pembelajaran secara holistik, baik dari segi pelaksanaan metode GBL maupun dampaknya terhadap minat belajar siswa. Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan berbagai teknik seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi, yang kemudian dianalisis secara interaktif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan verifikasi untuk menghasilkan kesimpulan yang akurat.

Reviewed: 15 September 2024 Accepted: 25 September 2024 Published: 20 October 2024

Penelitian ini menegaskan bahwa metode kualitatif memiliki keunggulan dalam memahami dimensi perilaku manusia, termasuk kepercayaan, motivasi, dan latar belakang sosial yang memengaruhi minat belajar siswa. Metode ini juga memungkinkan peneliti untuk menangkap secara langsung dinamika proses pembelajaran berbasis permainan di kelas, memberikan penjelasan konkret tentang bagaimana metode GBL diterapkan, serta mendeskripsikan respon siswa terhadap strategi pembelajaran tersebut. Melalui pendekatan deskriptif, penelitian ini menyajikan profil dan klasifikasi fenomena pembelajaran yang dapat menjadi dasar untuk penelitian lebih lanjut. Dengan fokus pada implementasi GBL dan dampaknya terhadap minat belajar, hasil penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi inovasi metode pembelajaran di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa.

PEMBAHASAN

Penelitian ini mengeksplorasi pengaruh penerapan metode Game-Based Learning (GBL) dalam pembelajaran IPA pada siswa kelas IV SD Negeri 040548 Laubaleng. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara terhadap guru dan siswa untuk memahami pengalaman, tantangan, serta manfaat dari metode pembelajaran ini (Prayuda et al., 2024). Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa meskipun GBL telah diterapkan, terdapat kendala seperti keterbatasan sarana prasarana, kebutuhan waktu yang cukup panjang, dan kompleksitas pengembangan media pembelajaran yang kreatif. Guru menyiasati kendala ini dengan memanfaatkan bahan sederhana seperti kardus untuk menciptakan alat permainan, menetapkan aturan main yang jelas, serta melakukan refleksi pasca permainan untuk memastikan tercapainya tujuan pembelajaran. Guru melaporkan bahwa metode GBL efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat kerja sama, dan mendorong pemikiran kritis serta kreativitas mereka.

Wawancara dengan siswa mengungkapkan bahwa mayoritas menyukai metode pembelajaran ini karena memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Siswa merasa lebih termotivasi untuk mempelajari materi IPA melalui permainan yang relevan dengan topik pembelajaran. Permainan berbasis simulasi atau petualangan, seperti merawat tanaman atau menjelajahi alam liar, memungkinkan siswa belajar secara kontekstual, mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, dan meningkatkan kerja sama dalam kelompok. Meski demikian, beberapa siswa merasa kesulitan memahami aturan permainan, terutama jika menggunakan format baru yang belum pernah dicoba sebelumnya.

Penerapan GBL terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, aktif, dan bermakna bagi siswa. Strategi ini juga berhasil meningkatkan minat belajar, keterlibatan, dan motivasi siswa melalui elemen interaktif seperti poin, tantangan, dan penghargaan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa metode GBL merupakan alternatif pembelajaran yang relevan untuk meningkatkan kualitas pendidikan IPA di sekolah dasar. Namun, implementasi optimal memerlukan integrasi permainan dengan kurikulum, inovasi media pembelajaran, dan pengelolaan kelas yang efektif oleh guru. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya adalah mengeksplorasi jenis permainan yang lebih bervariasi dan menyempurnakan panduan implementasi agar lebih mudah diadaptasi oleh guru serta memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi siswa.

Penerapan metode game-based learning (GBL) dalam pembelajaran IPA di SD Negeri 040547 Laubaleng telah memberikan dampak positif baik bagi guru maupun siswa. Guru menggunakan pendekatan kreatif, seperti memanfaatkan media sederhana dari bahan bekas, untuk mengatasi kendala seperti keterbatasan sarana dan prasarana. Dengan demikian, penerapan GBL tidak hanya membantu guru mengelola kelas secara

Reviewed: 15 September 2024 Accepted: 25 September 2024 Published: 20 October 2024

efektif tetapi juga memungkinkan pembelajaran berlangsung lebih interaktif dan menyenangkan.

Di sisi lain, siswa menunjukkan antusiasme tinggi terhadap pembelajaran berbasis game, dengan menyebut metode ini lebih menyenangkan dibandingkan ceramah. Mereka merasa lebih terlibat dalam proses belajar, lebih memahami materi, dan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Elemen permainan yang menantang, seperti simulasi dan teka-teki, tidak hanya meningkatkan minat belajar tetapi juga menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, kerja sama, dan tanggung jawab.

Meskipun demikian, tantangan tetap ada. Guru perlu memastikan game yang digunakan relevan dengan kurikulum dan memiliki nilai pendidikan yang tinggi. Selain itu, siswa memerlukan bimbingan lebih lanjut dalam memahami aturan permainan baru, terutama bagi mereka yang belum familiar dengan jenis permainan tertentu. Hal ini menunjukkan pentingnya peran guru dalam mengintegrasikan metode GBL secara efektif, memastikan setiap elemen pembelajaran dirancang untuk mendukung tujuan pendidikan.

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa game-based learning adalah metode yang layak diterapkan dalam pembelajaran IPA, terutama untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Penggunaan metode ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa tetapi juga membantu mereka membangun keterampilan yang relevan dengan kebutuhan masa depan. Untuk keberhasilan lebih lanjut, disarankan pengembangan media permainan yang lebih variatif, dukungan sarana yang memadai, dan pelatihan bagi guru untuk mengoptimalkan penerapan GBL dalam konteks pendidikan.

KESIMPULAN

Metode Game-Based Learning (GBL) terbukti memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IV SD Negeri 040547 Laubaleng. Pendekatan ini menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga mampu merangsang rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang dipelajari. Guru memanfaatkan media permainan sederhana, termasuk bahan daur ulang, untuk menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya menarik, tetapi juga relevan dengan kehidupan sehari-hari. Hasilnya, siswa menunjukkan peningkatan antusiasme dalam mengikuti proses pembelajaran, lebih aktif bertanya, dan terlibat dalam diskusi. Elemen kompetisi dan tantangan dalam game turut memotivasi siswa untuk memahami materi lebih mendalam, sekaligus mengasah keterampilan sosial mereka, seperti kerja sama tim dan komunikasi.

Namun, pelaksanaan GBL dihadapkan pada beberapa kendala, seperti keterbatasan sarana pembelajaran dan tingkat kesiapan siswa dalam memahami aturan permainan tertentu. Untuk mengatasi hal ini, guru berperan penting dalam menyesuaikan permainan dengan kebutuhan pembelajaran, memastikan setiap elemen permainan mendukung tujuan pendidikan, serta memberikan bimbingan intensif agar siswa dapat mengikuti kegiatan dengan baik. Selain itu, keberhasilan GBL juga ditentukan oleh inovasi guru dalam merancang media pembelajaran yang relevan dengan kurikulum dan menarik bagi siswa.

Secara keseluruhan, penerapan metode GBL membawa dampak positif dalam meningkatkan minat belajar siswa, menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna, dan membangun keterampilan yang mendukung perkembangan siswa. Diharapkan, ke depan, metode ini dapat terus dikembangkan melalui pelatihan guru, peningkatan fasilitas pembelajaran, dan pemanfaatan teknologi agar implementasi GBL semakin optimal dan memberikan manfaat maksimal bagi siswa dan dunia pendidikan.

Metode Game-Based Learning (GBL) juga membuka peluang bagi pembelajaran yang lebih inklusif, di mana siswa dengan berbagai tingkat kemampuan dapat terlibat aktif dalam proses belajar. Siswa yang biasanya kurang percaya diri dalam

Reviewed: 15 September 2024 Accepted: 25 September 2024 Published: 20 October 2024

pembelajaran konvensional lebih termotivasi berpartisipasi karena sifat permainan yang mendorong kolaborasi tanpa tekanan formal. Selain itu, permainan yang dirancang dengan baik dapat membantu guru menjembatani kesenjangan pemahaman antara siswa yang cepat memahami materi dan mereka yang membutuhkan waktu lebih lama, melalui penguatan materi secara berulang dalam aktivitas permainan. Hal ini menjadikan GBL sebagai metode yang tidak hanya meningkatkan minat belajar tetapi juga mendorong pemerataan akses terhadap pembelajaran berkualitas.

Efek positif GBL terhadap minat belajar juga terlihat dari meningkatnya ketertarikan siswa untuk belajar secara mandiri. Banyak siswa yang menunjukkan inisiatif untuk mempelajari topik terkait di luar kelas, mencoba menghubungkan konsep yang dipelajari melalui permainan dengan fenomena di kehidupan nyata. Perubahan ini mencerminkan bahwa pembelajaran berbasis permainan tidak hanya bersifat sementara tetapi juga memiliki dampak jangka panjang terhadap pola pikir dan perilaku belajar siswa. Hal ini menjadi landasan penting dalam membentuk generasi pembelajar yang aktif, kreatif, dan inovatif di masa depan.

Kendati begitu, keberhasilan metode ini sangat bergantung pada komitmen guru dalam merancang dan mengimplementasikan kegiatan pembelajaran yang efektif. Guru harus mampu menyeimbangkan elemen permainan dengan tujuan pembelajaran agar aktivitas tidak sekadar menjadi hiburan tetapi juga memberikan nilai edukasi. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan intensif dalam mengintegrasikan GBL ke dalam kurikulum sangat dibutuhkan. Selain itu, dukungan dari pihak sekolah, termasuk penyediaan fasilitas dan bahan ajar yang memadai, akan menjadi faktor kunci dalam keberlanjutan metode ini.

Dengan demikian, metode Game-Based Learning tidak hanya relevan untuk meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga memberikan kontribusi penting dalam menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis dan bermakna. Implementasi yang konsisten dan dukungan dari berbagai pihak, baik guru, sekolah, maupun orang tua, akan memastikan bahwa metode ini dapat menjadi solusi efektif dalam menghadapi tantangan pendidikan di era modern. GBL bukan sekadar inovasi pembelajaran, tetapi juga investasi jangka panjang dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih inspiratif bagi generasi penerus bangsa.

DAFTAR RUJUKAN

Ayu Saputri, S., Lestari, R., Angelika, M., Guru Sekolah Dasar, P., & Keguruan Dan, F. (2023). Mimbar PGSD Flobamorata STUDI LITERATUR ANALISIS EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA GAME BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PEMBELAJARAN IPA DI SD. 1(4), 257–265. https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jim/index

Bate'e, A. K., Derana Laoli, J., Rasti, D. S., & Wijaya Lase, I. (2023). Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. C.E.S.2023 Confrence Of Elementary Studies.

Guru Sekolah Dasar Fakultas, P. (2022). Penerapan Metode Games Based Learning UntukMeningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas IV. JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan, 6(3).

Hasanah, U., Safitri, I., Rukiah, R., & Nasution, M. (2021). Menganalisis Perkembangan Media Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Berbasis Game. Indonesian Journal of Intellectual Publication, 1(3). https://doi.org/10.51577/ijipublication.v1i3.125

Reviewed: 15 September 2024 Accepted: 25 September 2024 Published: 20 October 2024

Prayuda, M. S., Ginting, F. Y. A., & ... (2023). THE The Effect of Extensive Reading Strategy on Students' Reading Comprehension at Smp Dharma Wanita In The Academic Year Of 2023/2024. *Journal of English ….* https://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/jell/article/view/6581

Rina Dwi Muliani, R. D. M., & Arusman, A. (2022). Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat, 2(2). https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684

Prayuda, M. S., Gultom, C. R., Purba, N., & ... (2024). FROM AVERSION TO ENGAGEMENT: TRANSFORMING EFL HIGHER EDUCATION STUDENTS'APPROACH TO ENGLISH IDIOMS THROUGH ROLE-PLAYING. *… Review: Journal of ….* http://journal.uniku.ac.id/index.php/ERJEE/article/view/8869

Siti Nur Hayati, & Putro, K. Z. (2021). BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI. Generasi Emas, 4(1). https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4(1).6985

Widiana, I. W. (2022). Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. Jurnal Edutech Undiksha, 10(1).

Yunus, S. (2021). DIAGNOSIS KESULITAN BELAJAR DAN PERBAIKAN BELAJAR (REMEDIAL). ROMEO : REVIEW OF MULTIDISCIPLINARY EDUCATION, CULTURE AND PEDAGOGY, 1(1). https://doi.org/10.55047/romeo.v1i1.58

Reviewed: 15 September 2024 Accepted: 25 September 2024 Published: 20 October 2024