

Pengaruh model pembelajaran *game based learning* dalam pembelajaran IPS di kelas VII MTs Negeri 1 Pasuruan

Faidillah Putri Ningrum

Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
e-mail: faidillahputriningrum@gmail.com

Kata Kunci:

media; model pembelajaran;
teka teki silang; Quizziz;
pendidikan

Keywords:

media; learning models;
crosswords; Quizziz;
education

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Materi Masuknya Kerajaan Islam di Indonesia di MTs Negeri 1 Pasuruan. Teknik pengumpulan data menggunakan hasil Observasi dan dokumentasi pada kelas VII F, diketahui bahwa model pembelajaran ini sangat efektif digunakan dalam pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru menyiapkan media yang akan dipelajari di pertemuan selanjutnya, peneliti menggunakan media teka teki silang, yang mana siswa diberi 20

soal. Siswa yang bisa menjawab salah satu pertanyaan, bisa langsung menjawab di papan tulis yang sudah ditayangkan teka teki silang. Jika jawaban benar maka siswa akan diberikan hadiah berupa permen coklat supaya meningkatkan semangat dalam menjawab. Media dalam pembelajaran ini memberikan tantangan beserta semangat dalam mengikuti pembelajaran. Biasanya guru memerikan tugas proyek membuat peta konsep, tetapi banyak siswa yang tidak ikut aktif dalam pembelajaran yang mengakibatkan tugasnya terlambat untuk dikerjakan dan tidak banyak siswa yang kurang mampu memahami materi yang diberikan. Oleh sebab itulah model *game* ini sangat memiliki pengaruh terhadap jiwa anak muda yang cenderung aktif memanfaatkan keaktifannya dalam belajar dikelas dan pemahaman dalam memahami materi yang disampaikan serta soal yang diberikan akan mendapat pengaruh positif kepada siswa yang awalnya kurang aktif menjadi ikut aktif karena ketertarikan akan tantangan yang diberikan.

ABSTRACT

The purpose of this study was to find out the application of the *Game Based Learning* learning model in improving student learning outcomes in the subject of Social Sciences on the Entry Material of the Islamic Kingdom in Indonesia at MTs Negeri 1 Pasuruan. Data collection techniques using the results of observation and documentation in class VII F, it is known that this learning model is very effective in learning. In implementing the learning, the teacher prepared the media to be studied in the next meeting, the researcher used crossword puzzle media, in which students were given 20 questions. Students who can answer one of the questions can immediately answer it on the blackboard where the crossword puzzle has been displayed. If the answer is correct, students will be given a prize in the form of chocolate candy to increase enthusiasm in answering. Media in this learning provides challenges along with enthusiasm in participating in learning. Usually the teacher describes the project task of making a concept map, but many students do not participate actively in learning which results in their assignments being late to work on and not many students who are unable to understand the material provided. That's why this *game* model really has an influence on the souls of young people who tend to actively take advantage of their activeness in learning in class and understanding in understanding the material presented and the questions given will have a positive influence on students who are initially less active to become actively involved because of an interest in the challenges that are given.



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

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pendahuluan

Dalam meningkatkan mutu prestasi belajar siswa merupakan suatu tantangan tersendiri bagi para guru dalam profilnya sebagai tenaga pendidik. Tidak banyak dari upaya tersebut berjalan dengan mulus, banyak pula keberhasilan yang diraih oleh peserta didik dan banyak juga yang belum tercapainya prestasi belajar peserta didik. Sehingga dengan adanya permasalahan ini, para pendidik dituntut untuk merenungkan pemikiran dalam bekerja sehingga hasil yang diperoleh bias memecahkan persoalan mengenai motivasi belajar siswa serta tercapainya prestasi belajar yang diharapkan oleh lembaga pendidikan.

Pendidikan merupakan upaya untuk pemanusiaan manusia muda atau pengangkatan manusia muda ke taraf yang lebih layak. Untuk kelangsungan hidupnya, manusia perlu adanya ilmu yang mendasar yang harus terpenuhi yang didorong oleh diri sendiri dan juga melalui dorongan melalui orang lain (Firdiansyah & Pamungkas, 2021). Untuk meningkatkan kualitas yang lebih layak, diperlukan pembelajaran yang baik dan siswa ikut serta aktif dalam pembelajarannya. Dengan adanya dorongan dari luar, seseorang akan mampu memenuhi kewajibannya sebagai manusia yang berilmu dan berakal.

Untuk melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tujuan yang diharapkan, perlu adanya metode dan media yang digunakan. Sebelum melaksanakan suatu pembelajaran, guru yang profesional akan menyiapkan media yang akan diperlukan ketika mengajar dikelas, selain itu guru juga menyiapkan rancangan kegiatan dikelas serta melakukan evaluasi di akhir jam pembelajaran. Setiap kegiatan belajar mengajar mutu yang baik akan menghasilkan tingginya semangat belajar siswa, penunjang kegiatan tersebut adalah sebuah media, jika media yang digunakan menarik maka siswa akan antusias dalam mengikuti pembelajaran yang disampaikan oleh guru pengajar.

Penggunaan metode pada kegiatan belajar mengajar yang paling sering digunakan oleh guru adalah metode ceramah, diskusi, tanya jawab, eksperimen dan pemberian tugas. Setiap metode yang digunakan memiliki hasil yang berbeda-beda, untuk itu perlu adanya perbaikan dan perlu ditingkatkannya pemilihan metode yang sesuai dengan kelas yang akan diajar agar tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif. Pemilihan metode juga akan berpengaruh terhadap tingkat semangat belajar siswa.

Dengan metode pembelajaran yang sering digunakan oleh guru, maka perlu adanya pembenahan dalam pengembangan metode, saat ini siswa yang dulunya hanya bisa memperoleh referensinya dari buku saja tetapi sekarang para siswa lebih suka memperoleh referensi pengetahuannya melalui media online atau sumber media lain. Untuk itu, guru bisa memanfaatkan situasi sekarang dengan memberikan media menggunakan *Handphone* yang kita program khusus ketika berjalannya suatu kegiatan belajar mengajar, media tersebut bisa digunakan untuk Quiz atau bisa digunakan untuk bahan evaluasi sesudah pembelajaran berlangsung (Nuzulia, 2021).

Selain itu, pada zaman sekarang banyak sekali layanan internet yang bisa kita gunakan sebagai sumber dan media belajar. Atau yang bisa kita gunakan dalam media pembelajaran yaitu Quizziz. Media *Game Quizziz* dapat meningkatkan semangat baru

bagi siswa, mereka memperoleh pengalaman baru dalam mencari ilmu. Selain itu memberikan Quiz, media ini juga bisa kita gunakan sebagai sumber pembelajaran, ada juga beberapa sumber video pembelajaran yang bisa kita manfaatkan. Untuk itu media ini sangat bermanfaat serta memberikan pengetahuan baru bagi siswa dan juga memudahkan untuk para guru mengajar.

Tetapi dalam penelitian ini hanya memfokuskan pada media teka teki silang, Karena belum banyaknya guru yang menggunakan dan siswa dengan antusias mengikuti pembelajaran. Penggunaan media teka teki silang pada pembelajaran sejarah masuknya Islam di Indonesia mampu memberikan kesan yang menarik bagi siswanya. Bukan hanya menggunakan media elektronik HP saja, pada zaman yang semakin berkembang banyak sekali barang yang bisa kita gunakan sebagai media pembelajaran seperti LCD untuk menampilkan video atau materi yang disampaikan. Hasil dari paparan di atas menyatakan bahwa, media pada kegiatan belajar mengajar bisa berupa apa saja yang mampu menarik minat siswa dalam belajar serta bisa menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap apa yang disampaikan oleh guru.

Pembahasan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat metode yang digunakan dalam pembelajaran dikelas, media yang dipakai adalah menggunakan teka teki silang yang ditampilkan di papan tulis. Materi dalam pertemuan ini mengenai proses masuknya Islam di Indonesia, sebelum dilakukannya pembelajaran inti, guru mengulas materi pertemuan kemarin tentang kerajaan Hindu-Budha. Tujuan dari mengulas materi supaya siswa dapat mengingat kembali dan guru bisa mengetahui tingkat daya ingat siswa.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan dua sampel yaitu kelas VII F dan kelas VII C. didapatkan bahwa keaktifan setiap siswa pada setiap kelas memiliki perbedaan yang dinamis, ketika pembelajaran berlangsung kelas VII F cenderung memiliki ketertarikannya terhadap pembelajaran sedangkan pada kelas VII C siswanya lebih banyak asyik dengan dunianya sendiri dan tidak banyak yang memperhatikan guru menerangkan di depan.

Gambar 1. Menjelaskan Masuknya Islam di Indonesia di Kelas VII F



Gambar 2. Menjelaskan Masuknya Islam di Indonesia di Kelas VII C

Pada kegiatan penelitian ini, kedua sampel tersebut diberi perlakuan yang sama terkait materi yang di ajar dan metode serta media yang digunakan. Tidak heran jika media *Game Based Learning* akan memberikan ketertarikan siswa dalam belajar, tetapi sebelum melakukan kegiatan inti guru menjelaskan terlebih dahulu mengenai materi serta menanyakan kepada siswa materi yang masih belum dipahami. Kesempatan bertanya yang diberikan oleh guru sering kali tidak memiliki respons dari siswa, siswa lebih suka memulai pembelajaran dengan langsung. Dengan itulah guru memberikan evaluasi berupa pertanyaan khusus mengenai materi yang sudah di jelaskan sehingga siswa bisa terpancing untuk membaca dan menjawab pertanyaan yang diberikan.

Keaktifan siswa di dalam kelas sangat perlu diperhatikan, ketika siswa aktif dalam bertanya dan menanggapi maka bisa kita yakini bahwa siswa ini memiliki kesiapan belajar dan semangat belajar yang tinggi. Dalam meningkatkan minat belajar siswa, guru perlu memancing dengan media yang menarik. Sehingga siswa bisa tertari dan ingin tahu tentang apa yang akan dilakukan di pembelajaran pada saat itu.

Gambar 3. Inti Pembelajaran *Game Based Learning*

Gambar 4. Teka-teki Silang Materi Masuknya Kerajaan Islam di Indonesia

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru menuntut siswa untuk membaca lebih banyak materi, sehingga ketika Quiz berlangsung siswa dengan tanggap menjawab (Rahman Negeri Mandurian et al., 2020). Untuk menjawab suatu pertanyaan yang disampaikan oleh guru, siswa cenderung pemalu dan tidak percaya diri akan jawabannya. Untuk mengatasi hal tersebut, guru memberi arahan sehingga siswa lebih siap dalam menjawab.

Pada kedua kelas yang dilakukan penelitian, waktu yang digunakan dalam belajar mengajar adalah 45 menit. Pada kegiatan inti yaitu *Game* teka teki silang, siswa diberi beberapa soal dan jika sudah mengetahui jawabannya diharap maju ke depan dan jawaban yang benar akan diberi *doorprize* berupa permen coklat. Hal ini memberikan motivasi kepada siswa supaya bisa menjawab dengan benar, banyak siswa yang antusias dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Dengan itu kegiatan ini membuktikan bahwa metode dan media yang digunakan sangat berperan aktif bagi perkembangan pikir siswa dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran.

Penggunaan media teka teki silang di pembelajaran kerajaan Islam memberikan kesan yang bagi siswa, siswa dengan antusias mengikuti dan dalam mengerjakan suatu soal siswa mampu mengerjakan untuk mempelajari sesuatu yang masih belum dipahami oleh mereka. Dengan itu media permainan dapat memberikan pengalaman yang menarik bagi siswa dalam memahami suatu konsep yang telah dipahami serta menjadikan lingkungan kelas lebih aktif dan menyenangkan. Ketika kita belajar dengan konsep yang memberikan semangat belajar tinggi, maka kita dapat menyerap ilmu serta daya ingat yang diperoleh akan semakin banyak daripada penggunaan konsep belajar yang jenuh (Susilawati, 2016).

Selain penggunaan media pembelajaran berupa teka teki silang, dalam penelitian ini juga dilakukan dengan menggunakan media *Quizziz*. Untuk itu guru dapat memanfaatkan fitur-fitur baru dari internet dan juga memanfaatkan teknologi yang berkembang. Di sekolah MTs Negeri 1 Pasuruan siswa diperbolehkan membawa HP ketika ada guru yang memberikan tugas berupa penggunaan media yang berhubungan dengan internet. Pada penelitian yang dilakukan pada masa Asistensi Mengajar pada bulan Maret sampai awal Juni, bahwa guru di sekolah tersebut sudah tidak asing dengan banyaknya perkembangan yang ada.

Penggunaan media teknologi sudah tidak jarang digunakan, guru di sekolah ini lebih sering menggunakan media elektronik daripada hanya menggunakan media belajar buku saja. Tetapi tidak banyak juga guru yang masih belum memanfaatkan teknologi tersebut. Akan tetapi sekolah sudah memfasilitasi media yang akan digunakan dan sekolah juga memberikan ijin bagi siswa yang akan mengikuti pembelajaran dengan membawa HP. Berbeda dengan sekolah di kabupaten Pasuruan lainnya, sekolah ini memiliki guru-guru yang berkompeten, banyak dari para pengajar lulusan S2 dengan lebih banyak pengalaman dan lebih banyak pengetahuan bagaimana cara mengajar dan menarik minat hati para siswanya.

Kesimpulan dan Saran

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran sangat berpengaruh bagi daya pikir siswa, sebagai seorang guru yang berada di era modern jangan segan-segan memanfaatkan teknologi yang semakin hari semakin canggih, dengan itu siswa dengan antusias mendengarkan dan mempelajari apa yang disampaikan. Tidak jarang jika seorang siswa sekarang sangat berbeda dengan siswa jaman dulu, siswa sekarang lebih cenderung aktif ketika bahan ajar yang mereka lihat menarik dan menantang.

Motivasi seorang siswa dalam belajar bergantung terhadap guru yang mengajar, jika guru yang mengajar asyik maka siswa akan lebih antusias dalam mencari ilmunya. Asyik diartikan bahwa, ketika mengajar guru dengan aktif memberi pertanyaan dasar seperti menerima masukkan siswa bagaimana mengajar yang mereka minati dan ha apa saja yang membuat mereka tertarik terhadap belajar di kelas. Dengan itu siswa akan berpikir bahwa guru mata pelajaran mereka memperhatikan apa saja yang diminati sehingga siswa bisa lebih menghargai ketika guru menjelaskan materi.

Sesuai dengan keinginan dan minat mereka, guru yang profesional akan memanfaatkan apa yang sudah disampaikan oleh siswa untuk menjadi pelajaran atau bahan evaluasi ketika mengajar. Dengan itu guru mampu membedakan media atau metode apa yang akan diberikan ketika pembelajaran berlangsung di kelas tersebut. Tentunya dalam belajar siswa juga suka bermain-main, metode yang cocok untuk siswa yang hiperaktif akan cocok dengan model pembelajaran *Game Based learning*. Guru bisa memanfaatkan teknologi yang ada seperti memperbolehkan siswanya membawa HP untuk pembelajaran saja dan dengan itu guru bisa memulai kuisnya dengan menggunakan Quizziz atau yang lain.

Untuk lebih mudahnya kita bisa menggunakan media teka teki silang, yang mana siswa tidak membawa barang elektronik seperti HP melainkan siswa akan diberi pertanyaan seputar materi yang disampaikan, dan siswa diperbolehkan mencari jawabannya dengan membaca buku. Hal inilah yang akan memberikan siswa aktif membaca ketika guru menanyakan tentang apa yang dijelaskan terutama materi masuknya kerajaan Islam di Indonesia, untuk menambah keaktifan siswa, guru bisa memberi *doorprize* sebagai hadiah karena sudah menjawab pertanyaan dengan benar.

Daftar Pustaka

- Atapukang, N. (2016). Kreatif Membelajarkan Pembelajar Dengan Menggunakan Media Pembelajaran yang Tepat Sebagai Solusi Dalam Berkomunikasi. *Jurnal Media Komunikasi Geografi*, 17(2), 45–52.
- Chinsya, R. N. D. (2017). Kajian Konseptual Model Pembelajaran Blended Learning berbasis Web untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 4(2), 51–64.
- Dasar, D. I. S., Anggraini, H. I., Kusumaningrum, S. R., & Malang, U. N. (2021). Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi) Pendidikan Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots Dengan Metode Digital Game Based Learning (Dgbl) * Correspondence INFO ARTIKEL Diajukan Diterima Diterbitkan Kata kunci : Hayu Ika Anggraini, . *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)* p-ISSN : 2745-7141 e-ISSN : 2746-1920, 2(11), 1885–1896.
- Firdiansyah, Y., & Pamungkas, H. P. (2021). Analisis Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Kuliah Teori Ekonomi Moneter. *JEKPEND: Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.26858/jekpend.v4i1.15549>
- Jurnal, D., Siswa, K., Xii, K., & Sma, I. P. S. (2013). Studi Komparasi Hasil Belajar Akuntansi Dengan Penerapan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Dengan Metode Ceramah Bervariasi Pada Kompetensi Dasar Jurnal Khusus Siswa Kelas Xii Ips SMA Muhammadiyah 01 Pati. *Economic Education Analysis Journal*, 2(3), 9–15.
- Nuzulia, N. (2021). The Effectiveness of The use of Snake and Ladder Media in The Material of The Kingdoms of Islam, Hinduism and Buddhism Based on The Hots Problem of Students Learning Outcomes in Elementary Schools. *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School*, 5(1), 17–23. <https://doi.org/10.21070/madrosatuna.v5i1.1392>
- Pusposari, L. F. (2017). Pengaruh Gaya Belajar Mahasiswa Terhadap Hasil Belajar Pada Matakuliah Teori Ekonomi Mikro Jurusan Pips Uin Maulana Malik Ibrahim Malang. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 3(2), 139-162.
- Pranoto, S. E. (2020). Penggunaan Game Based Learning Quizizz Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas Xii Ips Sma Darul Hikmah Kutoarjo. *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 4(1), 25. <https://doi.org/10.20961/habitus.v4i1.45758>
- Rahman Negeri Mandurian, P. S., Tapin, K., Selatan, K., & Artikel Abstrak, H. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model the Power of Two Pai Kelas Iv Sd Negeri Mandurian. *Lentera Pendidikan Indonesia*, 1(1), 58. <http://e-journal.lingkarpenaindonesia.com/index.php/lpi>
- Singh, P. K. P., & Hashim, H. (2020). Using Jazz Chants to Increase Vocabulary Power among ESL Young Learners. *Creative Education*, 11(03), 262–274. <https://doi.org/10.4236/ce.2020.113020>
- Susilawati, S. (2016). Penggunaan Model Pembelajaran Hypertext dan Hypermedia Dengan Blended Learning Terhadap Hasil Belajar. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 2(2), 143. <https://doi.org/10.18860/jpips.v2i2.6844>

Susilawati, Samsul. (2015). *Peningkatan prestasi belajar IPS terpadu melalui model pembelajaran inquiry di MI Sunan Kalijaga Malang*. Research Report. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang. <http://repository.uin-malang.ac.id/649/>