

Penerapan Metode Game Based Learning Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Viii Di Smp Muhammadiyah 4 Medan Helvetia

Afifah Najwa Azzahra, Nurman Ginting

¹Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara; najwaazz282@gmail.com, nurmanginting@umsu.ac.id

Abstract

jenis penelitian tindakan kelas (PTK) dengan objek penelitian yaitu kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 4 Medan Helvetia dengan jumlah siswa 17 orang. Adapun penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMP Muhammadiyah 4 Medan Helvetia didapati bahwa penerapan metode game based learning dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII menunjukkan hasil yang baik. Dimana rata-rata presentase murid yang motivasi belajarnya mengalami kenaikan dari siklus I ke siklus ke II sebesar 19,2% dalam hal perasaan senang ketika belajar, 23,6% dalam hal memperhatikan pembelajaran dan 31,4% dalam hal ketertarikan terhadap kegiatan pembelajaran PAI. Hal ini menunjukkan bahwa menerapkan metode game based learning pada mata pelajaran PAI dalam materi pembelajaran yang sesuai dapat memicu motivasi belajar siswa untuk meningkat, siswa akan merasa lebih senang dan tertarik dengan pembelajaran yang berbentuk game yang atraktif.

Keywords

motivasi belajar siswa, game based learning

Corresponding Author

First name Last name

Affiliation, Country; e-mail@e-mail.com

1. PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran di dalam kelas setiap kelas maupun setiap peserta didik mempunyai gaya belajar mereka masing-masing, dimana guru tentu perlu menyesuaikan cara mengajarnya di masing-masing kelas. Pada dasarnya peserta didik akan fokus dan memperhatikan bila guru dapat membuat situasi kelas yang menyenangkan, baik dengan penguasaan guru terhadap materi ajar, strategi pembelajaran yang menyenangkan, dan media yang dapat menarik perhatian murid sehingga semakin termotivasi untuk memahami pembelajaran. Adapun dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dibutuhkan berbagai strategi pembelajaran dan metode yang berbeda untuk setiap materi yang akan dibahas, maka dari itu guru harus pintar dalam mempersiapkan setiap pembelajaran agar peserta didik tidak merasa jenuh dan bosan dengan metode yang monoton dan terus berulang. Guru diharapkan bisa kreatif dengan memilih metode pengajaran yang sesuai, serta mengolah media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.



Sebagai pendidik, guru harus cepat beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan mampu menggunakan teknologi untuk membantu pengembangan pembelajaran masa kini. Generasi Z terdiri dari Game dan perangkat elektronik tidak asing bagi generasi muda. Bisa Kita tahu bahwa anak-anak umumnya menyukai permainan atau game, dan Generasi Z menyukai sesuatu yang inovatif, praktis, dan menghibur dalam berbagai tugas, termasuk belajar, sehingga penggunaan Game Learning Based sangat cocok untuk media pembelajaran generasi digital seperti saat ini. (Oktavia, 2022)

Adapun pada kenyataannya masih banyak guru yang masih kurang peduli terhadap motivasi belajar siswa ataupun kurang kreatif dalam mengolah pembelajaran yang menyenangkan, yang kemudian berakibat pada kurangnya motivasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hal tersebut dapat disebabkan karena kurangnya kemampuan guru dalam mengolah perangkat pembelajaran, ataupun kurang peka guru terhadap gaya belajar peserta didik di kelas VIII, sehingga ada beberapa permasalahan yang dialami siswa dalam belajar seperti: (1) Tidak semua murid bisa fokus mengikuti pelajaran, (2) Tidak semua murid memahami materi dengan baik, (3) Kurangnya ketertarikan murid untuk mengikuti pembelajaran, (3) Kurangnya keinginan untuk mau bertanya bila tidak paham, (4) Kurangnya keinginan untuk menjawab, bila guru memberikan pertanyaan atau soal latihan

Beberapa poin diataslah yang akhirnya mendorong penulis untuk melakukan penelitian di kelas VIII dengan harapan dapat mengatasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran pendidikan agama islam maupun pembelajaran mata pelajaran lainnya. Sedangkan untuk mengatasi masalah-masalah diatas maka penulis merasa perlu diterapkannya metode game based learning untuk meningkatkan kembali motivasi belajar peserta didik, khususnya dalam pembelajaran PAI.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan, baik secara sadar maupun tidak sadar. Adapun James O. Whittar (dalam Siregar, 2020:82) mengatakan bahwa dia memberikan definisi yang luas tentang "motivasi" dalam psikologi. Ia menyatakan bahwa motivasi adalah atau keadaan yang mengaktifkan kondisi atau mendorong tindakan tertentu lalu memotivasi untuk mencapai tujuan tersebut. Sedangkan menurut Smith dan Sarason (dalam Muhammad, 2017) menjelaskan bahwa motivasi didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk melakukan tindakan untuk mencapai tujuan tertentu. Mereka

mengatakan bahwa motivasi berasal dari kata Latin move, yang berarti dorongan atau menggerakkan. suatu target.

Berdasarkan beberapa paparan diatas maka dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah sebuah keadaan dimana dari dalam diri seseorang muncul sebuah dorongan untuk melakukan sebuah kegiatan atau tindakan tertentu untuk mencapai suatu tujuan atau target tertentu.

Belajar dan motivasi adalah sesuatu yang berhubungan satu sama lain. Siswa memerlukan motivasi untuk mendukung proses belajar mereka. Belajar yang dilandasi oleh motivasi yang kuat akan menghasilkan hasil belajar yang lebih baik. Seperti yang diketahui belajar adalah proses mengembangkan berbagai sikap, keterampilan, dan kemampuan. menghasilkan perubahan tingkah laku. (Muhammad, 2017)

Menurut Arden N. Frandsen (dalam Sunnah et al., 2021), ada beberapa hal yang mendorong seseorang untuk belajar, yaitu: (a) adanya rasa ingin tahu dan keinginan untuk mempelajari lebih banyak tentang dunia, (b)serta adanya kemampuan kreatif pada individu yang belajar dan keinginan untuk terus berkembang, (c) adanya keinginan untuk mendapatkan dukungan dari orang tua, guru, dan teman-temannya, (d) adanya niat untuk memperbaiki kegagalan sebelumnya dengan langkah-langkah baru, baik dengan kooperasi maupun kompetisi, (e) Adanya keinginan untuk mendapatkan rasa aman jika belajar dengan baik, dan (f) ada ganjaran atau hukuman sebagai hasilnya dari pengalaman.

Menurut Hamdani (dalam Setiawan, 2017) aktivitas belajar sangat membutuhkan dorongan karena hasil belajar akan berjalan dengan baik jika ada dorongan. Semakin baik motivasi yang diberikan, maka akan semakin meningkatkan keberhasilan pelajaran yang dia pelajari. Diantara peran motivasi di dalam proses belajar mencakup: 1). Meningkatkan motivasi dan mengaktifkan siswa agar tetap tertarik; 2). Memenuhi kebutuhan akan kedua hasil jangka pendek dan jangka panjang; 3). Membantu fokus perhatian siswa pada tugas pekerjaan tertentu yang berkaitan dengan mencapai tujuan pendidikan .

Menurut Daradjat (dalam Setiawan & Lubis, 2016) Pendidik memiliki peran yang sangat besar dalam mendorong siswa atau peserta didik untuk belajar.menggunakan bermacam

aktivitas belajar berbasis pada pengalaman dan kapasitas guru kepada siswa

secara individu. Selain guru, orang tua, dan masyarakat dan teman sangat aktif dalam meningkatkan semangat belajar participants instruksi. Beberapa pendekatan motivasi yang dapat dicapai melalui pendidikan, diantaranya adalah: (1) Memberikan penghargaan berupa kata-kata pujian, (2) Memberikan nilai ulangan untuk memicu semangat, (3) Membuat permainan atau demonstrasi yang menghidupkan suasana belajar, (4) Berusaha untuk menimbulkan rasa penasaran atau ingin tahu peserta didik, (5) Menumbuhkan rasa persaingan antar peserta didik agar termotivasi untuk lebih giat belajar, (6) Memberikan contoh positif kepada peserta didik, (7) Pendidik menjaga penampilan ketika belajar, dengan berusaha tampil rapi dan sopan.

Sutikno (dalam Sunnah et al., 2021) menyatakan bahwa guru dapat menggunakan sejumlah strategi untuk meningkatkan dan mendorong semangat belajar siswa mereka selama proses pembelajaran: (a) Memberikan penjelasan kepada siswa tentang tujuan belajar, (b) hadiah, (c) persaingan, (d) pujian, (e) Penghukuman, (f) Motivasi siswa untuk belajar, (g) Memberi angka, (h) Saat memberikan materi pelajaran, berusahalah untuk menyelipkan komedi atau cerita lucu, (i) membantu siswa mengatasi kesulitan belajar mereka secara individu atau kolektif, (j) menggunakan berbagai pendekatan, dan (k) Menggunakan media yang berkualitas tinggi dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Game-based learning adalah sebuah permainan (game) yang dirancang secara khusus untuk digunakan dalam pendidikan sebagai alat pendukung untuk pembelajaran karena dianggap lebih menarik dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Pembelajaran berbasis game telah terbukti dapat meningkatkan prestasi siswa dan memberikan dukungan untuk proses Latihan (Dewi & Listiowarni, 2019)

Menurut Ryan Dellos (dalam Meitriani et al., 2023) model Pembelajaran menarik dan menghibur dapat dilatih melalui aktivitas yang dikemas untuk kemudahan diberikan kepada siswa yang berada di dalam kelas. Selain itu, menggunakan model Permainan siswa diharapkan akan menghasilkan lebih mudah dipahami dengan penjelasan materi yang diberikan oleh instruktur. dasar permainan adalah alat yang dapat membantu siswa di dalam mengakhiri masalahnya, meningkatkan kemampuan untuk berpikir kritis dan membuat evaluasi selama proses edukasi. Berdasarkan pernyataan ini peneliti berusaha untuk menganalisis metode pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, dan memilih metode game based learning sebagai Solusi,

Menurut Prasetya, G.I dan Syaad (dalam Erina Hannawita Br Sembiring & Tanti Listiani, 2023) Metode Game Based Learning adalah suatu metode yang mendukung proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi permainan atau game, seperti game elektronik, yang berpusat pada siswa. Martiman (dalam Sinaga et al., 2025) mengatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan menggunakan aplikasi permainan atau game yang dibuat khusus untuk membantu siswa dalam belajar.

Selain itu, berdasarkan hasil penelitian Papastergio (2009) dan Kazigmolu et al., ditemukan bahwa GBL dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Ini karena pembelajaran berbasis permainan dapat memberikan inspirasi kepada siswa dan memberikan kesempatan belajar yang sangat bagus untuk meningkatkan pembelajaran mereka dengan cara yang menyenangkan (Oktavia, 2022). Guru harus kreatif saat memberikan pelajaran. agar siswa tidak jenuh saat belajar di rumah. Variasi Sangat penting dalam penggunaan media belajar yang disesuaikan dengan keadaan siswa untuk bisa mempertahankan kemampuan siswa untuk belajar dengan baik).

2. METODE

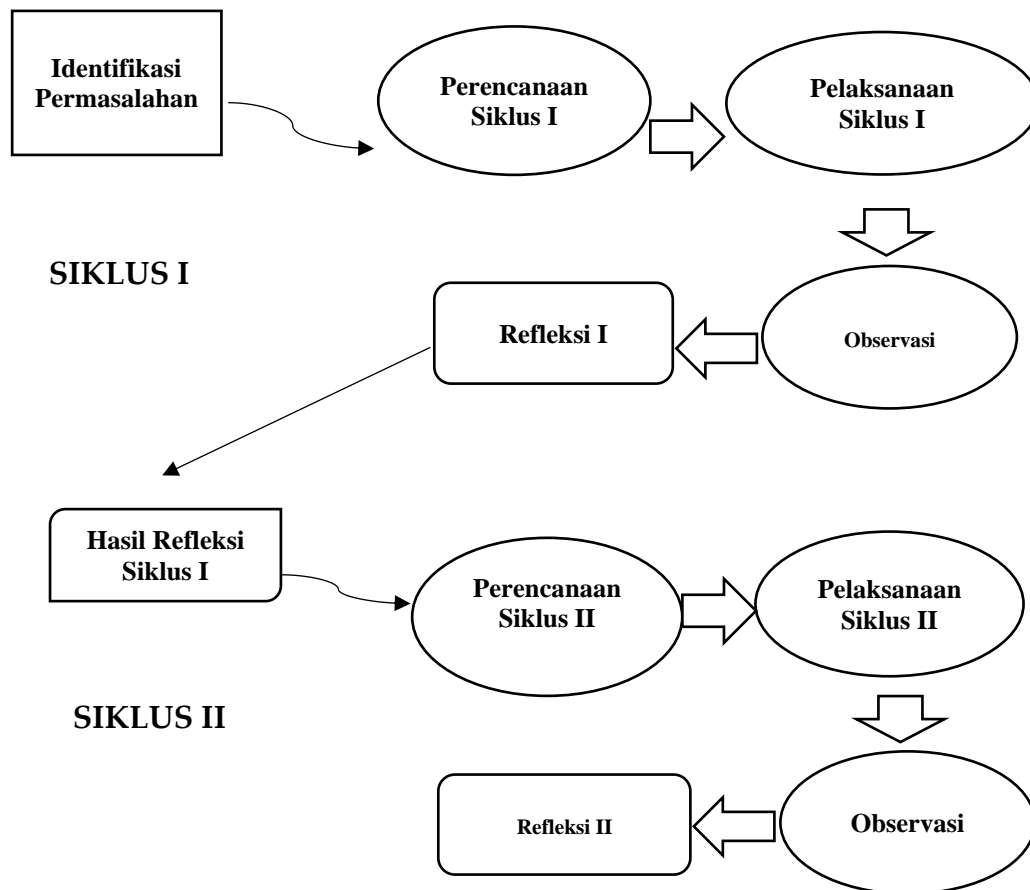
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Adapun menurut Rustam dan Mundilarto (dalam Aji, 2021:50) mereka berpendapat bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas mereka sendiri dengan merencanakan, menerapkan, dan merenungkan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan untuk meningkatkan kinerja mereka sebagai guru dan meningkatkan hasil belajar siswa mereka.

Adapun metode yang akan digunakan adalah metode game based learning dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran PAI, dengan 17 orang siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Medan Helvetia sebagai subyeknya.

Dalam penelitian ini, model Kemmis dan McTaggart digunakan, yang terdiri dari empat elemen: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Dalam pelaksanaannya, model ini menggabungkan antara tindakan dan observasi karena komponen tindakan penelitian tidak terpisah dari komponen observasi. Siklus tindakan yang digunakan dalam penelitian ini adalah contoh dari komponen tindakan

yang digunakan dalam penelitian ini.(Meitriani et al., 2023)

Adapun alur yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:



Dilihat dari alur di atas, sebelum masuk ke perencanaan siklus I peneliti terlebih dahulu melakukan identifikasi permasalahan yang terjadi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Medan. Pada tahap ini peneliti berusaha mengamati permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran, sehingga dapat melanjutkan ke tahap perencanaan untuk kegiatan pada siklus I seperti, metode ataupun strategi pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di dalam kelas.

Setelah melakukan identifikasi permasalahan maka penelitian kemudian dilanjutkan untuk masuk ke dalam siklus. Pada penelitian tindakan kelas ini peneliti membaginya ke dalam 2 siklus yang masing-masing didalamnya terdapat tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Adapun setelah refleksi siklus I, peneliti akan mendapatkan temuan atau identifikasi baru terhadap permasalahan dimana selanjutnya peneliti dapat meninjau kembali hal-hal

yang harus diperbaiki untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Adapun indikator motivasi belajar yang akan diamati dalam penelitian tindakan kelas ini adalah (1) perasaan senang/ingin mengikuti pembelajaran, (2) bagaimana perhatian atau fokus murid dalam mengikuti pembelajaran, (3) ada tidaknya ciri ketertarikan yang ditunjukkan murid pada saat mengikuti pembelajaran.

Pada siklus I, peneliti yang bertindak sebagai guru menerapkan sebuah game sederhana dimana para siswa yang sudah mendapat penjelasan materi singkat diarahkan untuk membuat kelompok yang kemudian saling berlomba atau bersaing untuk melengkapi mind mapping dari materi qalqalah, dengan tujuan agar peserta didik dapat secara merata dapat memahami materi yang sedang dibahas. Dalam siklus I ini pengamatan dilakukan dengan bantuan guru sebagai kolaborator dan seorang rekan, untuk mendapatkan hasil pengamatan yang menyeluruh.

Setelah mendapatkan hasil refleksi dari siklus I dengan metode observasi secara langsung, peneliti akan mengetahui seberapa efektif dan efisiennya tindakan ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dan permasalahan apa saja yang masih terjadi dan perlu diselesaikan. Data diperoleh dari evaluasi setiap siklus untuk mengetahui hasil belajar siswa, terutama setelah tindakan perbaikan proses belajar mengajar. Mereka akan dikurangi dan disajikan secara sistematis sehingga dapat ditarik kesimpulan secara kualitatif, dan data tentang proses pembelajaran ditambahkan. disajikan secara naratif.

Data ini berasal dari sekumpulan data yang didapat dari hasil reduksi sehingga memungkinkan penarikan hasil dan tindakan. Informasi yang dimaksud adalah penjelasan tentang proses. aktivitas pembelajaran, tantangan yang dihadapi siswa setiap siklus tindakan yang diambil serta hasil yang dihasilkan dari tindakan tersebut. informasi yang disediakan dibuat penafsiran dan evaluasi kualitatif untuk merencanakan langkah selanjutnya. Data yang direduksi akan disajikan dalam bentuk tabel terhadap pelaksanaan pembelajaran oleh guru dan persentase peningkatan motivasi belajar siswa. Untuk menganalisis data yang telah terkumpul dapat digunakan rumus:

$$x \% = \frac{\text{Jumlah siswa yang memenuhi indikator}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100$$

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini masuk kedalam jenis penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas VII SMP Muhammadiyah 4 Medan Helvetia dengan jumlah siswa sebanyak 18 siswa, dengan peneliti bertindak sebagai guru.

Adapun penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus yang masing-masing siklusnya terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Peneliti juga berdiskusi dengan guru sebagai kolaborator dan rekan pengamat. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti sudah terlebih dahulu mengamati atau mengobservasi suasana dan kebiasaan di dalam kelas, baik dalam segi cara belajar dan kebiasaan peserta didik, maupun dalam bagaimana kebiasaan guru mengajar di dalam kelas.

Sebelum melaksanakan siklus I, peneliti terlebih dahulu menyiapkan beberapa hal seperti, (1) Berdiskusi dengan guru sebagai kolaborator, (2) Menyiapkan rencana pembelajaran, (3) Menyiapkan materi pembelajaran, (4) Menyiapkan game sederhana yang sesuai materi, (5) Membuat lembar pengamatan

Siklus I penelitian ini dilaksanakan pada hari Rabu, 24 Juli 2024 di kelas VII SMP Muhammadiyah 4 Medan, pada mata pelajaran pendidikan agama islam (PAI) dengan materi hukum bacaan qalqalah, dengan alokasi waktu 1x40 menit. Kemudian dari hasil pengamatan pada siklus I yang berhubungan dengan pelaksanaan guru mengajar tampak pada tabel berikut ini:

Tabel 1
Hasil Pengamatan Kegiatan Guru Siklus I

| No. | Indikator/Aspek yang Diamati | Terlaksana | |
|------------|---|------------|-------|
| | | Ya | Tidak |
| I | PRA PEMBELAJARAN | | |
| 1. | Kesiapan ruangan, alat dan media pembelajaran | | ✓ |
| 2. | Memeriksa kesiapan siswa | ✓ | |
| II | MEMBUKA PELAJARAN | | |
| 1. | Melakukan kegiatan apersepsi | ✓ | |
| 2. | Menyampaikan kompetensi (tujuan) yang akan dicapai dan rencana kegiatan | | ✓ |
| III | KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN | | |
| A | Penguasaan Materi Pembelajaran | | |

| | | | |
|------------|--|---|---|
| 1. | Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran | | ✓ |
| 2. | Mengaitkan materi dengan pengetahuan yang relevan | ✓ | |
| 3. | Menyampaikan materi sesuai dengan hireaki belajar | ✓ | |
| 4. | Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan | | ✓ |
| B | Pendekatan/Strategi Pembelajaran | | |
| 1. | Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang akan dicapai | ✓ | |
| 2. | Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa | ✓ | |
| 3. | Melaksanakan pembelajaran secara runtut | ✓ | |
| 4. | Menguasai kelas | | ✓ |
| 5. | Melaksanakan pembelajaran yang bersifat kontekstual | ✓ | |
| 6. | Melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan timbulnya kebiasaan positif | ✓ | |
| 7. | Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan waktu yang telah dialokasikan | ✓ | |
| C | Pemanfaatan Media Pembelajaran/Sumber Belajar | | |
| 1. | Menunjukkan keterampilan dalam penggunaan media | ✓ | |
| 2. | Menghasilkan pesan yang menarik | ✓ | |
| 3. | Menggunakan media secara efektif dan efisien | | ✓ |
| 4. | Melibatkan siswa dalam pemanfaatan media | ✓ | |
| D | Penilaian Proses dan Hasil Belajar | | |
| 1. | Memantau kemampuan belajar | ✓ | |
| 2. | Melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi (tujuan) | ✓ | |
| E. | Penggunaan Bahasa | | |
| 1. | Menggunakan bahasa lisan secara lisan dan lancar | ✓ | |
| 2. | Menggunakan bahasa tulis dengan baik dan benar | ✓ | |
| 3. | Menyampaian pesan dengan gaya yang sesuai | ✓ | |
| IV. | PENUTUP | | |
| 1. | Melakukan refleksi pembelajaran dengan melibatkan siswa | ✓ | |
| 2. | Menyusun rangkuman dengan melibatkan siswa | ✓ | |
| 3. | Melaksanakan tindak lanjut | ✓ | |

Adapun dari hasil pengamatan pada siklus I terkait hal yang berhubungan dengan motivasi belajar siswa adalah seperti pada tabel berikut:

Tabel 2

Hasil Pengamatan Motivasi Belajar Siswa Siklus I

| Indikator | Positif | | Negatif | |
|--|----------------|------|----------------|------|
| | Jumlah (orang) | % | Jumlah (orang) | % |
| Perasaan senang | | | | |
| 1. Mengikuti Pelajaran | 17 | 100 | - | - |
| 2. Mengerjakan contoh soal | 9 | 52,9 | 8 | 47,0 |
| 3. Mengerjakan latihan | 10 | 58,8 | 7 | 41,2 |
| 4. Menelaah pelajaran dengan baik | 11 | 64,7 | 6 | 35,3 |
| Rata-rata | | 69,1 | | 30,9 |
| Perhatian | | | | |
| 1. Sangat mengikuti pelajaran | 10 | 58,8 | 7 | 41,2 |
| 2. Sungguh-sungguh dalam belajar | 10 | 58,8 | 7 | 41,2 |
| 3. Mempunyai keinginan mencatat | 8 | 47,0 | 9 | 52,9 |
| 4. Menaruh perhatian yang besar pada kegiatan belajar | 8 | 47,0 | 9 | 52,9 |
| 5. Tidak mudah terganggu ketika belajar | 6 | 35,3 | 11 | 64,7 |
| 6. Mudah berkonsentrasi ketika belajar | 6 | 35,3 | 11 | 64,7 |
| Rata-rata | | 47,0 | | 52,9 |
| Ketertarikan | | | | |
| 1. Bertanya ketika kurang jelas | 8 | 47,0 | 9 | 52,9 |
| 2. Menjawab pertanyaan | 8 | 47,0 | 9 | 52,9 |
| 3. Memberi tanggapan | 10 | 58,8 | 7 | 41,2 |
| 4. Tertarik untuk mengerjakan latihan/membahas bersama | 10 | 58,8 | 7 | 41,2 |
| 5. Menyimpulkan materi pelajaran. | 12 | 70,6 | 3 | 17,6 |
| 6. Rajin mencari sumber pelajaran yang lainnya. | 7 | 41,2 | 10 | 58,8 |
| Rata-rata | | 53,9 | | 44,1 |

Berdasarkan hasil pengamatan didapati pada siklus I rata-rata positif yang muncul pada tiap indikator motivasi belajar siswa adalah (1) Perasaan senang sebesar 69,1%, (2) Perhatian sebesar 47,0%, dan (3) Ketertarikan sebesar 53,9%.

Pada hal ini dapat dilihat pada table bahwa presentase jumlah peserta didik

atau siswa yang memiliki motivasi belajar pada mata pelajaran pendidikan agama islam belum merata di kelas VII SMP Muhammadiyah 4 Medan. Adapun berdasarkan pengamatan terhadap siswa ditemukan bahwa peserta didik mudah bosan dan susah untuk berkonsentrasi dalam kegiatan pembelajaran

Sedangkan berdasarkan tabel pengamatan kegiatan guru, dapat dilihat ada beberapa hal yang kurang dipersiapkan guru dalam merencanakan kegiatan siklus I, serta ada beberapa hal yang kurang diperhatikan dalam kegiatan pembelajaran siklus I.

Seperti, kurangnya persiapan peneliti sebagai guru dalam persiapan kelas dan media ajar dikarenakan kurangnya perlengkapan multimedia yang tersedia di sekolah, guru tidak menyampaikan rencana kegiatan dan tujuan pembelajaran dengan metode baru ini, guru tidak bisa mengaitkan materi dengan hal yang relevan di dalam kehidupan sehari-hari, dan peneliti sebagai guru juga kurang menguasai kelas dikarenakan metode yang digunakan belum pernah diterapkan di dalam kelas.

Kemudian berdasarkan refleksi dari hasil pengamatan siklus I, maka beberapa hal yang perlu diperhatikan pada pelaksanaan siklus II adalah sebagai berikut:

- Penggunaan metode pada materi yang tepat
- Adanya kesiapan media dan multimedia yang memadai
- Penggunaan game yang sesuai dalam menarik motivasi belajar siswa
- Pemberian motivasi dari guru berupa reward
- Memastikan efisiensi kegiatan pembelajaran
- Memastikan pemahaman materi guru
- Menjelaskan perencanaan kegiatan kepada siswa

Pada tahap perancangan siklus II yang dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 21 Agustus 2024, peneliti berusaha untuk merancang sebuah quis menggunakan *Wordwall* dimana materi yang akan diajarkan adalah Sifat tercela yaitu, Ananiah.

Dalam pembelajaran ini, siswa diajak untuk bisa menjawab cepat pertanyaan-pertanyaan yang mereka pilih dengan saling berlomba dalam segi kecepatan. Adapun sebelumnya siswa belum diberikan materi apapun seputar ananiah, dan mereka harus menjawab setiap pertanyaan secepat mungkin dengan membaca buku atau LKS sebagai sumber belajar. Setiap siswa yang cepat dan menjawab dengan jawaban yang benar, maka akan mendapat *reward* atau hadiah apresiasi dari guru. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan dan pemeratakan tidak hanya motivasi ingin belajar siswa, tetapi juga pemahaman mereka terhadap materi ajar dengan cara yang *fun* dan atraktif.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan bersama dengan guru kolaborator, maka hasil dari pengamatan kegiatan guru pada siklus II adalah sebagai berikut:

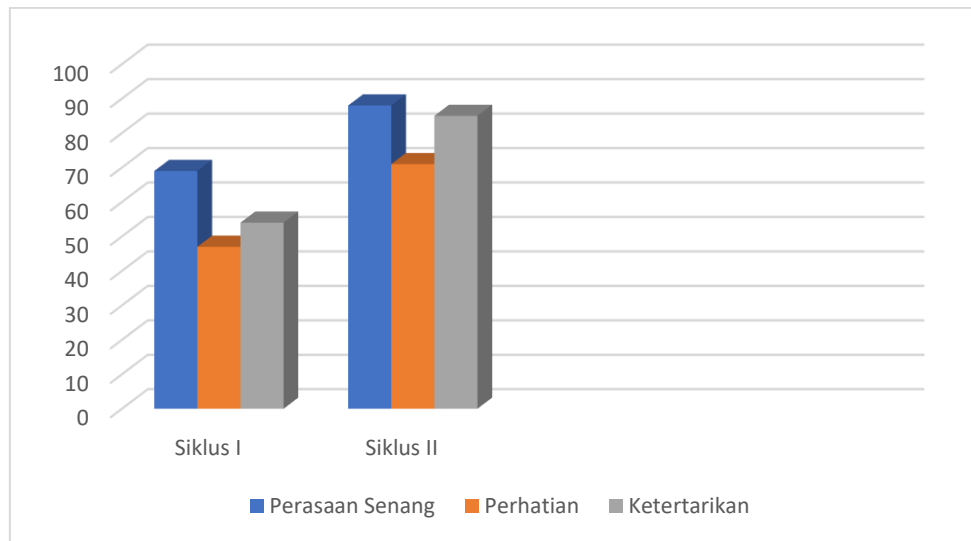
Tabel 3
Hasil Pengamatan Kegiatan Guru Siklus II

| No. | Indikator/Aspek yang Diamati | Terlaksana | |
|------------|--|------------|-------|
| | | Ya | Tidak |
| I | PRA PEMBELAJARAN | | |
| 1. | Kesiapan ruangan, alat dan media pembelajaran | ✓ | |
| 2. | Memeriksa kesiapan siswa | ✓ | |
| II | MEMBUKA PELAJARAN | | |
| 1. | Melakukan kegiatan apersepsi | ✓ | |
| 2. | Menyampaikan kompetensi (tujuan) yang akan dicapai dan rencana kegiatan | ✓ | |
| III | KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN | | |
| A | Penguasaan Materi Pembelajaran | | |
| 1. | Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran | ✓ | |
| 2. | Mengaitkan materi dengan pengetahuan yang relevan | ✓ | |
| 3. | Menyampaikan materi sesuai dengan hireaki belajar | ✓ | |
| 4. | Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan | ✓ | |
| B | Pendekatan/Strategi Pembelajaran | | |
| 1. | Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang akan dicapai | ✓ | |
| 2. | Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa | ✓ | |
| 3. | Melaksanakan pembelajaran secara runtut | ✓ | |
| 4. | Menguasai kelas | ✓ | |
| 5. | Melaksanakan pembelajaran yang bersifat kontekstual | ✓ | |
| 6. | Melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan timbulnya kebiasaan positif | ✓ | |
| 7. | Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan waktu yang telah dialokasikan | ✓ | |
| C | Pemanfaatan Media Pembelajaran/Sumber Belajar | | |
| 1. | Menunjukkan keterampilan dalam penggunaan media | ✓ | |

| | | | |
|------------|---|---|--|
| 2. | Menghasilkan pesan yang menarik | ✓ | |
| 3. | Menggunakan media secara efektif dan efisien | ✓ | |
| 4. | Melibatkan siswa dalam pemanfaatan media | ✓ | |
| D | Penilaian Proses dan Hasil Belajar | | |
| 1. | Memantau kemampuan belajar | ✓ | |
| 2. | Melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi (tujuan) | ✓ | |
| E. | Penggunaan Bahasa | | |
| 1. | Menggunakan bahasa lisan secara lisan dan lancar | ✓ | |
| 2. | Menggunakan bahasa tulis dengan baik dan benar | ✓ | |
| 3. | Menyampaian pesan dengan gaya yang sesuai | ✓ | |
| IV. | PENUTUP | | |
| 1. | Melakukan refleksi pembelajaran dengan melibatkan siswa | ✓ | |
| 2. | Menyusun rangkuman dengan melibatkan siswa | ✓ | |
| 3. | Melaksanakan tindak lanjut | ✓ | |

Berdasarkan hasil pengamatan dari siklus II didapati rata-rata presentase positif dari motivasi belajar siswa sebagai berikut: (1) Perasaan senang sebesar 88.3%, (2) Perhatian sebesar 70,6 persen, (3) 85,3%. Dengan hasil pengamatan guru, dimana guru berusaha memaksimalkan setiap poin yang harus dipersiapkan.

Dapat dilihat perbedaan tingkatan motivasi belajar siswa pada siklus I dan II sebagai berikut:



Terlihat dimana pada masing-masing indikator terdapat kenaikan masing-masing sebesar:

- Perasaan senang sebesar 19,2%
- Perhatian sebesar 23,6%
- Ketertarikan sebesar 31,4%

Dimana terlihat indikator yang mengalami peningkatan paling besar adalah ketertarikan, yang menunjukkan bertambahnya rasa ingin tahu murid terhadap materi pelajaran semakin tinggi. Peningkatan ini dipengaruhi dengan usaha guru pada siklus II untuk berusaha menyediakan perlengkapan multimedia yang memadai seperti, infokus untuk menarik perhatian dan ketertarikan murid terhadap materi pembelajaran, serta berusaha menciptakan kelas yang menyenangkan dengan game yang fun dan reward yang menarik untuk setiap siswa yang berusaha mengikuti pelajaran dengan baik

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMP Muhammadiyah 4 Medan Helvetia didapati bahwa penerapan metode game based learning dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII menunjukkan hasil yang baik. Dimana rata-rata presentase murid yang motivasi belajarnya mengalami kenaikan dari siklus I ke siklus ke II sebesar 19,2% dalam hal perasaan senang ketika belajar, 23,6% dalam hal memperhatikan pembelajaran dan 31,4% dalam hal ketertarikan terhadap kegiatan pembelajaran PAI..

5. DAFTAR PUSTAKA

- Aji, R. H. S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* Vol. VI No. 1 – Tahun 2008 Hal. 87 - 93 Penelitian, VI(1), 87–93.
- Dewi, N. P., & Listiowarni, I. (2019). Implementasi Game Based Learning pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 3(2), 124–130. <https://doi.org/10.29207/resti.v3i2.885>
- Erina Hannawita Br Sembiring, & Tanti Listiani. (2023). Game Based Learning Berbantuan Kahoot! dalam Mendorong Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Matematika. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 26–40. <https://doi.org/10.30656/gauss.v6i1.5708>
- Meitriani, N. N. W., Dwija, I. W., & Suardika Putra, I. P. (2023). Penerapan Game Based Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Operasi Hitung Bilangan Bulat Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 4 Karangasem Tahun Pelajaran 2021/2022. *Lampuhyang*, 14(1), 180–194. <https://doi.org/10.47730/jurnallampuhyang.v14i1.338>
- Muhammad, M. (2017). Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(2), 87. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i2.1881>
- Oktavia, R. (2022). Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa. *OSF Preprints*, 1–7.
- Setiawan, H. R. (2017). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Group Investigation Pada Mata Kuliah Psikologi Pendidikan di Program Studi Pendidikan Agama Islam FAI UMSU 2016-2017. *Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam*, 9(1), 47–67. <https://doi.org/10.30596/intiqad.v9i1.1081>
- Setiawan, H. R., & Lubis, Z. (2016). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Bahasa Arab Materi Hiwar dengan Menggunakan Metode Role Play Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Semester II Universitas

- Muhammadiyah Sumatera Utara. *Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam*, 8(2), 47–51. <https://doi.org/10.30596/intiqad.v8i2.726>
- Sinaga, N. R., Anakampun, R., Sitompul, S. R., Nababan, D., Simatupang, R., Pendiidkan, P., Kristen, A., Ilmu, F., Agama, P., Kristen, A., & Tarutung, N. (2025). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Minat Belajar PAK Siswa Kelas IX SMP Negeri 4 Doloksanggul Kabupaten Humbang Hasundutan Tahun Pembelajaran 2024 / 2025 dan bercanda dengan siswa lain di jam pelajaran . Kurangnya minat sis. 4.
- Siregar, L. Y. S. (2020). Motivasi Sebagai Pengubahan Perilaku. *Forum Paedagogik*, 11(2), 81–97. <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v12i2.3156>
- Sunnah, Buwono, S., & Uliyanti, E. (2021). Peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dengan menggunakan metode diskusi. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 2(1), 1–19.
- .