

Implementasi Model Pembelajaran *Game-Based Learning* Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Masa Pandemi

Dewi

MI AL Majjah Cirebon

dewiKhusniati65@gmail.com

Abstrak: Salah satu masalah penting dalam pembelajaran adalah memperhatikan penggunaan model pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis permainan. Sehingga dirasa siswa belajar seperti tidak belajar. Model pembelajaran *game-based learning* adalah model pembelajaran berbasis permainan yang memikat dan melibatkan pengguna, dengan tujuan akhir tertentu, seperti mengembangkan pengetahuan dan keterampilan. Model pembelajaran berbasis permainan adalah unit mandiri dengan awal yang pasti, permainan, dan berakhir. Siswa tahu bahwa mereka terlibat dalam aktivitas permainan, dan pada akhirnya ada “keadaan menang”. Permainan dapat memberikan berbagai jenis konten pembelajaran dalam pengaturan yang berbeda. Pembelajaran berbasis permainan sering digunakan sebagai acara pengajaran satu kali untuk memberikan pembelajaran formal baik secara online maupun di dalam kelas. Model Pembelajaran *game-based Learning* bisa menumbuhkan minat belajar dan semangat belajar kepada anak-anak-anak sekolah dasar di masa pandemic ini karena akan mewujudkan suasana yang menarik dan tidak bosan serta pembelajaran lebih bermakna. Penelitian yang dilakukan berupa penelitian kualitatif dengan mengamati situasi social yang ada di lapangan. Populasi dalam penelitian kualitatif dinamakan “*social situation*” yang terdiri atas tiga elemen yaitu, tempat, pelaku, dan aktivitas yang berinteraksi secara sinergis. ketiga elemen tersebut dijadikan sebagai objek penelitian untuk mengetahui peristiwa apa yang terjadi di dalamnya untuk mencapai tujuan penelitian. Tujuan penelitian ini ialah untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar (SD) di masa pandemic ini.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Game-Based Learning*, Minat Belajar

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah 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 (UU No. 20 Tahun 2003). Proses pendidikan dapat terjadi di dalam lingkungan keluarga, sekolah dan di masyarakat. Pendidikan formal didapatkan di dalam sekolah. Seperti yang dikatakan (Tirtarahardja, 2005) bahwa sekolah seharusnya menjadi pusat pendidikan untuk menyiapkan manusia Indonesia sebagai individu, warga masyarakat, warga negara, dan warga dunia di masa depan, sehingga sekolah diharapkan mampu melaksanakan fungsi pendidikan secara optimal, yakni mengembangkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia Indonesia dalam rangka mewujudkan tujuan nasional.

Masa pandemic adalah masa dimana terjadinya wabah suatu penyakit yang menyerang banyak orang secara serempak di berbagai negara dalam skala global. Dengan adanya masa pandemic covid-19 ini, dunia pendidikan tidak berjalan dengan semestinya (tatap Muka).

Dalam Kenyataannya minat belajar siswa sekolah dasar di lingkungan rumahnya Pada Masa pandemic ini masih sangat rendah. faktornya itu ialah kurangnya bimbingan dari orang tua anak, gadget yang semakin canggih, sedangkan factor utamanya itu ialah karena kondisinya sedang pandemic. Oleh karena itu salah satu masalah penting dalam meningkatkan minat belajar anak-anak sekolah dasar di rumah pada masa pandemic ini adalah memperhatikan penggunaan model pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis permainan. Sehingga dirasa anak-anak belajar seperti tidak belajar. Contoh model pembelajaran yang berbasis permainan adalah model pembelajaran *game-based learning*. Menurut (Azan dan Wong, 2018) Model pembelajaran *game-based learning* adalah model pembelajaran berbasis permainan yang memikat dan melibatkan pengguna, dengan tujuan akhir

tertentu, seperti mengembangkan pengetahuan dan keterampilan. Model pembelajaran berbasis permainan adalah unit mandiri dengan awal yang pasti, permainan, dan berakhir. Siswa tahu bahwa mereka terlibat dalam aktivitas permainan, dan pada akhirnya ada “keadaan menang”. Permainan dapat memberikan berbagai jenis konten pembelajaran dalam pengaturan yang berbeda. Pembelajaran berbasis permainan sering digunakan sebagai acara pengajaran satu kali untuk memberikan pembelajaran formal baik secara online maupun di dalam kelas.

2. Hasil Dan Pembahasan

a. Pengertian Model Pembelajaran *Game-Based Learning*

Dunia saat ini memasuki era digital yang ditandai dengan perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat. Hal ini juga terjadi pada dunia pendidikan. Maka dari itu, guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan model pembelajaran yang ada. Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan era digital adalah model pembelajaran game-based learning. Menurut (Azan dan Wong, 2018) Model pembelajaran game-based learning adalah model pembelajaran berbasis permainan yang memikat dan melibatkan pengguna, dengan tujuan akhir tertentu, seperti mengembangkan pengetahuan dan keterampilan. Model pembelajaran berbasis permainan adalah unit mandiri dengan awal yang pasti, permainan, dan berakhir. Siswa tahu bahwa mereka terlibat dalam aktivitas permainan, dan pada akhirnya ada “keadaan menang”. Permainan dapat memberikan berbagai jenis konten pembelajaran dalam pengaturan yang berbeda. Pembelajaran berbasis permainan sering digunakan sebagai acara pengajaran satu kali untuk memberikan pembelajaran formal baik secara online atau di dalam kelas. *Game Based Learning* merupakan model pembelajaran yang dalam bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai model pembelajaran berbasis permainan. Dalam pembelajaran ini siswa dituntut belajar, tetapi dengan pendekatan bermain.

Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dapat diterapkan pada anak-anak usia Sekolah Dasar. Pemberian pendidikan pada anak usia MI harus dilakukan dalam situasi yang menyenangkan sehingga ia tidak merasa bosan dalam mengikuti pelajaran. Selain situasi yang menyenangkan, metode, pengembangan materi dan media yang digunakan harus menarik perhatian serta mudah dipahami siswa, sehingga anak akan termotivasi untuk belajar. Melalui kegiatan bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengannya, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna seperti yang dikatakan (Pivec, 2006) bahwa terbukti pembelajaran dengan model bermain lebih efektif. Bermain bagi anak juga merupakan suatu proses kreatif untuk bereksplorasi, mempelajari keterampilan yang baru dan dapat menggunakan simbol untuk menggambarkan dunianya.

b. Minat Belajar

Menurut (Slameto, 2013) minat adalah rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat adalah perhatian yang kuat dan mendalam disertai dengan perasaan seseorang untuk melakukan kegiatan tersebut dengan kemauan sendiri. Minat memiliki 2 aspek yaitu: (1) aspek kognitif, didasarkan atas konsep yang dikembangkan seseorang mengenai bidang yang berkaitan dengan minat. Konsep yang membangun aspek kognitif didasarkan atas pengalaman dan apa yang telah dipelajari. (2) Aspek afektif konsep yang membangun aspek kognitif dan dinyatakan dalam sikap terhadap kegiatan yang menimbulkan minat (Safari, 2003) beberapa indikator minat belajar yaitu : perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian dan keterlibatan siswa.

Upaya menumbuhkan atau meningkatkan minat belajar, dikemukakan oleh Crow and Crow (dalam (the liang gie, 1995) yang menyatakan bahwa untuk mendukung tumbuhnya minat belajar yang besar, perlu dibangun oleh motif-motif tertentu dalam batin seseorang siswa. Ada lima motif penting yang dapat mendorong siswa untuk melakukan studi sebaik-baiknya, yaitu:

Suatu hasrat keras untuk mendapatkan angka-angka yang lebih baik dalam sekolah. Suatu dorongan batin untuk memuaskan rasa ingin tahu dalam satu atau lain bidang studi. Hasrat untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan pribadi. Hasrat untuk menerima pujian dari orang tua, guru, atau teman. Cita-cita untuk sukses di masa depan dalam suatu bidang khusus. Dari beberapa pendapat yang telah dikemukakan dapat dipahami bahwa banyak sekali faktor yang dapat menumbuhkan atau membangkitkan minat belajar bagi siswa. Tinggal bagaimana upaya yang harus kita lakukan sebagai seorang guru dalam memecahkan masalah ini, sehingga siswa terbantu untuk menemukan minatnya dalam mengikuti pembelajaran. Siswa yang memiliki karakter yang berbeda-beda memerlukan penanganan yang berbeda pula, termasuk dalam hal menumbuhkan minat belajarnya. Dengan adanya upaya dari guru dan pihak lain dalam menumbuhkan minat belajar bagi siswa, diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang akhirnya tertuju pada keberhasilan belajar siswa.

c. Implementasi Model Pembelajaran *Game-Based Learning* Terhadap Minat Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) Di Masa Pandemic

Menurut (maiga, 2009) Bermain merupakan aturan penting dalam lingkungan belajar karena itu meningkatkan pengalaman belajar yang mudah diingat, mempertinggi suasana hati siswa dalam melaksanakan pembelajaran dengan efektif dan juga meminta perhatian siswa dan menganjurkan pengulangan materi sebagai hasil kejadian yang menyenangkan. Dalam hal belajar, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan guru termasuk daya ingat siswa. Beberapa riset, kebanyakan siswa hanya mengingat 5-10% apa yang mereka baca. Kemudian hanya mengingat 20% apa yang mereka dengar. Dan meningkat menjadi 30% apa yang mereka lihat secara visual. Menjadi 50% jika mereka melihat seseorang mempraktikannya secara langsung sembari menerangkan. Secara drastis bisa mencapai 80% jika mereka melakukannya sendiri, walaupun hanya sekedar simulasi. (Carlos kambuaya, 2014).

Implementasi model pembelajaran bermain/games untuk menumbuhkan minat belajar siswa sekolah dasar (SD) di masa pandemic Terdapat 7 (enam) langkah : 1. Memilih game sesuai topik Pendidik memilih game yang sesuai dengan topik yang akan disampaikan. 2. Penjelasan konsep guru memberikan penjelasan/konsep awal terkait dengan game yang akan dimainkan. 3. Aturan siswa menyepakati aturan yang disampaikan oleh guru. 4. Bermain game siswa bermain game menggunakan alat yang ditentukan sebelumnya. 5. Merangkum pengetahuan siswa merangkum pengetahuan yang didapatkan dari game yang telah dimainkan. 6. Melakukan refleksi siswa melakukan refleksi dari hasil pembelajaran. 7. Memberikan reward/hukuman.

Selain dengan Tujuh cara di atas, juga terhadap cara lain yang dilakukan guru dengan melibatkan orang tua melakukan kegiatan parenting, misalnya dengan memberikan motivasi semangat belajar kepada siswa di masa pandemic ini, menerapkan model pembelajaran bermain ini di rumah supaya anak tersebut tumbuh minat belajarnya.

3. Kesimpulan

Salah satu upaya untuk menumbuhkan minat belajar siswa pada masa pandemic ini ialah dengan memakai model pembelajaran *game-based learning*. sehingga anak-anak akan lebih 1. berinteraksi dan berperan langsung dalam pembelajaran. 2. Mudah memahami materi tersebut. 3. Aktif dalam pembelajaran. 4. Siswa senang, gembira dan ceria. 5. Menumbuhkan rasa solidaritas dan kekompakan.

Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dapat diterapkan pada anak-anak usia MI. Pemberian pendidikan pada anak usia MI harus dilakukan dalam situasi yang menyenangkan sehingga ia tidak merasa bosan dalam mengikuti pelajaran. Selain situasi yang menyenangkan, metode, pengembangan materi dan media yang digunakan harus menarik perhatian serta mudah dipahami siswa, sehingga anak akan termotivasi untuk belajar dan minat belajar siswa akan tumbuh. Selain guru yang memberikan model pembelajaran siswa yang lebih menarik

sehingga anak-anak tersebut akan tumbuh minat belajarnya yang tinggi, peran orang tua pun ikut menjadi peran penting dalam menumbuhkan minat belajar anak.

Bibliografi

Azan Dan Wong. (2018). *Model Pembelajaran Game-Based Learning*.

Carlos Kambuaya. (2014). , *Pengaruh Motivasi, Minat, Kedisiplinan Dan Adaptasi Diri Terhadap Prestasi Belajar Siswa Peserta Program Afirmasi Pendidikan Menengah Asal Papua Barat Di Kota Bandung*. *Social Work Journal*, 3(Issn: 2339-0042.), 106–208.

Maiga. (2009). *Learning By Playing*.

Pivec. (2006). *Aspects Of Game- Based Learning*. *Journal Of Education*, 1, 1–10.

Safari. (2003). *Indikator Minat Belajar*. [Http://Pedomanskripsi.Blogspot.Com/](http://Pedomanskripsi.Blogspot.Com/) 2011/07 Indikator-Minat-Belajar.Html

Slameto. (2013). *Belajar Dan Faktor Yang Mempengaruhinya*.

Sugiyono, P. D. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Sugiyono, P. D. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

The Liang Gie. (1995). *Cara Belajar Yang Efesien Jilid II Edisi Keempat Diperbaharui*.

Tirtarahardja. (2005). *Pengantar Pendidikan*.