

Efektivitas Strategi Pembelajaran Berbasis *Game Based Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas V SDN Tonjong 2 Kota Sukabumi

Quini Utami¹ Kailla Cahaya Islami² Mirna Aulia Sari³ Rinaldi Yusup⁴

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nusa Putra, Kabupaten Sukabumi, Provinsi Jawa Barat, Indonesia^{1,2,3,4}

Email: quini.utami_sd22@nusaputra.ac.id¹ kailla.cahaya_sd22@nusaputra.ac.id² mirna.aulia_sd22@nusaputra.ac.id³ rinaldi.yusup@nusaputra.ac.id⁴

Abstract

This study evaluates the effectiveness of game-based learning (GBL) strategy in improving students' learning outcomes in thematic learning in grade 5 of SDN Tonjong 2. GBL integrates game elements into learning, making it more fun and facilitating students' active engagement, improving motivation, concept understanding, and critical thinking and problem-solving skills. The Kemmis and McTaggart model of classroom action research (PTK) method was used, involving 13 grade 5 students of SDN Tonjong 2 Sukabumi City in the 2023/2024 school year. The research instruments included student activity observation sheets and learning outcome tests. The results showed that the GBL strategy effectively improved students' learning outcomes in thematic learning. This study provides insight into the potential of GBL in improving the quality of learning in elementary schools and can be a reference for educators and policy makers in designing more effective learning strategies. This research contributes to efforts to improve the quality of education in Indonesia and prepare a competitive young generation in the global era.

Keywords: Game-Based Learning, Thematic Learning, Learning Outcomes, Classroom Action Research, Elementary School

Abstrak

Penelitian ini mengevaluasi efektivitas strategi pembelajaran berbasis game-based learning (GBL) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di kelas 5 SDN Tonjong 2. GBL mengintegrasikan unsur-unsur permainan ke dalam pembelajaran, membuatnya lebih menyenangkan dan memfasilitasi keterlibatan aktif siswa, meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, serta keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Metode penelitian tindakan kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart digunakan, melibatkan 13 siswa kelas 5 SDN Tonjong 2 Kota Sukabumi tahun ajaran 2023/2024. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi aktivitas siswa dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi GBL efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik. Penelitian ini memberikan wawasan tentang potensi GBL dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar dan dapat menjadi referensi bagi pendidik dan pembuat kebijakan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif. Penelitian ini berkontribusi dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia dan mempersiapkan generasi muda yang kompetitif di era global.

Kata Kunci: Game-Based Learning, Pembelajaran Tematik, Hasil Belajar, Penelitian Tindakan Kelas, Sekolah Dasar



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Dalam era pendidikan yang terus berkembang, inovasi dalam strategi pembelajaran menjadi sangat penting untuk memaksimalkan proses belajar mengajar dan mempersiapkan siswa dengan keterampilan yang dibutuhkan di abad ke-21. Salah satu pendekatan yang

semakin populer adalah game-based learning (GBL), yang mengintegrasikan unsur-unsur permainan ke dalam proses pembelajaran. GBL tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga memfasilitasi keterlibatan aktif siswa, memupuk motivasi, meningkatkan pemahaman konsep, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta pemecahan masalah (Prensky, 2001; Gee, 2003; Squire, 2011; Qian & Clark, 2016).

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa GBL memiliki dampak positif pada hasil belajar siswa di berbagai tingkat pendidikan dan mata pelajaran. Misalnya, studi yang dilakukan oleh Tsai et al. (2020) pada siswa sekolah dasar di Taiwan menemukan bahwa penggunaan permainan digital dalam pembelajaran matematika meningkatkan kinerja siswa secara signifikan. Temuan serupa juga dilaporkan dalam penelitian yang dilakukan oleh Barzilai dan Blau (2014) pada siswa sekolah menengah di Israel, di mana penggunaan permainan serius dalam pembelajaran IPA meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Ronimus et al. (2019) pada siswa sekolah dasar di Finlandia menunjukkan bahwa penggunaan permainan berbasis komputer dalam pembelajaran literasi memberi dampak positif pada keterampilan membaca dan motivasi belajar siswa.

Meskipun banyak penelitian telah mengeksplorasi efektivitas GBL dalam konteks mata pelajaran tertentu, masih sedikit studi yang berfokus pada implementasi GBL dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. Pembelajaran tematik merupakan pendekatan yang mengintegrasikan berbagai muatan pelajaran dalam satu tema tertentu, dengan tujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, kontekstual, dan holistik bagi siswa (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013). Dalam konteks ini, GBL dapat menjadi strategi yang efektif untuk memfasilitasi pemahaman konsep secara terpadu, meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah yang sangat dibutuhkan di abad ke-21. Salah satu keunggulan utama GBL adalah kemampuannya untuk menciptakan lingkungan belajar yang imersif dan interaktif. Melalui permainan yang dirancang dengan baik, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, memecahkan masalah, mengambil keputusan, dan mengeksplorasi konsep-konsep secara hands-on (Kapp, 2012). Selain itu, GBL juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menghadirkan elemen-elemen seperti tantangan, umpan balik langsung, dan sistem penghargaan (Deterding et al., 2011). Dengan meningkatnya motivasi, siswa cenderung lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan lebih terbuka untuk menerima informasi baru.

Dalam konteks pembelajaran tematik, GBL dapat memberikan pengalaman belajar yang kaya dan bermakna bagi siswa. Melalui permainan yang dirancang dengan cermat, siswa dapat mengeksplorasi konsep-konsep dari berbagai muatan pelajaran secara terintegrasi, menemukan hubungan antara konsep-konsep tersebut, dan menerapkannya dalam situasi yang kontekstual. Selain itu, GBL juga dapat memfasilitasi pengembangan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, yang merupakan kompetensi penting dalam pembelajaran tematik (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013). Salah satu contoh implementasi GBL dalam pembelajaran tematik adalah penggunaan permainan simulasi atau permainan peran. Dalam permainan seperti ini, siswa dapat mengambil peran tertentu dan mengeksplorasi berbagai konsep tematik dalam konteks yang bermakna. Misalnya, dalam tema "Ekosistem", siswa dapat berperan sebagai petani, peneliti lingkungan, atau pejabat pemerintah yang bertanggung jawab dalam pengelolaan lingkungan. Melalui permainan ini, siswa tidak hanya mempelajari konsep-konsep dari muatan pelajaran seperti IPA, IPS, dan Bahasa Indonesia secara terpisah, tetapi juga dapat melihat keterkaitan antara konsep-konsep tersebut dan bagaimana konsep-konsep tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan nyata.

Selain itu, GBL juga dapat memanfaatkan teknologi digital seperti permainan komputer atau aplikasi ponsel pintar. Dengan mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran, GBL dapat menjadi lebih menarik dan relevan bagi siswa yang tumbuh di era digital. Namun, perlu diperhatikan bahwa penggunaan teknologi dalam GBL harus diimbangi dengan panduan dan fasilitasi yang tepat dari guru, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Meskipun potensi GBL dalam meningkatkan kualitas pembelajaran telah banyak dibuktikan dalam penelitian sebelumnya, implementasi GBL dalam konteks pembelajaran tematik di sekolah dasar masih belum banyak dieksplorasi. Hal ini menjadikan penelitian ini sangat penting untuk dilakukan, karena dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang efektivitas GBL dalam memfasilitasi pembelajaran tematik yang integratif dan bermakna bagi siswa. Salah satu alasan mengapa implementasi GBL dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar belum banyak diteliti adalah tantangan dalam merancang permainan yang dapat mengintegrasikan berbagai muatan pelajaran secara efektif. Pembelajaran tematik menuntut adanya keterpaduan dan keterkaitan antar konsep dari berbagai bidang studi, sehingga diperlukan desain permainan yang cermat dan saksama untuk dapat mengakomodasi hal tersebut. Selain itu, kemampuan siswa sekolah dasar yang beragam juga menjadi tantangan tersendiri dalam merancang permainan yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan mereka.

Meskipun terdapat tantangan dalam implementasi GBL pada pembelajaran tematik, potensi manfaatnya sangat besar. Pembelajaran tematik bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang holistik dan kontekstual bagi siswa, sehingga GBL dapat menjadi pendekatan yang sangat sesuai untuk memfasilitasi hal tersebut. Melalui permainan yang dirancang dengan baik, siswa dapat mengeksplorasi konsep-konsep dari berbagai muatan pelajaran secara terintegrasi dalam konteks yang bermakna, sehingga mereka dapat membangun pemahaman yang lebih mendalam dan relevan dengan kehidupan nyata. Selain itu, GBL juga dapat membantu mengembangkan keterampilan-keterampilan abad ke-21 yang sangat dibutuhkan oleh siswa, seperti keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, kolaborasi, komunikasi, dan literasi digital. Melalui permainan yang dirancang dengan baik, siswa dapat berlatih menghadapi tantangan, mengambil keputusan, berkolaborasi dengan teman sebaya, dan memanfaatkan teknologi digital secara efektif. Dalam konteks pembelajaran tematik di sekolah dasar, pengembangan keterampilan-keterampilan tersebut menjadi sangat penting karena sejalan dengan tujuan pembelajaran tematik itu sendiri. Pembelajaran tematik menuntut siswa untuk dapat memahami konsep-konsep secara terpadu, mengaitkan pengetahuan dengan kehidupan nyata, serta mampu berpikir kritis dan memecahkan masalah yang kompleks. Dengan demikian, GBL dapat menjadi strategi pembelajaran yang tepat untuk memfasilitasi pencapaian tujuan-tujuan tersebut.

Namun, perlu dipahami bahwa keberhasilan implementasi GBL dalam pembelajaran tematik tidak hanya bergantung pada desain permainan yang baik, tetapi juga pada peran guru dalam memfasilitasi proses pembelajaran. Guru memiliki peran kunci dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, memberikan panduan dan dukungan kepada siswa, serta memastikan bahwa tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan dan pendampingan yang memadai bagi guru agar mereka dapat mengimplementasikan GBL secara efektif dalam pembelajaran tematik. Selain itu, faktor-faktor lain seperti ketersediaan sumber daya, dukungan dari pihak sekolah, dan kebijakan pendidikan juga perlu diperhatikan agar implementasi GBL dalam pembelajaran tematik dapat berjalan dengan lancar. Kolaborasi antara peneliti, pendidik, dan pembuat kebijakan sangat dibutuhkan untuk mengidentifikasi tantangan dan peluang, serta merumuskan strategi yang tepat dalam mengintegrasikan GBL ke dalam kurikulum dan praktik pembelajaran di sekolah dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas strategi pembelajaran berbasis GBL dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di kelas 5 SDN Tonjong 2. Secara khusus, penelitian ini akan mengeksplorasi dampak GBL terhadap pemahaman konsep tematik, motivasi belajar, keterampilan berpikir kritis, serta kemampuan pemecahan masalah siswa. Selain itu, penelitian ini juga akan menganalisis persepsi dan pengalaman siswa serta guru dalam mengimplementasikan GBL dalam pembelajaran tematik. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru tentang potensi GBL dalam meningkatkan kualitas pembelajaran tematik di sekolah dasar, serta menjadi referensi bagi pendidik dan pengambil kebijakan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan selaras dengan tuntutan keterampilan abad ke-21. Dengan demikian, penelitian ini dapat berkontribusi dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia dan mempersiapkan generasi muda yang mampu bersaing di era global.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas yaitu penelitian yang dilakukan guru dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran. Guru sebagai peneliti dan pelaksana tindakan. Dalam melakukan observasi dibantu teman sejawat. Model penelitian tindakan kelas yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model yang digunakan oleh Kemmis dan Mc Taggart. Langkah-langkah pelaksanaan penelitian tindakan kelas dapat dilaksanakan dalam bentuk siklus yang terdiri dari 4 tahapan yaitu a. perencanaan, b. tindakan, c. pengamatan, dan refleksi.



(Sumber Kemmis dan Mc Taggart dalam Suharsimi Arikunto, 2014:16)

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (classroom action research). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan (Arikunto, 2010). Guru berperan sebagai peneliti sekaligus pelaksana tindakan di kelas. Model penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini mengadopsi model Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi (Kemmis & Mc Taggart, 1988). Keempat tahapan tersebut dilaksanakan dalam bentuk siklus yang berulang sampai tercapai peningkatan atau perbaikan yang diinginkan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 SDN Tonjong 2 Kota Sukabumi tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 13 siswa, terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan. Penelitian ini diawali dengan tahap

perencanaan, di mana menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengintegrasikan strategi pembelajaran berbasis permainan (game-based learning). Dalam tahap ini juga mempersiapkan media dan sumber belajar yang diperlukan, seperti multimedia interaktif, permainan edukasi, dan lembar kerja siswa. Selain itu, menyiapkan instrumen penelitian yang terdiri dari lembar observasi aktivitas siswa dan tes hasil belajar. Pada tahap pelaksanaan tindakan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah disusun, dengan menerapkan strategi game-based learning. Dalam proses pembelajaran juga menggunakan berbagai alat bantu seperti permainan edukasi dan simulasi. Dengan memberikan tes hasil belajar pada akhir setiap siklus untuk mengukur pencapaian siswa.

Selama pembelajaran berlangsung, saya melakukan observasi terhadap aktivitas belajar siswa dengan menggunakan permainan puzzle edukasi. Saya mencatat kendala dan permasalahan yang muncul selama pelaksanaan tindakan, untuk dievaluasi pada tahap selanjutnya. Pada tahap refleksi, saya menganalisis data hasil observasi aktivitas siswa dan tes hasil belajar. Saya mengevaluasi pelaksanaan tindakan pada siklus tersebut dan merencanakan perbaikan untuk siklus berikutnya jika belum mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan. Pada teknik Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa teknik, yaitu observasi aktivitas belajar siswa menggunakan lembar observasi sebagaimana dijelaskan oleh Sudijono (2011), serta tes hasil belajar kognitif menggunakan instrumen tes pilihan ganda dan uraian melalui penggunaan kuis interaktif sesuai dengan metode yang diuraikan oleh Arikunto (2013). Keberhasilan penelitian ini saya ukur berdasarkan dua indikator utama. Pertama, minimal 75% siswa harus terlibat aktif dalam pembelajaran berbasis permainan. Kedua, minimal 75% siswa harus mencapai ketuntasan belajar dengan nilai ≥ 75 (KKM). Indikator ini saya tetapkan untuk memastikan bahwa strategi pembelajaran berbasis game-based learning efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Berikut adalah tabel kriteria penilaian hasil belajar siswa untuk pelajaran tematik kelas 5:

Tabel 1. Kriteria Penilaian Hasil Belajar Siswa

Aspek Penilaian	Kriteria	Skor
Pemahaman Materi	• Memahami materi dengan sangat baik	5
	• Memahami materi dengan baik	4
	• Memahami materi sebagian	3
	• Memahami sedikit materi	2
	• Tidak memahami materi sama sekali	1
Penggunaan Media	• Menggunakan media dengan sangat baik	5
	• Menggunakan media dengan baik	4
	• Menggunakan media dengan cukup baik	3
	• Menggunakan media dengan seadanya	2
	• Tidak bisa menggunakan media	1
Kejelasan Penyampaian	• Penyampaian sangat jelas	5
	• Penyampaian jelas	4
	• Penyampaian cukup jelas	3
	• Penyampaian kurang jelas	2
	• Penyampaian tidak jelas sama sekali	1
Kerjasama Kelompok	• Bekerjasama dengan sangat baik	5
	• Bekerjasama dengan baik	4
	• Bekerjasama dengan cukup	3
	• Kerjasama kurang	2
	• Tidak bekerjasama sama sekali	1
Kreativitas	• Kreativitas sangat baik	5
	• Kreativitas baik	4
	• Kreativitas cukup	3

	• Kreativitas kurang	2
	• Tidak ada kreativitas	1

Cara Menghitung Nilai Akhir

1. Total Skor: Jumlahkan skor dari semua aspek penilaian.
2. Nilai Akhir: (Total Skor / Total Skor Maksimum) x 100

Contoh:

Jika total skor yang diperoleh siswa adalah 20 dari skor maksimum 24, maka:

$$\{\text{Nilai Akhir}\} = \left(\frac{20}{25}\right) \times 100 = 80.00$$

Tabel kriteria penilaian ini membantu dalam menilai berbagai aspek hasil belajar siswa secara komprehensif, termasuk pemahaman konsep, keterampilan, kreativitas, kerjasama, sikap dan disiplin, serta partisipasi aktif dalam pembelajaran tematik. Kriteria penilaian hasil belajar siswa ini didasarkan pada prinsip-prinsip penilaian yang dikemukakan oleh Sudijono (2011) dan Arikunto (2013), serta mengacu pada standar penilaian pendidikan yang diatur dalam Permendikbud Nomor 23 Tahun 2016 dan Permendikbud Nomor 66 Tahun 2013.

Tabel 2. Kriteria Ketuntasan Belajar Minimal

Kriteria Ketuntasan	Nilai
Sangat Baik	≥ 90
Baik	80-89
Cukup	70-79
Kurang	< 69

Hasil belajar peserta didik pada pembelajaran meningkat dengan ketuntasan belajar individual ≥ 69 dan ketuntasan belajar klasikal sekurang-kurangnya ≥ 80. Data hasil penelitian ini dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif berupa deskriptif dengan memberikan predikat (sangat baik, baik, cukup, dan kurang) kepada variabel yang diteliti sesuai dengan kondisi sebenarnya. Data kualitatif dipaparkan dalam kalimat yang dipisah menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan. Analisis kuantitatif merupakan data yang berwujud angka-angka sebagai hasil pengukuran. Untuk menentukan batas minimal nilai ketuntasan peserta, data kuantitatif berupa hasil belajar siswa khususnya pada ranah kognitif. Penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif meliputi mean/ rerata kelas, ketuntasan belajar secara individu, dan ketuntasan belajar secara klasikal. Data kuantitatif akan disajikan dalam bentuk prosentase.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dalam penelitian ini, dari mulai kegiatan perencanaan, kegiatan pra siklus dan dilanjutkan dengan tindakan perbaikan pada siklus 1 dan bertahap pada siklus 2, di mana rentang waktu pelaksanaan dari kegiatan prasiklus dan siklus 1 pada awal bulan Mei 2024 selama 1 minggu dan dilanjutkan pada siklus 2 pada minggu kedua bulan Mei 2024. Hasil yang diperoleh sebagai berikut:

Hasil observasi

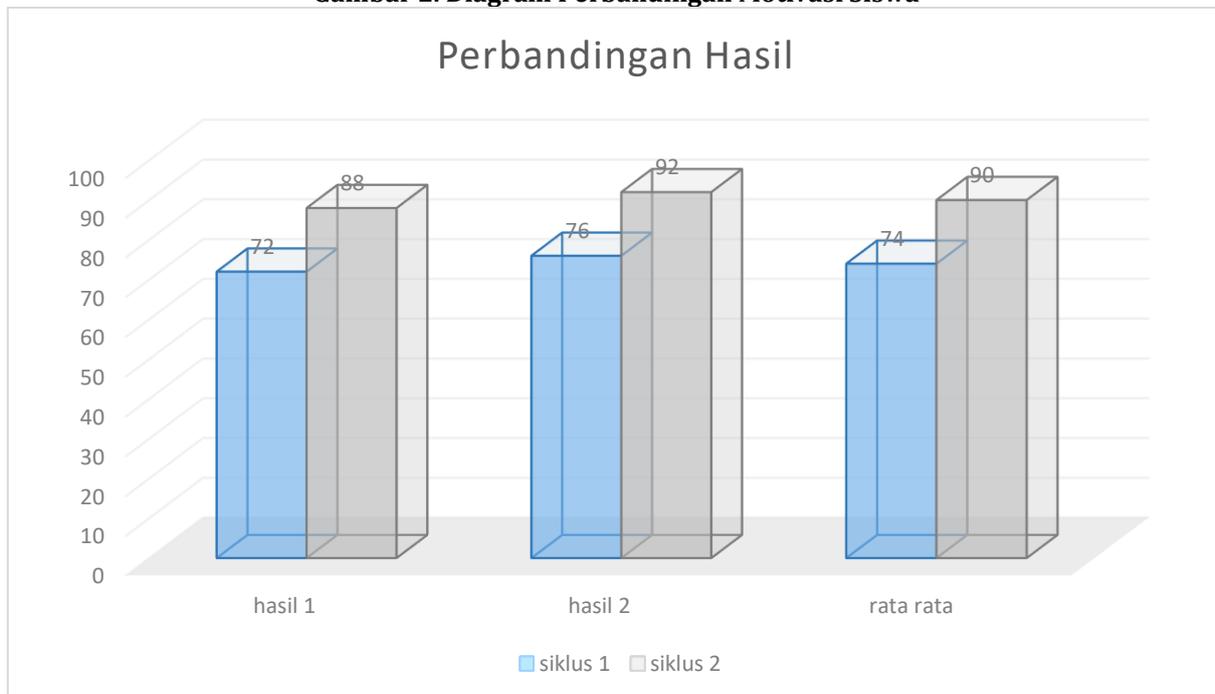
Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran tematik dikelas 5 Sdn Tonjong 2 tanpa menggunakan model pembelajaran memperoleh skor 18 dan 19 dengan nilai 72 dan 76 kategori cukup. Sedangkan siklus 2 pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran GBL yaitu dengan permainan puzzle edukasi memperoleh skor 22 dan 23

dengan nilai 88 dan 92 kategori baik dan sangat baik. Peningkatan hasil belajar siswa kelas 5 melalui strategi pembelajaran GBL pada siklus ke 2 dilakukan melalui perbaikan proses pembelajaran berdasarkan analisis data dengan didukung adanya hasil catatan lapangan berupa lembar observasi pada setiap siklusnya. Berdasarkan hasil catatan lapangan berupa lembar observasi siklus 1 pada tanggal 1 Mei 2024, menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran tematik dikelas 5 tanpa strategi pembelajaran berbasis GBL ini belum optimal. Oleh karenanya diadakan perbaikan kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada siklus 2 berdasarkan refleksi dari catatan observasi. Hasil catatan lembar observasi pada siklus 2 pada tanggal 17 Mei 2024 menunjukkan bahwa strategi pembelajaran berbasis GBL pada pembelajaran tematik lebih optimal. Apabila ditunjukkan dengan tabel hasil observasi motivasi siswa siklus 1 dan 2 dapat disajikan dalam bentuk tabel di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Observasi Motivasi Siswa Siklus 1 dan 2

Siklus 1		Rata-rata	Siklus 2		Rata-rata
Hasil 1	Hasil 2		Hasil 1	Hasil 2	
72	76	74 cukup	88	92	90 Sangat Baik

Gambar 2. Diagram Perbandingan Motivasi Siswa



Dari diagram tersebut dapat disimpulkan bahwa rerata hasil observasi siklus 1 dengan nilai 72 dan 76 dengan rata-rata nilai yaitu 74 dengan kategori cukup, sedangkan siklus 2 dengan nilai 88 dan 92 dengan rata-rata nilai 90 dengan kategori sangat baik dan mengalami peningkatan.

Hasil Belajar Siswa

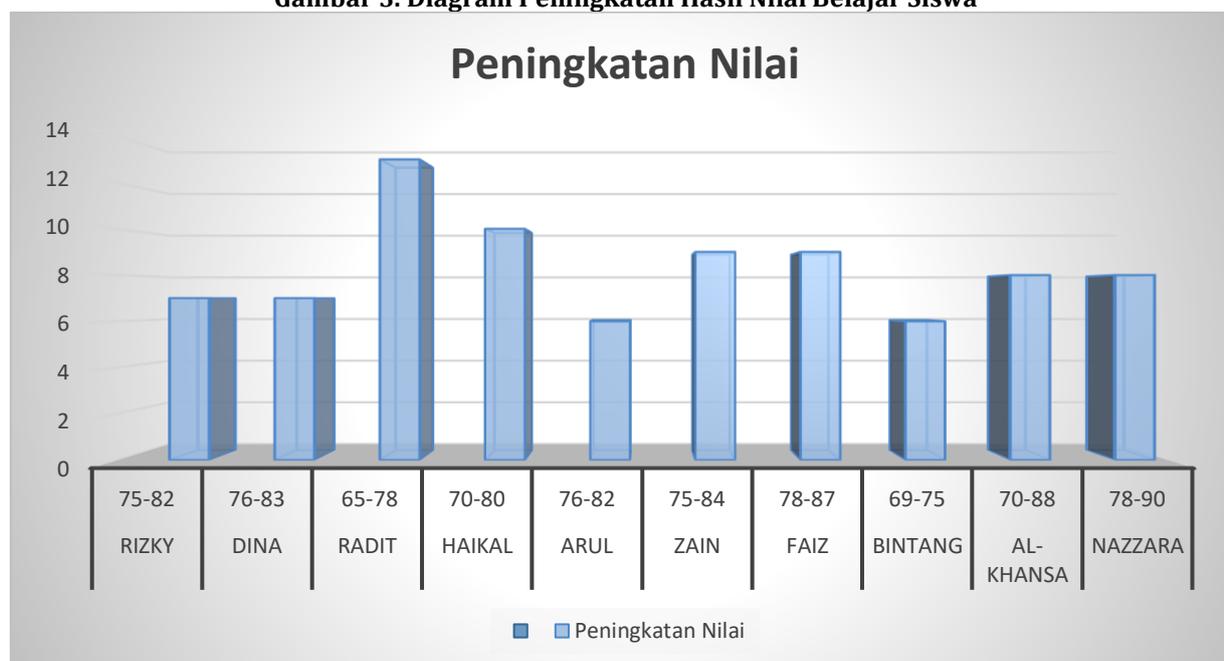
Hasil belajar siswa dan ketuntasan belajar secara klasikal dari siklus 1 dan siklus 2 mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar ini tidak dapat dilepaskan dari peran guru dalam menggunakan Strategi pembelajaran berbasis GBL ini meningkat pada setiap siklusnya. Sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa secara individu yang berdampak pada ketuntasan belajar klasikal. Menurut indikator keberhasilan yang ditetapkan, kriteria ketuntasan klasikal di SDN Tonjong 2 Kota Sukabumi adalah ≥ 80 . Pada data awal siklus 1 yakni 74,38 dan pada siklus 2 menjadi 90,10. Sedangkan ketuntasan secara individu pada data awal peserta didik

yang dapat memenuhi KKM ≥ 70 hanya sebanyak 2 orang (20,25%), sedangkan pada siklus 1 sebanyak 8 siswa (80,75%), kemudian pada siklus 2 menjadi 10 siswa (96,25%). Hasil belajar peserta didik dukur dengan menggunakan tes. Tes dalam penelitian ini menggunakan tes tertulis berbentuk uraian dengan 5 butir soal dan kuis interaktif berbentuk pilihan ganda dengan 10 butir soal yaitu berjumlah 15 butir soal.

Tabel 4. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus 1 dan Siklus

No	Nama Siswa	Nilai Siklus 1	Nilai Siklus 2	Peningkatan Nilai	Keterangan
1	Rizky	75	82	7	Meningkat
2	Dina	76	83	7	Meningkat
3	Radit	65	78	13	Meningkat
4	Haikal	70	80	10	Meningkat
5	Arul	76	82	6	Meningkat
6	Zain	75	84	9	Meningkat
7	Faiz	78	87	9	Meningkat
8	Bintang	69	75	6	Meningkat
9	Al-khansa	70	88	8	Meningkat
10	Nazzara	78	90	8	Meningkat

Gambar 3. Diagram Peningkatan Hasil Nilai Belajar Siswa



Pembahasan

Sebelum dilaksanakan tahapan PTK, kondisi awal di kelas 5 SDN 2 Tonjong Kota Sukabumi menerapkan proses pembelajaran tematik yang berorientasi pada guru. Guru menerapkan metode ceramah hampir 90% selama proses pembelajaran berlangsung. Selama itu pula siswa hanya bersikap pasif selama kegiatan pembelajaran. Kalaupun siswa aktif, keaktifan siswa bukan disebabkan karena kegiatan pembelajaran, melainkan keaktifan seorang anak yang merasa bosan saat mendengarkan guru menyampaikan materi. Dengan proses pembelajaran yang seperti ini tentunya guru akan merasa kesulitan untuk mengetahui apakah siswa memahami apa yang guru sampaikan atau tidak. Salah satu cara guru mengetahui pemahaman siswa terhadap materi adalah dengan melalui hasil dari tes ulangan harian yang diadakan seminggu sekali. Tentunya akan cukup terlambat jika hanya dengan mengandalkan hasil dari tes ulangan harian kemudian guru baru memberikan motivasi kepada siswa agar rajin

belajar serta aktif bertanya ketika pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, penelitian menggunakan Strategi pembelajaran berbasis GBL melalui PTK agar kemajuan siswa dapat terlihat dan terkoreksi selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, hal ini dapat dilihat dari ketuntasan KKM siswa pra tindakan dan setiap siklus yaitu pada pra tindakan sebesar 37,50%. Pada siklus 1 72,00% dan 74,00% dengan siklus 2 88,00% dan 92,00%. Hal tersebut diiringi dengan peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari pra tindakan sebesar siklus 1 74,00 kategori cukup dan siklus 2 sebesar 90,00 kategori sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis GBL ini dapat meningkatkan nilai hasil belajar siswa. Hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran melalui GBL ini menunjukkan peningkatan dari sebelum pra tindakan dan setelah tindakan. Peningkatan hasil belajar siswa merupakan proses pengembangan kompetensi profesional guru (Hartini, 2019). Hasil penelitian ini membuktikan bahwa kompetensi profesional guru melalui penelitian (Supriyanto, Hartini, Syamsudin, and Sutoyo, 2019). Pengembangan diri siswa pada pendidikan dasar dapat memerlukan bantuan guru bimbingan dan konseling (Prasetiawan & Supriyanto, 2016). Penggunaan media pembelajaran tersebut dilakukan karena berdasarkan penelitian dari Elphira & Ghufron (2015: 103) menyatakan bahwa media permainan puzzle edukasi ini dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Antusiasme siswa sangat terlihat saat mereka memainkan permainan puzzle edukasi secara langsung serta saat mengerjakan soal tes melalui kuis interaktif sehingga pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari juga meningkat. Selain itu, siswa semakin aktif dan berani untuk bertanya langsung kepada guru mengenai materi yang belum mereka pahami.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian tindakan kelas tentang strategi pembelajaran berbasis GBL pada pembelajaran Tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SDN Tonjong 2 Kota Sukabumi maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Dengan dibuktikan rerata hasil observasi siklus 1 dengan nilai 74,00 dengan kategori cukup, sedangkan siklus 2 dengan nilai 90,00 dengan kategori sangat baik mengalami peningkatan. Sedangkan hasil belajar siswa pada data awal ketuntasan belajar pada siklus 1 yakni 72 dan 76 sedangkan pada siklus 2 menjadi 88 dan 92. Sedangkan ketuntasan secara individu pada data awal peserta didik yang dapat memenuhi KKM ≥ 70 hanya sebanyak 2 orang (20,25%), sedangkan pada siklus 1 sebanyak 8 siswa (80,75%), kemudian pada siklus 2 menjadi 10 siswa (96,25%).

Saran: Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan strategi pembelajaran berbasis *game base learning* maka beberapa saran diajukan adalah sebagai berikut: 1) untuk meningkatkan kemampuan guru dan menjadikan acuan untuk menjadi guru yang profesional dan juga hendaknya dalam setiap materi disertakan alat peraga agar tidak terjadi verbalisme, 2) diharapkan dapat menggunakan strategi pembelajaran yang efektif dan menarik dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Barzilai, S., & Blau, I. (2014). *Scaffolding Game-Based Learning: Dampak pada Prestasi Belajar, Persepsi Pembelajaran, dan Pengalaman Bermain*. *Computers & Education*, 70, 65-79.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *Dari Elemen Desain Game ke Gamefulness: Mendefinisikan Gamifikasi*. *Prosiding Konferensi Akademik Internasional ke-15 MindTrek: Envisioning Future Media Environments*, 9-15.

- Dimiyati dan Mudjiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT Rineka Cipta Djemari
- Mardapi. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*. Yogyakarta: Mitra Cendikia Press
- Hamalik, Oemar. (2003). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Kapp, K. M. (2012). *Gamifikasi Pembelajaran dan Instruksi: Metode dan Strategi Berbasis Game untuk Pelatihan dan Pendidikan*. San Francisco: Pfeiffer.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2013). *Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *Perencana Penelitian Tindakan*. Geelong: Deakin University Press.
- Prasetiawan, H., & Supriyanto, A. (2016). Guidance and Counseling Comprehensif Program in Early Childhood Education Based on Developmental Task. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 3(3), 95-103.
- Prensky, M. (2001). *Pembelajaran Berbasis Game Digital*. New York: McGraw-Hill.
- Qian, M., & Clark, K. R. (2016). *Pembelajaran Berbasis Game dan Keterampilan Abad 21: Tinjauan Penelitian Terbaru*. *Computers in Human Behavior*, 63, 50-58.
- Ronimus, M., Kujala, J., Tolvanen, A., & Lyytinen, H. (2019). *Keterlibatan Anak-Anak Selama Pembelajaran Membaca Dini Berbasis Game Digital: Pengaruh Waktu, Hadiah, dan Tantangan*. *Computers & Education*, 136, 69-79.
- Rusman, dkk. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sanjaya, Wina. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Squire, K. (2011). *Video Game dan Pembelajaran: Mengajar dan Budaya Partisipatif di Era Digital*. New York: Teachers College Press.
- Sudijono, A. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2004). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Supriyanto, A., Hartini, S., Syamsudin, A., & Sutoyo, C. (2019). *Pengembangan Profesional untuk Guru: Investigasi Dampak Model Pelatihan pada Kompetensi Guru*. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 13(3), 417-425.
- Tsai, F.-H., Yu, K.-C., & Hsiao, H.-S. (2020). *Menjelajahi Dampak Pembelajaran Berbasis Game Digital pada Prestasi dan Motivasi Matematika Siswa Kelas Tiga: Studi Kasus di Taiwan*. *Journal of Educational Computing Research*, 57(8), 1925-1946.