

MENINGKATKAN MINAT BELAJAR KELAS 10 PADA MATA PELAJARAN SEJARAH DENGAN METODE GAME BASED LEARNING DI MAN 2 KARAWANG

Nasyia Alifa Fadiya, Adinda Aprila Saraswati, Aldi Rahman Dirta, Nur Aini
Farida, M. Makbul

Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia

Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia

Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia

Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia

Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia

Email: 2110631110043@student.unsika.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.46773/muaddib.v6i3.1156>

Abstract :

This research aims to increase class 10 students' interest in learning in the subject of History through the application of the Game Based Learning (GBL) method. The GBL method is used with the hope of making the learning process more interactive, interesting and fun for students. This research uses a classroom action research (PTK) design which consists of several cycles. Each cycle involves planning, implementation, observation, and reflection. Data was collected through observation, learning interest questionnaires, and interviews with students. The research results show that the application of the GBL method significantly increases students' interest in learning. Students show increased active participation, enthusiasm and interest in the historical material being taught. The conclusion of this research is that the Game Based Learning method is effective in increasing class 10 students' interest in learning in the subject of History, so it is recommended for use as a learning strategy in schools.

Keywords: *Game-Based Learning, Enhancing Learning Motivation, Interest in Learning History.*

Abstrak :

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 10 dalam mata pelajaran Sejarah melalui penerapan metode Game Based Learning (GBL). Metode GBL digunakan dengan harapan dapat membuat proses pembelajaran lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan bagi siswa. Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari beberapa siklus. Setiap siklus melibatkan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, angket minat belajar, dan wawancara dengan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode GBL secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa. Siswa menunjukkan peningkatan partisipasi aktif, antusiasme, dan ketertarikan terhadap materi sejarah yang diajarkan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa metode Game Based Learning efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas 10 pada mata pelajaran Sejarah, sehingga direkomendasikan untuk digunakan sebagai salah satu strategi pembelajaran di sekolah.

Kata kunci : Game Based Learning, Peningkatan Motivasi Belajar, Minat Belajar Sejarah.

PENDAHULUAN

Sulit untuk membantah fakta bahwa sejarah adalah subjek yang membosankan. Tingkat kesulitan pelajaran sejarah sebenarnya jauh lebih rendah

dibandingkan mata pelajaran lain seperti matematika, IPA, bahasa Arab, atau bahasa Inggris. Salah satu alasannya mungkin karena siswa yang lebih fokus pada kesulitan mungkin tidak menganggap sejarah semenarik mata pelajaran lain seperti bahasa atau matematika. Sejarah telah lama dipandang sebagai ilmu yang menganalisis peristiwa sejarah asing dalam sains, Arab, dan Inggris. Namun, tidak banyak siswa yang menganggapnya menarik. Kelas sejarah menjadi membosankan, dan yang terakhir, jam pelajaran sejarah disamakan dengan rasa kantuk dan menguap. (Aslan, 2015; Hanafi, 2012).

Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Karawang merupakan topik yang mengkaji tentang awal mulai, pertumbuhan, dan kemajuan kebudayaan dan peradaban Islam serta tokoh-tokoh terkemuka dalam sejarah Islam terdahulu, dimulai dari perkembangan kebudayaan Islam pada masa Nabi Muhammad SAW dan Khulafaur Rasyidin, dan dilanjutkan pada masa Bani Umayyah, Abbasiyah, dan Ayyubiyah tentang penyebaran Islam di Indonesia. Konteks sejarah budaya Islammenggaris bawahi kemampuan mengambil motivasi dari peristiwa-peristiwa keislaman yang dapat dibuktikan, menurutokoh-tokoh luar biasa, menghubungkannya dengan kekhususan sosial, kemasyarakatan, keuangan, ilmu pengetahuan dan inovasi serta kekhususan seni, untuk menumbuhkan kebudayaan dan pembangunan Islam.

Tercapainya tujuan pembelajaran merupakan dambaan guru. Jika target pembelajaran tercapai maka pengalaman pendidikan diharapkan berhasil. Capaian pembelajaran inilah yang pada umumnya dinanti-nantikan oleh peserta didik dan pendidik. Salah satu variabel yang dijadikan tolak ukur kemajuan pengalaman pendidikan adalah peningkatan minat belajar siswa yang terlalu tinggi. Seiring berkembangnya pengalaman untuk membangun keunggulan siswa dalam belajar, pendidik harus menggunakan berbagai strategi yang menarik minat siswa.

Salah satu komponennya adalah minat yang mempengaruhi hasil pendidikan dan pengalaman yang terjadi pada setiap individu. Dengan minat, seseorang akan dinamis dalam bekerja dan meneliti. Moh Uzer Usman berpendapat variabel inilah yang menjadi komponen yang paling menentukan

tingkat tindakan siswa. Dengan cara ini diharapkan siswa lebih aktif dan dinamis dalam belajar tanpa ada yang meminta atau memberi imbalan. Minat tentu saja bukan suatu sifat hakiki yang tertutup sejak lahir, namun minat dapat berubah, diciptakan dan dipertahankan (Candra & A'yuni, n.d.).

Minat belajar siswa merupakan salah satu faktor keberhasilan pembelajaran berbasis permainan yang menjadikan materi pembelajaran mudah dipahami. Prasetya dkk. (2013) mendefinisikan pembelajaran berbasis permainan sebagai bentuk pembelajaran yang berpusat pada peserta didik yang menggunakan permainan elektronik atau digital untuk tujuan pembelajaran (Prasetya et al., 2013). Siswa yang sangat terlibat dengan materi yang diajarkan oleh gurunya akan lebih mampu memahaminya. Tingginya prestasi belajar siswa juga dapat didukung oleh minat belajar. Menurut Yanti & Sumianto (2021) (Yanti, 2021), "Faktor-faktor pendukung yang mendukung seorang siswa mencapai prestasi belajar termasuk minat belajar siswa" (hal. 609), hal ini didukung oleh pendapat mereka. Dengan demikian, terdapat hubungan antara pertemuan prestasi siswa yang cukup dengan minat belajar seorang siswa. tidak hanya pada prestasi akademis tetapi juga pada dorongan dan kegembiraan siswa untuk belajar di kelas.

Tanpa adanya minat untuk mempelajari ilustrasi yang diberikan oleh guru, siswa akan lesu dan contoh yang diberikan oleh guru tidak dapat dikatakan sempurna. Karenasalah satu variabel dalam pengalaman pendidikan adalah adanya minat belajar. Minat belajar merupakan komponen utama yang menentukan tingkat keaktifan siswa dalam belajar, karena minat pada umumnya merupakan sifat yang bertahan lama dalam diri seseorang. Minat mempengaruhi latihan belajar karena dengan minat seseorang akan mencapai sesuatu yang diminatinya.

Mursel, memberikan pengelompokan yang berguna bagi pendidik dalam memberikan contoh kepada siswa. Ia mengungkapkan 22 macam minat, salah satunya adalah anak mempunyai minat belajar. Oleh karena itu, pada dasarnya setiap anak memiliki keinginan minat belajar, dan para pendidik sendiri harus berupaya untuk menstimulasi keunggulan anak dalam belajar

Dari definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa minat terhadap pengalaman yang berkembang mempunyai dampak yang besar terhadap pendidikan. Pengalaman yang berkembang pada dasarnya adalah untuk menumbuhkan imajinasi siswa melalui berbagai kerjasama dan peluang pertumbuhan. Komponen metal yang juga menentukan kemajuan belajar dan kemampuan siswa dalam belajar. Minat mempengaruhi nilai belajar.

METODE PENELITIAN

Metode kualitatif dan kuantitatif digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas, atau PTK sebagaimana kadang disingkat. Merupakan jenis penelitian yang melibatkan beberapa tahapan pelaksanaan, yaitu perencanaan, pelaksanaan penelitian, observasi, dan refleksi (Nanda et al., 2021). Langkah-langkah tersebut sering disebut sebagai siklus. Metode pembelajaran berbasis game dilakukan dalam dua siklus untuk melakukan penelitian tindakan kelas (Nugraheni, 2022). Penggunaan metode pembelajaran berbasis game dan semangat siswa dalam belajar menjadi dua fokus utama dalam penelitian yang dilakukan pada siswa kelas 10 MAN 2 Karawang ini. Peneliti melakukan penelitian ini dengan tujuan untuk mencari solusi dari permasalahan yang timbul di kelas 10 agar pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dikelas 10 MAN 2 Karawang.

Penelitian tindakan kelas menurut Ebbut (Wiriaatmadja, 2009:12) adalah penyelidikan metode terhadap upaya yang dilakukan oleh sekelompok guru untuk meningkatkan penerapan praktik pembelajaran dengan mengambil tindakan dalam pembelajaran dan merefleksikan hasil dari tindakan tersebut. PTK memiliki karakteristik tersendiri yang membedakan dengan penelitian lain (Prihantoro & Hidayat, 2019), yaitu:

1. Peneliti menggunakan data PTK secara langsung dan juga melakukan tindakan kekerasan.
2. PTK sederhana karena berpusat pada isu-isu yang dihadapi oleh pendidik dan melibatkan orang lain di lingkungan terdekatnya, seperti siswa, pendidik lain, atau karyawan dalam organisasi yang sama.

3. Kecil kemungkinan terjadinya generalisasi, kesimpulan PTK tidak dapat diekstrapolasi karena kecilnya sampel peneliti sehingga temuannya mungkin tidak dapat diterapkan pada konteks lain.
4. Analisis diri dan introspeksi diri peneliti menjadi landasan permasalahan dan solusi.
5. Sampai indikator keberhasilan tercapai yaitu terjadi perubahan perilaku siswa dalam mempelajari mata pelajaran tersebut, tindakan dilakukan dalam beberapa siklus.
6. Penelitian PTK dan eksperimen hampir sama, satu-satunya perbedaan adalah PTK tidak memiliki kelompok kontrol untuk analisis komparatif.

Dalam penelitian ini, tahapan perencanaan, tindakan obserbasi, dan refleksi digunakan sebagai proses.

1. Tahap Perencanaan.

Tahap Perencanaan Meliputi :

- a. Mempersiapkan berbagai keperluan dan perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian, seperti RPP, LKPD, media pembelajaran, lembar observasi guru, dan tes hasil belajar.
- b. Menyiapkan materi pembelajaran sejarah dengan metode *Game Based-Learning*.
- c. Mendapatkan izin penelitian dari dosen pembimbing dan pihak sekolah yang bersangkutan.

2. Tahap Tindakan

Tahap Tindakan Meliputi :

- a. Mengukur minat pembelajaran sejarah peserta didik sebelum menggunakan metode *Game-Based Learning* dengan melaksanakan kuisioner, tes, dan sebagainya untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran sejarah yang dilakukan.
- b. Melakukan eksperimen dengan memberikan pembelajaran sejarah menggunakan metode *Game-Based Learning*.

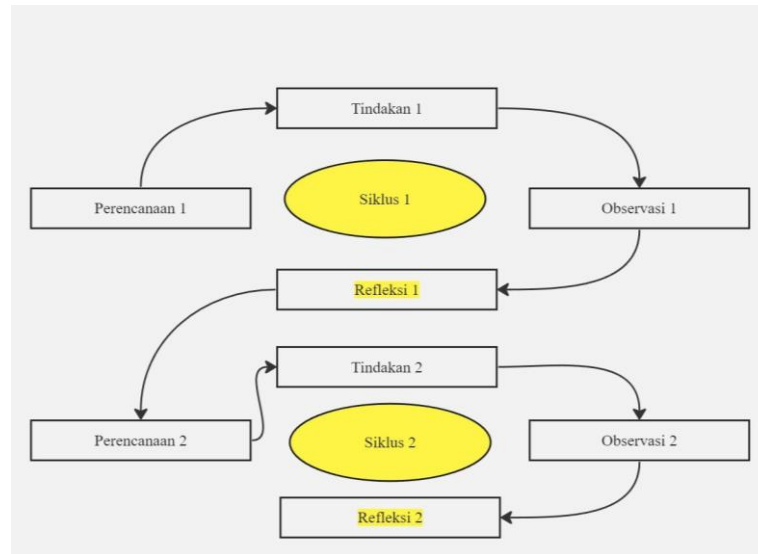
- c. Mengamati peserta didik selama digunakannya metode pembelajaran sejarah dengan Game-Based Learning.
- d. Melakukan tanya jawab setelah pembelajaran untuk mengukur apakah metode yang digunakan memudahkan pemahaman atau tidak.
- e. Melaksanakan kuisisioner atau tes kepada peserta didik setelah metode Game-Based Learning dilaksanakan

3. Tahap Observasi

Tahap observasi merupakan pengamatan langsung terhadap kejadian yang dilakukan dilapangan pada tahap pengumpulan data. Observasi dilakukan terhadap penelitian ini dengan cara mengawasi setiap kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir intervensi. Tujuan observasi ini adalah untuk menilai kesesuaian tindakan dengan rencana yang telah dibuat dan untuk melihat apakah intervensi yang dilakukan menghasilkan perubahan yang diharapkan atau tidak. Pada tahap pengumpulan data, kejadian-kejadian dilihat secara langsung di lapangan. Dalam penelitian ini observasi dilakukan dengan cara mengawasi setiap tugas. (Dr. J.R. Raco, M.E., 2010)

4. Tahap Refleksi

Tahap refleksi merupakan tahap yang dilakukan pada akhir setiap siklus dengan cara mengevaluasi proses pemberian tindakan untuk memperbaiki beberapa kekurangan dalam melaksanakan tiap siklus yang kemudian akan diperbaiki pada siklus berikutnya. Umumnya tahap refleksi memiliki komponen berupa langkah yang berkesinambungan sehingga membentuk suatu siklus.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap pengumpulan data, kejadian-kejadian dilihat secara langsung di lapangan. Dalam penelitian ini observasi dilakukan dengan cara mengawasi setiap tugas.

Tabel 1. Hasil Observasi Aktifitas Mengajar Guru

Siklus 1
Pertemuan 1
80%

Siklus 1 Sesi 1 80 %, Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil observasi kegiatan yang dipimpin guru pada siklus I pertemuan 1 adalah 80%. Hal ini menunjukkan bahwa instruktur sudah mahir menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis permainan untuk memudahkan pembelajaran (Attribution & License, 2022).

Tabel 2. Hasil Observasi Aktifitas Siswa

Siklus 1
Pertemuan 1
75%

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa 75% aktivitas siswa yang diamati pada siklus 1 sesi 1 terobservasi. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa siswa dapat penuh perhatian atau mempunyai minat yang kuat dalam belajar melalui pengajaran berbasis game based learning (Rofiq, 2009).

Tabel 3. Hasil Observasi Aktifitas Mengajar Guru

Siklus 2
Pertemuan 2
90%

Siklus 2 Sesi 2 90%. Terlihat dari tabel berikut bahwa kinerja guru dalam proses pembelajaran sangat baik, dibuktikan dengan hasil observasi siklus 2 Sesi 2 sebesar 90%.

Tabel 4. Hasil Observasi Aktifitas Siswa

Siklus 2
Pertemuan 2
95%

Siklus 2 Sesi 2 adalah 95%. Dengan demikian dapat dikatakan tercapai 95% pada pembelajaran siklus 2 Sesi 2. Hasil observasi aktivitas siswa pada pertemuan 2 terlihat pada tabel diatas yang menunjukkan bahwa siswa telah berpartisipasi aktif dan senang pada proses pembelajaran. Ketika menggunakan teknik pembelajaran berbasis game based learning. (SUHARI, 2018).

Tabel 5. Hasil Angket Minat Siswa

No	Pertanyaan	Siklus1 (%)	Siklus 2 (%)
1.	Ketertarikan mempelajari sejarah perkembangan Islam	20% (6 Siswa)	60% (18 Siswa)
2.	Penggunaan Game Based Learning membantu pemahaman materi	30% (9 Siswa)	70% (21 Siswa)
3.	Keaktifan dalam aktifitas belajar sejarah perkembangan islam melalui metode Game Based Learning	25% (7 Siswa)	65% (19 Siswa)
4.	Ketertarikan proses pembelajaran melalui metode Game Based Learning	35% (10 Siswa)	75% (22 Siswa)
5.	Peningkatan minat belajar melalui Game Based Learning	40% (12 Siswa)	80% (24 Siswa)
6.	Kemudahan mengingat materi melalui metode Game Based Learning	30% (9 Siswa)	70% (21 Siswa)
7.	Manfaat penggunaan metode game edukatif untuk pembelajaran	20% (6 Siswa)	60% (18 Siswa)
8.	Motivasi perkembangan sejarah perkembangan islam melalui Game Based Learning	25% (7 Siswa)	65% (19 Siswa)

Berdasarkan temuan penelitian, penerapan pendekatan pembelajaran berbasis Game Based Learning dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar di kelas 10 (Sumar, 2020). Meningkatnya partisipasi siswa pada siklus

anantara pertemuan satu dan dua merupakan buktinya. Sementara itu, terjadi peningkatan pada siklus 1 antara pertemuan 1&2, dan terjadi peningkatan pada siklus 2 mengenai aktivitas pembelajaran guru. Mengenai minat belajar siswa, focus penelitian yg kedua, baik juga menunjukkan adanya peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2. Pada siklus 1, tidak ada siswa pada kelompok baik yg memperoleh minat sebelumnya, hampir seluruh siswa pada siklus 2 yang menunjukkan niat baiak mempunyai nilai baik. (Muhammad Asip, Patri Janson Silaban, Sukarman, n.d.). Temuan peneliatian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan pembelajaran berbasis game based learning untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas 10 telah meningkatkan motivasi belajar siswa tersebut di Man 2 Karawang.

Tujuan dari angket ini adalah untuk mengukur dampak metode Game Based Learning terhadap minat siswa kelas 10 pada mata pelajaran Sejarah Perkembangan Islam. Angket ini dilakukan dengan dua siklus dengan jumlah responden yang sama di setiap siklus, yaitu 30 siswa. Berikut adalah penjelasan mengenai hasil dari masing-masing angket:

1. Minat terhadap pelajaran Sejarah Perkembangan Islam: Pada siklus 1, hanya 20% siswa yang merasa tertarik dengan pelajaran sejarah. Namun, setelah menerapkan metode Game Based Learning angka ini meningkat menjadi 60% pada siklus 2.
2. Pemhaman dengan metode Game Based Learning: Siklus 1 menunjukkan bahwa 30% sisa merasa metode ini membantu pemahaman mereka. Pada siklus 2, angka ini meningkat signifikan menjadi 70%.
3. Partisipasi di kelas: Pada siklus 1, 25% siswa merasa lebih aktif berpartisipasi di kelas. Angka ini meningkat menjadi 65% pada siklus 2 setelah penggunaan metode Game Based Learning.
4. Menikmati proses belajar dengan metode Game Based Learning : Pada siklus 1, 35% siswa menikmati proses belajar dengan game. Persentase ini meningkat menjadi 75% pada siklus 2.
5. Peningkatan minat belajar pada Game Based Learnig : Siklus 1 menunjukkan bahwa 40% siswa merasa minat belajar mereka meningkat

- dengan metode ini. Pada siklus 2, 80% siswa menyatakan bahwa minat belajar mereka meningkat.
6. Kemudahan mengingat materi : Pada siklus 1, 30% siswa merasa lebih mudah mengingat materi. Siklus 2 menunjukkan peningkatan dengan 70% siswa merasa demikian.
 7. Manfaat game edukatif : Siklu 1 menunjukkan 20% siswa menganggap game edukatif bermanfaat. Siklus 2 mencatat peningkatan menjadi 60%.
 8. Motivasi belaaajar Sejarah Perkembangan Islam melalui Metode Game Based Learning hanya 25% siswa pada sisklus 1 yang merasa lebih termotivasi untuk belajar sejarah. Angka ini meingkat menjadi 65% pada siklus 2

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bukti dengan menggunakan pendekat Game Based Learning (GBL) dapat sangat mendongkrak semangat siswa kelas 10 dalam mempelajari sejarah. Dengan menggunakan pendekatan GBL, proses pendidikan menjadi lebih banyak interaktif, menarik, dan menyenangkan, yang pada gilirannya meningkatkan partisipasi aktif, antusiasme, dan ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan permainan dikelas tidak hanya membantu siswa mempelajari pelajaran dengan lebih efektif, namun juga mendorong mereka untuk belajar lebih aktif dan mandiri. Temuan penelitian menunjukkan bahwa teknik GBL berpotensi menjadi strategi pengajaran yang sukses dan efektif bila diterapkan di kelas, terlihat dari meningkatnya antusiasme siswa dalam belajar.

Berdasarkan temuan ini, direkomendasikan agar para pendidik mempertimbangkan integrasi metode Game Based Learning dalam kurikulum, khususnya dalam mata pelajaran yang sering dianggap kurang menarik oleh siswa, seperti sejarah. Selain itu, pengembangan lebih lanjut dari game edukatif yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan belajar siswa sangat disarankan untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Attribution, C. C., & License, I. (2022). *JIKAP PGSD : Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan Penerapan Metode Games Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas IV*. 20, 516–520.
- Candra, H. W., & A'yuni, M. R. Q. (n.d.). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM BERBASIS OBSERVASI DI SMK MULYA BHAKTI MANDIRI CIANJUR*.
- Dr. J.R. Raco, M.E., M. S. (2010). *METODE PENELITIAN KUALITATIF: JENIS, KARAKTERISTIK, DAN KEUNGGULANNYA*. PT Grasindo, 146.
- Muhammad Asip, Patri Janson Silaban, Sukarman, G. A. N. L. (n.d.). *Pengelolaan kelas: Strategi dan pendekatan dalam pengelolaan kelas yang bermutu dan efektif*.
- Nanda, I., Sayfullah, H., Pohan, R., Windariyah, D. S., Mulasi, S., Warlizasusi, J., Hurit, R. U., Arianto, D., Wahab, A., Aini, A. N., Gede, D., Rai, A., Editor, B., & Prasetyo, A. H. (2021). *penelitian tindakan kelas untuk guru inspiratif* (Dr. Adiras).
- Nugraheni, G. W. (2022). *PENERAPAN PENDEKATAN GAME BASED LEARNING MENGGUNAKAN MEDIA MAZE GAME DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS II DI SDN KRENCENG I*.
- Prasetya, D., Learning, D. G., Anak, U., Dini, U., Prasetya, D. D., & Malang, U. N. (2013). *DIGITAL GAME-BASED LEARNING UNTUK ANAK USIA DINI* Didik Dwi Prasetya, Wahyu Sakti G.I, Syaad Patmanthara. 45–50.
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). *Melakukan Penelitian Tindakan Kelas*. *Ulumuddin : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9(1), 49–60.
<https://doi.org/10.47200/ulumuddin.v9i1.283>
- Rofiq, A. (2009). *Pengelolaan Kelas*. 0–41.
- SUHARI, A. &. (2018). *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam* (RAZKA PUST). CV. Razka Pustaka.
- Sumar, W. T. (2020). *Pengelolaan Kelas dalam Meningkatkan Motivasi Belajar siswa*.

1(4), 49-59.

Yanti, N. F. (2021). *Analisis Faktor-Faktor yang Menghambat Minat Belajar Dimasa Pandemi Covid-19 pada Siswa SDN 008 Salo*. 5, 608-614.