https://qjurnal.my.id/index.php/educurio

ANALISIS MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF (GBL) TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS 3B DI UPTD SDN DEMANGAN 1 BANGKALAN

Analysis of the Interactive Learning Model (GBL) on Student Learning Activeness in Class 3B Mathematics Learning at UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan

Anissa Suci Rachmania[1*]
Parrisca Indra Perdana[2]

*[1,2] Universitas Trunojoyo Madura, Bangkalan, Jawa Timur, Indonesia

*email: sucirachmania@gmail.com

Abstrak

Game-Based Learning (GBL) merupakan salah satu metode pembelajaran interaktif yang dikemas dengan permainan untuk keperluan pembelajaran. Metode ini merupakan salah satu upaya dalam mengubah prilaku siswa yang pendiam atau tidak aktif dlam proses pembelajaran matematika kelas 3B di UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan jenis deskriptif. Penentuan subjek dilakukan dengan total sampling, yaitu menggunakan seluruh populasi menjadi subjek diantaranya 16 siswi perempuan dan 19 siswa laki-laki. Dengan adanya penelitian ini dapat di ketahui apakah model pembelajaran interaktif yang berupa *game based learning* (GBL) dapat memengaruhi keaktifan siswa kelas 3B di UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan.

Kata Kunci:
Pembelajaran berbasis permainan
Keaktifan siswa

Keywords:
Game based learning
Student activity

Abstract

Game-Based Learning (GBL) is an interactive learning method packaged with games for educational purposes. This method is an effort to change the behavior of passive or inactive students in the mathematics learning process of class 3B at UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan. The research method used in this study is qualitative with a descriptive type. The determination of subjects was done by total sampling, using the entire population, which includes 16 female students and 19 male students. This study aims to determine whether the interactive learning model in the form of game-based learning (GBL) can affect the activeness of class 3B students at UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan.

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika sering dianggap sulit dan membosankan oleh sebagian siswa karena sifatnya yang membutuhkan pemahaman konsep yang dalam. Materi pembelajaran juga harus disampaikan dengan benar agar tidak salah persepsi saat penyampaiannya (Aprida Pane, 2017). Sedangkan ilmu matematika sangat diperlukan di kehidupan sehari-hari bahkan untuk hal sederhana seperti makan pun kita memerlukan ilmu matematika. Hal ini sejalan dengan pendapat (Russefendi, 1997) yang menyatakan bahwa matematika adalah ratunya ilmu. Tentang ilmu terstruktur, terorganisir, berpola dan berhubungan. Beriringan juga dengan problematika pemahaman matematika siswa kelas 3B di UPTD Demangan 1 Bangkalan. Diketahui beberapa dari mereka sangat merasa terbebani dengan adanya pembelajaran matematika yang menyebabkan mereka tidak bertindak aktif di kelas.

Banyaknya siswa kelas 3B di UPTD Demangan 1 Bangkalan yang merasa kesulitan untuk mengikuti pelajaran matematika, dikarenakan konsep dasar yang mereka miliki kurang kuat. Dampaknya adalah keaktifan

mereka selama proses pembelajaran menurun. Keaktifan sendiri adalah interaksi yang dilakukan antara guru dan siswa baik yang berupa aktivitas maupun hanya percakapan singkat (Indrayani, Ibrahim dan Suroyo, 2022). Mereka senang menyetujui jawaban dari pertanyaan guru wali, baik mereka paham maupun tidak. Padahal keaktifan siswa dalam proses pembelajaran merupakan salah satu faktor yang menunjukkan keberhasilan dari proses pembelajaran (Sihaloho, Sitompul dan Appulembang, 2020).

Kegiatan pembelajaran matematika di kelas 3B sering terasa hampa. Karena guru jarang diberikan timbal balik oleh siswa. Untuk mengatasi masalah tersebut, berbagai model pembelajaran telah diterapkan di kelas 3B yang berguna untuk meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa. Salah satu pendekatan yang diterapkan oleh guru wali di kelas 3B adalah model pembelajaran interaktif berbasis *Game-Based Learning* (GBL). *Game-Based Learning* (GBL) merupakan salah satu metode pembelajaran interaktif yang dikemas dengan permainan untuk keperluan pembelajaran (Ishak, Nor dan Ahmad, 2017). *Game-Based Learning* (GBL) mengintegrasikan berbagai elemen permainan ke dalam proses pembelajaran, yang diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan memotivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar.

Model pembelajaran interaktif seperti *Game-Based Learning* (GBL) memberikan siswa pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan relevan dengan minat siswa. Pendekatan ini tidak hanya memberikan ruang bagi siswa untuk belajar melalui tantangan dan pencapaian, tetapi juga mendorong mereka untuk bekerja secara kolaboratif serta mengembangkan keterampilan pemecahan masalah. Dengan menggabungkan elemen permainan, pembelajaran matematika dapat disajikan dalam format yang lebih menarik, sehingga memicu minat dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran interaktif berbasis *Game-Based Learning* (GBL) terhadap keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran matematika kelas 3BB di UPTD Demangan 1 Bangkalan. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran mengenai efektivitas *Game-Based Learning* (GBL) dalam meningkatkan keaktifan siswa kelas 3B, serta kontribusinya terhadap pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Analisis ini akan memberikan pandangan tentang sejauh mana model pembelajaran berbasis permainan mampu mengubah paradigma pembelajaran matematika menjadi lebih interaktif, menarik, dan efektif bagi siswa.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan jenis deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menghasilkan data tertulis berupa kata-kata seseorang yang diambil dari wawancara atau bisa pula dengan pengambilan data yang dapat dilihat melalui observasi (Moleong, 2017). Penentuan subjek dilakukan dengan total sampling, yaitu menggunakan seluruh populasi menjadi subjek diantaranya 16 siswi perempuan dan 19 siswa laki-laki. Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan cara observasi, angket, dan wawancara. Data yang dikumpulkan berasal dari responden atau subjek terkait yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran tentang fokus masalah dalam penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut hasil observasi, wawancara dan pengumpulan angket dapat ditunjukkan bahwa pada satu semester terakhir, yakni semester satu siswa kelas 3B di UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan memiliki keterlibatan dan minat yang kurang dalam berperan aktif di kelas. Mereka melakukan hal tersebut dengan alasan bosan dan didukung oleh ketidakpahaman dari diri

mereka sendiri mengenai materi matematika yang disampaikan. Malu bertanya juga termasuk salah satu dari penyebab kurangnya keterlibatan siswa dalam berperan aktif di kelas. Akibatnya hasil belajar yang diperoleh kurang dari 70. Rata-rata tugas harian dan nilai ulangan mereka di bawah 70.

Salah satu penyebab ketidakpahaman siswa adalah penggunaan metode ceramah yang terlalu monoton. Metode ceramah sendiri adalah metode pembelajaran yang dilakukan dengan cara memaparkan langsung dengan lisan atau dapat dikatakan sebagai komunikasi verbal. Diketahui kekurangan metode ceramah ini, antara lain: (1) Proses penyerapan ilmu kurang karena berjalan searah; (2) Kurangnya kemampuan guru dalam mengorganisasi siswa akan membuat siswa cepat bosan; (3) Siswa mudah lupa atas apa yang disampaikan; (4) tidak merangsang siswa untuk membaca; (5) Tidak memberi ruang siswa untuk mengembangkan keativitas (Ridwan W, 2020).

Berjalan lurus dengan pernyataan tersebut bahwa siswa 3B dalam 10 menit awal benar fokus mereka masih pada buku dan guru wali. Namun selebihnya fokus mereka terbagi ke hal lain. Misalnya topik berbincang dengan teman atau bahkan mainan yang mereka punya sendiri. Seringnya rasa bosan juga terjadi di kelas 3B, dibuktikan dengan mereka yang sering tertangkap basah tidur di kelas.

Jika, guru wali memberikan tugas untuk mereka, maka 98% diantara mereka akan mengeluh dan selalu menanyakan ulang maksud dari soal-soal yang baru saja diberikan. Padahal cara penyelesaian soal tersebut masih beberapa menit yang lalu di bahas bersama-sama di depan kelas. Dan juga pada sesi diskusi, tidak ada satu orangpun yang menanyakannya. Hal ini terus berulang sampai kurang lebih satu bulan berlalu. Mereka sulit paham dan mudah lupa. Bahkan untuk soal sederhana misalnya perkalian bersusun dua bilagan pun beberapa dari mereka masih belum bisa menyelesaikannya.

Untuk mengatasi beberapa problematika pembelajaran matematika di kelas 3B maka pelaksanaan model pembelajaran interaktif *Game-Based Learning* (GBL) di kelas 3B akhirnya dilaksanakan, bagian ini memang bagian dari bentuk upaya guru wali dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam berperan aktif pada proses pembelajaran matematika di dalam kelas. Model *Game-Based Learning* atau yang disingkat menjadi (GBL) adalah metode pembelajaran yang dikemas satu paket dengan permainan, yang diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa. berikut beberapa kelebihan yang dimiliki oleh *Game-Based Learning* (GBL) yang diharapkan mampu meningkatkan peran siswa dalam berperan aktif di kelas, antara lain: (1) Menciptakan lingkungan belajar yang manarik; (2) Meningkatkan kemampuan literasi siswa; (3) Melatih kemampuan berpikir kritis (Kireida Rona Islam, dkk, 2024). Aspek yang diperhatikan dalam hal ini antara lain, (1) Kemampuan siswa dalam bertanya pertanyaan yang relevan dengan mata pembelajaran; (2) kemampuan siswa saat menjawab pertanyaan yang dilontarkan atau diberikan oleh guru; (3B) Kemampuan siswa dalam berdiskusi bersama temannya di dalam kelas.

Pelaksanaan model *Game-Based Learning* (GBL) di kelas 3B akhirnya dilakukan dalam dua kali seminggu. Ini merupakan sikap awal yang dilakukan oleh guru wali dalam upaya memperbaiki keaktifan siswa dalam pelajaran matematika di kelas 3B.

Dua bulan berlalu sejak pelaksanaan *Game-Based Learning* (GBL) di kelas 3B dalam pembelajaran matematika dilaksanakan. Usaha yang dilakukan oleh guru wali dapat dibilang berhasil. Pasalnya dengan menggunakan model *Game-Based Learning* (GBL) pada pembelajaran matematika siswa terlihat sangat bersemangat. Prilaku siswa yang ditunjukkan pada saat pembelajaran sungguh berkebalikan dari biasanya. Biasanya yang semula diam, mendengarkan, dan mengerjakan, namun ketika *Game-Based Learning* (GBL) dilaksanakan mereka bergerak, bertanya, dan menjawab dengan sangat antusias. Dengan prilaku siswa tersebut diketahui upaya meningkatkan keaktifan siswa kelas 3B UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan berhasil.

KESIMPULAN

Model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) dapat membantu pendidik dalam membangun atau membentuk sikap aktif dalam diri siswa kelas 3B UPTD SDN Demangan I Bangkalan dalam pembelajaran matematika.

Saran untuk kegiatan penelitian selanjutnya adalah dengan menggunakan lebih banyak instrumen penelitian untuk mengambil data.

REFERENSI

Amalia, E., & Athiyyah, A. (2024). Penggunaan Metode Pembelajaran Game Based Learning (GBL) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII D MTs Negeri I Ciamis. Jurnal Kreativitas Mahasiswa, 2(1), 190-201.

Aprida Pane, M. D. D. (2017). BELAJAR DAN PEMBELAJARAN. 03(2), 333–352.

Indrayani, W., Ibrahim, B. and Suroyo (2022) 'Penerapan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS 2 SMAN 2 Pekanbaru', Jurnal Pendidikan dan Konseling, 4(3).

Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya, 10(3), 619-628.

Moleong, L. J. (2017). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Ningsih, A. (2018). Pengaruh keaktifan siswa terhadap hasil belajar ekonomi kelas x di sman 2 gunung sahilan. Peka, 6(2), 157-163B.

Saadah, U. L. (2024). PENGARUH PENGGUNAAN GAME BASED LEARNING DAN CERAMAH TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS X SMAN I SLAHUNG TAHUN PELAJARAN 2023B/2024 (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).

Sembiring, E. H. B., & Listiani, T. (2023B). Game Based Learning Berbantuan Kahoot! dalam Mendorong Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Matematika. GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika, 6(1), 26-40.

shak, H., Nor, Z. M. and Ahmad, A. (2017) 'Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad Ke-21', pp. 627–635. shak, H., Nor, Z. M. and Ahmad, A. (2017) 'Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad Ke-21', pp. 627–635.

Sihaloho, G. T., Sitompul, H. and Appulembang, O. D. (2020) 'Peran Guru Kristen Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Proses Pembelajaran Matematika di Sekolah Kristen [the Role of Christian Teachers in Improving Active Learning in Mathematics in a Christian School]', JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education, 3B(2), pp. 200–215. doi: 10.19166/johme.v3Bi2.1988.

Wirabumi, R. (2020, October). Metode pembelajaran ceramah. In Annual Conference on Islamic Education and Thought (ACIET) (Vol. 1, No. 1, pp. 105-113).

Yustina, A. F., & Yahfizham, Y. (2023B). Game Based Learning Matematika dengan Metode Squid game dan Among us. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 7(1), 615-63B0.