

## Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 7 Makassar Menggunakan Metode Game Based Learning

**Deni Aldian; Pariabti Palloan; Nasmur MT Kohar**

Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Prodi IPA Universitas Negeri Makassar; Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar;  
SMPN 7 Makassar  
email: [zikrtamim@gmail.com](mailto:zikrtamim@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tujuan utama dari penelitian ini adalah meningkatkan motivasi belajar peserta didik di kelas VII.1 SMP Negeri 7 Makassar. Tindakan yang diambil adalah menerapkan metode pembelajaran Game Based Learning dengan fokus utama pada peningkatan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPA. Penelitian dilaksanakan dari minggu pertama bulan Mei hingga minggu terakhir bulan Mei pada tahun ajaran 2023-2024, dengan jumlah peserta didik sebanyak 24, terdiri dari 10 laki-laki dan 14 perempuan. Data diperoleh dari dokumen peserta didik dan hasil angket untuk mengukur peningkatan motivasi belajar. Teknik pengumpulan data meliputi tes dan dokumentasi. Penelitian dilakukan dalam dua siklus pembelajaran dengan setiap siklus melibatkan pemberian angket motivasi belajar IPA kepada peserta didik untuk mengevaluasi peningkatan motivasi belajar mereka. Desain penelitian Tindakan kelas ini menggunakan Desain penelitian tindakan kelas yang disarankan oleh Kurt Lewin. Model penelitian tindakan kelas ini terdiri dari empat tahap utama: Perencanaan, Tindakan, Pengamatan, dan Refleksi. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan motivasi belajar dari prasiklus, siklus I hingga siklus II.

**Kata Kunci:** *Motivasi Belajar, Game Based Learning, PTK*

### A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses yang direncanakan dengan baik untuk mencapai tujuan tertentu melalui pembelajaran yang mengubah sikap, moralitas, dan memperluas kemampuan individu melalui pengajaran yang didesain untuk meningkatkan kualitas pribadi menjadi lebih baik. Menurut penelitian oleh [1], Pendidikan adalah serangkaian langkah atau proses yang dilakukan secara berkelanjutan oleh manusia untuk memperoleh pengetahuan dan meningkatkan diri. Manusia dihadapkan pada keterbatasan dan kekurangan, sehingga proses pendidikan menjadi sangat penting sebagai cara untuk mengatasi hal tersebut dan memperoleh pengetahuan atau ilmu. Di era di mana teknologi telah menjadi bagian integral dalam kehidupan sehari-hari, tantangan dalam mempertahankan motivasi belajar peserta didik menjadi semakin kompleks. Di SMP Negeri 7

Makassar, kelas VII.1, tidak terkecuali, menghadapi masalah dalam mempertahankan motivasi belajar peserta didik yang optimal.

Motivasi adalah dorongan yang mendorong seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu, baik berasal dari dalam diri individu itu sendiri (intrinsik) maupun dari faktor eksternal (ekstrinsik). Keberhasilan proses pembelajaran sangat tergantung pada tingkat motivasi peserta didik. Sekarang Oleh karena itu, penting bagi guru untuk mengembangkan motivasi belajar peserta didik. Guru perlu menggunakan kreativitas untuk merangsang motivasi belajar peserta didik agar dapat mencapai hasil pembelajaran yang optimal, karena motivasi yang terbangkitkan oleh guru akan memengaruhi tingkat keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran [2].

Guru memiliki peranan penting dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang merupakan aspek penting dalam kegiatan pembelajaran. Selain bertanggung jawab dalam menyampaikan pengetahuan, guru juga memiliki tanggung jawab untuk menginspirasi dan mendorong semangat belajar peserta didik. Adalah fakta yang tidak dapat disangkal bahwa tingkat semangat belajar setiap peserta didik berbeda-beda [3]. Diantara langkah yang dapat digunakan oleh seorang dalam meningkatkan motivasi peserta didik adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik. Di era digital saat ini, peserta didik, khususnya generasi Z, cenderung lebih menyukai aktivitas yang menghibur dan kreatif. Oleh karena itu, penting untuk mengintegrasikan elemen-elemen ini dalam proses pembelajaran. Salah satu pendekatan yang populer di kalangan generasi Z adalah pembelajaran berbasis game (*game-based learning*) [4].

*Game based learning* adalah metode pembelajaran yang berpusat pada aksi, memungkinkan pembelajaran menjadi lebih kontekstual, bermakna, menyenangkan, dan mampu memotivasi peserta didik untuk belajar [5]. Menurut Maulidina, dkk (2018)[6] *game based Learning* adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan permainan/game yang telah dirancang khusus untuk membantu proses pembelajaran. Pengembangan *game based learning* mampu menghadirkan lingkungan yang memotivasi, menyenangkan dan meningkatkan kreativitas. Pendekatan *game based learning* mampu menstimulus intelektual, emosional, dan psikomotorik anak.

Beberapa kelebihan dari metode *game based learning* adalah sebagai berikut:

- Menurut (Azzahra, 2022)[7] mampu meningkatkan kemampuan mereka dalam memperbaiki pemahaman dan kemampuan berpikir kritis dalam menangani berbagai masalah.
- Mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran karena pembelajaran disampaikan melalui permainan [8].
- Tingkat keterlibatan peserta didik yang tinggi dalam menyelesaikan tantangan dalam permainan dapat melatih keterampilan berpikir kritis peserta didik [9].
- Mendorong pembelajaran yang aktif, meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik, serta memberikan umpan balik yang cepat [10].
- Pembelajaran menjadi lebih kontekstual, bermakna, menyenangkan [5]

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang upaya meningkatkan motivasi peserta didik menggunakan metode *game based learning*. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi strategi yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SMP Negeri 7 Makassar melalui penerapan metode *Game Based Learning*. Metode ini dipilih karena potensinya dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi, serta memungkinkan integrasi teknologi dalam pembelajaran.

## B. METODE PENELITIAN

### 1. Jenis Penelitian

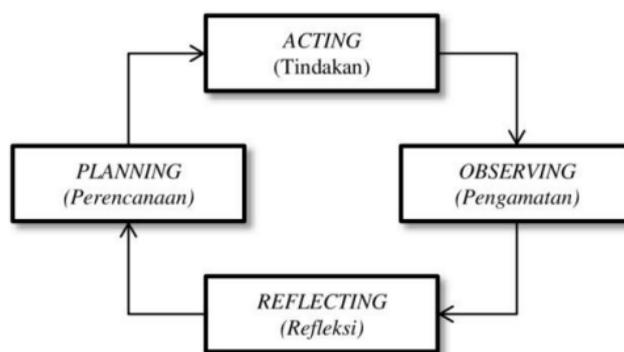
Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tujuan utama dari penelitian ini adalah meningkatkan motivasi belajar peserta didik di kelas VII.1 SMP Negeri 7 Makassar. Tindakan yang diambil adalah menerapkan metode pembelajaran *Game Based Learning* dengan fokus utama pada peningkatan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPA. Penelitian

dilaksanakan dari minggu pertama bulan Mei hingga minggu terakhir bulan Mei pada tahun ajaran 2023-2024, dengan jumlah peserta didik sebanyak 24, terdiri dari 10 laki-laki dan 14 perempuan.

## 2. Prosedur Kerja Penelitian

Data diperoleh dari dokumen peserta didik dan hasil angket untuk mengukur peningkatan motivasi belajar. Teknik pengumpulan data meliputi tes dan dokumentasi. Penelitian dilakukan dalam dua siklus pembelajaran dengan setiap siklus melibatkan pemberian angket motivasi belajar IPA kepada peserta didik untuk mengevaluasi peningkatan motivasi belajar mereka. Desain penelitian Tindakan kelas ini menggunakan Desain penelitian tindakan kelas yang disarankan oleh Kurt Lewin. Model penelitian tindakan kelas ini terdiri dari empat tahap utama: Perencanaan, Tindakan, Pengamatan, dan Refleksi. Dalam tahap perencanaan, langkah-langkah mencakup penyusunan angket dan pengembangan perangkat pembelajaran untuk digunakan dalam kelas. Tahap tindakan melibatkan pelaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai rencana yang telah disusun. Kemudian, tahap pengamatan melibatkan observasi terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran, mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan, dan merencanakan perbaikan untuk pertemuan berikutnya. Selanjutnya siklus kegiatan penelitian tindakan kelas mengikuti strategi yang diusulkan oleh Kurt Lewin dapat digambarkan sebagai berikut:

**Gambar 1. Model Penelitian Kurt Lewin**



## 3. Teknik Analisis Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pembagian angket motivasi belajar IPA kepada peserta didik dan lembar observasi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif, yang berfokus pada indikator pencapaian tindakan, yaitu peningkatan motivasi belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket motivasi belajar, sementara teknik pengumpulan data melibatkan pemberian angket motivasi belajar IPA dan pengamatan perilaku peserta didik selama setiap siklus pembelajaran. Setiap siklus pembelajaran terdiri dari dua pertemuan, dan penelitian ini melibatkan dua siklus dengan total empat pertemuan. Angket motivasi belajar terdiri dari 25 pernyataan yang mencakup aspek positif dan negatif. Pedoman penilaian angket motivasi belajar didasarkan pada skala likert, seperti yang ditunjukkan dalam Tabel 1 berikut:

**Tabel 1. Pedoman Penskoran Angket Motivasi Belajar Skala Likert**

Kriteria	Skor	
	Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2

Tidak Setuju	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4

(Sumber: Sudjana 2005)

Untuk menggambarkan peningkatan motivasi belajar peserta didik, digunakan pedoman pengkategorian skor motivasi belajar peserta didik seperti yang tercantum dalam Tabel 2 berikut:

**Tabel 2. Pedoman Pengkategorian Skor Motivasi Belajar**

Interval Skor	Kategori
81-100	Tinggi
61-80	Sedang
40-60	Rendah
25-40	Sangat Rendah

(Sumber: Widyoko, 2014)

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII.1 SMP Negeri 7 Makassar tahun ajaran 2023/2024 pada minggu pertama bulan Mei sampai terakhir bulan Mei 2024. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII.1 dengan jumlah peserta didik sebanyak 24 orang, yang terbagi menjadi 10 laki-laki dan 14 perempuan. Penelitian ini mengimplementasikan metode Game Based Learning, tahapan pelaksanaan penelitian ini dimulai dari kegiatan pra siklus, siklus I dan siklus II. Adapun hasil analisis angket motivasi belajar IPA peserta didik dapat dilihat pada Tabel 3 sebagai berikut :

**Tabel 3. Data Hasil Motivasi Belajar IPA Peserta Didik Pada Kegiatan Prasiklus, Siklus I dan Siklus II**

No	Interval Skor	Kategori	Jumlah Peserta didik		
			Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	81-100	Tinggi	4	11	18
2	61-80	Sedang	15	12	6
3	41-60	Rendah	5	0	0
4	25-40	Sangat Rendah	0	0	0

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Dari Tabel 3 yang disajikan, dapat diamati bahwa pada tahap prasiklus sebelum pelaksanaan penelitian tindakan kelas, peserta didik yang memiliki motivasi tinggi sebanyak 5 orang. Sebanyak 15 peserta didik berada dalam kategori prestasi sedang, sementara 5 peserta didik masuk dalam kategori prestasi rendah dan tidak ada peserta didik yang masuk dalam kategori sangat rendah. Pada tahap siklus I, terdapat peningkatan yang signifikan dalam motivasi peserta didik. Jumlah peserta didik yang mencapai prestasi tinggi meningkat menjadi 11, sedangkan jumlah peserta didik dalam kategori prestasi sedang menurun menjadi 12 peserta didik. Tidak ada peserta didik yang masuk dalam kategori rendah atau sangat rendah, hal ini menunjukkan adanya kemajuan dari tahap prasiklus. Pada tahap siklus II, terlihat peningkatan prestasi yang berkelanjutan. Jumlah peserta didik dalam kategori tinggi meningkat menjadi 18, sedangkan jumlah peserta didik dalam kategori sedang turun menjadi 6. Tidak ada peserta didik yang masuk dalam kategori rendah atau sangat rendah, hal ini mengindikasikan bahwa intervensi yang dilakukan dengan menerapkan metode game based learning telah berhasil menghasilkan peningkatan prestasi peserta didik secara keseluruhan dari tahap prasiklus hingga siklus II. Adapun hasil perbandingan motivasi belajar IPA setiap siklus dapat dilihat pada Tabel 4 sebagai berikut :

Tabel 4. Perbandingan Motivasi Belajar Tiap Siklus

Variabel	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Motivasi Belajar	75	80	83

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Penerapan model pembelajaran berbasis game mampu mengubah paradigma pembelajaran dari yang semula berpusat pada guru menjadi berpusat kepada peserta didik. Teori konstruktivisme menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna ketika peserta didik terlibat aktif dalam membangun pengetahuan mereka sendiri. Model pembelajaran berbasis game memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan penilaian dan interpretasi dari situasi yang mereka alami, sehingga membantu mereka membangun pemahaman yang lebih mendalam [11].

Penerapan metode Game based learning yang menyajikan pembelajaran dengan lebih menyenangkan membuat peserta didik dapat lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat dilihat pada Tabel 3 dan Tabel 4 bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar peserta didik di kelas VII.1 pada siklus I dan siklus II setelah penerapan metode Game base learning. Hasil ini sesuai dengan penelitian dari LucChung Chin dan Effandi Zakaria (2015) yang menyatakan bahwa Game-based learning juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi dalam pemecahan masalah dan mengkonstruksi cara belajar mereka sendiri secara otonom [12]. Dengan demikian, metode pembelajaran ini dapat merangsang perkembangan peserta didik dengan menyajikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Pengalaman belajar yang menyenangkan ini akan meningkatkan minat dan motivasi peserta didik, yang kemudian akan mendorong mereka untuk melakukan eksplorasi lebih lanjut.

Selama proses bermain, peserta didik belajar untuk bekerja sama, bergantian, berbagi materi, dan saling mengoreksi kesalahan. Namun, pengajar tetap memiliki peran penting sebagai fasilitator dan pembimbing yang memberikan arahan pada waktu dan situasi yang tepat. Hal ini penting karena penggunaan game dalam pembelajaran tidak berarti bahwa peserta didik dibiarkan bermain tanpa arah atau pengawasan. Pengintegrasian kegiatan bermain dalam proses pembelajaran diharapkan dapat memberikan hasil yang menguntungkan dengan meningkatkan motivasi dan prestasi belajar mahasiswa didik. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi panduan bagi pendidik dalam mengintegrasikan kegiatan bermain sebagai bagian dari proses pembelajaran

#### D. KESIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik kelas VII.1 SMP Negeri 7 Makassar meningkat secara signifikan setelah penerapan metode Game Based Learning. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan jumlah peserta didik dalam kategori motivasi tinggi dari prasiklus hingga siklus II.
2. Peran pengajar sebagai fasilitator dan pembimbing tetap penting dalam proses pembelajaran berbasis game. Meskipun peserta didik terlibat aktif dalam pemecahan masalah dan konstruksi pengetahuan mereka sendiri, pengajar harus memberikan arahan dan bimbingan yang tepat.

Pengintegrasian kegiatan bermain dalam proses pembelajaran diharapkan dapat memberikan hasil yang menguntungkan dengan meningkatkan motivasi peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini dapat menjadi panduan bagi pendidik dalam mengimplementasikan metode pembelajaran berbasis game dalam konteks pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Halik, M. Asrul Sultan, and H. K. Asri, "Penerapan Model PQRST Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN 176 Barru," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, vol 2, no 2, pp. 197-201, 2023.
- [2] S. Suprihatin, "UPAYA GURU DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA," *JURNAL PROMOSI*, vol. 3, pp. 73–82, 2015.
- [3] Arianti, "PERANAN GURU DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA," *Didaktika Jurnal Kependidikan, Fakultas Tarbiyah LAIN Bone*, vol. 12, no 2, pp. 117-134, 2018.
- [4] N. Sukma, P. Stkip, and W. Yuwana, "GAME BASED LEARNING SEBAGAI SALAH SATU SOLUSI DAN INOVASI PEMBELAJARAN BAGI GENERASI DIGITAL NATIVE," *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPak)*, vol. 22, no. 2, pp. 2085–0743, doi: 10.34150/jpak.v22i1.433. 2022
- [5] S. Wahyuning, "PEMBELAJARAN IPA INTERAKTIF DENGAN GAME BASED LEARNING," *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, vol. 4, no. 2, pp. 1-5, 2022.
- [6] M. Arbayu Maulidina and Z. Abidin, "PENGEMBANGAN GAME BASED LEARNING BERBASIS PENDEKATAN SAINTIFIK PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR," *JINOTEP*, Vol 4, No 2, pp. 113-118, 2018.
- [7] I. Siti, S. Azzahra, T. Sobari, and A. M. Suhara, "PENERAPAN METODE GAME BASED LEARNING BERBANTUAN GATHER TOWN DALAM MATA KULIAH PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBAHASA MEMIRSA," *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)*, Volume 5 Nomor 6, pp. 383-392, 2022
- [8] T. S. Rumhadi Tri Rumhadi Balai Diklat Keagamaan Jl Ketintang Madya, "URGENSI MOTIVASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN THE URGENT OF MOTIVATION IN LEARNING PROCESS," *Jurnal Diklat Keagamaan*, Vol. 11, no. 1, pp. 33-41, 2017.
- [9] G. V. Noviyanti, "Pengaruh Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi," *JUPE*, Volume 6, Nomor 2, pp. 110-115, 2018.
- [10] A. Cinta, P. Wibawa, H. Q. Mumtaziah, L. A. Sholaihah, and R. Hikmawan, "INTEGRATED (Information Technology and Vocational Education) Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal," *INTEGRATED (Information Technology and Vocational Education)*, Volume 3 No. 1, pp. 17-22, 2021.
- [11] K. Redy Winatha and I. Made Dedy Setiawan, "Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar The Effect Of Game-Based Learning Towards The Learning Motivation And Achievement," *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 10, No. 3, pp. 198-206, 2020
- [12] L. Chung Chin and E. Zakaria, "Effect of Game-Based Learning Activities on Children's Positive Learning and Prosocial Behaviours (Kesan Aktiviti Pembelajaran Berasaskan Permainan terhadap Pembelajaran Positif dan Tingkah Laku Prosocial Kank-Kanak)," *Jurnal Pendidikan Malaysia*, vol 40, no 2, pp. 159–165, 2015
- [13] Sudjana, "Metode Statistika Edisi Keenam." Bandung: Tarsito, 2005.
- [14] E. P. Widoyoko, "Penilaian Hasil Belajar di Sekolah." Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014