

GAME-BASED LEARNING: STRATEGI PENINGKATAN HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA KELAS XI MIPA DI SMA NEGERI 1 KUTA UTARA

Ni Made Radita Purnama Putri¹, I Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika²

^{1,2}Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

Email: raditaputri82@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui dampak *Game-based Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas XI MIPA di SMA Negeri 1 Kuta Utara tahun pelajaran 2022/2023. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan empat tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan pada bulan Februari 2023. Subjek penelitian berjumlah 46 siswa yang berasal dari kelas XI MIPA 7 SMA Negeri 1 Kuta Utara pada tahun akademik 2022/2023. Objek penelitian adalah penerapan *Game-based Learning* serta hasil belajar siswa pada pembelajaran biologi. Penelitian tersebut menemukan bahwa pembelajaran berbasis *game* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran biologi, seperti yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata siswa dan persentase ketuntasan hasil belajar mereka dalam seluruh siklus penelitian. Ketuntasan belajar siswa pada kondisi awal sebesar 54,34% meningkat menjadi 71,73% dan 86,95% secara berturut-turut setiap siklusnya. Nilai rata-rata siswa pada kondisi awal sebesar 74,45 meningkat menjadi 81,41 dan menjadi 87,06 secara berturut-turut setiap siklusnya. Hasil tersebut menunjukkan strategi *Game-based Learning* dalam pembelajaran biologi, dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *game-based learning*, hasil belajar siswa, pembelajaran biologi

ABSTRACT

The study's goal is to ascertain how game-based learning may affect the study outcome of class XI MIPA students at SMA Negeri 1 Kuta Utara in the academic year 2022/2023. Planning, action, observation, and reflection are four processes carried out in each cycle with a total of two cycles. The study was conducted in February 2023. 46 students from class XI MIPA 7 SMA Negeri 1 Kuta Utara during the 2022/2023 academic year served as the research subjects. The study's focus is on how game-based learning is used in biology instruction and how it affects student learning results. According to an increase in students' average grades and the percentage of learning outcomes they completed throughout the course of the research cycle, it has been discovered that game-based learning can enhance student learning outcomes in biology learning. The initial condition's student learning completion rate was 54.34%; subsequent cycles saw increases of 71.73% and 86.95%, respectively. With each cycle, the average student score rose from 74.45 in the first condition to 81.41 and then 87.06, respectively. These findings demonstrate how game-based learning techniques might enhance biology student learning outcomes.

Keywords: *game-based learning, learning outcomes, biology learning*

PENDAHULUAN

Student-centered learning menjadi sesuatu yang ditekankan dalam pembelajaran paradigma baru. Penerapan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif tentunya akan memberikan siswa pengalaman secara nyata dalam

membentuk pengetahuan dalam diri mereka melalui proses pembelajaran, tetapi penerapan *student center learning* belum sepenuhnya dapat diterapkan karena terkadang pendidik masih lebih banyak mendominasi pembelajaran misalnya

dengan menyampaikan materi melalui metode ceramah secara terus menerus.

Dalam proses pembelajaran, metode ceramah juga diperlukan, terutama dalam pembelajaran yang menekankan banyak teori, seperti pembelajaran biologi. Namun, pendidik juga harus memperhatikan bagaimana siswa terlibat dalam proses agar siswa dapat memperoleh pengetahuan dan pemahaman tentang materi yang diajarkan. Siswa yang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran biasanya memiliki suatu ketertarikan dalam diri mereka untuk mendalami materi tersebut atau adanya kesesuaian dengan karakteristik yang mereka miliki. Hal tersebut menyebabkan siswa menjadi lebih mudah untuk membangun serta mengembangkan pemahaman dalam diri mereka terkait materi yang sedang dipelajari.

Observasi yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Kuta Utara, yaitu di kelas XI MIPA 7, mendapatkan hasil yaitu terdapat kelemahan dalam pembelajaran biologi yakni rendahnya hasil belajar siswa. Padatnya materi biologi menyebabkan siswa merasa bosan apabila pembelajaran biologi dilakukan dengan tidak melibatkan siswa secara aktif. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebanyak 54,34% siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan dalam pembelajaran biologi. Mata pelajaran biologi memiliki Kriteria Ketuntasan Minimal sebesar 80. Hasil tersebut dikarenakan selama proses pembelajaran biologi, siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan dari guru tanpa ikut mengeksplorasi pengetahuan bersama. Menurut Aini (2018) hasil belajar dapat dipengaruhi oleh faktor dari dalam dan luar diri siswa. Faktor dari dalam adalah kemampuan siswa untuk menangkap makna dari pembelajaran yang dilaksanakan, sedangkan faktor dari luar

adalah kualitas dari proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Penerapan strategi pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis permainan dapat menjadi solusi dalam membantu siswa untuk aktif berkontribusi dalam pembelajaran. Strategi pembelajaran yang dapat memberikan suasana belajar menyenangkan melalui permainan adalah *Game-based Learning*. Menurut Azan & Wong (dalam Asmaka, 2019) *Game-based Learning* adalah strategi pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka. *Game-based Learning* diharapkan membantu siswa memahami isi dari pembelajaran dengan menyenangkan, nyaman, dan bermakna bagi siswa.

Kodrat seorang anak adalah untuk bermain, sehingga proses pembelajaran yang dilaksanakan juga perlu memperhatikan kodrat tersebut, dan akan sangat baik apabila dalam proses pembelajaran juga berkaitan dengan kegiatan bermain untuk anak. Penelitian sejenis mengenai penerapan *Game-based Learning* dilaksanakan oleh Pratono (2020), hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa keaktifan siswa meningkat selama proses pembelajaran yang berbasis game, hanya 10% siswa yang masuk dalam kategori tinggi saat pembelajaran diterapkan, tetapi setelah pembelajaran diterapkan hingga siklus ketiga, 82% siswa menunjukkan peningkatan keaktifan yang signifikan. Pada penelitian tersebut hanya dilakukan penelitian terkait keaktifan belajar siswa, sehingga perlu adanya suatu penelitian dengan menggunakan variabel terikat yang berbeda.

Melalui pemaparan di atas, maka dilakukan penelitian untuk mengetahui

dampak *Game-based Learning* terhadap peningkatan hasil belajar biologi siswa kelas XI MIPA di SMA Negeri 1 Kuta Utara, dengan judul penelitian “*Game-based Learning*: Strategi Peningkatan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Kuta Utara”. Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *Game-based Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas XI MIPA di SMA Negeri 1 Kuta Utara. Hipotesis penelitian yaitu penerapan *Game-based Learning* dalam pembelajaran biologi meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Kuta Utara

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Kuta Utara. Penelitian dilaksanakan pada bulan Februari tahun 2023. Siswa kelas XI MIPA 7 menjadi subjek dalam penelitian, yang berjumlah 46 orang siswa. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dan empat tahapan yaitu pendahuluan selanjutnya perencanaan, pengamatan, dan refleksi. Setiap siklus penelitian dilakukan dalam dua pertemuan. Dengan rincian materi pada setiap siklusnya yaitu: 1) Siklus I membahas mengenai struktur organ ekskresi beserta mekanisme ekskresi pada manusia; 2) Siklus II membahas mengenai gangguan dan teknologi dalam sistem ekskresi. Rancangan penelitian model Hopkins dapat dicermati pada Gambar 1.

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui observasi, catatan lapangan, dan tes tulis. Hasil observasi kegiatan belajar dan hasil catatan lapangan dianalisis dalam bentuk penarikan kesimpulan, sedangkan hasil belajar siswa dalam tes tulis dianalisis dengan angka. KKM untuk biologi kelas XI

di SMA Negeri 1 Kuta Utara mencapai 80. Persentase ketuntasan belajar siswa dan rata-rata nilai siswa digunakan untuk menunjukkan perubahan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata siswa dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

X = rata-rata nilai

$\sum x$ = jumlah keseluruhan nilai siswa

N = jumlah siswa

Persentase ketuntasan belajar siswa dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

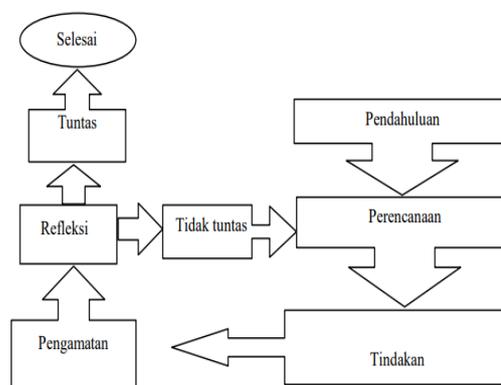
$$NP = \frac{R}{SN} \times 100$$

Keterangan:

NP = Nilai Persentase

R = Jumlah siswa yang memperoleh nilai ≥ 80

N = jumlah seluruh siswa



Gambar 1. Desain PTK Hasil Adaptasi Model Hopkin

(Sumber: Ningrum, 2014: 56)

Dalam mengkategorikan persentase hasil analisis hasil belajar biologi siswa dalam penelitian ini, maka digunakan tabel kriteria persentase ketuntasan hasil belajar sebagai arahan untuk menganalisis data seperti yang terdapat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Rentang Persentase	Kategori
86%-100%	Sangat tinggi
71%-85%	Tinggi
56%-70%	Cukup
41%-55%	Rendah
≤ 40%	Sangat rendah

(Sumber: Agip, 2009: 41)

Indikator keberhasilan penelitian diantaranya: 1) Adanya peningkatan rata-rata nilai dan persentase ketuntasan hasil belajar pada setiap siklus; 2) Rata-rata nilai ketuntasan hasil belajar siswa yaitu sama dengan atau lebih besar 80; 3) Persentase jumlah siswa yang tuntas sama dengan atau melebihi 75% dari seluruh siswa dengan nilai sekurang-kurangnya 80.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Awal (Pra Siklus)

Kegiatan pembelajaran membahas mengenai materi sistem respirasi manusia. Pembelajaran pada kondisi awal menggunakan metode tanya jawab dan ceramah. Tabel 2. menunjukkan data hasil belajar siswa pada kondisi awal.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Kondisi Awal (Pra Siklus)

No.	Aspek	Jumlah
1.	Rata-Rata	74,45
2.	Nilai Tertinggi	90
3.	Nilai Terendah	45
4.	Jumlah Siswa Tuntas	25
5.	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	21
6.	Persentase Ketuntasan	54,34%

Data pada Tabel 2 menunjukan bahwa sebelum penerapan *Game-based Learning* persentase siswa yang tuntas adalah sebesar 54,34%, yaitu sebanyak 25 siswa tuntas. Jumlah tersebut masuk ke rentang 45%-55% yang masih termasuk kategori rendah. Sebanyak 45,66% siswa yang tidak tuntas

pada kondisi awal. Nilai tertinggi adalah sebesar 90 dan nilai terendah adalah sebesar 45. Rata-rata nilai siswa pada kondisi awal yaitu 74,45, jumlah tersebut belum menunjukkan keberhasilan karena belum mencapai nilai ≥ 80 .

Hasil Siklus I

Pembelajaran dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dengan menerapkan *Game-based Learning*. Kegiatan pembelajaran pada siklus I membahas mengenai materi terkait struktur dan peran organ sistem ekskresi serta terkait mekanisme ekskresi pada manusia. Tabel 3. menunjukkan hasil analisis terkait hasil belajar biologi pada siklus ini.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Siklus I

No.	Aspek	Jumlah
1.	Rata-Rata	81,41
2.	Nilai Tertinggi	90
3.	Nilai Terendah	60
4.	Jumlah Siswa Tuntas	33
5.	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	13
6.	Persentase Ketuntasan	71,73%

Data pada Tabel 3 menunjukkan pada siklus I setelah penerapan *Game-based Learning*, ketuntasan belajar siswa mencapai 71,73%, yaitu sebanyak 30 siswa tuntas. Hasil ini menunjukkan peningkatan sebesar 17,39% dibandingkan pada kondisi awal. Jumlah tersebut termasuk ke dalam kategori tinggi, namun belum memenuhi kriteria keberhasilan pada penelitian ini karena masih dibawah 75%. Pada siklus ini, persentase siswa yang tidak tuntas juga mengalami penurunan sebesar 17,39% dibandingkan kondisi awal yaitu menjadi 28,27%. Nilai tertinggi adalah Sembilan puluh dan terendah adalah enam puluh. Rata-rata nilai siswa yaitu 81,41, jumlah tersebut telah memenuhi kriteria

keberhasilan karena telah mencapai nilai ≥ 80 . Rata-rata nilai siswa pada siklus I juga menunjukkan peningkatan sebesar 6,96 dari kondisi awal. Kendalanya yang ditemui selama pelaksanaan siklus I yaitu terkadang selama melaksanakan pembelajaran kondisi menjadi kurang kondusif khususnya pada saat pelaksanaan *game*. Banyak siswa terlibat dalam *game*, yang membuat suasana kelas tidak kondusif. Siklus berikutnya membutuhkan rencana tindakan yang dapat menyelesaikan hambatan tersebut.

Hasil Pengamatan Tindakan Siklus I

Berdasarkan pengamatan, siswa lebih antusias saat pembelajaran disajikan dengan permainan karena suasana pembelajaran yang menjadi lebih menyenangkan, tidak menegangkan dan menyebabkan siswa merasa nyaman. Selama pelaksanaan pembelajaran suasana kelas berjalan dengan kondusif, namun pada saat pelaksanaan *game* suasana kelas menjadi kurang kondusif akibat siswa yang sangat antusias untuk mengikuti permainan yang diberikan. Dari hal tersebut perlu peningkatan kemampuan dari guru untuk mampu mengelola kelas agar tetap kondusif.

Refleksi Siklus I

Refleksi dari pelaksanaan siklus I dengan penerapan *Game-based Learning* yaitu dalam konten pembelajaran, refleksi yang didapatkan adalah terkait pertanyaan pada LKPD yang menurut siswa terlalu padat sehingga siswa tidak dapat menjawab semua soal dengan maksimal akibat keterbatasan waktu pembelajaran. Selain itu, selama proses pembelajaran perlu adanya peningkatan kemampuan pengelolaan kelas agar kondisi kelas tetap kondusif khususnya selama pemberian

permainan. Terjadi peningkatan hasil belajar dibandingkan siklus sebelumnya. Persentase hasil belajar siswa telah masuk ke kategori tinggi, namun belum memenuhi untuk kriteria keberhasilan. Sehingga dari hasil tersebut, diperlukan adanya peningkatan dalam membantu siswa memahami materi yang dipelajari, baik pada saat pembahasan LKPD maupun melalui permainan yang diterapkan.

Hasil Siklus II

Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar meningkat dari hasil siklus sebelumnya. Pembelajaran dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dengan menerapkan *Game-based Learning*. Kegiatan pembelajaran membahas materi terkait gangguan pada sistem ekskresi manusia serta teknologi yang berperan dalam mencegah atau mengatasi gangguan pada sistem ekskresi. Tabel 4. menunjukkan hasil analisis terkait hasil belajar biologi pada siklus ini.

Tabel 4. Hasil Belajar Siswa Siklus II

No.	Aspek	Jumlah
1.	Rata-Rata	87,06
2.	Nilai Tertinggi	100
3.	Nilai Terendah	65
4.	Jumlah Siswa Tuntas	40
5.	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	6
6.	Persentase Ketuntasan	86,95%

Data pada Tabel 4 menunjukkan pada siklus II setelah penerapan *Game-based Learning*, ketuntasan belajar siswa mencapai 86,95%, yaitu sebanyak 40 siswa tuntas. Hasil ini menunjukkan peningkatan sebesar 15,22% dibandingkan pada siklus sebelumnya. Jumlah tersebut sudah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian. Banyak siswa yang tidak tuntas juga menurun menjadi 13,05%. Nilai tertinggi

sebesar 100 sedangkan terendah sebesar 65. Rata-rata nilai siswa yaitu 87,06, jumlah tersebut telah memenuhi kriteria keberhasilan karena telah mencapai nilai ≥ 80 . Rata-rata nilai siswa pada siklus II juga menunjukkan peningkatan sebesar 5,65 dari siklus I.

Hasil Pengamatan Tindakan Siklus II

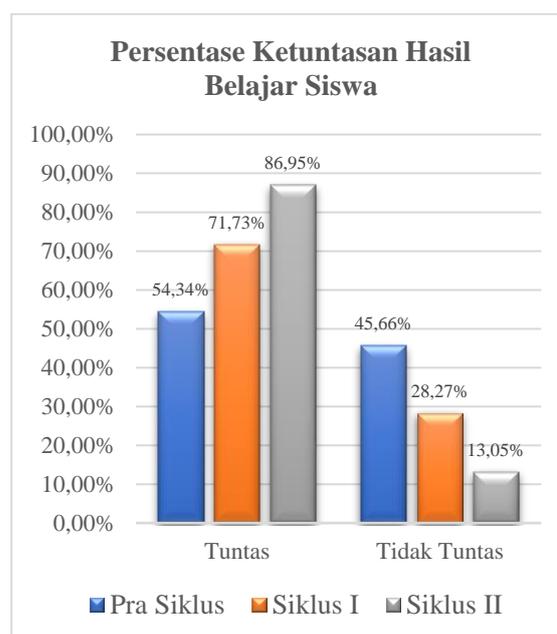
Berdasarkan pengamatan, siswa antusias saat pembelajaran disajikan dengan permainan karena suasana pembelajaran yang menjadi lebih menyenangkan, tidak menegangkan dan menyebabkan siswa merasa nyaman. Permainan yang berbeda dari siklus sebelumnya juga menjadikan siswa tidak bosan, namun perlu adanya petunjuk pelaksanaan *game* yang dilakukan secara tertulis sehingga siswa menjadi lebih paham terkait tatacara pelaksanaan *game* yang dilakukan karena masih terlihat beberapa siswa yang kebingungan dengan tata cara pelaksanaan permainan. Selama pelaksanaan pembelajaran, kondisi kelas juga lebih kondusif dibandingkan sebelumnya.

Refleksi

Refleksi dari pelaksanaan siklus II yaitu lebih banyak peserta didik yang aktif dalam proses pembelajaran melalui penerapan *Game-based Learning* karena proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak menegangkan, hal ini dapat membantu siswa dalam belajar serta akan mempengaruhi hasil belajar mereka. Kendala yang ada sudah mampu untuk diatasi seperti pengelolaan kelas agar lebih kondusif, serta meminimalkan pertanyaan pada LKPD. Hal yang mungkin perlu ditingkatkan yaitu perlu adanya penyusunan petunjuk pelaksanaan

permainan dalam bentuk teks, sehingga selain mendengarkan penjelasan dari guru, siswa juga dapat lebih memahami tata cara pelaksanaan game dengan membaca secara mandiri.

Grafik rata-rata nilai siswa serta persentase ketuntasan siswa sebelum maupun setelah penerapan *Game-based Learning*, dapat dilihat pada Gambar 2 dan Gambar 3.



Gambar 2. Grafik Persentase Ketuntasan Belajar Siswa

Grafik menunjukkan adanya peningkatan persentase ketuntasan dan adanya penurunan persentase tidak tuntas pada seluruh siklus.



Gambar 3. Grafik Rata-Rata Nilai Siswa

Grafik menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai pada setiap siklusnya setelah penerapan tindakan.

Pembahasan

Game-based Learning merupakan strategi yang mengintegrasikan permainan dalam kegiatan belajar untuk membantu siswa dalam memahami dan memaknai pembelajaran yang didapatkan. Pembelajaran yang dibarengi dengan permainan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman. *Game-based Learning* juga dapat menjadi suatu upaya pelaksanaan pembelajaran untuk menarik siswa mengikuti pembelajaran. (Pratono, 2020). Keberhasilan penelitian dilihat jika ketuntasan hasil belajar mencapai nilai $\geq 75\%$, dan rata-rata nilai mencapai ≥ 80 . Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar meningkat setiap siklusnya dan rata-rata nilai juga mengalami hal yang sama.

Adanya peningkatan hasil belajar setelah penerapan *Game-based Learning* dikarenakan strategi tersebut membuat siswa merasa senang, tidak menegangkan serta tidak bosan sehingga siswa lebih semangat mengikuti kegiatan belajar. Menurut Hakim (2018), dalam perkembangan anak, bermain merupakan suatu kegiatan memberikan suatu dorongan yang cukup besar. Kemampuan mengelola emosi, kemampuan kognitif, kemampuan menjalin hubungan sosial hingga perkembangan fisik anak dapat dikembangkan melalui bermain. Berdasarkan hal tersebut, pembelajaran yang disertai dengan permainan akan menjadikan siswa merasa nyaman, gembira serta mampu mendorong siswa dengan suka rela untuk terlibat dalam proses pembelajaran, yang menjadikan pembelajaran lebih efektif. *Game-based Learning* juga mampu menarik siswa untuk

bekerjasama dalam mencari informasi dengan anggota kelompoknya sehingga akan lebih berkesan bagi siswa dan menyebabkan siswa akan menyimpan pemahaman tersebut dalam memori jangka panjang mereka. Permainan yang dipilih untuk diterapkan adalah permainan teka-teki silang dan permainan menggunakan amplop pertanyaan.

Pada penerapan tindakan dalam siklus I, *game* dilakukan diakhir proses pembelajaran. Pada siklus I, *game* yang diberikan yaitu permainan dengan menggunakan amplop pertanyaan yang kemudian masing-masing kelompok akan menjawab lima buah pertanyaan pada amplop secara bergantian, skor kelompok adalah akumulasi dari total jawaban benar yang didapatkan oleh masing-masing kelompok. Setelah melaksanakan *game*, kemudian dilanjutkan dengan pemberian *reward* kepada kelompok dengan skor paling tinggi, pemberian *reward* ini bertujuan agar setiap siswa merasa termotivasi dan mau aktif berkontribusi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Hasil refleksi siklus I menunjukkan adanya kekurangan dan kriteria keberhasilan penelitian belum tercapai, sehingga perlu dilanjutkan dengan siklus II. Kekurangan yang ada yaitu kondisi kelas yang kurang kondusif dalam pelaksanaan *game* selain, sehingga diperlukan pengelolaan kelas yang lebih baik disiklus berikutnya untuk menciptakan pembelajaran yang efektif serta mencapai tujuan penelitian. Pada penerapan tindakan dalam siklus II, permainan yang dipilih yaitu adalah teka-teki silang. Pelaksanaan permainan mirip dengan siklus I yaitu juga secara berkelompok, namun terdapat aturan tambahan. Selama melaksanakan permainan, tiga kelompok secara bersamaan akan menjawab pertanyaan pada

teka-teki silang yang sama di papan tulis sehingga setiap kelompok harus mengutamakan kecepatan dan ketepatan jawaban dalam melaksanakan permainan ini. Kelompok pemenang ditentukan dari perolehan jawaban benar paling banyak. Kegiatan belajar pada siklus II, sudah lebih kondusif daripada siklus I khususnya saat pelaksanaan game.

Suasana pembelajaran yang nyaman, menyenangkan serta tidak menegangkan dapat diciptakan melalui permainan yang diintegrasikan dalam proses pembelajaran akan menciptakan suasana pembelajaran, hal ini akan memberikan suatu ketertarikan tersendiri bagi siswa. Penerapan *game* menjadikan siswa aktif berdiskusi, bertanya, memperhatikan penjelasan ataupun membuat catatan untuk mempersiapkan diri saat melakukan *games*. Arifin (2021) menyatakan untuk dapat memusatkan perhatian siswa secara penuh dalam proses pembelajaran, maka guru perlu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Saat siswa belajar dalam suasana tersebut maka pembelajaran tersebut akan memberikan suatu kesan yang positif sehingga mampu membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif. Permainan dapat menjadi media pembelajaran yang berguna untuk mengasah kemampuan berpikir siswa dalam menghadapi suatu situasi. Penerapan permainan dalam pembelajaran juga diharapkan mampu merangkul seluruh siswa dalam kegiatan belajar. Melibatkan seluruh siswa dalam melaksanakan permainan akan memunculkan minat siswa dalam belajar serta memberikan dampak pada hasil yang diperoleh nantinya.

Menurut Slameto (dalam Aini, 2018: 251-252) minat belajar mempengaruhi belajar dari siswa. Minat adalah ketertarikan seseorang dalam

melaksanakan suatu kegiatan tanpa adanya paksaan. Saat pembelajaran mampu dilaksanakan dengan menyenangkan, maka akan menarik minat siswa untuk belajar. *Game-based Learning* memiliki beberapa kelebihan menurut penelitian yang dilakukan, antarlain: 1) Membentuk suasana belajar yang menyenangkan, serta menuntun siswa untuk kerja sama membangun pemahaman dalam diri mereka; 2) Menjadi suatu daya tarik bagi siswa untuk mengikuti pembelajaran karena dapat memberikan *feedback* yang menyenangkan serta bermanfaat; 3) Dapat digunakan guna mengukur pemahaman siswa dan sebagai sarana penghilang jenuh setelah belajar.

PENUTUP

Simpulan

Simpulan dari penelitian yaitu *Game-based Learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Kuta Utara tahun pelajaran 2022/2023. Ketuntasan belajar meningkat dari 54,34%, menjadi 71,73% dan 86,95% secara berturut-turut setiap siklusnya. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 74,45, menjadi 81,41 dan 87,06 secara berturut-turut setiap siklusnya.

Saran

Untuk pihak sekolah, yaitu perlu adanya bantuan untuk melengkapi sarana dan prasarana pendukung pelaksanaan pembelajaran. Untuk peneliti lain, dapat merancang penelitian dengan menggunakan variabel terikat yang berbeda, serta penelitian sebaiknya dilaksanakan lebih dari satu siklus.

DAFTAR PUSTAKA

Agip. (2009). Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru. Bandung: Yrama Widya.

- Aini, F. N. (2018). Pengaruh Game-based Learning terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(3), 249–255.
- Arifin, A. S. (2021). Pembelajaran Menyenangkan.
<https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/artikel/pembelajaran-menyenangkan/#:~:text=memotivasi%20peserta%20didik,-,Pembelajaran%20menyenangkan%20adalah%20suatu%20proses%20pembelajaran%20yang%20berlangsung%20dalam%20suasana,tujuan%20pembelajaran%20dapat%20dicapai%20maksimal.>
- Asmaka, R. A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Game-based Learning terhadap Prestasi Belajar Matematika pada Materi Peluang Kelas VIII SMP Negeri 2 Balen Tahun Pelajaran 2018/2019. Bojonegoro: IKIP PGRI Bojonegoro.
- Hakim, L., Fahrial, A., Dona, S. Y. (2018). Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Menggunakan Metode Bermain Untuk Siswa Kelas V SDN 2 Pagelaran Kabupaten Malang. *Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 1(2), 65–77.
- Ningrum, E. (2014). Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta: Ombak.
- Pratono, S. E. (2020). Penggunaan Game-based Learning Quizizz untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas XII IPS SMA Darul Hikmah Kutoarjo. *Habitus: Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Antropologi*, 4(1), 25–38.