

**GBL UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR
MATERI MENGENAL AKUN BELAJAR.ID DALAM BIMBINGAN TIK**

Yuni Tri Supanti¹, Rahmat Mulyono²

^{1,2}Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

Alamat e-mail : ¹yunitrisupanti@gmail.com, ²rahmat.mulyono@ustjogja.ac.id

ABSTRACT

This research is aimed to improve students learning activity and achievement through introducing belajar.id account at the eight grade students of SMP N 19 Purworejo by using Game Based Learning. This research show 85% of students gained the average score of 75, the percentage of students activity reach 80% . This student's activity categorized good. This research is conducted on March to May of 2021, on the second semester at the eight grade students of SMP N 19 Purworejo in the academic year of 2021/2022. This research is conducted on VIII C students of SMP N 19 Purworejo which consist of 32 students (male and female). The techniques of collecting data used in this research are observation and test. The collected data is analyzed descriptively by using percentage analysis. The steps used in this research are as follow: 1) planning, (2) acting, (3) observing and evaluating, and 4) reflecting and follow –up. This class action research activity is carried out in 2 cycles, namely cycle I and cycle II. The result of the research shows that there is a enhancement in stuedents learning activity. It can be seen from data observation/monitoring of student learning activities. On cycle I, the average students activity obtained 80,21%. On cycle II , It is increased to 83,51 %. This research shows that there is a enhancement in students learning achievement in knowing belajar id. account. Before this reasearch is conducted, the students only obtained the average score 66,25 , with a classical learning mastery of 40.63%. However, students can obtain the average score 76,49 in cycle I, with a classical learning mastery 66,50 %. Then students can obtain the average score 87,11 in cycle II, with a classical learning mastery 96.88 %. The result of this reaserach show that there is a increasing positive students behaviour in learning belajar id account . In the first cycle, the change of student behavior towards postitive is 81.43% and in the second cycle, it is increased to 82.99%. The result of this research shows that there is an increase in students activity and students learning achievement as well as changes of student behavior towards positive in learning belajar.id accounts at eight grade (VIII C) students of SMP Negeri 19 Purworejo through Game Based Learning learning.

Keywords: *Learning achievement, Belajar id account, Game Based Learning*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa melalui pengenalan akun belajar.id pada siswa kelas delapan SMP N 19 Purworejo dengan menggunakan Game Based Learning. Penelitian ini menunjukkan 85% siswa memperoleh nilai rata-rata 75, persentase aktivitas siswa mencapai 80% . Kegiatan siswa ini dikategorikan baik. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret hingga Mei 2021, pada semester II pada siswa kelas delapan SMP N 19 Purworejo

tahun ajaran 2021/2022. Penelitian ini dilakukan terhadap siswa VIII C SMP N 19 Purworejo yang terdiri dari 32 siswa (laki-laki dan perempuan). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan tes. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan analisis persentase. Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) perencanaan, (2) bertindak, (3) mengamati dan mengevaluasi, dan 4) merefleksikan dan menindaklanjuti –up. Kegiatan penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan aktivitas belajar students. Hal ini dapat dilihat dari data observasi/monitoring kegiatan belajar siswa. Pada siklus I, rata-rata aktivitas siswa memperoleh 80,21%. Pada siklus II, Meningkat menjadi 83,51 %. Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan prestasi belajar siswa dalam mengetahui belajar id. akun. Sebelum reasearch ini dilakukan, siswa hanya memperoleh nilai rata-rata 66,25, dengan penguasaan belajar klasikal sebesar 40,63%. Namun demikian, siswa dapat memperoleh nilai rata-rata 76,49 pada siklus I, dengan penguasaan belajar klasikal 66,50 %. Kemudian siswa dapat memperoleh nilai rata-rata 87,11 pada siklus II, dengan penguasaan belajar klasikal 96,88 %. Hasil reaserach ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan perilaku siswa yang positif dalam belajar belajar akun id. Pada siklus I perubahan perilaku siswa ke arah positif sebesar 81,43% dan pada siklus II meningkat menjadi 82,99%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan aktivitas siswa dan prestasi belajar siswa serta perubahan perilaku siswa menuju positif dalam pembelajaran belajar.id akun pada delapan siswa kelas delapan (VIII C) SMP Negeri 19 Purworejo melalui pembelajaran Game Based Learning.

Kata Kunci: Prestasi Belajar, aktivitas belajar, akun belajar.id, *Game Based Learning*.

A. Pendahuluan

Bimbingan TIK merupakan salah satu mata pelajaran yang ada pada tingkatan SMP/MTs. Komputer atau laptop merupakan salah satu sarana yang digunakan dalam pembelajaran, siswa diberikan pengetahuan dan keterampilan dalam penggunaan berbagai program-program serta layanan-layanan internet, salah satunya penggunaan layanan akun belajar.id yang berguna dalam proses belajar mengajar dan kehidupan sehari-hari. Selain materi berupa teori,

siswa juga dibekali dengan penggunaan langsung (praktik) dari program-program dan layanan-layanan internet tersebut.

Dari tiga aspek penilaian/evaluasi yang dilakukan guru yaitu aspek pengetahuan, aspek keterampilan, dan aspek sikap pada materi bimbingan TIK, sampai saat nilai aspek pengetahuan siswa dalam bimbingan TIK cenderung masih kurang baik, hal itu juga terjadi di kelas VIII C SMP Negeri 19 Purworejo. Pembelajaran yang selama ini

disampaikan dengan model ceramah, guru melihat kemungkinan masih banyak siswa yang kurang tertarik dan mengalami kesulitan dalam materi mengenal layanan akun belajar.id. Metode ceramah yang digunakan dalam penyampaian materi dirasa tidak terlalu efektif karena kebanyakan siswa merasa jenuh, pasif, kelas cenderung gaduh bahkan ada siswa yang mengantuk disebabkan penyampaian materi yang monoton oleh guru karena pemilihan metode belajar yang kurang menarik, siswa malas membaca serta guru masih menggunakan pembelajaran satu arah, dimana guru lebih berperan aktif dibandingkan siswa. Berdasarkan data hasil belajar siswa pada kompetensi dasar sebelumnya yang cenderung kurang baik, pada kompetensi dasar sebelumnya memperoleh rata-rata nilai sebesar 66,25 dan ketuntasan belajar klasikal hanya sebesar 40,63% dengan batas ketuntasan minimal (KKM) 75.

Banyak faktor yang menyebabkan mengapa kompetensi hasil belajar siswa belum memuaskan. Faktor-faktor tersebut antara lain faktor guru, faktor siswa, faktor materi pelajaran, faktor pembelajaran, faktor media dan

sarana serta faktor lingkungan dan sebagainya. Faktor-faktor tersebut tidak berdiri sendiri melainkan saling mempengaruhi. Ada berbagai cara yang dapat dilakukan guru agar pembelajaran yang berlangsung dapat menarik bagi siswa, salah satunya dengan menggunakan strategi pembelajaran dengan menentukan metode dan media pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan dan motivasi siswa dalam belajar yaitu model pembelajaran berbasis *game digital* atau *game based learning* (Twinningsih, 2022).

Permainan (*games*) merupakan sesuatu yang menarik dan menyenangkan. Menurut Azan & Wong (2008) Model pembelajaran *game-based learning* adalah model pembelajaran berbasis permainan yang memikat dan melibatkan pengguna, dengan tujuan akhir tertentu, seperti mengembangkan pengetahuan dan keterampilan. Pemilihan model pembelajaran *game based learning*, relevan dengan siswa yang merupakan generasi *digital native* dengan karakteristik memiliki kemampuan dalam menggunakan teknologi komputer dan *handphone*

dengan mudah, dan umumnya menyukai sesuatu hal yang kreatif, interaktif, praktis dan menyenangkan dalam berbagai aktivitas, termasuk ketika belajar.

Pendidik berupaya untuk membantu peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar demi mendapatkan hasil yang memuaskan, juga membantu siswa melihat makna dan hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari (Twining, 2022). Berdasarkan hal-hal tersebut di atas, dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *game based learning* diduga potensial untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti perlu mengadakan penelitian tentang peningkatan aktivitas dan prestasi belajar bimbingan TIK melalui model pembelajaran *game based learning*.

Berdasarkan hasil dari latar belakang masalah tersebut di atas, maka dalam Penelitian Tindakan Kelas ini dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut: 1) Siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari materi mengenal layanan akun belajar.id. 2) Bimbingan TIK identik menggunakan komputer ataupun gadget sebagai media

pembelajaran, sehingga mata pelajaran TIK identik dengan praktik.

3) Siswa merasa jenuh dan sering kali gaduh dikarenakan penyampaian materi yang monoton oleh guru serta pemilihan metode pembelajaran yang kurang sesuai. 4) Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik bagi siswa. 5) Hasil penilaian pembelajaran menunjukkan nilai rata-rata kelas masih rendah, memperoleh rata-rata nilai sebesar 66,25 dan ketuntasan belajar klasikal hanya sebesar 40,63 % dengan batas ketuntasan minimal (KKM) 75. 6) Guru masih menggunakan pembelajaran satu arah, guru lebih berperan aktif dibandingkan siswa. 7) Strategi dan teknik pembelajaran guru dalam proses belajar mengajar kurang bervariasi dan cenderung membosankan. 8) Siswa merupakan generasi digital native yang menyukai aktivitas yang kreatif, interaktif, praktis dan menyenangkan.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti hanya akan membahas pada peningkatan aktivitas dan prestasi belajar materi mengenal akun belajar.id siswa kelas VIII C SMP Negeri 19 Purworejo melalui model pembelajaran *game based learning*.

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut. 1) Bagaimanakan peningkatan aktivitas pembelajaran dengan model game based learning pada siswa kelas VIII C SMP Negeri 19 Purworejo?, 2) Bagaimanakan peningkatan prestasi belajar mengenal akun belajar.id pada siswa kelas VIII C SMP Negeri 19 Purworejo setelah mengikuti pembelajaran dengan model game based learning?, 3) Bagaimanakah perubahan perilaku siswa kelas VIII C setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model game based learning untuk meningkatkan hasil belajar mengenal akun belajar.id pada siswa kelas VIII C SMP Negeri 19 Purworejo?

Melalui Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan: 1) mendeskripsikan peningkatan aktivitas pembelajaran model game based learning untuk meningkatkan hasil belajar mengenal akun belajar.id pada siswa 2) mendeskripsikan peningkatan prestasi belajar mengenal akun belajar.id pada siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model game based learning, 3) mendeskripsikan perubahan perilaku siswa setelah mengikuti

pembelajaran menggunakan model game based learning untuk meningkatkan hasil belajar mengenal akun belajar.id.

B. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Desain penelitian ini dengan tahapan meliputi: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan evaluasi, serta refleksi dan tindak lanjut untuk setiap siklus. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus yaitu siklus I dan II.

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 19 Purworejo yang terletak di Jl. Magelang Km. 12, Desa Kaliboto, Kabupaten Purworejo, Provinsi Jawa Tengah. Penelitian dilaksanakan pada bulan Maret sampai dengan Mei 2022 semester dua tahun pelajaran 2021/2022. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII C SMP Negeri 19 Purworejo yang berjumlah 32 siswa, terdiri dari 16 siswa putra dan 16 siswa putri, dengan keadaan siswa dalam kelas tersebut heterogen.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan observasi dan tes. Observasi dilakukan untuk mengungkap aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar.

Tes dalam hal ini berupa tes akhir siklus untuk memperoleh data kuantitatif terhadap prestasi belajar mengenal akun belajar.id pada mapel TIK.

Indikator Kinerja dari penelitian ini adalah: 1) Terjadi peningkatan aktivitas pembelajaran untuk katagori aktif atau sangat aktif hingga mencapai lebih dari 80%, 2) Terjadi peningkatan prestasi belajar siswa dengan kenaikan persentase ketuntasan belajar klasikal mencapai lebih dari 85% dan rata-rata kelas mencapai lebih dari 80 atau diatas KKM. 3) Terjadi perubahan perilaku siswa dalam mengikuti pembelajaran setelah menggunakan model game based learning dengan presentase lebih dari 80%.

Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan analisis persentase. Melalui teknik analisis persentase ini, diharapkan hasil dan tindakan-tindakan yang direncanakan dapat terungkap.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus pertama dan kedua masing-masing dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan, yang terdiri atas 2 kali pertemuan

untuk tindakan dan 1 kali pertemuan untuk tes siklus. Setiap pertemuan berlangsung selama 2 x 40 menit. Tahapan pada setiap siklus meliputi: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan evaluasi, serta refleksi dan tindak lanjut.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Kondisi awal kemampuan siswa diperoleh dari data hasil belajar siswa pada kompetensi dasar sebelumnya yang cenderung kurang baik. Berdasarkan observasi dan hasil belajar siswa kelas VIII C SMP Negeri 19 Purworejo tahun pelajaran 2021/2022, pada aktivitas dan prestasi belajar bimbingan TIK (sebelum pelaksanaan siklus I) masih rendah. Hal ini dapat dilihat pada proses pembelajaran, antara lain: motivasi belajar siswa masih kurang sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran, respon siswa terhadap materi yang diajarkan masih kurang, terlihat siswa masih malu dan enggan untuk bertanya, bahkan ditemui siswa yang kurang bergairah dalam pembelajaran, terlihat mengantuk dan merebahkan kepalanya di meja, perilaku tersebut berulang meski sudah diperingatkan

oleh guru, siswa juga belum berani mengemukakan pendapat atau permasalahan yang belum diketahui,

sehingga berakibat pada prestasi belajar siswa yang tidak optimal.

Tabel 1. Nilai kondisi awal

No	Uraian	Hasil
1	Rata-rata	66,25
2	N Tertinggi	80,00
3	N Terendah	30,00
4	Tuntas Belajar	13 = (40,63%)
5	Belum Tuntas Belajar	19 = (59,37%)

Dari tabel 1 di atas dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut: 1) Rata-rata hasil ulangan kondisi awal sebesar 66,25, jauh di bawah nilai KKM sebesar 75. 2) Banyaknya siswa yang mendapatkan nilai lebih dari atau sama dengan KKM sebanyak 13 siswa. 3) Ketuntasan belajar 40,63% sangat jauh dari indikator kinerja sebesar 80%. 4) Banyaknya siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM sebanyak 19 siswa atau sebesar 59,37%.

Siklus 1

Pelaksanaan penelitian siklus I dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan, yang terdiri atas 2 kali pertemuan untuk tindakan dan 1 kali pertemuan untuk tes. Materi pembelajaran pada siklus 1 adalah materi mengenal akun belajar.id pada pokok bahasan aplikasi Email dan Google Drive.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini menggunakan model pembelajaran game based learning. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan memainkan game flash card yang berisi konten pembelajaran sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah disusun.

Siklus I merupakan tindakan awal pembelajaran dengan mengambil data tentang hasil belajar bimbingan TIK pada Pokok bahasan Menenal Akun Belajar.id. Hasil pembelajaran pada siklus I terdiri atas hasil tes dan hasil nontes, yang meliputi hasil tes dan perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pelaksanakan kegiatan pembelajaran berdasarkan langkah-langkah pembelajaran pada rencana pembelajaran yang telah dipersiapkan. Langkah-langkah pembelajaran tersebut menggunakan

model pembelajaran Game Based Learning. Kegiatan pembelajaran dipandu dengan menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS) dan pembelajaran berbasis game.

Hasil pembelajaran tersebut diuraikan secara rinci pada bagian berikut.

Pendahuluan, a) Menyiapkan siswa di laboratorium TIK, secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan tindakan berdoa, mengabsen, dan mengkondisikan tempat duduk siswa secara berkelompok dengan fasilitasi satu laptop satu kelompok. b) Guru mensosialisasikan model pembelajaran yang akan digunakan yaitu pembelajaran game based learning dengan media game flash card. c) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu siswa dapat: mengenali simbol, menyebutkan nama dan fungsi dari menu-menu dan icon pada aplikasi Email dan Google Drive akun belajar.id. d) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, dan memotivasi siswa dengan mengaitkan dan menjelaskan tentang pentingnya materi yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.

Kegiatan Inti, a) Guru membagikan hyperlink dari game edukasi flash card kepada setiap kelompok, menjelaskan konsep cara memainkan game serta aturan main game. (Fase memilih game sesuai topik, menjelaskan konsep), b) Siswa dalam kelompok yang heterogen dan sudah ditentukan guru, mengetikkan alamat link game flash card pada bar address di laptop hingga game terbuka dan siap untuk dimainkan. Link GBL Flash Card Siklus 1 Pertemuan 1: https://s.id/GBLSiklus1_1, c) Guru membagikan LKS 1.1 yang berisi instruksi untuk menuliskan jawaban yang benar dari pertanyaan-pertanyaan dari game flash card yang dimainkan, yang sebelumnya harus didiskusikan oleh siswa dalam kelompok sebelum menjawab, tentang materi: Mengidentifikasi Menu dan Icon layanan E-mail dari Akun belajar.id. (Fase menjelaskan aturan main), d) Siswa menerima LKS 1.1 tentang materi Mengidentifikasi Menu dan Icon layanan akun belajar.id. e) Guru mengkondisikan siswa untuk mengerjakan game edukasi yang sudah dibuka di laptop serta menjadi fasilitator dalam kegiatan diskusi siswa, serta memantau dan

membimbing siswa yang mengalami kesulitan. f) Siswa memainkan game flash card yang berisi pertanyaan-pertanyaan tentang materi E-mail, siswa menggunakan handphone yang dimiliki sebagai sumber belajar dalam menjawab pertanyaan dan mendiskusikan dengan anggota kelompok sebelum menjawab pertanyaan pada permainan game. (Fase bermain game edukasi flash card), g) Siswa berpikir bersama dan meyakinkan bahwa tiap anggota telah mengerti dan mengetahui jawaban dari pertanyaan yang ada dalam game edukasi atau pertanyaan yang telah diberikan oleh guru. h) Guru membimbing kelompok untuk menuliskan jawaban yang benar dari pertanyaan pada game flash card pada lembar kerja yang sudah disediakan. I) Siswa dalam kelompok menuliskan jawaban yang benar pada setiap pertanyaan di lembar kerja yang sudah disediakan guru, setelah memainkan game flash card pada setiap nomor. Guru mengarahkan siswa untuk menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajari. (Fase merangkum pengetahuan), j) Beberapa siswa menyimpulkan materi pelajaran yang telah di pelajari, tiap kelompok mengumpulkan lembar

kerja untuk ditempel di papan pajang kelas. k) Memberikan tes (latihan) kepada siswa menggunakan game Kahoot, membagikan hyperlink game di Whatsapp group kelas, dan meminta siswa untuk mengerjakan. l) Siswa mengakses laman Kahoot.it dan memasukkan kode game yang dibagikan guru pada layar LCD menggunakan laptop atau handphone siswa, mengakses game dan mengerjakan tes (latihan) secara individual.

Penutup, a) Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mengerjakan game dengan waktu tercepat. b) Perwakilan Siswa menerima penghargaan, c) Guru memberi Pekerjaan Rumah (PR) yang dibagikan melalui WAG kelas dan meminta siswa untuk mencatat di buku catatan. d) Siswa mencatat pekerjaan rumah (PR) yang diberikan guru. e) Guru menekankan kembali agar siswa belajar dengan tekun, untuk materi berikutnya. Siswa mendengarkan pesan guru.

Hasil prestasi belajar siklus I merupakan data awal diterapkannya pembelajaran dengan menggunakan game based learning.

Tabel 2 Hasil nilai prestasi belajar siklus I

No	Uraian	Hasil
1	Rata-rata	76,49
2	N Tertinggi	86,67
3	N Terendah	64,44
4	Tuntas Belajar	20 (62,50 %)
5	Belum Tuntas Belajar	12 (37,50 %)

Data pada tabel menunjukkan bahwa hasil prestasi belajar bimbingan TIK dengan model pembelajaran game based learning pada siklus I, dengan rata-rata 76,49. Dari 32 siswa, ada 20 siswa atau 62,50% yang berhasil memperoleh nilai lebih dari atau sama dengan KKM. Selanjutnya, 12 siswa atau 37,50% memperoleh nilai dibawah KKM. Dengan demikian pencapaian ketuntasan belajar hanya mencapai 62,50%.

Siklus II

Hasil siklus I menunjukkan kemampuan memahami pokok bahasan mengenal akun belajar.id pada siswa kelas VIII C SMP Negeri 19 Purworejo belum mencapai rata-rata klasikal sesuai yang diharapkan yaitu hanya 76,49. Nilai tersebut adalah nilai rata-rata klasikal bukan nilai secara individu. Untuk itu perlu dilakukan tindakan siklus II. Pembelajaran siklus II masih

menggunakan model game based learning hanya menggunakan game yang berbeda yaitu game cross word dan dikerjakan secara individu, hal tersebut dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang muncul pada siklus I.

Pelaksanaan penelitian siklus II dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan, yang terdiri atas 2 kali pertemuan untuk tindakan dan 1 kali pertemuan untuk tes. Pelaksanakan kegiatan pembelajaran pada siklus II berdasarkan pada rencana bimbingan (RPB) dengan menggunakan model dan pendekatan yang telah diperbaiki, berdasarkan hasil refleksi siklus pertama. Materi pembelajaran pada siklus II adalah mengenal akun belajar.id dengan materi google slide dan google side.

Bimbingan TIK dengan model pembelajaran game based learning dengan game cross word yang diberikan guru pada siklus II sudah dapat diikuti siswa dengan baik, hal

tersebut disebabkan siswa sudah mulai terbiasa dengan model pembelajaran yang digunakan dari pengalaman belajar siklus sebelumnya. Guru lebih banyak memberi motivasi kepada siswa untuk bertanya, berpendapat, mengemukakan jawaban serta menggunakan sumber belajar yang beragam. Aktivitas siswa mengerjakan tugas individu dilakukan dengan tertib. Siswa aktif dan fokus pada tugas masing-masing. Selanjutnya, pada aktivitas presentasi siswa menunjukkan perilaku positif sesuai yang diharapkan guru. Sudah tidak canggung dan malu-malu, siswa yang lain memperhatikan dengan sungguh-sungguh. Pada aktivitas pembelajaran siklus II, siswa antusias dan bersemangat menyelesaikan lembar kerja siswa, siswa juga tidak lagi malu-malu bertanya kepada guru, serta terlihat sudah nyaman bekerja sama dengan temannya dalam menyelesaikan masalah.

Pada proses pembelajaran siklus II respon siswa tampak lebih serius, lebih antusias, juga aktif bertanya dan sebagian besar siswa berani dan ada kemauan mengemukakan pendapat atau menyampaikan gagasan. Dalam

proses pembelajaran semua siswa telah konsentrasi penuh pada materi yang diberikan serta aktif dalam menyelesaikan tugas. Semua siswa aktif melakukan kegiatan membaca, mengamati, memecahkan masalah dalam mengerjakan LKS, serta berdiskusi. Siswa terlihat termotivasi untuk aktif dan kreatif dalam menyelesaikan permasalahan yang muncul di lembar kerja siswa (LKS). Dengan penugasan secara individu, hampir semua siswa terlihat lebih bertanggung jawab dan nampak berusaha dalam menyelesaikan tugasnya

Pada pembelajaran siklus II pertemuan kedua, siswa lebih bersemangat dan sudah beradaptasi dengan baik menggunakan pendekatan dan model pembelajaran game based learning. Siswa tampak termotivasi dalam proses pembelajaran, menyelesaikan game dan semangat berkompetisi siswa muncul, hal tersebut dikarenakan guru menyediakan reward bagi siswa yang menyelesaikan game dengan skor terbanyak dan tercepat sebagai stimulus siswa.

Hasil tes siklus II merupakan data perbaikan setelah dilakukan pembelajaran TIK pada materi

mengenal akun belajar.id pada siklus I. Perbaikan-perbaikan pada siklus II antara lain prestasi belajar meningkat. Selanjutnya, sebagian besar siswa mengerjakan lembar kerja siswa dan menyelesaikan game pembelajaran dengan tepat waktu, secara acak dan suka rela siswa lebih percaya diri mempresentasikan hasil kerjanya

Setelah pembelajaran siklus II berakhir, dilakukan tes siklus II untuk mengetahui sejauh mana penguasaan siswa pada pokok bahasan mengenal akun belajar.id. Hasil tes siklus II disajikan pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil nilai prestasi belajar siklus II

No	Uraian	Hasil
1	Rata-rata	87,11
2	N Tertinggi	100
3	N Terendah	70,83
4	Tuntas Belajar	31 = (96,88%)
5	Belum Tuntas Belajar	1 = (3, 13%)

Data pada tabel 3 menunjukkan bahwa tes hasil bimbingan TIK melalui model pembelajaran game based learning menggunakan game cross word pada siklus II, dengan rata-rata 87,11. Dari 32 siswa, ada 31 siswa atau 96,88% yang berhasil memperoleh nilai lebih dari atau sama dengan KKM. Selanjutnya, 1 siswa atau 3,13 % memperoleh nilai dibawah KKM. Dengan demikian pencapaian ketuntasan belajar sudah mencapai 96,88% , berarti sudah melampaui indikator kinerja 85% dan ada 1 (satu) anak yang memperoleh nilai maksimal yaitu 100.

Pembahasan

1. Aktivitas Pembelajaran.

Secara umum dikatakan bahwa aktivitas kegiatan pembelajaran pada siklus I sudah baik, namun masih masih perlu ditingkatkan. Setelah diadakan perbaikan, pembelajaran siklus II secara bertahap menunjukkan perubahan sesuai dengan harapan guru. Pembelajaran berjalan lebih baik karena siswa menunjukkan perilaku dan respon yang baik selama pembelajaran berlangsung. Siswa antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, lebih aktif dan

bertanggung jawab dalam mengerjakan tugasnya, serta berani bertanya dan mengemukakan pendapat.

Hasil pengukuran kinerja kognitif pada siklus I, Siklus II sudah melampaui indikator kinerja yang ditentukan sebesar 80%. Untuk siklus I sebesar

80,21% dan siklus II sebesar 83,51%. Dari siklus I ke siklus II terdapat kenaikan sebesar 3,3%.

2. Prestasi Belajar.

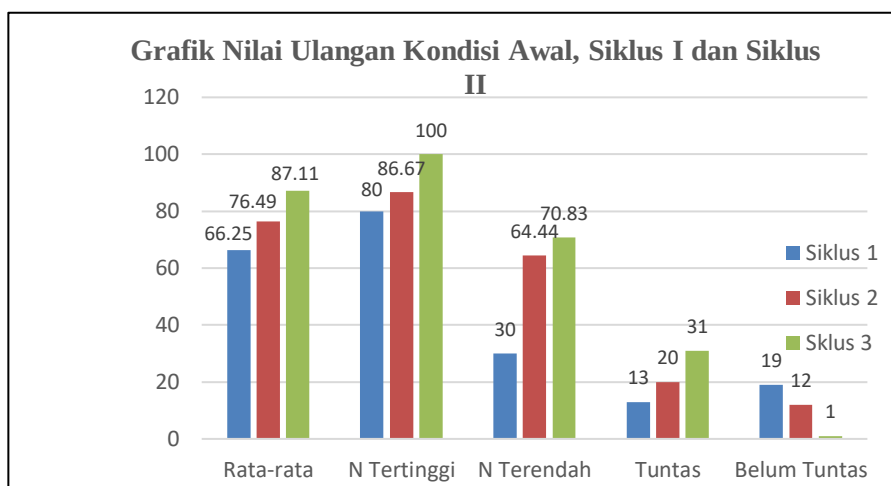
Untuk melakukan pembahasan antar siklus, kita cermati dahulu hasil ulangan siswa pada kondisi awal, siklus I dan siklus II yang tertuang dalam tabel 4 berikut.

Tabel 4 Nilai Hasil Tes Pada Kondisi Awal, Siklus I, Dan Siklus II

	Uraian	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
1	Rata-rata	66,25	76,49	87,11
2	N Tertinggi	80,00	86,67	100
3	N Terendah	30,00	64,44	70,83
4	Tuntas Belajar	13 (40,63 %)	20 (66,50%)	31 (96,88%)
5	Belum Tuntas Belajar	19 (59,37 %)	12 (37,50%)	1 (3,13%)

Dari Tabel 4 di atas dapat dibuat grafik sebagai berikut.

Gambar 1.
Nilai
Ulangan
Kondisi
Siklus I,
siklus II.



Grafik
Awal,
dan

Baik dari tabel maupun grafik dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut.

Rata-rata hasil ulangan kondisi awal, siklus I dan siklus II selalu

mengalami kenaikan. Dari kondisi awal dan siklus I terdapat kenaikan sebesar 10,24 yakni dari 66,25 pada kondisi awal menjadi 76,49 pada

siklus I. Dari siklus I dan siklus II terdapat kenaikan sebesar 10,62 yakni dari 76,49 pada siklus I menjadi 87,11 pada siklus II. Sehingga dapat disimpulkan untuk rata-rata hasil ulangan kondisi awal terhadap ulangan siklus II terdapat kenaikan sebesar 20,9.

Persentase ketuntasan belajar kondisi awal, siklus I, dan siklus II selalu mengalami kenaikan. Dari kondisi awal dan siklus I terdapat kenaikan sebesar 25,87% yakni dari 40,63% pada kondisi awal menjadi 66,50% pada siklus I. Dari siklus I dan siklus II terdapat kenaikan sebesar 30,38% yakni dari 66,50% pada siklus I menjadi 96,88% pada siklus II. Sehingga dapat disimpulkan untuk persentase ketuntasan belajar hasil ulangan kondisi awal terhadap ulangan siklus II terdapat kenaikan sebesar 56,25%. Sehingga hipotesis yang berbunyi “terjadi peningkatan persentase ketuntasan belajar mengenal akun belajar.id siswa kelas VIII C SMP Negeri 19 Purworejo Tahun Pelajaran 2021/2022”, dapat diterima.

Pada siklus I, keaktifan dan respon siswa cukup baik akan tetapi pada aktivitas bertanya, berdiskusi dan bekerjasama belum begitu baik

karena siswa masih beradaptasi dengan media game yang digunakan, hal tersebut dikarenakan siswa masih try and error dalam memainkan game pembelajaran. Selanjutnya pada siklus II, keaktifan dan respon siswa selama pembelajaran menunjukkan perubahan yang baik. Mulai dari aktivitas pengerjaan tugas, usaha memecahkan masalah dalam menyelesaikan tugas LKS, presentasi, menyimpulkan materi, dan mengerjakan soal, siswa menunjukkan perhatian sesuai yang diharapkan guru.

Dari keseluruhan proses pembelajaran siklus I guru masih mengalami hambatan. Ada beberapa kendala teknis dari perangkat yang digunakan siswa, sehingga memerlukan waktu untuk mengganti perangkat yang lebih baik, meskipun hal tersebut tidak menurunkan semangat siswa untuk menyelesaikan tugas. Guru masih kesulitan menstimulus siswa untuk berdiskusi dan bekerjasama dalam mengerjakan LKS dalam kelompok. Guru juga masih mengalami hambatan dalam memacu siswa pada saat mempresentasikan hasil diskusi. Siswa dalam satu kelompok maju, tetapi masih saling menunjuk untuk

mulai berbicara dan masih ada siswa yang belum berani mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas, hanya berani di dekat kelompoknya saja. Siswa masih malu-malu dan gugup. Selain itu suara siswa yang ada di depan kurang begitu terdengar dari bangku kelompok paling belakang sehingga siswa yang lain hanya aktif memperhatikan saja, hal ini menyebabkan siswa yang lain enggan berkomentar.

Pada siklus II, guru tidak lagi menemui hambatan yang sangat berarti, siswa sudah mandiri dan bersemangat dalam menyelesaikan LKS, tidak malu bertanya dan berdiskusi dengan teman yang lain. Siswa secara acak yang ditunjuk guru untuk presentasi sudah percaya diri maju ke depan kelas. Kondisi pembelajaran sudah kondusif dan terkendali. Selain itu, siswa mulai terbiasa dan paham dengan materi yang dipelajari. Guru hanya perlu mengawasi dan memacu semangat siswa.

Selain itu, karena pembelajaran dengan model game based learning mempunyai ciri khas: menarik dan mengasyikkan, sehingga mampu membuat siswa memahami materi serta mencapai tujuan pembelajaran

dengan cara yang lebih menarik dan juga menyenangkan. Dengan pembelajaran berbasis game siswa juga bisa mengetahui bentuk aplikatif suatu konsep dan materi. Berdasarkan pada pengalaman siswa akan memahami dengan sendirinya melalui proses trial and error, sehingga ketika mengalami kegagalan mereka akan mencoba lagi dengan strategi dan cara yang berbeda dalam mencapai tujuan/misi, sehingga dapat meningkatkan kreatifitas dan problem solving siswa dalam menyelesaikan masalah. Selanjutnya, berkaitan dengan umpan balik (feedback) metode game, siswa bisa melakukan refleksi dan menarik kesimpulan dari hasil tindakan yang dibuat dalam game. Dengan adanya umpan balik membuat siswa bisa mengetahui dampak dari tindakan yang dilakukan serta bisa belajar dari kekeliruan/kegagalan. Kemudian, sosial dan kerjasama dalam bermain game, diharapkan bisa membangun komunikasi dan kerjasama diantara para siswa, dengan adanya kolaborasi secara intens diharapkan akan melatih kemampuan sosial siswa.

Dari pembahasan di atas dapat dibuktikan bahwa setelah dilaksanakan pembelajaran dengan

menggunakan model pembelajaran game based learning, terjadi perubahan aktivitas yang diharapkan yaitu selama proses pembelajaran berlangsung siswa lebih aktif, serta prestasi belajar optimal. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa melalui model pembelajaran game based learning terjadi peningkatan aktivitas dan prestasi belajar materi mengenal akun belajar.id pada siswa kelas VIII C SMP Negeri 19 Purworejo.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa: Terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa, hal ini ditunjukkan oleh data hasil observasi/monitoring aktivitas belajar siswa selama pembelajaran untuk katagori aktif atau sangat aktif yaitu pada siklus I diperoleh rata-rata keaktifan 80,21% dan pada siklus II meningkat menjadi 83,51%; Terjadi peningkatan prestasi belajar mengenal akun belajar.id, hal ini dapat dilihat dari peningkatan rata-rata nilai dan peningkatan ketuntasan belajar klasikal dari siklus ke siklus, sebelum diadakan penelitian hanya memperoleh rata-rata nilai sebesar 66,25 dengan ketuntasan belajar

klasikal 40,63%, sedangkan pada siklus I diperoleh rata-rata nilai 76,49 dengan ketuntasan belajar klasikal 66,50%, hingga pada siklus II memperoleh rata-rata nilai sebesar 87,11 dengan ketuntasan belajar klasikal mencapai 96,88%. Terjadi perubahan perilaku kearah positif pada pembelajaran materi mengenal akun belajar.id, hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan perubahan perilaku siswa pada siklus I pada pertemuan pertama memperoleh rata-rata skor 80,21% dan pertemuan kedua memperoleh rata-rata skor 82,64%, dari pertemuan pertama dan kedua perubahan perilaku siswa siklus I terdapat kenaikan 2,5%. Sedangkan pada siklus kedua pertemua pertama rata-rata skor perubahan perilaku siswa terdapat 82,47% dan pada pertemuan kedua mendapatkan skor rata-rata 83,51%. Dari pertemuan siklus I dan siklus II terdapat kenaikan sebesar 1.04%.

Saran, dalam usaha meningkatkan aktivitas belajar siswa, guru dapat menggunakan model pembelajaran game based learning yang disesuaikan dengan kondisi siswa, kondisi sekolah, dan lingkungan belajar, serta keahlian guru. Mengingat model pembelajaran

game based learning dapat meningkatkan prestasi belajar mengenal akun belajar.id, maka guru/sekolah dapat menerapkan model/media pembelajaran yang sama untuk mendorong proses berpikir, proses mental serta meningkatkan soft skill siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Jalinus, Nizwardi dkk. Buku Model Flipped Blended Learning. Grobogan: CV. Sarnu Untung.
- Kurniasih, Imas. 2017. Lebih Memahami Konsep & Proses Pembelajaran, Implementasi & Praktek Dalam Kelas. Yogyakarta: Kata Pena.
- Majid Abdul, 2013. Strategi Pembelajaran. Bandung: Rosdakarya Offset.
- Marianingsih dkk. 2018. Bukan Kelas Biasa. Surakarta: Kekata Publisher.
- Narimawati, Puji. 2020. 2019. Discovery Elektronik Learning dengan Pendekatan Saintifik. Bali: Mudilan Group.
- Silberman, Melvin. 2009. Active Learning, 101 Cara Belajar Siswa Aktif. Bandung: Nusamedia.
- Subyantoro. 2019. Penelitian Tindakan Kelas, Metode Kaidah Penulisan dan Publikasi. Depok: Putra Utama Offset.
- Twiningsih, A. (2022). Penggunaan Media Ispring Suit Berbasis Mobile Learning Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas 3 SD. ... : *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(September), 138–144.
<http://www.ojs.iptpisurakarta.org/index.php/Edudikara/article/view/292>
- Yogiyanti, Rara. 2020. Youtube Peer Tutoring dalam Biologi. Batu Jawa Timur: Beta Aksara.
- Yuliantoro, Agus, 2015. Penelitian Tindakan Kelas dengan Metode Mutakhir. Yogyakarta, Andi Offset.
-----_2021.
<https://www.flippity.net/>