

**MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME UNTUK MENINGKATKAN ANTUSIAS BELAJAR SISWA KELAS IX DI SALAH SATU SMP NEGERI CIMAH****Tanaya Eka Putri<sup>1</sup>, Assyifa Fitria Nuraini<sup>2</sup>, Tatang Herman<sup>3</sup>, Aan Hasanah<sup>4</sup>**Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Pendidikan Indonesia<sup>1,2,3,4</sup>e-mail: [tanayaeka21@upi.edu](mailto:tanayaeka21@upi.edu).**ABSTRAK**

Media belajar berbasis *games* merupakan salah satu media pembelajaran yang cukup efektif untuk meningkatkan antusias belajar siswa. *Games* memiliki karakteristik yang menarik bagi siswa, seperti adanya unsur kompetisi, tantangan, dan unsur hiburan. Karakteristik tersebut dapat membuat siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan termotivasi untuk menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbasis *games* efektif digunakan untuk meningkatkan antusias belajar siswa. Metode yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif, dengan teknik pengumpulan data dari wawancara, observasi, kuesioner dan dokumentasi. Penelitian dilaksanakan pada bulan September 2023 di salah satu SMP di Cimahi. Subjek yang diambil yaitu siswa kelas IX-F yang berjumlah 35 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner yang berisi pertanyaan tentang bagaimana tanggapan siswa terhadap media pembelajaran dan bagaimana antusias siswa dalam belajar. Data diolah dengan menggunakan pendekatan deskriptif untuk mendeskripsikan suatu kejadian. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media belajar berbasis *games* dapat meningkatkan antusias belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya motivasi belajar dan minat belajar siswa. Motivasi dan minat belajar siswa dapat meningkat karena siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menantang. Oleh karena itu, penggunaan media belajar berbasis *games* dapat menjadi cara yang efektif untuk meningkatkan antusias belajar siswa. Namun, dalam penggunaannya, perlu diperhatikan beberapa hal, seperti kesesuaian konten *games* dengan materi pembelajaran, tingkat kesulitan *games*, dan karakteristik siswa.

**Kata kunci :**

Antusias Belajar; Media Pembelajaran; Permainan.

**ABSTRACT**

*Games-based learning media is one of the learning media that is effective enough to increase students' enthusiasm for learning. Games have characteristics that appeal to students, such as competition, challenge and entertainment. These characteristics can make students actively involved in learning and motivated to complete learning tasks. This research aims to find out whether games-based learning media is effective to increase students' learning enthusiasm. The method used is a qualitative approach, with data collection techniques from interviews, observations, questionnaires and documentation. The research was conducted in September 2023 at one of the junior high schools in Cimahi. The subjects taken were class IX-F students totaling 35 students. The research instrument used was a questionnaire containing questions about how students respond to learning media and how enthusiastic students are in learning. The data were processed using a descriptive approach to describe an event. Based on the results of the study, the use of games-based learning media can increase students' enthusiasm for learning. This is indicated by the increase in students' learning motivation and interest in learning. Students' motivation and interest in learning can increase because students feel learning becomes more fun and challenging. Therefore, the use of games-based learning media can be an effective way to increase students' learning enthusiasm. However, in its use, it is necessary to pay attention to several things, such as the suitability of game content with learning materials, the level of difficulty of games, and student characteristics.*

**Keywords :***Games; Enthusiastic Learning; Learning Media.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan bukan hanya sekedar transfer ilmu, tetapi merupakan pondasi penting untuk membentuk masa depan generasi muda. Dengan pendidikan manusia bisa mengikuti perkembangan zaman yang semakin pesat (Efendi et al., 2022). Proses belajar tidak hanya tentang menyerap pengetahuan, tetapi juga mengembangkan berbagai aspek, termasuk kognitif, afektif, dan psikomotor. Pendekatan holistik dalam pendidikan yang semakin penting menegaskan perlunya menciptakan lingkungan belajar yang menginspirasi dan mendukung semangat belajar siswa. Semangat belajar adalah faktor penentu keberhasilan akademik, sehingga perlu ditemukan solusi dari kesulitan belajar yang dialami siswa (Sariani & Suarjana, 2022). Salah satu tantangan yang dihadapi siswa adalah ketidaknyamanan terhadap mata pelajaran yang dianggap sulit, seperti matematika. Pembelajaran yang sulit untuk dipahami, kurang menyenangkan, dan amat membosankan mengakibatkan banyak siswa merasa bahwa pembelajaran matematika adalah pengalaman yang membosankan dan kurang menarik (Hidayah et al., 2022). Perasaan ini dapat menjadi hambatan utama dalam pengembangan nilai akademik dan motivasi siswa dalam pelajaran matematika. Kesulitan ini dapat menyebabkan penurunan semangat belajar, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi pencapaian akademik siswa secara keseluruhan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, berbagai macam aplikasi pembelajaran telah dikembangkan di Indonesia dan media pembelajaran berbasis *games* muncul sebagai solusi (Ma'ruf & Wahidin, 2022). Media ini menggabungkan unsur permainan dan pendidikan, sehingga menawarkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan melibatkan siswa dalam konteks yang mendalam dan kontekstual, media pembelajaran berbasis *games* dapat merangsang keterlibatan siswa dalam

pembelajaran matematika. Tantangan matematika yang disajikan dalam format permainan dapat meningkatkan daya tarik terhadap mata pelajaran tersebut (Imarotun Nisa et al., n.d.). Antusiasme belajar siswa terhadap media pembelajaran berbasis *games* dapat dilihat dari respon positif mereka terhadap pengalaman belajar yang disajikan. Misalnya, siswa terlihat lebih aktif, bersemangat, dan terlibat dalam pembelajaran. Dalam bermain *games*, siswa tidak hanya memahami konsep matematika secara lebih mendalam, tetapi juga merasa senang dan terhibur (Fahlevi & Yuliani, 2021). Antusiasme ini menciptakan siklus positif di mana siswa merasa termotivasi dan membantu siswa untuk terampil dalam menyelesaikan permasalahan serta melatih konsep yang dimiliki (Wigati, 2019). Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dalam pengajaran, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan siswa dengan memberikan alternatif pembelajaran yang menarik, seperti media pembelajaran berbasis *games* (Najla Prestisdiva & Kusuma, 2023).

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbasis *games* efektif untuk meningkatkan antusias belajar siswa. Efektivitasnya terletak pada kemampuannya untuk memenuhi kebutuhan dan preferensi siswa. Dengan memanfaatkan elemen permainan, media pembelajaran ini tidak hanya menawarkan cara baru untuk mengatasi kesulitan belajar, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna. Media pembelajaran dengan desain menarik juga dinyatakan mampu meningkatkan hasil belajar (Arfianti et al., 2023). Pendekatan ini diharapkan dapat mengubah peran siswa dari peserta pasif menjadi aktor yang aktif dan terlibat dalam pendidikan mereka.

## METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan metode kualitatif, yang berarti data yang dikumpulkan berupa deskripsi pengalaman, pendapat, dan perilaku dari subjek penelitian (Sabila et al., n.d.). Data diperoleh melalui wawancara, observasi, kuesioner dan dokumentasi. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif. Pendekatan deskriptif ini bertujuan untuk menggambarkan suatu kejadian atau menjelaskan sudut pandang secara mendalam dan menyeluruh.

Penelitian dilaksanakan pada bulan September 2023 di salah satu SMP Negeri Cimahi. Penelitian yang dilakukan menggunakan media berbasis *games*. Subjek yang diambil yaitu siswa kelas IX-F yang berjumlah 35 siswa terdiri dari 16 siswa perempuan dan 19 siswa laki-laki. Pada penelitian juga memerlukan validator ahli yaitu guru Mata Pelajaran Matematika untuk menentukan kelayakan media pembelajaran yang akan digunakan, serta respon dari seluruh siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dimulai dengan mengidentifikasi kesulitan belajar matematika yang dialami siswa. Melalui wawancara dengan guru matematika, diketahui bahwa metode pembelajaran yang digunakan adalah pendekatan ekspositori. Pendekatan ini membuat siswa cenderung pasif dan hanya mendengarkan penjelasan guru. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi kurang interaktif dan dinamis, sehingga siswa merasa bosan dan kurang antusias.

Tahap selanjutnya dalam penelitian ini adalah pengembangan desain media pembelajaran berbasis *games*. Pengembangan ini dilakukan dengan cermat dan seksama, dengan memperhatikan aspek-aspek penting seperti kesesuaian materi, tingkat kesulitan, dan unsur permainan. Media pembelajaran berbasis *games* ini mengambil tema ubur-ubur, sehingga diberi nama "*Games Ubur-ubur*". Tema ini dipilih karena menarik dan unik, sehingga diharapkan dapat menarik perhatian siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Konsep dasar dari *Games Ubur-ubur* adalah setiap tentakel ubur-ubur akan memuat sejumlah soal persamaan kuadrat sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Siswa akan diminta untuk menyelesaikan soal-soal tersebut dengan benar..

Seperti permainan pada umumnya, setiap ubur-ubur memiliki tingkatan level dan skor yang berbeda. Sebagai contoh, mengambil soal dari ubur-ubur tentakel merah akan mendapatkan 5 poin, ubur-ubur tentakel biru akan mendapatkan 10 poin, dan ubur-ubur tentakel putih akan mendapatkan 15 poin. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, karena mereka ditantang untuk mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya. Selain itu, desain ini juga bertujuan untuk membuat siswa menjadi lebih antusias dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Berikut ini desain media pembelajaran berbasis *games* yang telah dibuat:



Gambar 1. Aturan Permainan



Gambar 2. Tampilan Games Ubur-ubur

Pada penerapan proses pembelajaran, langkah pertama menjelaskan materi prasyarat, guru menjelaskan konsep dasar persamaan kuadrat dan memberikan contoh soal beserta penyelesaiannya. Setelah siswa memahami prinsip dasar persamaan kuadrat, selanjutnya masuk ke pembelajaran menggunakan media *Games* Ubur-ubur. Siswa akan dibagi menjadi tujuh kelompok, yang setiap kelompoknya terdiri dari 4-5 anggota. Dalam pelaksanaannya, metode pembelajaran dengan *Games* Ubur-ubur menunjukkan perubahan dalam tingkat partisipasi dan antusiasme siswa terhadap materi persamaan kuadrat. Siswa terlihat lebih aktif dan ikut terlibat dalam proses pembelajaran.

Adapun tanggapan siswa setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media berbasis *games* memberikan respon positif. Beberapa kutipan menekankan pada aspek kesenangan, serta keberhasilan dalam membangun kerja sama dalam kelompok. Salah satu siswa menyatakan, "Seru rame parah dan juga berbeda dari yang lain, kerja sama dalam kelompok." Tanggapan lain menunjukkan bahwa penggunaan media *Games* Ubur-ubur memberikan pengalaman yang menyenangkan, tidak membuat jenuh, dan memungkinkan siswa lebih mudah dalam memahami materi persamaan kuadrat. Pentingnya kerja sama dan interaksi dalam kelompok juga muncul dari tanggapan siswa. Pernyataan seperti, "Kita dapat belajar

52

dengan segala media maupun alat, salah satunya dengan *Games* Ubur-ubur kita bisa mengerti materi persamaan kuadrat" dan "Media permainan tadi sangat menyenangkan membuat kita bisa mengerjakan soal dengan gesit dan mampu melatih kecepatan dan kerja sama dengan baik," menyoroti peran positif media pembelajaran berbasis *games* dalam membangun keterampilan sosial siswa.

Pentingnya media pembelajaran juga tercermin dari tanggapan siswa yang menyoroti keberhasilan media pembelajaran *Games* Ubur-ubur dalam memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan menarik. Pernyataan seperti, "Sangat menyenangkan dan tidak membuat jenuh karena media pembelajaran yang berbeda," dan "Sangat seru senang bisa mengikuti pembelajaran ini dengan kakak-kakak UPI, dan juga dapat mengenal materi baru dengan media yang seru," menunjukkan bahwa keberagaman dalam pendekatan pembelajaran sangat dihargai oleh siswa.

Dalam keseluruhan, tahap penggunaan media pembelajaran berbasis *games* membawa dampak positif dalam pembelajaran. Penggunaan *Games* Ubur-ubur tidak hanya merangsang antusiasme siswa, tetapi juga membangun kerja sama dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Tanggapan siswa mencerminkan bahwa media berbasis *games* dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas belajar, memperkaya pengalaman belajar, dan memotivasi siswa untuk ikut berpartisipasi secara aktif dalam proses pendidikan mereka.

## SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini dimulai dengan mengidentifikasi kesulitan belajar siswa dalam mata pelajaran matematika, khususnya terkait metode pembelajaran yang masih bersifat ekspositori dan kurang

interaktif. Dalam respons terhadap tantangan ini, peneliti mengembangkan desain media pembelajaran berbasis *games* dengan tema "*Games* Ubur-ubur." Setiap tentakel ubur-ubur memuat soal persamaan kuadrat dengan tingkatan level dan skor yang berbeda untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Pada tahap penerapan, metode pembelajaran dengan "*Games* Ubur-ubur" berhasil meningkatkan tingkat partisipasi dan antusiasme siswa dalam pembelajaran. Respon positif dari siswa menunjukkan bahwa pendekatan ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga meningkatkan kerja sama, kecepatan, dan semangat belajar. Media pembelajaran berbasis *games* menunjukkan bahwa pendekatan inovatif dapat meningkatkan nilai akademik dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arfianti, R., Susatyo, B., Prasetya, A. T., & Nurhayati, D. S. (2023). Chemistry in Education Desain Media Pembelajaran Fun Colloid berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Peserta Didik pada Materi Sistem Koloid. In *Chemined* (Vol. 12, Issue 1). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/chemined>
- Efendi, A. M., Yudhi, P., & Ergusni, E. (2022). Penerapan Game Interaktif Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa. *Lattice Journal: Journal of Mathematics Education and Applied*, 2(2), 177. <https://doi.org/10.30983/lattice.v2i2.5584>
- Fahlevi, R., & Yuliani, A. (2021). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI CERMAT BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN PROBLEM

- SOLVING SISWA SMA PADA MATERI BARISAN DAN DERET GEOMETRI. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(5). <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i5.1191-1204>
- Hidayah, S., Sumarwiyah, A., Abdurrohimi, H., Hasanah, F. W., Hasan, Z., Program, ), Matematika, S. P., Sosial, F., Humaniora, D., & Jadid, U. N. (2022). PENDAMPINGAN BELAJAR MATEMATIKA MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME ANDROID. *Communnity Development Journal*, 3(2).
- Imarotun Nisa, A., Abdullah, R., & Kusuma Wardani, R. (n.d.). STUDI LITERATUR: PENGGUNAAN MEDIA SCRATCH TERHADAP MINAT BELAJAR DAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika IV (Sandika IV)* (Vol. 4).
- Ma'ruf, M. H., & Wahidin, W. (2022). Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5(1). <https://doi.org/10.24176/anargya.v5i1.7493>
- Najla Prestisdiva, H., & Kusuma, A. B. (2023). EKSPLORISASI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS GAME. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 9(1).
- Sabila, S., Nabila, K., Ayunda, S. S., Khasanah, N., & Pekalongan, I. (n.d.). *Prosiding SEMAI Seminar Nasional PGMI 2021 Pengaplikasian Game Edukasi (Ular Tangga) untuk Meningkatkan Konsentrasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik*. <http://proceeding.iainpekalongan.ac.id/index.php/semai-499->
- Sariani, L. D., & Suarjana, I. M. (2022). Upaya Meningkatkan Belajar Matematika Melalui E-LKPD Interaktif Muatan Matematika Materi Simetri Lipat dan Simetri Putar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 164–173. <https://doi.org/10.23887/jjpsgd.v10i1.46561>
- Wigati, S. (2019). PENGGUNAAN MEDIA GAME KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN HASIL DAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(3). <https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i3.2445>