

Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* di SMA Negeri 1 Narmada

Muhammad Abdul Haris*, Mohamad Mustaru, M. Samsul Hadi, Sawaludin
Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

*Corresponding Author: muhammadabdulharis056@gmail.com
Dikirim: 13-02-2025; Direvisi: 18-03-2025; Diterima: 20-03-2025

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas XI IPS 2 dalam mata pelajaran PPKn melalui penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* di SMA Negeri 1 Narmada. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, kuisioner, dan dokumentasi. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus, dimana setiap siklus terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Pada *pre-test* siklus pertama, tercatat 3 siswa (8%) memiliki minat yang sangat rendah, 31 siswa (86%) dengan minat rendah, dan 2 siswa (6%) dengan minat sedang, sehingga persentase rata-rata mencapai 64,8%. Namun, hasil *post-test* pada siklus pertama menunjukkan perbaikan, di mana 10 siswa (28%) masih memiliki minat rendah, sementara 26 siswa (72%) menunjukkan minat sedang, dengan persentase rata-rata meningkat menjadi 71,1%. Pada *post-test* siklus kedua, terdapat 10 siswa (28%) yang masih menunjukkan minat rendah, 16 siswa (44%) memiliki minat sedang, dan 10 siswa (28%) telah menunjukkan minat tinggi, sehingga persentase rata-rata mencapai 77,5%. Kemudian di siklus ketiga, hasil kuisioner menandakan bahwa rata-rata minat belajar siswa telah meningkat secara signifikan dan memenuhi target yang ditetapkan oleh peneliti, yaitu sebesar 88%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn.

Kata Kunci: *Game based learning*; Minat belajar; PPKn

Abstract: This study aims to increase the learning interest of XI IPS 2 class students in Civics subjects through the application of the Game-Based Learning learning model at SMA Negeri 1 Narmada. The method used is class action research (PTK). Data collection was done through observation, questionnaires, and documentation. The research was conducted in three cycles, where each cycle consisted of four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The results showed an increase in student learning interest in civics subjects. In the first cycle pre-test, it was recorded that 3 students (8%) had very low interest, 31 students (86%) had low interest, and 2 students (6%) had moderate interest, so the average percentage reached 64,8%. However, the post-test results in the first cycle showed improvement, where 10 students (28%) still had low interest, while 26 students (72%) showed moderate interest, with the average percentage increasing to 71.1%. In the second cycle post-test, there were 10 students (28%) who still showed low interest, 16 students (44%) had moderate interest, and 10 students (28%) had shown high interest, so the average percentage reached 77.5%. Then in the third cycle, the questionnaire results indicated that the average student interest in learning had increased significantly and met the target set by the researchers, which was 88%. Thus, it



can be concluded that the Game-Based Learning learning model is proven effective in increasing students' interest in learning in Civics subjects.

Keywords: Game based learning; Learning interest; Civics

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya untuk mempersiapkan generasi muda Indonesia dalam menghadapi perannya di masa depan melalui proses pembelajaran. Menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, didefinisikan sebagai usaha sistematis dan disengaja untuk mewujudkan lingkungan pembelajaran yang aktif dan membantu siswa mengembangkan sikap, intelegensi, kontrol diri, dan spritual keagamaan. Berdasarkan PP RI No. 19 tahun 2005 tentang standar pendidikan nasional yang menjelaskan pelaksanaan kegiatan belajar dan mengajar dilakukan dengan intraktif, memotivasi, suka cita, menantang, serta membuat siswa berpartisipasi. Dengan demikian guru didorong untuk memiliki kreativitas dan dapat berinovasi dalam kegiatan belajar dan mengajar yang dapat menggali potensi siswa untuk aktif serta membuat suasana kelas yang lebih menyenangkan sehingga minat belajar siswa menjadi lebih besar.

Minat belajar adalah suatu bentuk aktivitas yang dapat memotivasi seseorang dalam melakukan berbagai kreativitas mental dan fisik yang dapat mendorong perubahan tingkah lakunya yang diakibatkan oleh interaksi yang dialami seseorang dengan lingkungannya meliputi keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik (Ariani et al., 2022). Minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn terlihat dalam kesungguhan siswa dalam mengikuti pembelajaran (Bellanisa, 2015). Siswa akan sulit memahami materi PPKn apabila tidak antusias mendengarkan penjelasan guru. Oleh karena itu, minat belajar memiliki kedudukan esensial yang berakibat terhadap perilaku dan karakter siswa. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Wiguna (2020) yang mengatakan minat belajar siswa memiliki peran fundamental dimana mampu menumbuhkan semangat siswa dalam belajar. Minat belajar juga dapat meningkatkan perhatian, menumbuhkan perasaan suka cita, memperkuat daya ingat, menumbuhkan sikap belajar yang positif serta membangun dan memperkecil kemungkinan timbulnya rasa bosan.

Minat belajar yang rendah berakibat buruk bagi siswa karena bisa menyebabkan rendahnya dorongan untuk belajar yang mengakibatkan siswa menjadi malas, sehingga jika dibiarkan siswa akan mengalami kesulitan belajar. Sebagaimana dipaparkan oleh Muliani (2022: 134), minat belajar yang rendah akan menunjukkan perilaku siswa yang tidak diharapkan seperti tidak fokus dengan pembelajaran, tidak mengerjakan tugas, dan tidak melengkapi buku catatan. Sehingga perlu memusatkan perhatian terhadap materi supaya siswa lebih mudah mengerti akan materi yang dipelajari.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilaksanakan pada 8 Juli 2024 bersama RR guru PPKn yang mengajar di SMA Negeri 1 Narmada menjelaskan bahwa minat belajar di kelas XI sebagian besar cukup rendah terutama jurusan IPS yang



menyebabkan siswa sulit untuk memahami materi pembelajaran. Rendahnya minat belajar siswa tersebut dipengaruhi oleh kecanduan permainan *online* seperti *mobile legend*, *free fire* dan jenis permainan *online* lainnya serta model pembelajaran yang monoton. Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Birri et al (2022), yang menyatakan bahwa kecanduan *game online* pada siswa berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Dengan demikian, diperlukan terobosan berupa model pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan siswa sesuai dengan kebutuhan dan ketertarikannya.

Model pembelajaran yang cocok untuk menyelesaikan permasalahan tersebut adalah model pembelajaran *Game Based Learning*. Sebagaimana disampaikan oleh Chen dan Hsu (Widiana, 2022), menjelaskan model pembelajaran berbasis permainan (*Game Based Learning*) adalah bentuk aktivitas belajar yang menitikberatkan pada penggunaan permainan elektronik agar menjangkau tujuan pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan (*Game Based Learning*) memanfaatkan perkembangan teknologi untuk membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan bagi siswa.

Penggunaan model pembelajaran berbasis permainan dapat mengurangi dan menghilangkan kebosanan siswa selama proses pembelajaran, karena permainan memiliki sifat yang menyenangkan, memotivasi, dan menghibur. Hikmawan (Wibawa et al., 2021) menjelaskan bahwa model pembelajaran berbasis permainan memiliki kelebihan yaitu bersifat interaktif, menyenangkan dan melatih kolaborasi dan pemikiran baru pada siswa. Model pembelajaran ini dapat menambah pengetahuan, mengasah ingatan, membuat rileks setelah belajar dan membangkitkan semangat dalam belajar. Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk meneliti tentang tindakan kelas yang bertujuan untuk mengetahui upaya meningkatkan minat belajar siswa kelas XI IPS 2 pada mata Pelajaran PPKn melalui penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* di SMA Negeri 1 Narmada.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berjenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Mahmud dan Prianata (2008), penelitian tindakan kelas melibatkan pelaksanaan tindakan tertentu guna meningkatkan atau memperluas praktik pengajaran secara profesional di dalam kelas. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Narmada, mengingat sekolah tersebut belum menerapkan model *Game Based Learning* untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pelajaran PPKn. Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas XI IPS 2 di SMA Negeri 1 Narmada pada semester ganjil tahun 2024, sedangkan objek yang diteliti adalah minat belajar siswa dalam pelajaran PPKn. Rancangan penelitian mengikuti model Jhon Elliot, yang terdiri dari beberapa siklus. Setiap siklus meliputi empat tahap, yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui metode observasi, kuisioner, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mencakup lembar observasi, lembar kuisioner, dan lembar dokumentasi. Adapun indikator yang digunakan dalam lembar observasi, yaitu



alur dan tujuan pembelajaran (ATP) yang sesuai dengan variabel tindakan, modul ajar, bahan pembelajaran, media pembelajaran, melakukan apersepsi, dan aktivitas guru. Adapun indikator yang digunakan dalam lembar kuisioner yaitu perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan siswa dan perhatian siswa. Analisis data dilakukan berdasarkan langkah-langkah yang kemukakan oleh Miles dan Huberman (Sugiyono, 2020), yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus Pertama

1. Tahap Perencanaan

Pada siklus pertama, perencanaan bertujuan untuk menyiapkan segala keperluan penelitian. Kegiatan yang dilakukan peneliti selama tahap ini membuat perangkat pembelajaran yang akan digunakan meliputi: a) Guru menyediakan alur dan tujuan pembelajaran; b) Menyusun modul ajar dengan sintak penerapan model pembelajaran *Game Based Learning*; c) Guru menyediakan bahan ajar yang diperlukan; d) Guru menyediakan alat dan media pembelajaran; dan e) Mengembangkan instrumen pengumpulan data minat belajar siswa.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

a) Kegiatan Pendahuluan

Pelaksanaan tindakan diawali dengan salam untuk membuka proses belajar mengajar oleh guru serta mengisi absensi, kemudian guru memperkenalkan peneliti pada siswa kelas kelas XI IPS 2 yang menjadi tempat penelitian. Selanjutnya peneliti melakukan perkenalan diri, dan menyampaikan tujuan selama beberapa pertemuan kedepan. Peneliti berkolaborasi dengan ibu IR, S.Pd selaku guru PPKn yang mengajar di kelas XI IPS 2, dalam rangka penerapan model pembelajaran *Game Based Learning*. Selanjutnya peneliti bersama ibu IR, S.Pd memberikan *pre-test* kepada siswa untuk dikerjakan hingga selesai. Setelah itu, guru menyampaikan capaian pembelajaran kepada siswa dari materi pokok tentang “undang-undang dasar” dengan sub materi “produk peraturan perundang-undangan”. Kemudian guru menyampaikan informasi bahwa setelah penyampaian materi, siswa akan diajak bermain game sebagai refleksi sejauh mana siswa sudah memahami materi yang sudah dijelaskan.

b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, guru menjelaskan materi yang telah ditentukan sebelumnya. Dalam proses penyampaian materi, guru memanfaatkan power point sebagai media ajar agar materi disampaikan lebih menarik, mudah dipahami, dan sistematis. Setelah penjelasan materi selesai, guru menjelaskan aturan main dan lamanya waktu permainan dalam proses pembelajaran. Guru kemudian membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Ketika permainan dimulai, guru berperan sebagai pemimpin yang mengatur jalannya permainan hingga waktu yang telah ditentukan habis. Pada siklus pertama ini salah satu media game yang digunakan adalah *wordwall*. Setelah permainan selesai, maka selanjutnya ibu IR selaku guru PPKn mengumumkan



peringkat dan perolehan skor yang didapatkan siswa untuk menumbuhkan motivasi dan dorongan bagi siswa untuk terus belajar. Saat pelajaran telah berakhir, guru dan siswa membuat kesimpulan terkait topik yang dipelajari serta memberikan evaluasi untuk mendukung kegiatan pembelajaran berikutnya.

c) Kegiatan Penutup

Kegiatan pembelajaran ditutup dengan pemberian *post-test* untuk diisi oleh siswa. Setelah soal *post-test* selesai barulah guru PPKn mempersilahkan ketua kelas untuk berdoa dan pulang sekolah.

3. Tahap Pengamatan

Tahap pengamatan dilaksanakan selama pelaksanaan proses pengajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* dan memperhatikan minat belajar siswa dari indikator yang sudah ditetapkan. Berdasarkan hasil pengamatan dalam proses pelaksanaan siklus pertama, didapatkan hasil sebagai berikut:

a) Data Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I

Total deskriptor dalam penelitian berjumlah 22 deskriptor, berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas guru pada siklus pertama dari total deskriptor tersebut terdapat 7 deskriptor yang masih memerlukan penekanan yaitu: 1) Mengkondusifkan suasana kelas supaya tertib dan teratur; 2) Memberikan motivasi pada siswa untuk bersemangat saat belajar; 3) Menyampaikan capaian pembelajaran kepada siswa; 4) Menjelaskan langkah-langkah kegiatan pembelajaran berbasis *game*; 5) Guru dapat menjelaskan aturan main dengan metode *game* yang digunakan; 6) Memberikan evaluasi kegiatan pembelajaran yang sudah berlangsung; 7) Guru menginformasikan kegiatan belajar pada pertemuan selanjutnya.

b) Data Hasil Pengamatan Minat Belajar Siswa Siklus I

Hasil pengamatan minat belajar siswa pada siklus pertama dapat dilihat sejak awal hingga akhir kegiatan pengajaran sebagai berikut:

Tabel 1. Data Hasil Observasi Minat Belajar Siswa

No	Indikator	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Ket-
1.	Perasaan senang	Siswa memanfaatkan waktu yang ada untuk berdiskusi dengan teman atau guru tentang materi yang dibahas.		✓	0
		Siswa menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dengan sungguh-sungguh.		✓	0
2.	Keterlibatan siswa	Siswa menjawab pertanyaan yang di berikan oleh guru.	✓		1
		Siswa bertanya kepada guru apabila ada materi yang belum dipahami.		✓	0
		Siswa bekerja sama menyelesaikan tugas kelompok.	✓		1
3.	Ketertarikan siswa	Siswa keluar masuk ketika pembelajaran berlangsung.	✓		0
		Siswa bermain main ketika pembelajaran berlangsung.	✓		0
4.	Perhatian siswa	Siswa dalam keadaan kondusif saat proses pembelajaran berlangsung.	✓		1
		Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan baik.		✓	0
		Siswa mencatat materi yang di sampaikan oleh guru.		✓	0
					3



Keterangan :

Angka 0 : menandakan indikator minat tidak terlihat dalam diri siswa

Angka 1 : menandakan indikator minat terlihat dalam diri siswa

Berdasarkan tabel diketahui bahwa dari 10 aspek yang diamati dalam diri siswa, baru 3 (30%) aspek minat yang muncul dalam diri siswa.

c) Data Hasil Kuisioner Minat Belajar Siswa Siklus I

Data minat belajar siswa dapat dilihat dari hasil kuisioner berupa *pre-test* dan *post-test* berikut ini:

Tabel 2. Data Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Kuisioner Minat Belajar Siswa Siklus I

	Presentase Nilai Terendah	Presentase Nilai Tertinggi	Presentase Rata-Rata
<i>Pre-test</i>	50%	70%	64,8%
<i>Post-test</i> I	61,2%	75%	71,1%

Berdasarkan perolehan presentase rata-rata minat belajar siswa pada *pre-test* dan *post-test* siklus pertama ini diketahui bahwa minat belajar siswa masih tergolong rendah, sebagaimana dapat dilihat juga pada tabel 3 dan 4 di bawah ini.

Tabel 3. Data Presentase Hasil *Pre-test* Kuisioner Minat Belajar Siswa Siklus I

Kategori	Persentase (%)	Jumlah Siswa
Tinggi	80%-100%	
Sedang	70%-79%	2
Rendah	60%-69%	31
Sangat Rendah	50%-59%	3

Presentase hasil *pre-test* kuisioner minat sebagaimana tabel 3 diketahui bahwa jumlah siswa yang mendapatkan nilai rendah sebanyak 31 siswa yang menandakan bahwa 86% siswa memiliki minat yang tergolong rendah. Sehingga perlu adanya tindakan untuk meningkatkan minat belajar siswa tersebut.

Tabel 4. Data Presentase Hasil *Post-test* Kuisioner Minat Belajar Siswa Siklus I

Kategori	Persentase (%)	Jumlah Siswa
Tinggi	80%-100%	
Sedang	70%-79%	26
Rendah	60%-69%	10
Sangat Rendah	50%-59%	

Pada tabel 4 diketahui bahwa terjadi peningkatan minat belajar siswa setelah diberikan perlakuan, dimana 10 siswa (28%) memiliki minat rendah dan 26 siswa (72%) siswa memiliki minat sedang.

4. Tahap Refleksi

Karena indikator kinerja variabel tindakan belum berhasil maka dilakukan perbaikan terhadap 7 deskriptor yang memerlukan penekanan. Adapun deskriptor yang memerlukan penekanan adalah sebagai berikut: 1) Mengkondusifkan suasana kelas supaya tertib dan teratur; 2) Memberikan motivasi pada siswa untuk bersemangat saat belajar; 3) Menyampaikan capaian pembelajaran kepada siswa; 4) Menjelaskan



langkah-langkah kegiatan pembelajaran berbasis *game*; 5) Guru dapat menjelaskan aturan main dengan metode *game* yang digunakan; 6) Memberikan evaluasi kegiatan pembelajaran yang sudah berlangsung; 7) Guru menginformasikan kegiatan belajar pada pertemuan selanjutnya.

Siklus Kedua

1. Tahap Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan peneliti adalah menyusun perangkat pengajaran yang digunakan meliputi: a) Guru menyediakan alur dan tujuan pembelajaran; b) Menyusun modul ajar dengan sintak penerapan model pembelajaran *Game Based Learning*; c) Guru menyediakan bahan ajar yang diperlukan; d) Guru menyediakan alat dan media pembelajaran; e) Mengembangkan instrumen pengumpulan data minat belajar siswa.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

a) Kegiatan Pendahuluan

Sebelum pembelajaran dimulai guru membuka dengan salam dan mengkonduksifkan suasana kelas agar tetap tertib dan teratur. Selanjutnya guru memberikan motivasi pada siswa untuk bersemangat saat belajar. Setelah itu guru mengarahkan ketua kelas untuk memandu doa bersama. Setelah itu guru mengisi absensi untuk memastikan kehadiran siswa. Guru kemudian menyampaikan capaian pembelajaran kepada siswa. Selanjutnya guru memberitahukan tahapan kegiatan belajar dengan model pembelajaran berbasis *game*. Setelah itu, guru menentukan materi pembelajaran yaitu tentang “undang-undang dasar” dengan sub materi “produk peraturan perundang-undangan”.

b) Kegiatan Inti

Pada pertemuan pertama siklus kedua ini, guru menjelaskan materi sesuai dengan topik yang telah ditentukan sebelumnya. Dalam proses penyampaian materi, guru memanfaatkan power point sebagai media ajar agar materi disampaikan lebih menarik, mudah dipahami, dan sistematis. Setelah penyampaian materi selesai, guru kemudian menjelaskan kembali bagaimana langkah-langkah pembelajaran berbasis *game* yang akan digunakan, barulah kemudian guru menjelaskan aturan main dan lamanya waktu permainan dalam proses pembelajaran. Guru kemudian membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Ketika permainan dimulai, guru berperan sebagai pemimpin yang mengatur jalannya permainan hingga batas waktu habis. Pada pertemuan kedua siklus kedua, guru memanfaatkan *crosswordlabs* dengan tipe teka teki silang sebagai media ajar yang interaktif dan menghibur. Setelah permainan selesai, maka selanjutnya ibu IR selaku guru PPKn mengumumkan peringkat dan perolehan skor yang didapatkan siswa dalam permainan untuk menumbuhkan motivasi dan dorongan bagi siswa untuk terus belajar. Saat pelajaran telah berakhir, guru dan siswa membuat kesimpulan terkait topik yang dipelajari serta memberikan evaluasi untuk mendukung kegiatan pembelajaran berikutnya.



c) Kegiatan Penutup

Kegiatan diakhiri dengan pemberian *post-test* untuk diisi oleh siswa. Setelah soal *post-test* selesai barulah guru PPKn mempersilahkan ketua kelas untuk berdoa dan pulang sekolah.

3. Tahap pengamatan

Tahap pengamatan dilaksanakan selama pelaksanaan proses pengajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* dan memperhatikan minat belajar siswa dari indikator yang sudah ditetapkan. Berdasarkan hasil pengamatan dalam proses pelaksanaan siklus kedua, didapatkan hasil sebagai berikut:

a) Data Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II

Pada siklus kedua ini terdapat 5 deskriptor yang masih kurang dalam pelaksanaannya sehingga membutuhkan penekanan kembali untuk memperbaiki kualitas pembelajaran pada siklus berikutnya. Adapun 5 deskriptor yang memerlukan penekanan yaitu: 1) Memberikan motivasi pada siswa untuk bersemangat saat belajar; 2) Menjelaskan langkah-langkah pembelajaran berbasis *game*; 3) Guru dapat menjelaskan aturan main dengan metode *game* yang digunakan; 4) Memberikan evaluasi kegiatan pembelajaran yang sudah berlangsung; 5) Guru menginformasikan kegiatan belajar pada pertemuan selanjutnya.

b) Data Hasil Pengamatan Minat Belajar Siswa Siklus II

Hasil pengamatan minat belajar siswa pada siklus II terlihat pada saat pembelajaran dimulai sampai akhir kegiatan pembelajaran. Minat belajar siswa pada siklus ini sudah meningkat dibandingkan pertemuan sebelumnya. Terlihat dari 10 aspek yang diamati dari indikator minat, diketahui bahwa 8 (80%) aspek yang diamati terlihat dalam diri siswa yang menandakan bahwa minat siswa sudah meningkat dalam mata pelajaran PPKn.

c) Data Hasil Kuisisioner Minat Belajar Siswa Siklus II

Berikut adalah *post-test* terhadap minat belajar siswa:

Tabel 5. Data Hasil Post-test Kuisisioner Minat Belajar Siswa Siklus II

	Presentase Nilai Terendah	Presentase Nilai Tertinggi	Presentase Rata-Rata
<i>Post-test II</i>	65%	83,7%	77,5%

Berdasarkan perolehan presentase rata-rata minat belajar siswa pada *post-test* siklus kedua ini diketahui bahwa minat belajar siswa meningkat dan sudah tergolong sedang, sebagaimana dapat dilihat juga pada tabel 6 di bawah ini.

Tabel 6. Data Presentase Hasil Post-test Kuisisioner Minat Belajar Siswa Siklus II

Kategori	Persentase (%)	Jumlah Siswa
Tinggi	80%-100%	10
Sedang	70%-79%	16
Rendah	60%-69%	10
Sangat Rendah	50%-59%	



Presentase hasil *pre-test* kuisioner minat belajar siswa sebagaimana tabel 6 diketahui bahwa terjadi peningkatan minat belajar siswa dari siklus sebelumnya yang ditandai dengan jumlah siswa yang mendapatkan nilai rendah dan sedang berkurang. Selain itu juga terdapat siswa yang mendapatkan nilai yang tergolong tinggi sebanyak 10 siswa (28%).

4. Tahap Refleksi

Meskipun telah dilakukan refleksi pada siklus sebelumnya akan tetapi 22 deskriptor tersebut masih belum dilaksanakan dengan maksimal. Hal tersebut disebabkan masih terdapat 5 deskriptor yang membutuhkan penekanan kembali. Hal ini menunjukkan indikator kinerja variabel tindakan belum berhasil. Adapun deskriptor yang perlu penekanan adalah sebagai berikut: 1) Memberikan motivasi pada siswa untuk bersemangat saat belajar; 2) Menjelaskan langkah-langkah pembelajaran berbasis *game*; 3) Guru dapat menjelaskan aturan main dengan metode *game* yang digunakan; 4) Memberikan evaluasi kegiatan pembelajaran yang sudah berlangsung; 5) Guru menginformasikan kegiatan belajar pada pertemuan selanjutnya.

Siklus Ketiga

1. Tahap Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan peneliti adalah menyusun perangkat pengajaran yang digunakan meliputi: a) Guru menyediakan alur dan tujuan pembelajaran; b) Menyusun modul ajar dengan sintak penerapan model pembelajaran *Game Based Learning*; c) Guru menyediakan bahan ajar yang diperlukan; d) Guru menyediakan alat dan media pembelajaran; e) Mengembangkan instrumen pengumpulan data minat belajar siswa.

2. Tahap Pelaksanaan

a) Kegiatan Pendahuluan

Sebelum pembelajaran dimulai, guru membuka dan mempersiapkan kelas agar lebih kondusif selanjutnya memberikan siswa motivasi agar terus bersemangat dalam belajar. Selanjutnya guru mengarahkan ketua kelas untuk memimpin doa bersama. Kemudian guru mengisi absensi untuk memastikan kehadiran siswa. Setelah itu, guru menyampaikan capaian pembelajaran kepada siswa dari materi pokok tentang “undang-undang dasar” dengan sub materi “produk peraturan perundang-undangan”. Kemudian guru menyampaikan bahwa setelah penyampaian materi pelajaran, siswa akan diajak bermain *game* sebagai refleksi sejauh mana siswa sudah memahami materi yang sudah dijelaskan.

b) Kegiatan Inti

Pada pertemuan pertama siklus ketiga ini, guru menjelaskan materi sesuai dengan topik yang telah ditentukan sebelumnya. Dalam proses penyampaian materi, guru memanfaatkan *power point* sebagai media ajar agar materi disampaikan lebih menarik, mudah dipahami, dan sistematis. Setelah penyampaian materi selesai, guru kemudian menjelaskan kembali tahapan pembelajaran berbasis *game* yang digunakan, barulah guru mendemostrasikan aturan main dan lamanya waktu permainan dalam



proses pembelajaran. Guru kemudian membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Ketika permainan dimulai, guru berperan sebagai pemimpin yang mengatur jalannya permainan hingga waktu permainan habis. Pada siklus ketiga ini guru memanfaatkan *wordwall* sebagai media ajar yang interaktif dan menghibur.

Setelah permainan selesai, maka selanjutnya ibu IR selaku guru PPKn mengumumkan peringkat dan perolehan skor yang didapatkan siswa dalam permainan untuk menumbuhkan motivasi dan dorongan bagi siswa untuk terus belajar. Saat pelajaran telah berakhir, guru dan siswa membuat kesimpulan terkait topik yang dipelajari serta memberikan evaluasi untuk mendukung kegiatan pembelajaran berikutnya.

c) Kegiatan Penutup

Kegiatan pada akhir pembelajaran ditutup dengan pemberian *post-test* untuk diisi oleh siswa. Setelah soal *post-test* selesai barulah guru PPKn mempersilahkan ketua kelas untuk berdoa dan pulang sekolah.

3. Tahap pengamatan

Tahap pengamatan dilaksanakan selama pelaksanaan proses pengajaran menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* dan memperhatikan minat belajar siswa dari indikator yang sudah ditetapkan. Berdasarkan hasil pengamatan dalam proses pelaksanaan siklus ketiga, didapatkan hasil sebagai berikut:

a) Data Hasil Pengamatan Kegiatan Guru Siklus Ketiga

Tabel 7. Data Hasil Pengamatan Kegiatan Guru

No	Tahap	Deskriptor yang diamati	Hasil		Jumlah
			Ya	Tidak	
1.	Prencanaan	1. Guru telah menyediakan akur tujuan pembelajaran (ATP)	✓		5
		2. Guru telah menyediakan modul yang sesuai dengan penerapan model pembelajaran <i>game based learning</i>	✓		
		3. Guru telah menyediakan bahan ajar	✓		
		4. Guru telah menyediakan alat dan media pembelajaran	✓		
		5. Guru telah menyediakan instrumen dalam menilai kegiatan pada variabel tindakan dan variabel harapan yang ditentukan	✓		
2.	Kegiatan pendahuluan	6. Mengkondusifkan suasana kelas supaya tetap tertib san teratur	✓		2
		7. Memotivasi siswa bersemangat dalam belajar	✓		
		8. Melakukan kegiatan berdoa bersama	✓		5
		9. Mengisi absensi	✓		
		10. Guru menyampaikan bahan ajar dan bagian-bagiannya untuk dipelajari	✓		
		11. Menyampaikan capaian pembelajaran kepada siswa	✓		
		12. Memberitahukan tahapan dalam pelaksanaan kegiatan belajar dengan variabel tindakan oleh guru	✓		
3.		13. Guru menentukan topik atau materi pembelajaran	✓		8



Kegiatan inti	14. Guru menyiapkan sarana pendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran	✓	
	15. Guru dapat menjelaskan langkah-langkah kegiatan pembelajaran berbasis <i>game</i>	✓	
	16. Guru dapat menjelaskan aturan main dalam metode <i>game</i> yang digunakan dan lamanya waktu dalam proses pembelajaran	✓	
	17. Guru dapat membagi siswa secara individu atau ke dalam kelompok	✓	
	18. Guru dapat menjadi pemimpin selama kegiatan pembelajaran berlangsung sampai batas waktu yang ditentukan	✓	
	19. Guru dapat mengumumkan siswa yang mendapat peringkat tertentu, sehingga hal ini dapat mendorong atau memotivasi siswa untuk belajar lebih semangat	✓	
	20. Guru memberikan evaluasi kegiatan pembelajaran yang sudah berlangsung dan untuk mendukung kegiatan pembelajaran selanjutnya	✓	
4 Kegiatan Penutup	21. Guru menginformasikan kepada siswa terkait kegiatan belajar dikesempatan selanjutnya	✓	2
	22. Kegiatan belajar ditutup oleh guru melalui aktivitas berdoa bersama yang dipimpin oleh siswa	✓	
	Jumlah	22	22
	Presentase	100%	100%

Pada siklus ketiga ini, 22 deskriptor yang ada sudah terlaksana secara maksimal. Dengan demikian guru sudah berhasil menerapkan variabel tindakan pada penelitian ini.

b) Data Hasil Pengamatan Minat Belajar Siswa Siklus Ketiga

Berdasarkan sepuluh aspek dari indikator minat yang telah ditentukan sebelumnya diketahui bahwa minat belajar siswa sudah baik. Dimana dari kesepuluh aspek minat yang diamati pada diri siswa telah tercermin dalam pelaksanaan pembelajaran. sehingga dapat disimpulkan bahwa 100% siswa telah menunjukkan minatnya dalam belajar PPKn melalui penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dan sudah mencapai target yang ditetapkan dalam penelitian ini yaitu $\geq 85\%$ dari keseluruhan siswa. Dimana peneliti melihat bahwa keseluruhan aspek minat sudah ada dalam diri siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Narmada.

c) Data Hasil Kuisisioner Minat Belajar Siswa Siklus Ketiga

Berikut adalah *post-test* terhadap minat belajar siswa:

Tabel 8. Data Hasil Post-test Kuisisioner Minat Belajar Siswa Siklus III

	Presentase Nilai Terendah	Presentase Nilai Tertinggi	Presentase Rata-Rata
<i>Post-test</i> III	68,7%	90%	88%

Berdasarkan perolehan presentase rata-rata minat belajar siswa pada *post-test* siklus ketiga ini diketahui bahwa minat belajar sudah tergolong tinggi, sebagaimana dapat dilihat juga pada tabel 9 di bawah ini:



Tabel 9. Data Presentase Hasil Post-test Kuisisioner Minat Belajar siswa Siklus III

Kategori	Persentase (%)	Jumlah Siswa
Tinggi	80%-100%	28
Sedang	70%-79%	6
Rendah	60%-69%	2
Sangat Rendah	50%-59%	

Presentase hasil *post-test* kuisisioner minat sebagaimana tabel 9 diketahui bahwa jumlah siswa yang mendapatkan nilai rendah dan sedang menurun, serta siswa yang mendapatkan presentase minat yang tergolong tinggi mencapai 28 siswa (77%). Meskipun masih terdapat siswa yang memiliki minat rendah, akan tetapi upaya peneliti untuk meningkatkan minat belajar siswa sudah tercapai.

PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan yang telah dipaparkan maka bagian ini akan membahas bagaimana minat belajar siswa ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran *Game Based Learning*. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus, masing-masing dua kali pertemuan setiap siklusnya. Berikut penjelasan hasil penelitian setiap siklusnya yaitu:

Siklus Pertama

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan dari 22 deskriptor penggunaan model pembelajaran berbasis *game* yang telah ditentukan, terdapat 7 indikator yang memerlukan penekanan yaitu: 1) Mengkondusifkan suasana kelas supaya tertib dan teratur; 2) Memberikan motivasi pada siswa untuk bersemangat saat belajar; 3) Menyampaikan capaian pembelajaran kepada siswa; 4) Menjelaskan langkah-langkah kegiatan pembelajaran berbasis *game*; 5) Guru dapat menjelaskan aturan main dengan metode *game* yang digunakan; 6) Memberikan evaluasi kegiatan pembelajaran yang sudah berlangsung; dan 7) Guru menginformasikan kegiatan belajar pada pertemuan selanjutnya.

Berdasarkan data dari proses pembelajaran siklus pertama, peneliti ingin melakukan perbaikan dalam kegiatan belajar sehingga diharapkan minat belajar siswa semakin baik pada pelajaran PPKn di kelas XI IPS 2. Selama siklus pertama ditemukan bahwa minat belajar siswa tergolong rendah, meskipun terdapat peningkatan jumlah siswa yang memiliki minat rendah menjadi sedang pada hasil *post-test*. Minat belajar rendah mengakibatkan proses pembelajaran menjadi tidak optimal seperti yang diharapkan. Sebagaimana dipaparkan oleh Muliani (2022: 134), minat belajar yang rendah akan menunjukkan sikap siswa yang tidak diharapkan seperti tidak fokus dengan pembelajaran, tidak mengerjakan tugas, dan tidak mencatat dengan lengkap pelajaran yang diberikan oleh guru. Sehingga kegiatan pembelajaran memerlukan pemusatan perhatian terhadap apa yang dipelajari supaya materi mudah dikuasai oleh siswa.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, tindakan yang dilaksanakan pada siklus II yaitu: 1) Mengkondusifkan suasana kelas supaya tertib dan teratur; 2) Memberikan



motivasi pada siswa untuk bersemangat saat belajar; 3) Menyampaikan capaian pembelajaran kepada siswa; 4) Menjelaskan langkah-langkah kegiatan pembelajaran berbasis game; 5) Guru dapat menjelaskan aturan main dengan metode game yang digunakan; 6) Memberikan evaluasi kegiatan pembelajaran yang sudah berlangsung; 7) Guru menginformasikan kegiatan belajar pada pertemuan selanjutnya.

Berbagai kekurangan dan hambatan yang ditemukan proses pembelajaran siklus pertama berdampak pada minat belajar siswa. Hal tersebut disimpulkan dari data rata-rata hasil analisis minat belajar siswa pada *pre-test* siklus pertama pada tabel 2 dan 3 yaitu 64,8% dimana 3 siswa (8%) yang mempunyai minat sangat rendah, 31 siswa (86%) yang mempunyai minat rendah, dan 2 siswa (6%) yang mempunyai minat sedang, kemudian dari hasil kuisisioner *post-test* siklus pertama pada tabel 4 terdapat 10 siswa (28%) memiliki minat yang tergolong rendah dan 26 siswa (72%) memiliki minat yang tergolong sedang dengan rata-rata 71,1%.

Siklus Kedua

Berdasarkan perbaikan yang telah dilakukan pada siklus pertama, kualitas pembelajaran pada siklus kedua meningkat, akan tetapi dari 22 deskriptor yang ada terdapat 5 deskriptor yang belum dilaksanakan dengan maksimal. Rencana tindakan perbaikan untuk siklus ketiga dibuat berdasarkan hasil refleksi siklus kedua yaitu: 1) Memberikan motivasi pada siswa untuk bersemangat saat belajar; 2) Menjelaskan langkah-langkah pembelajaran berbasis *game*; 3) Guru dapat menjelaskan aturan main dengan metode *game* yang digunakan; 4) Memberikan evaluasi kegiatan pembelajaran yang sudah berlangsung; 5) Guru menginformasikan kegiatan belajar pada pertemuan selanjutnya. Hambatan yang ditemukan guru dalam pelaksanaan pembelajaran siklus kedua berdampak pada minat belajar siswa. Hal ini disimpulkan dari data rata-rata hasil analisis minat belajar siswa pada *post-test* siklus kedua pada tabel 5 yaitu 77,5%, dimana sebanyak 10 siswa (28%) yang minatnya masih rendah, 16 siswa (44%) sedang dan 10 siswa (28%) sudah tinggi. Artinya telah terjadi peningkatan minat belajar pada beberapa siswa.

Siklus Ketiga

Dari perbaikan yang dilaksanakan pada siklus kedua, kualitas pembelajaran siklus ketiga meningkat. Karena dari 22 deskriptor yang ada sudah dilaksanakan secara maksimal sehingga berdampak kepada peningkatan minat belajar siswa. Tujuan pengajaran yang diharapkan dalam penelitian ini telah tercapai dengan penggunaan model *Game Based learning* yang ditandai dengan rata-rata hasil *post-test* siklus ketiga sudah memenuhi harapan peneliti yaitu 88% sebagaimana dapat dilihat pada tabel 8.

Berdasarkan hasil kuisisioner minat belajar siswa pada tabel 8, ditemukan adanya peningkatan kualitas pembelajaran dari setiap siklus, mulai siklus pertama hingga pada siklus ketiga. Meskipun ditemukan kekurangan pada siklus pertama yang menyebabkan hasilnya belum optimal, akan tetapi itu menjadi dasar perbaikan untuk siklus selanjutnya. Perbaikan tersebut diterapkan pada siklus kedua, yang menunjukkan adanya peningkatan dalam beberapa aspek pembelajaran, seperti



keterlibatan siswa, pemahaman terhadap materi, dan serta ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Selanjutnya, pada siklus ketiga, hasil yang diperoleh semakin maksimal, ditunjukkan dengan meningkatnya partisipasi aktif siswa, serta penguasaan materi yang lebih baik. Penggunaan jenis game yang beragam yang sesuai dengan materi pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Sebagaimana disampaikan oleh Brull dan Finlayson (Wu et al., 2023), hasil penelitian telah menunjukkan bahwa integrasi konten pembelajaran yang tepat ke dalam lingkungan permainan akan meningkatkan kinerja dan partisipasi siswa dalam proses belajar dan mengajar serta meningkatkan minat dan dorongan belajar mereka. Dengan demikian, setiap siklus menjadi langkah penting dalam proses perbaikan yang berkesinambungan untuk mencapai kualitas pembelajaran yang optimal.

KESIMPULAN

Minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn mengalami peningkatan yang ditunjukkan dengan *pre-test* siklus pertama, terdapat 3 siswa (8%) menunjukkan minat sangat rendah, 31 siswa (86%) menunjukkan minat rendah, dan 2 siswa (6%) menunjukkan minat sedang dengan persentase rata-rata 64,8%. Kemudian dari hasil *post-test* siklus pertama terdapat 10 (28%) siswa menunjukkan minat rendah dan 26 siswa (72%) siswa menunjukkan minat sedang dengan persentase rata-rata 71,1%. Pada *post-test* siklus kedua terdapat 10 siswa (28%) yang minatnya masih rendah, 16 siswa (44%) sedang dan 10 siswa (28%) sudah tinggi dengan rata-rata persentase 77,5%. Selanjutnya pada siklus ketiga, hasil kuisioner memperlihatkan rata-rata minat siswa sudah tinggi dan sudah memenuhi target yang diharapkan oleh peneliti yaitu 88%. Sehingga dari keseluruhan data hasil penelitian disimpulkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn.

DAFTAR PUSTAKA

- Alek. (2016). *Classroom Action Research dalam Pendidikan Bahasa*. Banten: UIN Jakarta Press.
- Ariani, N., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni. (2022). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Widina Bhakti Persada Bandung. www.penerbitwidina.com
- Bellanisa, M. M. (2015). *Minat Siswa Terhadap Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Pada Siswa Kelas V MIN di Tangerang Selatan*. (Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta). Tersedia di <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/29625>
- Birri, M. B., Muhajir., & Listyarini, I. (2022). Pengaruh *Game Online* terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD Muhamadiyah 11 Semarang. *Jurnal Pendidikan Dasar*



dan Menengah. 3(2). 239-243.
<https://jurnak.unw.ac.id/index.php/dwijaloka/article/view/17772/1140>

- Hasanah, F. H. (2023). Penerapan Model *Game Based Learning* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPS di Kelas VIII B MTS Lombok Kulon Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023. (Skripsi, Universitas Islam Negeri KH Achmad Siddiq, Jember). Tersedia di <http://digilib.uinkhas.ac.id/31492/>
- Indonesia. 2003. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Lembaran Negara Tahun 2003 Nomor 78. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301. Sekretariat Negara. Jakarta. Jakarta. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/43928/uu-no-23-tahun-2003>
- Indonesia. 2005. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 41. Tambahan Lembaran Negara Nomor 4496. Sekretariat Negara. Jakarta. Jakarta. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/49369/pp-no-19-tahun-2005>
- Mahmud., & Priatna, Tedi. (2008). Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik. Bandung: Tsabita.
- Marti'in. (2019), *Analisis Tentang Rendahnya Minat Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 5 Pontianak*. (Skripsi, Universitas Tanjungpura, Pontianak). Tersedia di https://www.academia.edu/100601741/Analisis_Tentang_Rendahnya_Minat_Belajar_Peserta_Didik_Kelas_XI_Sma_Negeri_5_Pontianak
- Muliani, R. D. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat*. 2(2). 133-139. <https://journal.ar-raniry.ac.id/index.php/jrpm/article/download/1684/998>
- Mustari, M., & Rahman, M. T. (2012). *Pengantar Metode Penelitian*. LaksBang Pressindo.
- Permana, N. S. (2022). *Game Based Learning* Sebagai Salah Satu Solusi dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)*, 22(2), 313–321. <https://doi.org/10.34150/jpak.v22i1.433>
- Sulyanah, S., Hasanah, F. N., & Untari, R. S. (2020). Application of Web Based Learning to Measure Students Learning Interest. *Journal of Physics: Conference Series*, 1–6. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1764/1/012099>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Utami, A. U., Makkasau, A., & Lastri. (2024). Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA di Kabupaten Pinrang. *Penisi Journal of Education*, 4(2), 344-352. <https://journal.unm.ac.id/index.php/PJE/article/download/1772/1087/4811>



- Wibawa, A. C. P., Muntaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). *Game Based Learning* Sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal. *Jurnal Integrate (Infoemasi Technology and Vocational Education)*. 3(1). 17-22. <https://ejournal.upi.edu/index.php/integrated/article/view/32729>
- Widiana, W. (2022). *Game Based Learning* dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>
- Wiguna, A.C., Oktari, D., & Salamah, I. S., (2022). Pentingnya Keterampilan Mengajar Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*. 8(2). 2054-2057. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.513>
- Wu, C. S., Chen, M. F., Hwang, H. L., & Lee, B. O. (2023). Effectiveness of a nursing board *games* in psychiatric nursing course for undergraduate nursing students: An wuexperimental design. *Nurse Education in Practice*, 1–7. <https://doi.org/10.1016/j.nepr.2023.103657>

