

Application of the Game Based Learning Model to Improve Classroom Students' Drama Text Learning Outcomes VIII-A Smp Negeri 22 Surabaya

Windi Christaningtyas^{1*}, Yuniseffendri², Tri Wahanani Widyarini³

^{1,2}Universitas Negeri Surabaya, ³SMP Negeri 22 Surabaya

Corresponding Author: Windi Christaningtyas windic34@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords: Game Based Learning, Learning, Drama Text

Received : 5 August

Revised : 22 August

Accepted: 22 September

©2023 Christaningtyas, Yuniseffendri, Widyarini: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRACT

This research is classroom action research which aims to determine the application of Game Based Learning to improve the learning outcomes of Drama Texts for 32 students in class VIII-A at SMP Negeri 22 Surabaya. This is because students' understanding of the material regarding the structure and elements of drama texts is still lacking, so the learning outcomes are still lacking and not yet within the predetermined criteria. The research began with an interview method with subject teachers to determine students' initial understanding, the method used to determine students' initial conceptual understanding. The research was carried out in two stages, namely cycle I and cycle II. Each cycle consists of a process of planning, action, observation and reflection. Test results using the Game Based Learning learning model have increased starting from the pre-test which obtained an average score of 46.8. In cycle I, the average test results obtained by students were 68.75. In cycle II, an average value of 87.5 was obtained

Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Teks Drama Siswa Kelas VIII-A Smp Negeri 22 Surabaya

Windi Christaningtyas^{1*}, Yuniseffendri², Tri Wahanani Widyarini³

^{1,2}Universitas Negeri Surabaya, ³SMP Negeri 22 Surabaya

Corresponding Author: Windi Christaningtyas windic34@gmail.com

ARTICLE INFO

Kata Kunci: Game Based Learning, Pembelajaran, Teks Drama

Received : 5 August

Revised : 22 August

Accepted: 22 September

©2023 Christaningtyas, Yuniseffendri, Widyarini: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengetahui penerapan Game Based Learning untuk meningkatkan hasil pembelajaran Teks Drama siswa kelas VIII-A SMP Negeri 22 Surabaya yang berjumlah 32 orang. Hal ini disebabkan karena pemahaman peserta didik terhadap materi mengenai struktur dan unsur-unsur teks drama yang menyeluruh dipahami oleh peserta didik yang masih kurang sehingga hasil belajar yang masih kurang dan belum berada pada kriteria yang telah ditentukan. Penelitian diawali dengan metode wawancara dengan guru mata pelajaran untuk mengetahui pemahaman awal peserta didik, metode yang digunakan untuk mengetahui pemahaman konsep awal peserta didik. Penelitian dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu siklus I dan siklus II. Pada setiap siklus terdiri atas proses perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Hasil tes dengan menggunakan model pembelajaran Game Based Learning mengalami peningkatan dimulai dari pre-test yang memperoleh nilai rata-rata 46,8. Pada siklus I, hasil tes yang diperoleh oleh peserta didik rata-rata sebesar 68,75. Pada siklus II diperoleh nilai rata-rata sebesar 87,5

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi yang semakin maju telah membawa berbagai perubahan yang tidak dapat dihindarkan, terutama dalam bidang pendidikan yang juga paralel, sehingga terjadi proses perubahan yang mempengaruhi cara berpikir, sehingga terjadi banyak perkembangan. Konsep baru, termasuk banyak sekali inovasi yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran. Pendidikan diselenggarakan secara terstruktur dan terencana. Pendidikan itu sendiri merupakan kebutuhan yang tidak hanya mencakup pengetahuan tetapi juga keterampilan yang dapat diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat. Pasal 19 Ayat 1 Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan menetapkan bahwa proses kegiatan pengajaran dilaksanakan secara interaktif, menarik, menantang, kreatif, dan mandiri sesuai dengan bakat dan minat (Depdikbud, 2013).

Pendidikan kini juga sudah banyak berkembang terutama dalam konsep pembelajaran yang sudah semakin beragam. Beragam konsep pembelajaran ini dipengaruhi oleh banyak hal seperti lingkungan, cara guru dalam mengajar, kerjasama antara sekolah dan orang tua dalam hal pendidikan terhadap anak. Pembelajaran yang baik adanya peran aktif antara guru dan peserta didik yang didukung dengan beragam unsur yang menyertai seperti model yang digunakan, metode mengajar dari guru serta penggunaan media. Jika hal tersebut dilakukan dengan baik maka akan mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran. Guru juga harus lebih sering mengeksplorasi beragamnya model pembelajaran yang ada, namun tidak jarang guru kurang berinovasi dalam menerapkan model serta metode dan media yang lebih baru.

TINJAUAN PUSTAKA

Menurut Hanafiah (2010) dalam Aini (2018) pembelajaran yang dikatakan unggul dibutuhkan seorang pendidik yang profesional dalam proses pembelajaran. Selain itu, peserta didik harus terlibat dalam proses pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan sebagaimana mestinya yang menimbulkan interaksi antara guru dan peserta didik.

Dalam penerapannya, untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran diperlukan model pembelajaran yang menarik dan memanfaatkan media pembelajaran agar siswa dapat menerima materi yang diberikan oleh guru. Siswa masih memiliki kecenderungan yang kuat untuk bermain pada usia dini, dan guru dapat memanfaatkan hal tersebut untuk menggabungkan pembelajaran sehingga muncul pembelajaran berbasis bermain. Pembelajaran berbasis game dengan menggunakan kartu Siki dalam pembelajaran berbasis permainan menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan motivasi anak untuk memahami materi seperti yang dipelajari dalam suasana yang menyenangkan (Winantha dan Setiawan, 2020).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMPN 22 Surabaya, guru masih menggunakan metode ceramah sebagai metode dalam pembelajaran dan jarang menggunakan media yang dapat merangsang motivasi anak untuk belajar. Metode ceramah yang digunakan menjadikan anak lebih cepat bosan dalam menerima materi dan kurang menarik perhatian peserta didik. Guru

belum melakukan variasi pada banyaknya model serta media yang ada sehingga proses pembelajaran hanya berpusat kepada guru bukan peserta didik. Saat di dalam kelas, masih banyak peserta didik yang kurang memperhatikan guru ketika menjelaskan dan berbicara sendiri dengan teman. Selama pelaksanaan guru sering memberikan pertanyaan pemantik yang diharapkan menarik perhatian dan fokus dari peserta didik namun yang terjadi peserta didik tidak merasa antusias untuk menjawab pertanyaan tersebut dan seringkali pertanyaan tersebut hanya dijawab oleh peserta didik yang duduk pada bagian depan karena berdekatan dengan guru ataupun peserta didik yang memiliki minat dalam pembelajaran sehingga berusaha untuk memenuhi kebutuhan belajar. Permasalahan yang kemudian terlihat adalah hasil dari pembelajaran yang diperoleh oleh peserta didik yang belum memenuhi nilai KKM yang ditentukan yaitu 75. Hal ini terjadi karena peserta didik yang tidak terlibat aktif dan pembelajaran yang terpusat pada guru sehingga tugas guru bukan sebagai pembimbing namun menjadi pusat dan peserta didik hanya mendengar dan menulis hal yang disampaikan oleh guru.

Dalam penelitian sebelumnya, pembelajaran berbasis permainan yang dibantu oleh kelompok permainan papan meningkatkan literasi di kalangan siswa kelas tujuh di sekolah menengah atas di Ekmel. Peningkatan ini terjadi pada kegiatan literasi dimana siswa mempelajari materi taksonomi invertebrata dan peningkatan hasil tes literasi yang melibatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Berdasarkan nilai tes yang diberikan kepada siswa, 13 dari 14 siswa (92,86%) melakukan proses keaksaraan tingkat tinggi dan 1 siswa melakukan proses keaksaraan tingkat menengah. Ditinjau dari kemampuan literasi, 4 siswa (18,57) memperoleh nilai 100, 8 siswa (57,14) memperoleh nilai 75, 2 siswa (14,29%) memperoleh nilai 60, dan total 2 siswa tidak mencapai tingkat ketuntasan minimal.

Penelitian sebelumnya menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas 5 SD Negeri 4 Karangasem tahun pelajaran 2021/2022 apabila mereka meningkatkan pemahaman konsep bilangan bulat melalui aplikasi pembelajaran berbasis permainan. Pada tes terakhir, nilai rata-rata kelas adalah 30,95, dan tidak ada siswa yang menyelesaikannya. Nilai rata-rata pada siklus I meningkat menjadi 65,71, dan pada siklus II menjadi 83,81 dengan tingkat ketuntasan 100%. Pembelajaran berlangsung dengan cara yang menyenangkan dan dapat dipadukan dengan permainan agar materi tersampaikan secara akurat kepada siswa. Selain itu melalui permainan, siswa dapat dengan mudah mengikuti penjelasan materi yang diberikan.

Menurut penelitian Mauldina, dkk (2018:133) dalam Meitriani, dkk (2023) meneliti "Pengembangan Pembelajaran berbasis Game melalui Pendekatan Saintifik pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar" memberikan gambaran mengenai perkembangan berdasarkan model pembelajaran berbasis game yang dapat menciptakan suasana serta lingkungan belajar yang dapat memberikan motivasi kepada anak dan mampu meningkatkan kreativitas.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk meneliti "Pelaksanaan Model Pembelajaran Game Based Learning untuk Peningkatan Hasil Pembelajaran Teks Drama Siswa Kelas VIII-A SMPN 22 Surabaya"

METODOLOGI

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan melakukan kolaborasi dengan guru mata pelajaran, peneliti dan dosen pembimbing serta bagian kependidikan yang bersangkutan. Penelitian ini menggunakan empat komponen yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII-A SMPN 22 Surabaya bersama dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia sebagai guru pamong yang mengenal lebih jelas tentang karakteristik peserta didik. Jumlah peserta didik di kelas VIII-A berjumlah 32 anak. Objek yang diteliti adalah meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap teks drama setelah menggunakan model pembelajaran Game Based Learning. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data seperti wawancara dan tes tulis

Hasil belajar materi teks drama akan dihitung secara deskripsi kuantitatif dengan perolehan rata-rata berdasarkan rumus sebagai berikut

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

Keterangan:

- M : Perolehan rata-rata
X : Nilai hasil belajar
N : Jumlah siswa

Ketuntasan studi siswa ditetapkan sebesar 75 berdasarkan standar kebutuhan minimal (KKM) SMPN 22 Surabaya. Oleh karena itu, pembagian siswa yang mendapat nilai di atas atau sama dengan 75 menjadi peserta yang mencapai ketuntasan rata-rata dan siswa yang mendapat nilai di bawah 75 tidak didefinisikan dengan baik. Rumus yang digunakan untuk menentukan ketuntasan belajar yaitu sebagai berikut:

$$KB = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Subjek, Tempat dan Waktu Penelitian

Subjek penelitian adalah peningkatan pemahaman teks drama kelas VIII-A SMPN 22 Surabaya. berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap guru bahasa Indonesia di SMPN 22 Surabaya, tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi teks drama masih rendah terutama memahami struktur dan unsur-unsur teks drama. Peserta didik hanya terfokus pada naskah drama tapi tidak memahami struktur dan unsur-unsurnya.

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 22 Surabaya dengan fokus pada peserta didik kelas VIII-A yang berjumlah 32 orang dengan waktu penelitian pada bulan Mei sampai Juli 2023.

2. Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian diawali dengan pengambilan data berupa pre-test yang akan dijadikan pembanding untuk mengetahui adanya peningkatan melalui model pembelajaran yang dilakukan

a. Pre-Test

Pada bagian pre-test digunakan media pembelajaran berupa melengkapi kata yang didasarkan pada materi struktur dan unsur-unsur teks drama namun diperoleh ketuntasan belajar 46,8 dengan rata-rata kelas 42,3 yang menjelaskan bahwa hasil tersebut masih dibawah dari ketentuan yang ada.

b. Siklus I

Siklus I dilakukan dalam 2 kali tatap muka. Pertemuan 1 dilaksanakan pada tanggal 16 Mei 2023 dan pertemuan 2 dilaksanakan 17 Mei 2023. Setiap pertemuan berisikan 3 jam pelajaran

dengan 1 jam pelajaran berisi 30 menit atau 3 x 30 menit.

Pada siklus 1 ini menggunakan media yang serupa dengan yang terdapat dalam pre-test dan dikerjakan secara berkelompok. Media yang digunakan berupa portofolio yang berisikan acak kata dan soal-soal dengan bobot yang sama dengan pre-test.

Hasil belajar peserta didik pada siklus I ini diperoleh peningkatan dibandingkan dengan hasil dari pre-test yang dilakukan sebelumnya menjadi 68,75 untuk ketuntasan belajar dari peserta didik dan rata-rata kelas menjadi 62 dengan 10 peserta didik yang dinyatakan tidak tuntas.

Ditemukan beberapa kendala pada pelaksanaan siklus I ini baik dari peserta didik maupun dari peneliti. Kendala yang dihadapi adalah waktu yang cukup singkat dalam proses pelaksanaan. Walaupun waktu yang diberikan sebanyak 3 jam pelajaran pada pelaksanaannya waktu terasa cepat berlalu. Kendala yang dihadapi selanjutnya mengenai peserta didik yang belum memahami secara mendalam mengenai jenis permainan yang diberikan sehingga peneliti harus menjelaskan berulang kali agar memahami cara mengerjakan. Selain itu, dari hasil yang ditemukan ketika melakukan siklus I masih ada beberapa peserta didik yang belum memahami tentang struktur dan unsur-unsur teks drama. Berdasarkan hal yang terjadi di siklus I, akan dilakukan tindakan berupa siklus II dengan perencanaan yang lebih baik. Sehingga hal yang menjadi kendala pada siklus I tidak terjadi berulang pada siklus II dan dapat dilakukan perbaikan mengenai media pembelajaran serta perencanaan waktu yang lebih baik agar peserta didik tetap mengerjakan dengan baik.

c. *Siklus II*

Siklus II dilakukan dalam 2 kali tatap muka yang dilakukan pada tanggal 23 Mei 2023 dan 24 Mei 2023 dengan durasi pembelajaran yang sama yaitu 3 jam pelajaran atau 3 x 30 menit. Hasil yang diperoleh pada siklus II menggunakan media yang berbeda dari siklus I yaitu berupa teka-teki silang namun tetap menggunakan bobot soal yang sama. Proses pengerjaan dilakukan secara berkelompok seperti pada siklus I. Dengan melihat kendala yang dihadapi pada siklus I, sebelum pengerjaan peserta didik diberikan stimulus berupa penjelasan singkat berupa permainan berpikir cepat dengan tujuan agar peserta didik mendapatkan kembali pemahaman mengenai materi yang diberikan berupa struktur dan unsur-unsur teks drama.

Selama pelaksanaan siklus II terdapat beberapa perubahan yang terjadi sebagai berikut.

- 1) Peserta didik menjadi lebih bersemangat karena adanya perubahan media yang digunakan sehingga peserta didik dapat terlibat aktif dalam proses diskusi kelompok.
- 2) Peserta didik menjadi lebih memahami materi yang sedang diajarkan karena adanya stimulus berupa permainan berpikir cepat di awal sebelum pembelajaran.
- 3) Adanya peningkatan selama proses pembelajaran saat pelaksanaan siklus II dibandingkan dengan proses pembelajaran pada siklus I.

Hasil yang diperoleh oleh peserta didik juga mengalami peningkatan dibandingkan dengan pelaksanaan pre-test dan siklus I. Ketuntasan belajar meningkat menjadi 87,5 dan rata-rata kelas menjadi 78,8.

Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran haruslah menyenangkan dan tidak memberatkan anak dan model pembelajaran game based learning menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif karena tidak hanya menjadikan anak memahami materi yang diberikan namun juga belajar mengenai komunikasi antar teman.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

1. **Simpulan**

Melalui model pembelajaran game based learning dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman terutama dalam materi teks drama peserta didik kelas VIII-A SMPN 22 Surabaya yaitu berupa pre-test dengan nilai rata-rata kelas 42,3 dan ketuntasan belajar 46,8. Siklus I mengalami peningkatan menjadi 62 untuk rata-rata kelas dan 68,75 untuk ketuntasan belajar sedangkan pada siklus II kembali mengalami peningkatan nilai rata-rata kelas menjadi 78,8 dan 87,5 untuk ketuntasan belajar.

2. **Rekomendasi**

Kepada Peserta Didik

Peserta didik harus mampu mengenali diri dengan cara pemahaman serta kebutuhan belajar yang diperlukan sehingga peserta didik juga tetap berkembang dalam menerima ilmu baru.

Kepada Guru

Sebagai seorang guru, hendaknya terus mengembangkan konsep pembelajaran yang ada dan terus berinovasi dalam menggunakan model pembelajaran. Guru bisa menerapkan model game based learning sebagai salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menjadikan peserta didik sebagai pusat dalam pembelajaran dan guru sebagai pembimbing dalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, F. N. (2018). Pengaruh game based learning terhadap minat dan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3).
- Dewi, N. P., & Listiowarni, I. (2019). Implementasi Game Based Learning pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 3(2), 124-130.
- Diana, H. (2022). Game Based Learning Berbantuan Media Board Game Klaster untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(2), 661-676.
- Erfan, M., & Ratu, T. (2018, March). Meningkatkan minat dan hasil belajar mahasiswa pada perkuliahan elektronika dasar melalui digital game-based learning. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidik dan Pengembang Pendidikan Indonesia* (pp. 332-337).
- Meitriani, N. N. W., Dwija, I. W., & Putra, I. P. S. (2023). Penerapan Game Based Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Operasi Hitung Bilangan Bulat Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 4 Karangasem Tahun Pelajaran 2021/2022. *Lampuhyang*, 14(1), 180-194.
- Susilowati, A. R., & Saputra, Y. A. (2022). Penerapan Permainan Edukatif 'Harta Karun' Berbasis Problem Based Learning Terhadap Literasi Sains Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(2), 639-660.