

# **Penerapan Game Based Learning Melalui Permainan TTS Untuk Anak Kelas 6 SD**

Nadhila Yanama Lathifah, Amita Suri Alsabana, & Reni Kristina Simamora

Universitas Pendidikan Indonesia, nadhilayanamaaa@upi.edu

Universitas Pendidikan Indonesia, amitasurialsabana@upi.edu

Universitas Pendidikan Indonesia, renikristinasimamora@upi.edu

## **Abstrak**

Game-based learning adalah game yang dapat meningkatkan pengalaman belajar dan mengajar di kelas. Game-Based Learning merupakan salah satu media yang efektif dalam penyampaian materi pembelajaran berupa permainan. Pertunjukan ini juga dapat meningkatkan kreativitas, semangat belajar dan motivasi siswa dalam belajar di sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan hasil penerapan media pembelajaran Game Based Learning berupa permainan TTS untuk kelas 6 SD pembelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, serta keterampilan berpikir kritis dan kreatif bagi siswa. Pengembangan inovasi pembelajaran dengan media Game-Based Learning dalam pembelajaran IPS melalui game TTS ini membahas materi ASEAN di SD kelas 6. Dalam penelitian ini kami menggunakan metode penelitian penelitian dan pengembangan (research and development). Penelitian ini meliputi potensi masalah, pengumpulan data, pembuatan produk, validitas produk, uji coba produk dan produk akhir. Langkah-langkah yang diperlukan untuk pengembangan Game-Based Learning melalui game TTS antara lain: 1). Kita harus menentukan target pembelajaran. 2). Membuat serangkaian kegiatan atau permainan yang mendukung proses pembelajaran yang dibutuhkan untuk asesmen. 3). Buat urutan permainan dalam serangkaian kegiatan, tugas, dan proses penilaian. 4).melakukan pertimbangan yang tepat. 5). Melakukan penilaian. 6). Evaluasi efektivitasnya. 7). Atur desain ulang sesuai dengan umpan balik yang diperlukan. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dengan media Game-Based Learning melalui permainan TTS pada peserta didik IPS kelas 6, diperoleh 15 responden. Penggunaan media yang

dikembangkan adalah berjalan efektif dalam pembelajaran di kelas. Hasil yang diperoleh dari responden meliputi pemahaman konsep, kemampuan berpikir kritis, dan inovasi mahasiswa secara sederhana dan sangat baik.

**Kata Kunci:** game based learning, pendidikan, tts, motivasi

## **Pendahuluan**

Peserta didik dalam dunia pendidikan akan menempuh beberapa tingkat pendidikan formal yaitu Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), dan Perguruan Tinggi. Dari beberapa tingkat pendidikan tersebut, tingkat pendidikan SD adalah tingkat pendidikan formal yang paling dasar dimana para siswanya baru mulai diajarkan tentang ilmu-ilmu alam yang dapat mereka lihat secara langsung fenomena- fenomenanya. Sesuai dengan pemikiran para siswa yang rata-rata berusia sekitar 6-12 tahun, anak-anak baru bisa berfikir tentang ilmu-ilmu yang fenomenanya dapat mereka lihat secara langsung.

Pada tingkat pendidikan SD, pengaruh terhadap perkembangan siswa sangat penting karena ilmu-ilmu yang didapat adalah sebagai dasar dari ilmu-ilmu yang akan diperoleh dari tingkat-tingkat pendidikan yang selanjutnya seperti SMP, SMA, dan Perguruan Tinggi. Pada usia SD atau usia 6-12 tahun, manusia akan mengalami perkembangan yang maksimal jika saja manusia itu dapat belajar dengan maksimal pula. Oleh karena itu pembelajaran pada tingkat pendidikan SD tidak boleh dianggap remeh. Sebaliknya, pembelajaran pada SD ini harus mencapai keberhasilan secara maksimal sesuai dengan tujuan pembelajaran dengan cara membuat siswa semangat dan berkonsentrasi dalam belajar.

Belajar adalah proses dimana manusia dapat mengalami perubahan sebagai dampak dari proses belajar itu sendiri. Menurut Gagne dan Berliner, belajar merupakan proses dimana organisme mengubah perilakunya karena hasil pengalaman (Catharina dkk, 2006: 2). Oleh karena itu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku yang positif maka pembelajaran yang dilakukan harus bersifat positif juga. Hal ini dikarenakan pada tingkat pendidikan SD para siswa cenderung menjadikan ilmu yang diperolehnya sebagai dasar ilmu dihari-hari selanjutnya. Seperti yang dikatakan oleh Soeparwoto (2006: 61), bahwa usia sekolah dasar adalah masa dimana anak membentuk kebiasaan untuk mencapai sukses, tidak sukses, atau sangat tidak sukses.

Perilaku berprestasi pada masa kanak- kanak mempunyai korelasi yang tinggi dengan perilaku

berprestasi pada masa dewasa, untuk itu pembelajaran yang harus dilakukan adalah pembelajaran yang dapat berkesan bagi anak-anak. Pada usia SD anak-anak dituntut untuk belajar untuk mencapai kesuksesan, sedangkan anak-anak juga mempunyai tuntutan kesenangan tersendiri yaitu bermain. Bermain sendiri dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan. Anak-anak menganggap belajar merupakan kegiatan yang membosankan karena kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran hanya menuntut siswa untuk berfikir apa yang mereka tidak tahu dan tidak mereka inginkan pada setiap harinya.

Permainan dalam pembelajaran ini dijadikan pemicu semangat belajar siswa, seperti yang dikatakan Pinder (2008) dalam tulisan Işman (2010 : 9), bahwa permainan sangat penting untuk meningkatkan motivasi dalam pembelajaran. Semangat belajar ini dapat meningkatkan konsentrasi siswa dalam menyerap ilmu. Aspek kognitif siswa meningkat saat mereka mereka lebih berkonsentrasi dalam pembelajaran sesuai dengan tujuan Game Based Learning.

Teka-teki silang merupakan salah satu permainan sederhana yang mengharuskan pemain mengisi jawaban pada kolom-kolom kosong yang tersedia sehingga akan menjadi rangkaian dari kata-kata. Permainan teka-teki silang ini pertama kali dikenalkan oleh Arthur Wynne pada tanggal 21 Desember 1913 yang pertama kali dipublikasikan pada majalah terbitan New York World. Adapun permainan teka-teki silang ini dikenalkan dengan keadaan papan dan cara bermain yang sudah seperti keadaan saat ini. Di dalam permainan teka-teki silang ini terdapat bagian hal yang cukup kompleks, yaitu proses pembuatan jawaban yang harus terhubung dengan jawaban yang lain sehingga papan permainan teka-teki silang yang kosong seluruhnya terisi. Mengisi ataupun mengerjakan teka-teki silang gampang-gampang susah tetapi membuat permainan teka-teki silang adalah satu perkara yang sama sekali berbeda dan itu pasti sulit. Awalnya dengan papan teka-teki silang yang telah tersedia, akan sulit untuk membangkitkan jawaban yang sesuai dan tepat untuk papan teka-teki silang tersebut, hal ini dikarenakan satu jawaban baik itu secara mendatar ataupun menurun akan mempengaruhi jawaban yang lain. Apabila satu jawaban salah maka untuk mencari

jawaban lain akan susah.

Sebelumnya telah ada penelitian yang membahas pembuatan permainan tekateki silang dengan menggunakan algoritma Backtracking. Dari hasil penelitian tersebut proses terbilang lambat dikarenakan sistem kerja algoritma backtracking tidak heuristic sehingga dalam melakukan proses pencarian tidak selektif . Proses backtrack akan selesai ketika tidak ada lagi solusi yang mungkin untuk menyelesaikan permasalahan paling awal.

Pelajaran IPS sering dianggap pelajaran yang sulit dan tak berguna bagi kehidupan, karena materi yang disajikan tidak menarik bagi siswa di SDN Taman Baru 1, Kelurahan Taman Baru, Kecamatan Taktakan, Kota Serang Banten .Aspek kognitif yang dicapai siswa bisa lebih baik yaitu dengan meningkatnya hasil tes. Hal ini dapat dilakukan dengan beberapa cara, yaitu salah satunya adalah dengan pembenahan metode dalam penyajian pelajaran IPS. Karena dengan metode yang tepat, maka tujuan pembelajaran akan dapat terapai. Pembelajaran IPS pada SD harus dapat disampaikan kepada siswa dengan tepat, dan salah satu cara untuk menarik minat siswa untuk belajar IPS sebagai kesenangan dan suatu kebutuhan mereka untuk masa depan adalah dengan cara mengkaitkan pembelajaran dengan kesenangan mereka yaitu bermain. Maka pembelajaran yang harus dilakukan adalah pembelajaran yang berbasis permainan. Pembelajaran ini siswa dituntut belajar, tetapi dengan pendekatan bermain, sehingga pembelajaran yang dilakukan tidak membosankan bagi siswa.

Permainan dalam pembelajaran ini dijadikan pemicu semangat belajar siswa, seperti yang dikatakan Pinder (2008) dalam tulisan Işman ( 2010 : 9 ), bahwa permainan sangat penting untuk meningkatkan motivasi dalam pembelajaran. Semangat belajar ini dapat meningkatkan konsentrasi siswa dalam menyerap ilmu. Aspek kognitif siswa meningkat saat mereka mereka lebih berkonsentrasi dalam pembelajaran sesuai dengan tujuan Game Based Learning.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui pemanfaatan media TSS (Teka Teki Silang Siswa) dalam kegiatan pembelajaran di Sekolah, (2) Mengetahui pengaruh pemanfaatan media TTS (Teka Teki Silang Siswa) dalam kegiatan pembelajaran di Sekolah.

## Metodologi

Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development* (Penelitian dan pengembangan). Proses penelitian dilakukan melalui lembaga Sekolah Dasar dengan guru kelas atau guru mata pelajaran. Lembaga sekolah Dasar diperlukan untuk mendapatkan informasi tentang kondisi siswa SD. Adapun prosedur yang akan dilaksanakan oleh peneliti meliputi : Potensi Masalah, Pengumpulan data, Membuat produk, Validasi produk, Uji coba produk dan produk akhir. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu game based learning. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi/pengamatan diperoleh dari hasil siswa menjawab benar atau salah dalam pengisian Instrument tes. Langkah-langkah, Penelitian :

### 1. Potensi masalah

Langkah awal dalam penelitian ini adalah menentukan potensi dan masalah dalam melakukan penelitian pengembangan yaitu mengkaji teori yang relevan dengan penelitian.

### 2. Pengumpulan data

Pada tahap pengumpulan data, peneliti melakukan wawancara dengan kepala sekolah, guru, dan siswa. Dari data yang diperoleh, multimedia masih belum dimanfaatkan secara maksimal oleh pembelajar untuk mengajar.

### 3. Pembuatan produk

Pada tahap ini, peneliti membuat desain/rancangan produk pengembangan yang akan dikembangkan berupa game based learning. Sebelum memasuki tahap pembuatan game based learning, dibutuhkan suatu rancangan sebagai rujukan bagi pengembang untuk membuat produk agar tidak melenceng dengan apa yang diharapkan. Media yang dikembangkan adalah media, Pembelajaran game based learning maka model yang diterapkan/dikembangkan yaitu model TTS (Teka-Teki Silang).

### 4. Validasi Produk

Setelah membuat produk kemudian peneliti melakukan validasi media dengan menggunakan teknik penyebaran angket dengan melibatkan para ahli.

#### 5. Uji coba Produk

Setelah melakukan validasi produk, produk yang kita buat diujikan kepada Siswa SD. Peneliti melakukan uji coba dengan menggunakan produk TTS untuk mengetahui kelayakan game based learning dan juga untuk mengetahui kemampuan siswa tersebut.

#### 6. Hasil akhir

Hasil akhir media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan hasil uji produk akan disimpan kedalam Flash disk agar mudah penggunaan dan penyimpanannya. Data tersebut akan berkembang jika produk akhirdinyatakan layak digunakan.

### Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini menghasilkan produk berupa media permainan TTS (Teka- teki Silang) yang diberikan langsung kepada siswa, juga dipadu dengan pembelajaran terbimbing. Materi yang diambil mengenai ASEAN (Association of South East Asian Nation) yang merujuk pada mata pelajaran IPS di SDN Taman Baru 1, Kelurahan Taman Baru, Kecamatan Taktakan, Kota Serang, Provinsi Banten. Berikut merupakan media TTS yang telah kami buat :



Dengan dibuatnya Instrumen Tes TTS ( Teka-Teki Silang ) ini dengan melibatkan 17 orang, dan diperoleh hasil sebagai berikut :

Dari 17 orang, terdapat 1 orang yang mendapat nilai dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dan 16 orang lainnya mendapat nilai diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan game based learning melalui media TTS (Teka-teki Silang) mampu membuat anak lebih tertarik dan termotivasi untuk mengerjakan soal dengan benar.

Kelebihan menggunakan media ini, yaitu menarik perhatian siswa, membuat siswa lebih termotivasi, menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan, pembuatannya yang murah, dan mudah. Adapun kekurangan dari media tts ini yakni kata yang dibentuk cenderung pendek, sulitnya pembuatan soal karena harus menyesuaikan antara jawaban dengan jumlah kotak harus tepat, perlu ketelitian dan ketepatan karena dapat mempengaruhi jawaban yang lain baik dalam kolom maupun baris, lalu memerlukan pengetahuan perbendaharaan kata yang banyak dan yang terakhir terkadang membingungkan.

### **Kesimpulan**

Sesuai dengan tujuan penelitian ini maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut : (1) Permainan dapat memicu semangat dan memotivasi siswa untuk belajar,(2) Aspek kognitif siswa meningkat saat mereka lebih berkonsentrasi dalam pembelajaran sesuai dengan tujuan game based learning, (3) Penggunaan game based learning melalui media TTS (teka-teki silang) dapat membuat anak lebih tertarik dan termotivasi untuk mengerjakan soal dengan benar, (4) Media ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media ini yaitu mampu menarik perhatian siswa, menjadikan suasana belajar menyenangkan. Sedangkan kekurangannya yaitu kata yang dibentuk cenderung pendek, perlu ketelitian dan ketepatan, dll.

### **Bibliografi**

- Sardiman, A.M. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Baharuddin. 2008. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media



- Darmawan. 2011. Strategi Belajar Mengajar melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Rusman. 2010. Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Bandung: PT Rajagrafindo Persada.
- Sanjaya, Wina, Prof. 2010 Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Fajar Interpratama.
- Yuliarty P, Permana T, Pratama A., 2008, & Indonesia, U. P. (2008). Bahan Ajar Media Pembelajaran
- Setiawan, I. R. (n.d.). PENGARUH MEDIA TEKA- TEKI SILANG TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWAKELAS IV SDN SIWALANKERTO IISURABAYA.
- Lubis, N. (2019). PENGARUH MODEL DISCOVERY LEARNING BERBASIS PERMAINAN TEKA – TEKI SILANG TERHADAP HASIL BELAJAR KELAS V (Skripsi).