

ANALISIS AKTIVITAS BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN PEMBELAJARAN DIGITAL MODEL INSTRUCTIONAL GAMES UNTUK SD/MI

Muh miftahurrazikin¹, Andi prastowo²,

UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta,
20204082019@student.uin-suka.ac.id
Andi.prastowo@uin-suka.ac.id

Abstract

The learning process is pursued so that the learning environment can support effective and student-centered learning. This research uses descriptive qualitative research method. Qualitative methods are research whose results cannot be obtained through statistical procedures or other means of quantification (measurement). The data obtained are in the form of words, pictures, and not numbers. The type of qualitative descriptive research used is literature study. Literature study is research based on literature searches. The data in this study can be obtained through excavation and searching of books and scientific journal articles and other notes that can support problem solving in this study. The instructional game model is a learning game in the form of a game by looking at various aspects for the fulfillment of learning objectives. The research method used by researchers is Library Research which refers to various literature studies that are relevant to data collection through books, journals, and other relevant materials. For the instructional game model there are aspects that are described to be studied starting from learning games by involving the environment, guidance from the educators themselves so as to create interesting and fun learning. From the results of the analysis that the author has done, conclusions can be drawn from several articles that the author has analyzed first, namely about the effectiveness of the instructional game model in increasing student activity, it can be seen from the articles that the authors researched.

Keywords: *learning activities, digital learning, instructional game model*

Abstrak

Proses pembelajaran diupayakan agar lingkungan belajar dapat mendukung berlangsungnya pembelajaran efektif dan berpusat pada siswa. Penelitian ini menggunakan Metode penelitian kualitatif deskriptif. Metode kualitatif merupakan penelitian yang hasilnya tidak dapat diperoleh melalui prosedur-prosedur statistik atau cara-cara lain dari kuantifikasi (pengukuran). Data yang diperoleh berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka. Jenis penelitian deskriptif kualitatif yang digunakan adalah studi pustaka. Studi kepustakaan adalah penelitian yang berdasarkan penelusuran literatur literatur. Data dalam penelitian ini dapat di peroleh melalui penggalian dan penelusuran terhadap buku-buku maupun artikel jurnal ilmiah dan catatan lainnya yang dapat mendukung pemecahan masalah dalam penelitian ini. Model instructional game adalah pembelajaran berbentuk game dengan melihat berbagai aspek untuk terpenuhinya tujuan belajar. Metode dalam penelitian peneliti menggunakan Library Research yang mengacu pada berbagai kajian literatur yang relevan dengan pengumpulan data melalui buku, jurnal, serta bahan relevan lainnya. Untuk model instructional game terdapat aspek yang tergambar untuk dikaji mulai dari pembelajaran game dengan melibatkan lingkungan, bimbingan dari pendidik itu sendiri sehingga

tercipta pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dari hasil analisis yang telah penulis lakukan maka dapat di tarik kesimpulan dari beberapa artikel yang telah penulis analisis pertama yaitu tentang epektivitas model instructional game dalam meningkatkan aktivitas peserta didik hal itu dapat dilihat dari artikel yang penulis teliti.

Kata kunci: aktivitas belajar, pembelajaran digital, model instruksional game

PENDAHULUAN

Peserta didik adalah komponen masukan dalam proses pendidikan, sebagai suatu organisme yang hidup, memiliki potensi untuk berkembang, yang memerlukan lingkungan dan arah tertentu sehingga membutuhkan bimbingan dan pembelajaran. Pemilihan strategi pembelajaran pada dasarnya merupakan salah satu hal penting yang harus dipahami oleh setiap guru, mengingat proses pembelajaran merupakan proses komunikasi multiarah antarsiswa, guru, dan lingkungan belajar. Karena itu pembelajaran harus diatur sedemikian rupa sehingga akan diperoleh dampak pembelajaran secara langsung (*instructional effect*) ke arah perubahan tingkah laku sebagaimana dirumuskan dalam tujuan pembelajaran (Susanto 2017, 103).

Proses pembelajaran diupayakan agar lingkungan belajar dapat mendukung berlangsungnya pembelajaran efektif dan berpusat pada siswa. Dari sudut psikologi pendidikan, peserta didik yang berada pada sekolah dasar kelas satu, dua, dan tiga berada pada rentangan usia dini. Pada usia tersebut seluruh aspek perkembangan kecerdasan seperti IQ, EQ, dan SQ tumbuh dan berkembang sangat luar biasa. Pada umumnya tingkat perkembangannya masih melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan serta mampu memahami hubungan antara konsep secara sederhana. Proses pembelajaran masih bergantung kepada objek-objek konkrit dan pengalaman yang dialami secara langsung (Suhelli 2018)

Berbicara tentang pentingnya belajar, maka akan berbicara tentang bagaimana proses belajar itu dapat dilaksanakan. Tentang media ajar

yang menjadi sarana penting untuk dapat terlaksananya pembelajaran, tentang kondisi afektif para pembelajar, dan tentunya adalah tentang strategi yang dipersiapkan agar tujuan dari proses pembelajaran tercapai (Rifqiana dan Anwar 2018, 713).

Salah satu alat bantu untuk mencapai tujuan pembelajaran itu adalah menggunakan teknologi, teknologi informasi tidak dapat dipungkiri telah memainkan peran yang besar didalam kegiatan pengembangan keilmuan dan menjadi sarana utama dalam suatu institusi Pendidikan. Perkembangan IPTEK terhadap proses pembelajaran adalah diperkayanya sumber belajar dan media pembelajaran. Media komputer dimanfaatkan dalam pembelajaran karena memberikan keuntungan-keuntungan yang tidak dimiliki oleh media pembelajaran lainnya yaitu kemampuan komputer untuk berinteraksi secara individu dengan siswa sehingga dapat memberikan motivasi bagi siswa dalam belajar (Nurwanti dan Listiawati 2015, 24).

Adapun strategi yang saya gunakan adalah instruksional game berbasis teknologi informasi komunikasi. Berdasarkan paparan diatas, untuk itu dalam membuat konsep permainan berbentuk game harus melihat beberapa mekanisme dalam menganalisis model pembelajaran dari berbagai aspek. Maka dalam hal ini peneliti ingin mengangkat judul "Menumbuhkan aktivitas belajar yang menyenangkan dengan pembelajaran digital model *instructional games* untuk SD/MI"

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Metode penelitian kualitatif deskriptif. Metode kualitatif

merupakan penelitian yang hasilnya tidak dapat diperoleh melalui prosedur-prosedur statistik atau cara-cara lain dari kuantifikasi (pengukuran). Data yang diperoleh berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka. Jenis penelitian deskriptif kualitatif yang digunakan adalah studi pustaka. Studi kepustakaan adalah penelitian yang berdasarkan penelusuran literatur literatur (Hasibuan dan Prastowo 2019, 30). Data dalam penelitian ini dapat di peroleh melalui penggalan dan penelusuran terhadap buku-buku maupun artikel jurnal ilmiah dan catatan lain yang dapat mendukung pemecahan masalah dalam penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aktivitas siswa merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam kelas pada saat proses pembelajaran yang menghasilkan suatu perilaku yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Dengan kata lain siswa dituntut untuk aktif dalam menangkap/menerima materi pelajaran dengan cara: aktif pada saat proses pembelajaran, aktif membaca ketika diberi kesempatan membaca, aktif mengacungkan tangan saat guru memberi pertanyaan, aktif memberikan pendapat ketika diberi kesempatan mengeluarkan pendapat, dan aktif bertanya ketika diberi kesempatan bertanya (Hasanah dkk. 2020, 12).

Aktivitas siswa dalam pembelajaran geografi tidak terlepas dari bagaimana cara atau strategi guru itu untuk mengaktifkan siswanya dalam kelas, dengan demikian metode dalam rangkaian system pembelajaran memegang peran yang sangat penting. Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode

pembelajaran, karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran (Sumiati 2013, 2).

1. Kajian pembahasan materi yang sesuai

- 1) Pada karya Gede Risa Febriana (jurnal) yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran Picture And Picture Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Kelas V, menurut analisis penulis di dalam artikel ini menjelaskan tentang bagaimana cara meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA dengan menerapkan model pembelajaran Picture and Picture pada siswa kelas V semester ganjil SD Negeri 1 Tegallingah, Kecamatan Sukasada, Kabupaten Buleleng tahun pelajaran 2016/2017. Adapun Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 15 orang. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode observasi dan metode tes. Data yang diperoleh dianalisis untuk menghitung mean dan persentase mean. Pada siklus I, persentase rata-rata aktivitas belajar siswa pertemuan I dan pertemuan II adalah 72,22% berada pada kategori cukup aktif. Persentase rata-rata hasil belajar IPA yang diperoleh siswa pada siklus I sebesar 76,44% berada pada kategori sedang. Pada siklus II, aktivitas dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Persentase rata-

rata aktivitas belajar siswa pertemuan I dan pertemuan II adalah 86,11% berada pada kategori aktif. Persentase rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II sebesar 87,11% berada pada kategori tinggi. Menurut penulis Hasil yang di peroleh di dalam penelitian ini menunjukkan adanya perubahan persentase aktivitas dan hasil belajar siswa ini dapat dilihat dari hasil siklus I dan II yang menunjukkan bahwa terjadi peningkatan persentase aktivitas dan hasil belajar IPA pada siswa kelas V semester ganjil SD N 1 Tegallingsah, Kecamatan Sukasada, Kabupaten Buleleng tahun pelajaran

2016/2017.(Pebriana, Drs. I Ketut Dibia, dan Renda 2017).

- 2) Pada karya Handi Afani (skripsi) yang berjudul Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Senam Lantai Guling Depan Melalui Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Kedungrandu Kecamatan Patikraja Kabupaten Banyumas, menurut analisis penulis di dalam skripsi ini menjelaskan bagaimana upaya peningkatan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran senam lantai guling depan melalui pendekatan bermain. Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pada siklus pertama menunjukkan keaktifan siswa sudah tercapai yakni siswa aktif sebanyak 28 orang (100%). Sedangkan ketuntasan siswa sebanyak 25 orang (89,28 %). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa

pembelajaran senam lantai guling depan melalui pendekatan bermain dapat meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar siswa dengan 1 siklus(Afani 2013).

- 3) Pada karya Tuan Sarifah Aini Syed Ahmad (jurnal) yang berjudul Instructional Games for Assessment of Performance in Learning Grammar, menurut analisis penulis di dalam artikel ini menjelaskan bagaimana sebuah Pembelajaran harus dievaluasi melalui penilaian untuk menunjukkan kinerja pembelajaran. Salah satu potensi yang dimiliki oleh Permainan instruksional yaitu sebagai alat bantu untuk penilaian kinerja karena mereka memiliki dua fungsi yang berbeda yaitu menyenangkan dan mendidik. Elemen permainan tertentu menginformasikan siswa tentang kinerja belajar mereka. Akibatnya, siswa dapat mengukur kemajuan belajar mereka yang menjawab pertanyaan siswa tentang "bagaimana mereka melakukannya". Dengan demikian, permainan instruksional untuk penilaian kinerja harus digamifikasi dengan elemen permainan tertentu. Empat elemen permainan yaitu skor, level, timer, dan umpan balik langsung diidentifikasi penting untuk tujuan penilaian kinerja dalam mempelajari tata bahasa. Dua permainan instruksional untuk belajar tata bahasa dirancang dengan empat elemen permainan untuk menyelidiki kegunaan elemen permainan bagi siswa

- untuk menilai kinerja mereka (Ahmad, Hussin, dan Yusri 2019).
- 4) Pada karya Fitriatuz Zakiyah (jurnal) yang berjudul "Pendekatan Instruksional Pada Permainan 'Fast For Word Reading Series' Untuk Perkembangan Keterampilan Membaca Bahasa Inggris Anak Dwibahasa", menurut analisis penulis di artikel ini menjelaskan bahwa salah satu cara untuk melakukan pendekatan kepada siswa yaitu dengan memanfaatkan teknologi salah satunya yaitu Aplikasi Permainan 'Fast for Word Reading Series' karena aplikasi ini menawarkan proses pengajaran membaca bahasa Inggris yang efektif hanya dalam kurun waktu kurang dari satu tahun. Aplikasi ini menggunakan pendekatan *Effective Reading* yang telah dipaparkan oleh *National Learning Corporation*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis peran pendekatan instruksional *Effective Reading* pada sebuah game untuk meningkatkan kemampuan membaca bahasa Inggris anak. Penelitian ini merupakan deskriptif kualitatif untuk menjelaskan secara rinci bagaimana metode yang digunakan oleh permainan tersebut dinilai efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca anak. Objek pada penelitian ini adalah aplikasi *Fast for Word Reading Series*. Hasil menunjukkan bahwa lima pendekatan dari *effective Reading* telah diterapkan dalam permainan *Fast for Word Reading Series*. Kelima tahap itu, telah membagi permainan ini menjadi enam seri. Sehingga anak mampu meningkatkan keterampilan dan pemahaman membaca bahasa Inggris dengan baik. Selain itu, melalui pendekatan yang efektif dan pembelajaran yang dimulai dari dasar yaitu kesadaran fonemik hingga mampu membaca dan memahami suatu teks yang mereka baca (Zakiyah 2019).
- 5) Pada karya Tarmidzi yang berjudul Desain Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Ular Tangga Berbasis Penguasaan Konsep Siswa, di artikel ini dijelaskan : pembelajaran yang terjadi di kelas merupakan kegiatan yang sangat berpengaruh terhadap proses pendidikan. Guru harus memiliki kemampuan dalam mengemas rancangan pembelajaran yang baik diawali dengan persiapan yang matang. Salah satu cara untuk mengatasi masalah tersebut dengan melakukan kreativitas pada pelaksanaan pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran yang dapat merangsang siswa menjadi lebih aktif dan tidak gampang bosan saat pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran adalah komponen-komponen sumber belajar yang mengandung materi-materi instruksional pada lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Desain dan pengembangan media pembelajaran ini difokuskan pada materi sumber energi untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini

dilaksanakan menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode penelitian desain (Design Research) dengan langkah-langkah, diantaranya: 1) permasalahan; 2) analisis; 3) desain/perancangan; 4) evaluasi/validasi. Data penelitian dikumpulkan melalui wawancara sebagai analisis kebutuhan dan angket untuk validasi media yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbentuk permainan ular tangga yang dikembangkan sudah menarik dan valid sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas.

KESIMPULAN

Dari hasil analisis yang telah penulis lakukan maka dapat di tarik kesimpulan dari beberapa artikel yang telah penulis analisis pertama yaitu tentang epektivitas model instructional game dalam meningkatkan aktivitas peserta didik hal itu dapat dilihat dari artikel yang penulis teliti. Adapun pembelajaran dalam berbentuk game dapat membuat peserta didik mampu mengolah aktivitas. Walaupun dalam prosesnya yang bertitik pada model e-learning, namun dalam proses belajarnya terdapat proses yang melibatkan peserta didik secara langsung dengan mengolah model virtual yang konvensional yakni berupa pelaksanaan game yang bertempat dengan lingkungan atau secara garis besar dalam projek kelas tertentu sehingga tercipta suasana yang kompleks atau keterkaitan dengan berbagai unsur disekita peserta didik. Begitu pula model pembelajaran dengan mengandalkan

domain server atau cloud server sebagai tempat penampungan segala kegiatan peserta didik untuk dievaluasi secara berkala.

DAFTAR PUSTAKA

- Afani, H. 2013. "Hedi Ardivanto II. II. Or." *core.ac.uk*.
- Ahmad, Tuan Sarifah Aini Syed, Anealka Aziz Hussin, dan Ghazali Yusri. 2019. "Instructional Games for Assessment of Performance in Learning Grammar."
- Hasanah, A., A. S. Lestari, A. Y. Rahman, dan Y. I. Daniel. 2020. *Analisis aktivitas belajar daring mahasiswa pada pandemi Covid-19*. *digilib.uinsgd.ac.id*.
- Hasibuan, Ahmad Tarmizi, dan Andi Prastowo. 2019. "KONSEP PENDIDIKAN ABAD 21: KEPEMIMPINAN DAN PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA SD/MI." *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar dan Keislaman* 10 (1). <https://doi.org/10.31942/mgs.v10i1.2714>.
- Nurwanti, M., dan M. Listiawati. 2015. "PENERAPAN MODEL INSTRUCTIONAL GAMES MENGGUNAKAN HOT POTATOES UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP SISWA PADA MATERI" *Jurnal BIOEDUIN: Program Studi*
- Pebriana, Gede Risa, S. Pd Drs. I Ketut Dibia, dan Drs Ndara Tanggu Renda. 2017. "Penerapan

- Model Pembelajaran Picture and Picture Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPA Kelas V." *MIMBAR PGSD Undiksha* 5 (1).
- Rifqiana, W., dan S. Anwar. 2018. "PENERAPAN CAI MODEL 'GAME PETUALANGAN' DALAM MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN" *TEKNOLOGI*
- Suhelli, Suhelli. 2018. "Strategi guru dalam pencapaian tujuan pembelajaran tematik pada MIN di Kota Banda Aceh." *PIONIR: Jurnal Pendidikan* 7 (2).
- Sumiati, Desi. 2013. "STUDI TENTANG AKTIVITAS BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN GEOGRAFI DI SMA NEGERI 1 ULAKAN TAPAKIS KABUPATEN PADANG PARIAMAN." *Jurnal Pendidikan Geografi* 1 (01).
- Susanto, Sumiatie. 2017. "Penerapan Metode Diskusi Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X di SMA PGRI 2 Palangka Raya." *Jurnal Meretas* 4 (2): 103-14.
- Zakiah, Fitriyatuz. 2019. "PENDEKATAN INSTRUKSIONAL PADA PERMAINAN 'FAST FOR WORD READING SERIES' UNTUK PERKEMBANGAN KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA INGGRIS ANAK DWIBAHASA." *ETNOLINGUAL* 3 (2): 119-30. <https://doi.org/10.20473/etn.o.v3i2.16423>.