

2935

by Lppm Ikip Pgri Bojonegoro

Submission date: 19-Sep-2023 07:06PM (UTC+0700)

Submission ID: 2170541671

File name: 2935-8322-5-PB.pdf (494.28K)

Word count: 2326

Character count: 15200



Contents lists available at [Journal IICET](#)

JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)

ISSN: 2502-079X (Print) ISSN: 2503-1619 (Electronic)

Journal homepage: <https://jurnal.iicet.org/index.php/jrti>



Implementasi *game based learning* (GBL) monopoli digital (MonDig) dalam pembelajaran mahasiswa IKIP PGRI Bojonegoro

Yuniana Cahyaningrum^{*)}, Muhammad Rinov Cuhazriansyah, Adam Hendrawan, Nurun Nafi'ah
Pendidikan Teknologi Informasi, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Jan 19th, 2023
Revised March 27th, 2023
Accepted April 30th, 2023

Keyword:

Game Based Learning
Monopoli
Pembelajaran
Pendidikan
Mahasiswa

ABSTRACT

Implementasi *Game Based Learning* (GBL) dalam proses pembelajaran pada mahasiswa IKIP PGRI Bojonegoro dilaksanakan selama 6 bulan, diawali dengan survey kebutuhan, membuat proposal penelitian, pelaksanaan kegiatan penelitian dan diakhiri dengan pembuatan laporan akhir penelitian. Proses pembuatan aplikasi GBL ini dilakukan tiga minggu sebelum pelaksanaan pelatihan. Setelah aplikasi sudah jadi dan siap digunakan maka selanjutnya dilakukan penginstalan aplikasi GBL melalui *smartphone*, para mahasiswa sebagai subjek pengguna dapat melihat petunjuk penggunaan aplikasi. Selanjutnya para siswa mulai melakukan praktik penggunaan aplikasi GBL dalam *smartphone* yang telah terinstall aplikasi tersebut. Dengan adanya pelatihan penggunaan aplikasi GBL ini, diharapkan siswa tidak merasa jenuh dan bosan dalam kegiatan pembelajaran melainkan merasa senang dan termotivasi selayaknya sedang bermain *game*. Selain itu juga, penelitian ini dapat menjadi pendorong dalam masa pemulihan materi yang kurang efisien pasca pembelajaran Aplikasi berbentuk ini berbentuk permainan monopoli yang dapat memberikan kontribusi yang baik dalam perkembangan kebutuhan teknologi dan meningkatkan motivasi dalam belajar. Sasaran dari pengabdian ini adalah mahasiswa IKIP PGRI Bojonegoro.



© 2023 The Authors. Published by IICET.

This is an open access article under the CC BY-NC-SA license

(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>)

Corresponding Author:

Cahyaningrum, Y.,
Pendidikan Teknologi Informasi, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia
Email: yuniana@ikippgribojonegoro.ac.id

Pendahuluan

Salah satu aspek penting dalam kehidupan adalah pendidikan. Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan yaitu sebagai media pengembangan potensi diri serta mewujudkan cita-cita bangsa. Seiring dengan perkembangan zaman dunia pendidikan semakin bervariasi (Kurniadi, 2021). Dengan adanya variasi tersebut maka strategi mengajar kreatif sangat dibutuhkan pada saat menjelaskan materi pembelajaran agar mudah dipahami peserta didik. Hal ini mengakibatkan guru sebagai fokus utama tolak ukur keberhasilan peserta didik dalam mencapai sebuah tujuan pembelajaran. Namun, pada hakikatnya pendidikan bukan sekedar mentransfer ilmu dari guru/dosen sebagai pendidik ke peserta didik, melainkan pengembangan pemahaman yang dimiliki dan karakter diri. Tentunya dalam perspektif ini pendidik dituntut harus mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif supaya terciptanya interaksi baik antara pendidik dengan peserta didik ataupun sebaliknya (Rosarian & Dirgantoro, 2020).

Menurut Kemendikbud (2013) tujuan pembelajaran matematika diantaranya untuk melatih komunikasi, meningkatkan kemampuan penalaran, kemampuan pemecahan masalah, serta pengembangan karakter atau potensi diri. Sedangkan pada tingkat dasar, tujuan pembelajaran matematika adalah mengenalkan angka sederhana, bidang, operasi hitung dasar, dan pengukuran (Zaneta, 2022). Metode ceramah tanpa media pembelajaran yang interaktif menjadikan kegiatan belajar mengajar tidak kondusif. Berkaitan dengan hal tersebut, perlu adanya inovasi baru dalam proses pembelajaran agar tidak monoton. Inovasi baru tersebut adalah pembaharuan perangkat pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis permainan atau *Game Based Learning* (GBL).

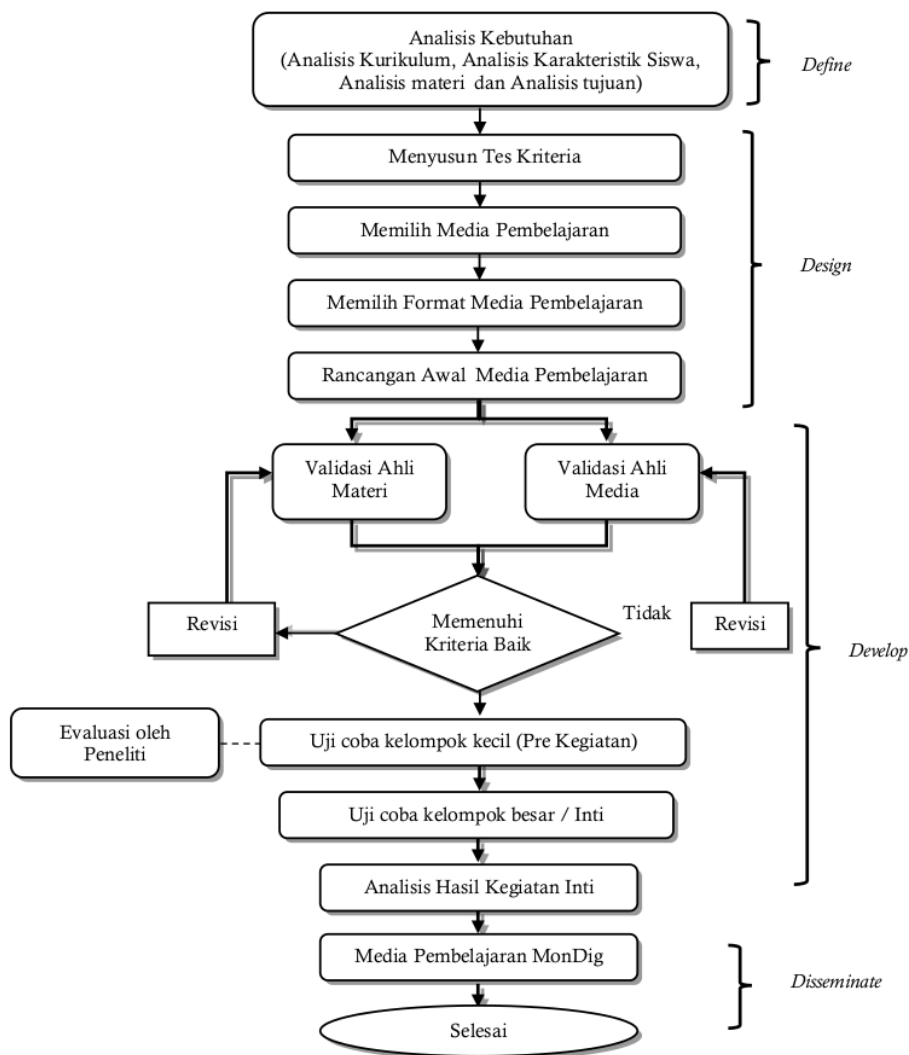
Ada beberapa hal yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan dapat memulihkan materi pembelajaran terbagi atas: (1) Motivasi intrinsik. Jenis motivasi ini biasa juga disebut dengan motivasi yang timbul dari dalam diri sendiri tanpa diperlukan faktor-faktor perangsang motivasi tersebut, (2) Motivasi ekstrinsik. Motivasi ini adalah motivasi yang timbul atau muncul akibat adanya rangsangan dari luar, misalnya seseorang semangat belajar karena ingin mendapatkan nilai yang terbaik dan mendapatkan hadiah yang di janjikan serta pujian dari dosen (Annisah, 2018). Adanya aplikasi *game* digital mampu memberikan kemudahan pada pengajar agar dapat merancang dan membuat bank soal yang berkaitan dengan materi yang diajarkan pada saat perkuliahan, sehingga dapat digunakan kembali pada saat pengajar mengadakan evaluasi baik kuis ataupun latihan. Evaluasi yang menarik dan interaktif sangat membantu mahasiswa dalam menumbuhkan minat dan semangat mahasiswa dalam mengerjakan soal-soal (Ita Fitriati, 2018). Salah satu bentuk inovasi dalam pembelajaran adalah penerapan pembelajaran berbasis permainan atau *Game Based Learning*. *Game* mampu dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang motivatif bagi mahasiswa. *Game* dapat menyebabkan generasi yang memainkannya memiliki cara berpikir yang berbeda dengan generasi yang tidak memainkannya karena *game* mampu menciptakan gaya belajar tersendiri. Mereka yang memainkan *game* memiliki cara berpikir yang lebih kreatif. *Game* yang digunakan sebagai media pembelajaran disebut sebagai *game* edukasi (Lakoro, 2019).

Peran media pembelajaran dikatakan cukup penting karena akan memengaruhi daya tangkap dan juga hasil belajar peserta didik. Menurut Nurrita (2018) dalam jurnalnya menerangkan bahwa media pembelajaran merupakan unsur penting dalam proses pembelajaran, dimana media pembelajaran yang tepat berperan untuk menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru sehingga pembelajaran dapat mudah untuk dipahami. Salah satu contohnya adalah *game* berbasis aplikasi (Nurrita, 2018). Pemanfaatan *game* edukasi sebagai salah satu media pembelajaran menjadi suatu topik yang menarik, dimana suatu permainan dapat mendistribusikan ilmu yang akan disampaikan oleh pendidik dan diterima oleh peserta didik dengan antusias yang berbeda. Penelitian yang mengungkapkan mengenai GBL adalah Winatha & Setiawan (2020) dalam penelitiannya mengatakan bahwa terdapat perbedaan motivasi dan prestasi belajar secara signifikan antara kelas yang menggunakan model *direct learning* dengan kelas yang menggunakan *Game Based Learning*, motivasi dan hasil belajar meningkat karena penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (Winatha & Setiawan, 2020).

Game Based Learning (GBL) dapat diartikan sebagai salah satu model pembelajaran menggunakan permainan (*game*) yang dirancang khusus untuk membantu proses kegiatan belajar mengajar dalam kelas. *Game Based Learning* (GBL) menjadi sebuah tuntutan belajar dengan pendekatan bermain (Sipahutar, C. E., 2023). Bermain memiliki tujuan yaitu bersenang-senang artinya belajar sambil bermain ataupun sebaliknya dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika pada abad ke-21, dunia pendidikan sudah tidak asing dengan permainan edukatif (Yustina, A. F., 2023). Melihat dari karakteristik peserta didik yang rata-rata ingin belajar sambil bermain dalam perkuliahan seiring proses pemulihan terhadap memori pembelajaran setelah era pandemi dan hasil-hasil penelitian yang telah dijelaskan, maka dapat disimpulkan bahwa dalam perkuliahan pada prodi pendidikan matematika dengan memanfaatkan media pembelajaran berupa permainan dapat menarik perhatian dan minat peserta didik. Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk mengadakan penelitian tentang Implementasi *Game Based Learning* (GBL) menggunakan permainan Monopoli dalam proses pembelajaran pada mahasiswa IKIP PGRI Bojonegoro.

Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research dan Development* (R&D) dengan teknik analisis deskriptif kualitatif. Thiagarajan (1974) mengemukakan bahwa langkah-langkah penelitian dan pengembangan disingkat dengan 4D, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), and *disseminate* (penyebaran). Instrumen pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi yang berupa foto serta video. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif yang memaparkan hasil pengimplementasian pengembangan produk berupa media pembelajaran yang telah dimodifikasi. Adapun alur penelitian sesuai dengan diagram alir ini sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Alir Penelitian

Sedangkan untuk pengumpulan data, peneliti membuat kisi-kisi instrumen berbentuk tabel yang terdiri dari indikator dan aspek penilaian yang selanjutnya kisi-kisi tersebut dikembangkan berbentuk pertanyaan. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan angket. Angket tersebut diberikan kepada validator dan siswa. Angket tersebut berisikan mengenai pertanyaan yang berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan sebagai dasar penilaian kelayakan validator dan siswa. Kisi-kisi instrumen tersebut disusun berdasarkan literatur oleh Thiagarajan (1974) dan Arsyad (2014) yang dimodifikasi sedemikian rupa sehingga menjadi kisi-kisi instrumen sesuai dengan penilaian tujuan penelitian.

Angket yang telah dibuat diberikan kepada mahasiswa berisikan 25 pertanyaan meliputi tujuh indikator diantaranya: (1) Adanya keinginan untuk berhasil yang terdiri dari 2 pertanyaan, (2) Adanya motivasi untuk bangkit dalam belajar yang terdiri dari 2 pertanyaan, (3) Adanya penghargaan belajar yang terdiri dari 4

pertanyaan, (4) Adanya kegiatan yang menarik dan menyenangkan dalam belajar, yang terdiri dari 5 pertanyaan, (5) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, yang terdiri dari 6 pertanyaan, (6) Keseriusan dalam menjalani perkuliahan maupun ketika ujian, yang terdiri dari 3 pertanyaan, (7) Kesenangan untuk mencari solusi penyelesaian masalah soal-soal baru, yang terdiri dari 3 pertanyaan. Angket tersebut diisi dengan 5 kategori penilaian (sangat sesuai, sesuai, ragu ragu, tidak sesuai, dan sangat tidak sesuai). Sehingga hasil pengolahan disajikan dalam tabel frekuensi dan prosentase.

Hasil dan Pembahasan

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini dilakukan dengan pengujian kelayakan media permainan monopoli dalam pembelajaran mahasiswa karena media permainan monopoli ini merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar mengajar yang lebih menarik, lebih hidup, menyenangkan dan mampu mengatasi kebosanan serta mempunyai kemampuan untuk melibatkan mahasiswa dalam kegiatan belajar mengajar secara aktif dalam memecahkan masalah-masalah yang ada sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Oleh karena itu, salah satu alternatif media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media permainan monopoli digital. Media permainan monopoli digital merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar yang menarik dan membantu suasana belajar menjadi senang, hidup dan santai. Permainan monopoli digital diharapkan mempunyai kemampuan untuk melibatkan mahasiswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Pada saat pemberian evaluasi berbasis *game* ini dilakukan pada saat kuis sampai ujian tengah semester, evaluasi ini masuk pada kontrak kuliah yang dimana menjadi point penting dalam menentukan nilai akhir mahasiswa. Data motivasi belajar mahasiswa diperoleh dari pembagian angket yang dibuat dalam *google form*, diberikan kepada seluruh mahasiswa yang memprogramkan matakuliah pada jenjang semester satu, total mahasiswa aktif berjumlah 40 orang. Adapun pertanyaan berjumlah 25 yang masing masing terdiri dari 5 pilihan, sehingga mahasiswa memilih salah satu dari lima pilihan tersebut sesuai dengan yang mahasiswa rasakan atau alami. Data yang didapatkan kemudian diolah menggunakan *Microsoft Excel*. Adapun hasil dari pengolahan data tersebut disajikan dalam bentuk frekuensi dan prosentase, yang dapat di formulasikan pada Tabel 1. Hasil Analisis Evaluasi Belajar Mahasiswa.

Tabel 1. Hasil Analisis Pemulihan Materi Belajar Mahasiswa

No.	Indikator	Jumlah Pertanyaan	Nilai Perolehan	Nilai Max	Prosentase	Kategori
1.	Adanya keinginan untuk berhasil	2	330	400	82,50 %	Sangat Tinggi
2.	Adanya motivasi untuk bangkit dalam belajar	2	384	400	96 %	Sangat Tinggi
3.	Adanya penghargaan belajar	4	634	800	79,25 %	Tinggi
4.	Adanya kegiatan yang menarik dan menyenangkan dalam belajar	5	967	1000	96,70 %	Sangat Tinggi
5.	Adanya lingkungan belajar yang kondusif, yang terdiri dari 6 pertanyaan	6	841	1200	70,08 %	Cukup Tinggi
6.	Keseriusan dalam menjalani perkuliahan maupun ketika ujian, yang terdiri dari 3 pertanyaan	3	549	600	91,50 %	Sangat Tinggi
7.	Kesenangan untuk mencari solusi penyelesaian masalah soal-soal baru	3	534	600	89 %	Sangat Tinggi
Total			4239	5000	86,43 %	Tinggi

Sumber : Pengolahan Data Peneliti

Adapun gambaran umum pada Tabel 1. Hasil Analisis Pemulihan Materi Belajar Mahasiswa dengan mengukur pemulihan materi belajar mahasiswa menggunakan tujuh indikator diperoleh rerata 86,43 % dengan kategori Tinggi.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian melalui pengolahan data dan analisis lebih dalam diperoleh hasil temuan dari Implementasi *Game Based Learning* (GBL) Monopoli Digital (MonDig) dalam pembelajaran mahasiswa IKIP PGRI Bojonegoro, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan. Adapun Kesimpulan dalam penelitian ini diantaranya: (1) Pembelajaran menggunakan pendekatan *game* monopoli digital dinilai lebih efektif dalam melakukan evaluasi dan pemulihan materi mahasiswa dalam memperoleh pengetahuan dibandingkan menggunakan pendekatan aplikasi non-*game*. (2) Data analisis hasil angket motivasi belajar melalui 7 indikator diberikan kepada 40 mahasiswa didapatkan rerata 86,43% dengan kategori Tinggi.

Referensi

- Annisah, W. J. (2018). *The Analysis Of Students' Motivation In Learning English (A Case Study Inside Classroom) of The Eleventh Grade Students of SMKS Taman Madya Baiturrahman Bima*. Jurnal Pendidikan Bahasa Vol. 8. No. 2. Juli-Desember 2018.
- Arsyad, A. (2015). Media Pembelajaran. Kota Depok: PT RAJOGRAFINFO Persada.
- Febriandi Riduan, Aren Frima, Ditania Oktariyanti.(2021). Jurnal Basicedu: Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 5(6), 6349_6356.
- Ita Fitriati, I. I. (2018). Implementasi Computer Based Test English Computer (CBTEC) Untuk Efisiensi Evaluasi Bahasa Inggris Komputer di STKIP Taman Siswa Bima. JISIP, Vol. 2 No. 2, 204-210.
- Kurniadi, G. (2021). Penggunaan Media Permainan Edukatif "Ular Tangga Matematika" untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI Sd. Koordinat Jurnal MIPA, 2(1), 31–36. <https://doi.org/10.24239/koordinat.v2i1.23>.
- Lakoro, R. (2019). Mempertimbangkan peran permainan edukasi dalam pendidikan di Indonesia. Seminar Industri Kreatif ITS Tahun 2019.
- Nugroho, A. W., & Ma'arif, S. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi "Marbel Fauna" pada Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 6(4), 6686–6694. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3326>.
- Nurrita. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. Misykat, 03, 171–187.
- Rosarian, A. W., & Dirgantoro, K. P. S. (2020). Upaya Gurus Dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar Sambil Bermain [Teacher'S Efforts in Building Student Interaction Using a Game Based Learning Method]. JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education, 3(2), 146–163. <https://doi.org/10.19166/johme.v3i2.2332>.
- Sipahutar, C. E., M. (2023). Application of the Game Based Learning Model to Improve Students' Concept Understanding Ability at SMP Negeri 35 Medan. Formosa Journal of Science and Technology (FJST), 2(2), 569–578.
- Thiagarajan, S. (1974). Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook. Minneapolis: Indiana University.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>.
- Yustina, A. F., Y. (2023). Game Based Learning Matematika dengan Metode Squid game dan Among us. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 07(1), 615–630.
- Zaneta, V. I. (2022). Media Game Online Ular Tangga Perkalian Bilangan Asli dengan Pendekatan RME Kelas III SD. Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika, 2(2), 177–186. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i2.1819>.

2935

ORIGINALITY REPORT

21 %
SIMILARITY INDEX

18 %
INTERNET SOURCES

12 %
PUBLICATIONS

3 %
STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

1%

★ Submitted to Universitas Jenderal Soedirman
Student Paper

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5