

Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik Melalui Metode Game Based Learning

**Resdilla Pratiwi¹, Yuhanna², Sopiah³, Niki Habadi⁴, Risma Harahap⁵, Rohmatul
Aminah⁶**

^{1,2,3,4,5,6} STAIN Mandailing Natal, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Resdilla Pratiwi

E-mail: resdillapратиwi@stain-madina.ac.id

Abstrak

Game based learning sebagai model pembelajaran yang menggabungkan materi pembelajaran ke dalam pendidikan agar peserta didik saling terlibat satu sama lain melalui kegiatan permainan yang disediakan. Tujuan dari penerapan metode GBL dalam pembelajaran yaitu untuk meningkatkan kreativitas peserta didik agar dapat mengembangkan kemampuan imajinasinya setelah mengikuti proses pembelajaran. Metode yang dilakukan terdiri dari 6 tahapan, yaitu memilih game sesuai topik, penjelasan konsep, aturan, memainkan game, merangkum pengetahuan, melakukan refleksi. Hasil dari penerapan metode GBL yaitu peserta didik terlihat lebih aktif dan lebih terlibat dalam proses pembelajaran berlangsung, mengurangi adanya peserta didik yang mengalami kesulitan dalam bersosial, meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkreasi serta mengatur kerjasama yang baik dengan sesama temannya.

Kata kunci – Kreativitas, Belajar, Game Based Learning

Abstract

Game based learning is a learning model that combines learning material into education so that students are involved with each other through the game activities provided. The aim of applying the GBL method in learning is to increase students' creativity so that they can develop their imagination abilities after following the learning process. The method used consists of 6 stages, namely choosing a game according to the topic, explaining concepts, rules, playing the game, summarizing knowledge, reflecting. The results of applying the GBL method are that students appear more active and more involved in the ongoing learning process, reducing the number of students who experience social difficulties, increasing students' ability to be creative and organize good collaboration with their fellow students.

Keywords – Creativity, Learning, Game Based Learning

PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan suatu bidang kajian yang kompleks, yang menimbulkan berbagai perbedaan pandangan. Definisi kreativitas sangat berkaitan dengan penekanan pendefinisian dan tergantung pada dasar teori yang menjadi dasar acuannya. Kreativitas merupakan suatu ungkapan yang tidak asing lagi dalam kehidupan sehari-hari, khususnya bagi anak sekolah yang selalu berusaha menciptakan sesuatu sesuai dengan fantasinya (Jamaris, 2006). Utami Munandar dalam M. Ali dan M. Asrori mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan mencerminkan kelanaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengolaborasi suatu gagasan. Sedangkan Torrance pula menyatakan bahwa kreativitas adalah proses kemampuan individu untuk memahami kesenjangan atau hambatan dalam hidupnya, merupakan hipotesis baru dan mengkomunikasikan hasil-hasilnya, serta sedapat mungkin memodifikasi dan menguji hipotesis yang dirumuskan. Getzel dan Jackson dalam Slameto juga mengemukakan bahwa pembahasan tentang kreativitas sering dihubungkan dengan kecerdasan. Mereka berpendapat bahwa siapa yang tinggi tingkat kecerdasannya, belum tentu memiliki tingkat kreativitas yang tinggi, begitu pula siswa yang tinggi tingkat kreativitasnya belum tentu memiliki tingkat kecerdasan yang tinggi pula (Ali dan Asrori, 2014).

Pentingnya kemampuan kreativitas mencerminkan kebutuhan mendesak untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi perubahan kompleks dan tantangan global. Pendekatan ini tidak hanya mengacu pada transfer pengetahuan dan keterampilan teknis, tetapi juga pada pembentukan karakter yang mendorong ketangguhan mental, kemampuan sosial, dan kesiapan beradaptasi dengan konteks yang berubah secara terus-menerus (Rahman, 2014). Penelitian yang dilakukan Elly's Mersina Mursidik, dkk menunjukkan bahwa kreativitas tidak hanya menjadi aspek penting dalam inovasi, tetapi juga keterampilan yang mendukung pemecahan masalah dalam berbagai aspek kehidupan (Mursidik et al., 2015). Demikian pula, penelitian yang dilakukan Dwi Aggraini Astivan menjelaskan bahwa pendidikan holistik yang mengintegrasikan aspek-aspek kreativitas dan kepribadian memberikan landasan bagi pertumbuhan peserta didik secara menyeluruh (Astivan, 2013). Dengan pendekatan ini, peserta didik dapat lebih mudah beradaptasi dengan perubahan global, membentuk karakter yang kuat, dan menghadapi masa depan dengan keyakinan dan kemampuan yang diperlukan.

Sedangkan Belajar merupakan suatu proses internal yang kompleks, yang terlibat di dalam proses internal adalah yang meliputi unsur afektif, dalam unsur afektif berkaitan dengan sikap, nilai-nilai, interest, apresiasi, dan penyesuaian perasaan sosial (Dimiyanti dan Mudjiono, 2015). Beberapa prinsip dalam belajar yaitu: pertama, belajar berarti mencari makna. Makna diciptakan oleh siswa dari apa yang mereka lihat, dengar, rasakan dan alami. Kedua, konstruksi makna, adalah proses yang terus menerus. Ketiga, belajar bukanlah kegiatan mengumpulkan fakta, tetapi merupakan pengembangan pemikiran dengan membuat pengertian yang baru. Belajar bukanlah hasil perkembangan, tetapi perkembangan itu sendiri. Keempat, hasil dipengaruhi oleh pengalaman subjek belajar dengan dunia fisik dan lingkungannya. Kelima, hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang di ketahui siswa belajar, tujuan dan motivasi mempengaruhi proses interaksi dengan bahan yang dipelajari (Sardiman, 2004).

Menurut Martini Jamaris, kreativitas belajar adalah kemampuan siswa untuk menemukan cara-cara yang baru dalam rangka menyelesaikan masalah-masalah yang berhubungan dengan pembelajaran (Jamaris, 2006). Maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar adalah kemampuan untuk menemukan cara-cara baru bagi pemecahan problema-problema dengan mengolaborasi gagasan-gagasan dengan mempergunakan daya khayal, fantasi atau imajinasi serta mampu menguji kebenaran akan gagasan tersebut. Kreativitas belajar adalah kemampuan untuk menemukan cara-cara bagi pemecahan problema-problema yang dihadapi siswa dalam situasi belajar yang didasarkan pada tingkah laku siswa guna menghadapi perubahan-perubahan yang tidak dapat dihindari dalam perkembangan proses belajar siswa.

Berdasarkan pernyataan di atas, dilakukan penerapan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung yaitu metode *Game Based Learning* (GBL). *Game Based Learning* adalah model pembelajaran yang dirancang untuk menggabungkan antara materi pembelajaran dengan Pendidikan sehingga peserta didik dapat saling terlibat dalam kegiatan pembelajaran. *Game Based Learning* dapat menjadi salah satu terobosan baru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan dapat menarik minat peserta didik sehingga dapat menyerap materi dengan lebih efisien.

METODE

Penerapan metode pembelajaran ini dilakukan di SMP Negeri 6 Panyabungan yang meliputi enam langkah, berikut tahapan-tahapan *game based learning* dalam proses pembelajaran:

1. Memilih game sesuai topik. Pada langkah ini guru memilih game yang akan digunakan dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan topic materi yang akan diajarkan.
2. Penjelasan konsep. Pada langkah ini guru akan menyampaikan materi sebagai pengantar kepada peserta didik agar peserta didik dapat lebih paham mengenai inti materi yang akan dijadikan sebagai bahan game. Selain itu pada langkah ini guru memberikan penjelasan mengenai game yang akan dimainkan.
3. Aturan. Pada langkah ini guru akan menjelaskan aturan-aturan yang harus ditaati oleh peserta didik selama game berlangsung dan teknis dalam memainkan game tersebut.
4. Memainkan game. Pada langkah ini peserta didik akan memainkan game dengan menggunakan media yang lebih disediakan oleh guru sebelumnya.
5. Merangkum pengetahuan. Setelah permainan selesai, peserta didik akan merangkum pengetahuan atau menulis beberapa poin penting yang lebih dijelaskan oleh guru selama permainan berlangsung.
6. Melakukan Refleksi. Peserta didik akan melakukan refleksi dari hasil pembelajaran yang sudah disampaikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Game based learning adalah inovasi dalam dunia pendidikan yang menggabungkan proses pembelajaran dengan bermain. Torrente menyatakan bahwa *game based learning* adalah penggunaan game dengan tujuan yang serius sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran secara signifikan. Coffey juga mengartikan *game based learning* sebagai model pembelajaran yang menggabungkan materi pembelajaran ke dalam pendidikan agar peserta didik saling terlibat satu sama lain melalui kegiatan permainan yang disediakan (Nur'Aini, 2018). Penerapan *game based learning* merupakan salah satu turunan dari teori perkembangan kognitif Piaget. Hal ini didasari pada pemikiran Piaget yang menyatakan bahwa kecerdasan anak bukanlah suatu bawaan sejak lahir atau sesuatu yang didapatkan dari pengalaman semata, melainkan dari adanya tindakan yang dilakukan oleh sang anak. Piaget juga berpikiran bahwa bermain merupakan salah satu tindakan yang tak terpisahkan dari tahap-tahap perkembangan kognitif anak dan ikut berkontribusi di dalamnya. Aktivitas bermain akan membuat anak mengaktifkan skema pemikiran mereka melalui cara yang memungkinkan untuk mereka lampau secara nyata di kehidupan mereka, yaitu dengan menyelesaikan serangkaian kegiatan dalam permainan tersebut.

Pendekatan *game based learning* memiliki manfaat dalam pembelajaran, di antaranya yaitu:

1. Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.
2. Meningkatkan kemampuan siswa dalam bekerja sama.
3. Memberikan *feedback* dan perkembangan siswa yang cepat
4. Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, kemampuan dan kreativitas siswa.
5. Melatih siswa berani mengambil resiko dan bereksperimen (Winatha dan Setiawan, 2020).

Selama penerapannya dengan peserta didik SMP Negeri 6 Panyabungan, peserta didik terlihat ceria dan terlatih dalam mengembangkan kreativitasnya. Hal tersebut terlihat pada saat proses belajar berlangsung dengan menggunakan metode *game based learning*.



Gambar 1.
Penerapan Metode Game Base Learning

Adapun hasil yang didapatkan dengan diterapkannya metode *game based learning* di dalam proses belajar, ada beberapa dampak positif yang dihasilkan yaitu peserta didik terlihat lebih aktif dan lebih terlibat dalam proses pembelajaran berlangsung, mengurangi adanya peserta didik yang mengalami kesusahan dalam bersosial, meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkreasi serta mengatur kerjasama yang baik dengan sesama temannya.



Gambar 2.
Hasil Kreativitas Peserta Didik

KESIMPULAN

Dalam meningkatkan kreativitas peserta didik dalam belajar perlu dilakukan variasi berupa metode pembelajaran yang sesuai. Sebab kreativitas adalah proses kemampuan individu untuk memahami kesenjangan atau hambatan dalam hidupnya, merupakan hipotesis baru dan mengkomunikasikan hasil-hasilnya, serta sedapat mungkin memodifikasi dan menguji hipotesis yang dirumuskan. Maka metode *game based learning* (GBL) sangat cocok untuk menstimulasi kemampuan kreativitas peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran. Model pembelajaran yang menggabungkan materi pembelajaran ke dalam pendidikan agar peserta didik saling terlibat satu sama lain melalui kegiatan permainan yang disediakan. Dampak positif yang dihasilkan yaitu peserta didik terlihat lebih aktif dan lebih terlibat dalam proses pembelajaran berlangsung, mengurangi adanya peserta didik yang mengalami kesusahan dalam bersosial, meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkreasi serta mengatur kerjasama yang baik dengan sesama temannya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami ucapkan kepada Ketua STAIN Mandailing Natal. Kepala Laboratorium Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Ushuluddin Adab dan Dakwah STAIN Mandailing Natal. Kepala sekolah SMP Negeri 6 Panyabungan serta tim mahasiswa yang berpartisipasi dengan aktif dalam mensukseskan program Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) STAIN Mandailing Natal 2024.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mohammad dan Mohammad Asrori. (2014). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Astivan, D. A. (2013). *Penerapan Pendidikan Holistik Berbasis Karakter Di SD Karakter Cimanggis*. Jurnal Psiko-Edukasi, 11(1).
- Dimyanti dan Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Jamaris, Martini. (2006). *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Grasindo.
- Mursidik, E. M., Samsiyah, N., & Rudyanto, H. E. (2015). *Creative Thinking Ability in Solving Open-Ended Mathematical Problems Viewed From the Level of Mathematics Ability of Elementary School Students*. PEDAGOGIA: Journal of Education, 4(1).
- Nur' Aini, Firosa. (2018). *Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS*. Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE), Vol. 6(3).
- Rahman, K. (2014). *Pengembangan Kurikulum Terintegrasi di Sekolah/Madrasah*. J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 1(1).
- Sardiman. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Winatha, Komang Redy dan I Made Dedy Setiawan. (2020). *Pengaruh Game based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar*. Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vol. 10(3).