

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Saat ini negara Indonesia sedang dilanda musibah yakni dengan adanya kasus keberadaan Virus Corona atau biasa disebut dengan *Corona Virus Desaise (Covid-19)*. Tidak hanya berdampak pada bidang kesehatan saja sehingga berujung pada kematian tetapi juga berdampak pada bidang lain yakni bidang ekonomi, sosial dan yang paling penting di bidang Pendidikan.

Untuk memutuskan mata rantai penyebaran *Covid-19* diperlukan kerjasama semua pihak dalam mengatasinya, upaya yang dilakukan pemerintah adalah tidak berkerumun dalam keramaian, tidak pergi ke pasar, tempat perolahragaan, tempat budaya dan lain sebagainya. Serta masyarakat yang bekerja di kantor, diusahakan untuk melakukan pekerjaan di rumah saja (*Work From Home*). Begitu pun pada bidang pendidikan, pembelajaran dilakukan dirumah saja (*Learning From Home*). *Learning From Home* merupakan pengalaman pertama yang dilakukan secara massal di Indonesia.

Dunia pendidikan juga tidak luput dari dampak virus ini. Banyak sekolah yang meliburkan para siswanya. Tidak hanya sekolah, bahkan perguruan tinggi pun juga meliburkan mahasiswanya. Istilahnya bukan meliburkan akan tetapi melakukan pembelajaran dari rumah atau yang biasa di sebut dengan “pembelajaran dalam jaringan”. Pembelajaran dalam jaringan adalah sistem pembelajaran yang dilaksanakan dengan memanfaatkan

teknologi yang canggih yang ada di smartphone. Semua sistem pembelajaran dilaksanakan di hp, seperti guru menjelaskan materi, ujian, pengayaan dan hal-hal lainnya yang masih berhubungan dalam dunia pendidikan.

Banyak pelajar dan guru belum terbiasa dengan *Learning From Home* yang dilakukan secara online. Surat edaran mengenai kebijakan sekolah saat pandemi yang diluncurkan oleh Menteri Pendidikan dan Budaya pun memberikan ketentuan, yakni proses pembelajaran dilaksanakan dari rumah untuk memberikan pembelajaran yang bermakna melalui pembelajaran online atau jarak jauh (kelas *virtual*). Hal ini dilakukan dari jenjang pendidikan anak usia dini hingga perguruan tinggi. Pada beberapa sekolah di Indonesia sudah biasa menerapkan metode pembelajaran online, namun disisi lain, ada juga sekolah yang baru pertama kali melakukan pembelajaran secara online.¹

Pendidik yang biasanya mengajar secara konvensional di kelas, tiba-tiba harus mengajar dalam sebuah media. Ditambah dengan adanya sejumlah pendidik yang belum melek teknologi. Dalam pembelajaran sistem daring, ada beberapa kendala yang dirasa kurang efektif, seperti pemberian materi pembelajaran oleh guru, kurangnya keahlian teknologi dari guru maupun orang tua yang akan membimbing anak, serta keadaan ekonomi anak. Hal tersebut merupakan salah satu tantangan para pendidik dan guru di masa pandemi ini. Beberapa penelitian mengungkapkan bahwa sistem

¹Niken Bayu, *Dampak Pembelajaran Daring Saat Pandemi Covid-19 Terhadap Pelajar Indonesia*, *Jurnal Ilmiah*, Vol. 8, No. 2, Universitas Sebelas Maret, 2020, 100

pembelajaran daring memberikan sisi positif, namun ada juga hal yang kurang menguntungkan dibalik hal tersebut.²

Banyak aplikasi di smartphone kita yang bisa dijadikan sebagai penunjang pembelajaran daring ini. salah satunya adalah *Whatsapp*, *Google Meet*, *Zoom Meeting*, *Google Clasroom*, dll. Namun kebanyakan dari para pendidikan menggunakan *whatsapp group* sebagai penunjang pembelajaran. *Whatsapp* banyak digunakan sebab mudahnya pengaksesan dan juga mudahnya sinyal. Dan juga penggunaan *whatsapp* tidak banyak membutuhkan kuota seperti aplikasi daring yang lainnya. *Whatsapp* cukup efektif dalam penggunaannya. Isi dari konten *whatsapp* sendiri sudah cukup untuk mewakili beberapa keperluan yang diperlukan, seperti bisa mengirim foto hasil ujian, mengirim dokumen dan juga bisa *video call* dalam menu *whatsapp grup*.³

Orang tua, guru juga merasakan prihatin akan kasus yang terjadi di era pandemi *Covid-19* ini. Semua dituntut harus menguasai teknologi sebagai alat penunjang belajar baik guru maupun siswa. Guru sebagai dalang proses belajar siswa harus lebih cerdas dan bijak dalam memanfaatkan smartphone sebagai sarana belajar secara online baik itu menggunakan aplikasi pendidikan maupun secara kelas *virtual* dalam grup *WhatsApp*. Banyak sekali cara guru dalam membangun suasana kelas belajar secara online entah itu dengan membuat video ataupun hanya berupa teks dalam dokumen, ada pula

²Arifah Prima Satrianingrum, *Persepsi Guru Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Daring di PAUD, Jurnal Obsesi*, Vol. 5, No.1, Universitas Negeri Yogyakarta, 2018, 634

³Cepi Riana, *Konsep Pembelajaran Online*, (Depok : PT. Raja Grafindo Persada, 2017), 14

membuat teks dengan lukisan dan teks pesan. Orang tua saat ini berperan penting dalam proses belajar anak karena selama kegiatan sekolah online berlangsung dirumah. Jika tidak ada dampingan orang tua, anak akan menyalahgunakan *smartphone*, tidak untuk belajar melainkan untuk bermain game. Masih banyak kasus orang tua yang kurang bisa memberikan perhatian khusus pada anaknya selama proses belajar secara online. Banyak faktor yang mempengaruhinya salah satunya adalah karena sibuk pekerjaan, kurang telaten mengajari anak belajar, tidak pernah sekolah dan lain sebagainya.

Kegiatan belajar mengajar harus dilakukan secara *virtual* (jarak jauh) dengan memanfaatkan media berbasis dalam jaringan. Tentunya bagi kalangan pelajar dibangku SMP, SMA dan kuliah bukan suatu hal yang asing karena diera sekarang ini hampir semua kalangan sudah terbiasa menggunakan *smartphone* sehingga memudahkan mereka dalam proses belajar jarak jauh. Namun jika di kalangan SD tentunya tidak semua anak bisa menggunakan *smratphone* untuk belajar karena diusia mereka yang terlalu dini, yang ada mungkin mereka merasakan bahwasanya *smarthphone* hanya digunakan untuk bermain game saja. Tidak dapat dipungkiri karena adanya pandemi ini mengharuskan anak usia SD harus bergelut dengan *smartphone* sebagai jembatan pembelajaran sekolah. Kebanyakan kelas *virtual* pada jenjang SD hanya menggunakan media *WhatsApp Grup* saja sebagai ruang kelas Online. Tugas guru hanya memberikan teks materi sebagai penjelasan dan video untuk dilihat muridnya. Hal ini ternyata juga merupakan cara yang kurang efektif karena banyak siswa yang malas ketika disuruh mengerjakan

tugas guru, tidak mau membaca teks penjelasan guru, dan tak sedikit ketika melihat video pembelajaran berujung pada mengantuk, faktor orang tua yang sibuk dan tidak sempat membimbing anaknya dirumah, dan lain sebagainya. Sehingga tak sedikit bagi siswa menjadi kurang keaktifan, merespons tanggapan dan menyebabkan hasil belajar menurun.

Kasus yang terjadi di SDIT Sabilul Huda ini selama pelaksanaan pembelajaran online di era pandemi *Covid-19* dari hasil wawancara oleh Ibu Miftakhul Ilma selaku wali kelas 3 adalah adanya perubahan hasil nilai yang semakin tinggi namun bukan karena hasil kerjaan siswa itu sendiri melainkan orang tualah yang mengerjakan tugas sekolah. Hal ini merupakan kegelisahan sosial yang dirasakan guru. Adanya pembelajaran online malah menyebabkan kemandirian siswa berkurang, kemalasan siswa dalam belajar meningkat, hasil belajar mandiri berkurang. Berulang kali guru memberi peringatan kepada orang tua siswa agar belajar dan dikerjakan mandiri namun masih tetap saja dengan alasan anak sudah susah diarahkan, kalau tidak ada pendampingan hp disalah gunakan. Padahal guru sudah memberikan terbaik dalam belajar online peserta didik. Selain menggunakan *Whatsapp Grub*, Video Pembelajaran, *Goggle Classroom* Guru juga menerapkan Metode Pembelajaran *Game Basic Learning*. Hal tersebut merupakan alasan peneliti tertarik untuk meneliti sistem pembelajaran online di SDIT Sabilul Huda yang menggunakan Metode Pembelajaran *Game Basic Learning*. Pembelajaran online yang memberikan dampak yang kurang efektif dalam

melaksanakan kegiatan belajar mengajar sehingga memberikan pengaruh dalam proses belajar siswa Kemudian diganti dengan sistem berbasis game.⁴

Kasus tersebut dapat kita tau bahwasanya dengan adanya pembelajaran online dalam jaringan banyak sekali dampak negatif yang terjadi yaitu keaktifan anak dalam belajar menjadi menurun karena kurangnya perhatian khusus dari guru, perilaku tanggap anak juga sangat berkurang dilihat dari kebiasaan anak yang dulunya belajar disekolah kadang bisa menjawab ketika guru melontarkan pertanyaan sesudah menjelaskan materi sedangkan untuk sekarang ini anak menjadi lebih cenderung diam belajar sendiri mendengarkan video saja tidak bisa berinteraksi dengan guru secara langsung, hasil belajar pun juga meningkat bukan karena hasil kerjaan anak sendiri tetapi orang tua yang mengerjakan, sehingga kurangnya kemandirian dalam belajar. Padahal dapat kita tau dalam kurikulum K13 ini anak dituntut aktif, mandiri dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu dalam kasus tersebut peneliti mencoba meneliti penerapan Metode Pembelajaran *Game Basic Learning* yang mana nantinya dalam metode tersebut siswa akan mengerjakan kuis *game* didalamnya terdapat tampilan materi pelajaran yang diberikan selama pelaksanaan pembelajaran melalui kelas *Virtual* pada siswa untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Agar tidak bosan ketika belajar sehingga prestasi bisa meningkat.

⁴ Miftakhul Ilma, Wali Kelas 3 SDIT Sabilul Huda, Pranggang, 27 Agustus 2020

Game Basic Learning adalah sebuah permainan yang sengaja dibuat untuk keperluan edukasi atau pembelajaran sebagai penunjang media pembelajaran, karena dianggap lebih menarik dibandingkan proses belajar mengajar yang konvensional. *Game Basic Learning* terbukti dapat meningkatkan daya ketertarikan minat dan prestasi siswa sehingga menunjang proses pendidikan.⁵ Hal ini berhubungan dengan desain yang digunakan pada *game* edukasi, yang terdiri dari animasi, pemilihan warna yang sesuai dan ilustrasi (objek) yang menarik pada setiap tahap pembelajaran ataupun setiap topik materi pada pembelajaran yang kemudian diterapkan pada *game* edukasidengan tujuan untuk merangsang siswa SD untuk mencintai pembelajaran yang kadang dirasa terkesan membosankan.

Siswa yang sedang mengenyam bangku pendidikan dasar, cenderung masih lebih menyukai permainan daripada proses belajar yang monoton hanya dengan membaca teks dan materi saja, Sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang tepat untuk menstimulasi kemampuan belajar siswa. Kebanyakan dari siswa lebih suka dengan sesuatu hal yang baru dan berbeda. Dengan adanya penerapan *Game Basic Learning* ini merupakan hal yang baru dan merupakan cara untuk merangsang dan menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran online. Diharapkan tidak akan ada lagi hambatan seperti kemalasan, kurangnya kemandirian dalam belajar dengan adanya penerapan metode *Game Basic Learning* ini. Dimungkinkan ada kesadaran dari pihak siswa dalam minat belajarnya akan menimbulkan kepuasan tersendiri baik

⁵Tao,Huang, *ApplyingtheFlipped Classroom with Game-Based Learning in Elementary School Students' English Learning*, (EITT 2016) 59–63

dari pihak guru maupun orang tua. Meskipun dimasa pandemi *Covid-19* ini tetap bisa mempertahankan prestasi belajar siswa melalui metode pembelajaran yang efektif memanfaatkan teknologi yang digunakan selama pembelajaran online berlangsung.

Proses pembelajaran berbasis game ini memanfaatkan permainan digital sebagai media untuk menyampaikan pembelajaran, meningkatkan kemampuan pemahaman dan pengetahuan. Pengembangan *Game Basic Learning* dapat mendatangkan lingkungan belajar yang memotivasi, menyenangkan, dan meningkatkan kreativitas siswa. Oleh karena itu dalam pembelajaran jarak jauh (Kelas *Virtual*) ini *Game Basic Learning* dapat dijadikan solusi untuk belajar anak agar proses pembelajaran dapat sesuai tujuan dan menyenangkan. Melatih putar otak kecerdasan anak sehingga anak menjadi aktif dalam belajar, hasil akhir dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Fokus Penelitian

Berangkat dari latar belakang di atas, maka pertanyaan penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana pelaksanaan penerapan Metode *Game Basic Learning* dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa?
2. Bagaimana hambatan pelaksanaan penerapan Metode *Game Basic Learning* dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa?

3. Bagaimana solusi hambatan pelaksanaan penerapan Metode *Game Basic Learning* dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan penerapan Metode *Game Basic Learning* dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa di SDIT Sabilul Huda
2. Untuk mengetahui hambatan pelaksanaan penerapan Metode *Game Basic Learning* dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa di SDIT Sabilul Huda
3. Untuk mengetahui solusi hambatan pelaksanaan penerapan Metode *Game Basic Learning* dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar di SDIT Sabilul Huda

D. Kegunaan Penelitian

1. Secara teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan memberi manfaat untuk menambah wawasan yang dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa menggunakan metode *Game Basic learning* di SDIT Sabilul Huda Pranggang Plosoklaten walau di Era Pandemi *Covid-19*
2. Secara Praktis
 1. Bagi SDIT Sabilul Huda Pranggang Plosoklaten, diharapkan hasil penelitian ini menjadi masukan bagaimanacara meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa meskipun dilakukan dengan *virtual* (pembelajaran jarak jauh)

2. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai Metode Pembelajaran *Game Basic Learning* di SDIT Sabilul Huda Pranggang Plosoklaten dan juga menjadi menjadi sebuah pertimbangan metode pembelajaran yang lebih baik agar mencapai tujuan pembelajaran yang baik.

E. Telaah Pustaka

Telaah pustaka mempunyai tujuan untuk menjelaskan judul dan isi singkat kajian-kajian yang pernah dilakukan, buku atau jurnal yang ada terkait dengan topik/masalah yang akan diteliti.⁶

Keaktifan dan hasil belajar merupakan suatu hal kemampuan yang berbeda-beda dimiliki siswa dan setiap siswa mempunyai kemampuan yang berbeda. Oleh karena itu peneliti menggunakan topik ini untuk mengukur seberapa jauh siswa belajar dengan menggunakan metode *Game Basic Learning* dengan disertai bukti apa ada peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa. Peneliti juga menggunakan contoh penelitian terdahulu yang hampir sama dengan judul penelitian yakni penerapan metode *Game Basic Learning* untuk meningkatkan keaktifan, kecerdasan dan hasil belajar siswa, disajikan dalam tabel berikut :

No	Nama Pengarang	Judul Penelitian	Isi Penelitian Terdahulu
1.	Mochamad Arbayu Maulidina	Pengembangan <i>Game Based Learning</i> Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar (Jurnal Ilmiah	Penelitian ini menunjukkan bahwa Pengembangan <i>Game Based Learning</i> mampu menghadirkan lingkungan yang

⁶ Tim Revisi Buku Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Tahun 2009, Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Kediri (Kediri: STAIN Kediri, 2011), hlm. 62.

		2013)	<p>memotivasi, menyenangkan dan meningkatkan kreativitas dalam belajar. Pendekatan game pembelajaran mampu menstimulus intelektual, emosional, dan psikomotorik anak. Dengan cara mengemas sebuah pembelajaran dalam gamebasedlearning dengan menggunakan pendekatan saintifik merupakan terobosan baru metode pembelajaran untuk pebelajar. Disisi lain aplikasi ini juga sangat membantu pembelajar dalam menyampaikan materi dikelas, pembelajaran lebih termotivasi dan semangat dalam belajar</p>
--	--	-------	--

2.	Riska Nurtantyo Sarhini	Pengembangan <i>Game Content Model</i> Untuk <i>Game-Based Learning</i> Pemahaman Berlalu Lintas (Jurnal EECCIS 2015)	Penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menyuguhkan siswa melalui gamecontent model yang berisikan pembelajaran menjadi lebih bisa fokus sehingga meningkatkan pemahaman materi berlalu lintas berada pada <i>question</i> atau pertanyaan mengenai pengetahuan rambu lalu-lintas, pemahaman perilaku berlalu-lintas dan permainan berkendara berhasil diimplementasikan.
3.	Ferninda Khoerunnisa	Pengaruh Media Digital <i>Game Based Learning</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada	Penelitian ini membuktikan bahwa Media digital <i>Game Based Learning</i> sebagai cara alternatif yaitu media

		Pembelajaran Perakitan Komputer Di SMKN 8 Semarang (Skripsi 2016)	pembelajaran dibuat dengan mengikuti standar kriteria <i>game</i> untuk pembelajaran. Penggunaan media <i>gamebasedlearning</i> memiliki pengaruh positif dalam membantu peran guru saat pembelajaran sehingga terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media <i>Game Based Learning</i> dan adanya peningkatan variasi media pada pembelajaran.
4.	David Agung Priyonggo	Penerapan <i>Game Based Learning</i> Pada Siswa Kelas V SD Negeri Suru II Kecamatan Geyer Kabupaten Grombongan Pokok Bahasan Daur Air	Hasil dari penelitian ini dengan diterapkannya <i>Game Based Learning</i> pada mata pelajaran IPA Bab Daur Air dan Peristiwa Alam dapat

		<p>Dan Peristiwa Alam Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif (Skripsi 2010)</p>	<p>meningkatkan aspek kognitif siswa. Hal ini terbukti dari hasil tes yang dilakukan pada setiap siklus. Dari hasil observasi awal, didapat nilai rata-rata kelas V adalah 65,5. Setelah penerapan gamebasedlearning pada siklus I didapat nilai rata-rata 66,4 dan pada siklus II diperoleh nilai rata-rata kelas 77,9 dan ketuntasan klasikalnya sebesar 97,6%. Keberhasilan Pembelajaran ini dikarenakan sistem alat permainan cakram pertanyaan yang membuat siswa belajar karena pertanyaannya lebih acak sehingga terkesan beda dan menyenangkan.</p>
--	--	--	---

5.	Nabella Yusi Rizqi	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Game</i> Pelangi Putar Pada Mata Pelajaran PAI di SDN Katerban 5 Kecamatan Baron Kabupaten Nganjuk (Skripsi 2018)	Penelitian ini menunjukkan bahwa Media pembelajaran <i>Flipchart</i> berbasis <i>game</i> pelangi putar pada materi Iman kepada Malaikat terbukti efektif diterapkan dalam pembelajaran PAI kelas IV SDN Katerban 5. Hal ini dapat dilihat dari dua aspek yaitu: a) sikap antusias siswa kelas IV dalam belajar PAI dinilai baik, karena guru dalam menyampaikan materi PAI melalui media pembelajaran <i>Flip Chart</i> , serta melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan belajar aktif menjadikan siswa lebih semangat dan termotivasi dalam belajar. Desain dan materi yang tersaji pada
----	--------------------	---	---

			<p>media <i>Flip Chart</i> terkesan sederhana dan menarik. Sederhana berarti materi yang disajikan dalam media pembelajaran hanya poin-poin penting dari materi saja. Corak warna yang beragam menjadikan siswa lebih senang memperhatikan pada media, terlebih pada desain bentuk (<i>shape</i>) materi yang beragam, menyesuaikan materi pokok yang terkandung dalam materi.</p>
--	--	--	--

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Metode *Game Basic Learning*

Metode pembelajaran adalah cara untuk menyampaikan pelajaran kepada peserta didik atau mempraktikkan teori yang telah dipelajari dalam rangka mencapai tujuan belajar.⁷ Metode pembelajaran juga diartikan sebagai pengelolaan kegiatan yang memperhatikan tujuan dan hambatan dan karakteristik peserta didik sehingga diperoleh hasil yang menumbuhkan suasana daya tarik pada pelajaran.⁸

Guru adalah seseorang yang berperan penting dalam proses pembelajaran. Maka dari itu di Era Pandemi *Covid-19* ini guru lah yang harus bisa memanfaatkan media sebaik mungkin agar proses pembelajaran tetap berjalan dan mencapai tujuan. Perkembangan teknologi menjadi bahan dalam pemanfaatan media untuk proses pembelajaran. Metode yang sesuai dengan media tekonogi adalah *Game Basic Learning*.

Metode *Game Basic Learning* adalah metode pembelajaran yang menggunakan jenis *serious game* yang dirancang untuk tujuan tertentu dalam pembelajaran.⁹ Menurut Coffey *Game Basic Learning* sendiri merupakan model pembelajaran yang menggabungkan antara materi pembelajaran kedalam pendidikan agar peserta didik saling terlibat satu

⁷ Ratna Wilis, *Teori-teori Pembelajaran*, (Jakarta : Depdiknas , 2013). 40

⁸ Joni, Raka, *Strategi Belajar Mengajar (Acuan Konseptual Pengelolaan Kegiatan Belajar Mengajar)*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2010), 25

⁹ Nindian Puspa Dewi, *Implementasi Game Based Learning pada Pembelajaran Bahasa Inggris*, Jurnal Resti, Vol. 3 No. 2, Universitas Madura , 2019, 124

sama lain.¹⁰ *Game Basic Learning* merupakan bentuk pembelajaran berpusat pada pembelajaran yang menggunakan *game* elektronik atau digital untuk tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran berbasis *game* memanfaatkan permainan digital sebagai media untuk menyampaikan pembelajaran, meningkatkan kemampuan pemahaman dan pengetahuan, penilaian atau evaluasi mengenai materi suatu disiplin ilmu pengetahuan.¹¹ Jadi Metode *Game Basic Learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan *game* sebagai media pembelajaran dengan memanfaatkan permainan yang ada di dalam game diisi dengan materi pembelajaran.

Dalam menentukan ketepatan media atau metode pembelajaran yang akan dipersiapkan untuk mengajar harus digunakan melalui proses pengambilan keputusan yang berhubungan dengan kemampuan yang dimiliki oleh media termasuk kelebihan dari karakteristik media yang akan dihubungkan dengan materi pembelajaran. Pengembangan *Game Basic Learning* bisa mendatangkan lingkungan yang memotivasi, menyenangkan, dan meningkatkan kreativitas. Pendekatan *game* pembelajaran mampu menstimulus emosional, intelektual, dan psikomotorik anak. Oleh karena itu *Game Basic Learning* bisa menjadi solusi yang menarik untuk pembelajaran. Pengembangan aplikasi pembelajaran sudah banyak diterapkan. Namun sebagian besar penelitian menghasilkan media pembelajaran untuk membaca, menulis dan berhitung yang sifatnya formal dan terkesan memanfaatkan media pembelajaran yang sudah umum digunakan.

¹⁰Coffey, *E-Business and E-Commerce Management*, (United Kingdom: PrenticeHall, 2016), 250

¹¹Prasetya, Sakti, Patmanthara, *Digital Game-Based Learning Untuk Anak Usia Dini*, (TEKNO,2013), 45-50.

Macam-macam pengembangan *Game Basic Learning* :

1. *Educandy*

Educandy merupakan permainan edukasi berbasis web aplikasi yang bisa dipakai untuk pembelajaran. *Educandy* memiliki beragam permainan edukatif yang bisa diganti pertanyaan maupun kosakatanya dan langsung bisa dimainkan.

Misalnya ada permainan *Memory* yang berfungsi untuk menguji daya ingat kosakata tertentu, selain itu ada *game Crosswords* atau istilah umumnya yaitu teka teki silang, dan masih banyak lagi game lainnya.

Setelah selesai membuat dan merubah pertanyaan sesuai kebutuhan nantinya akan keluar kode kuis/game. Bagikan saja kode tersebut agar bisa diaskes dan dimainkan oleh para murid. Selain tersedia di *website educandy.com*. Game ini juga tersedia di *platform mobile*.

2. *Wordwall*

Merupakan web aplikasi yang berisi game edukasi berbasis kuis yang menarik. Melalui ini bisa membuat beragam model kuis sesuai dengan kreativitas pendidik. Ada berbagai kategori game yang bisa dibuat.

Hal menarik dari *Wordwall* adalah peserta didik dapat melihat dan memainkan game yang telah dibuat oleh anggota lain. Karena sifatnya berbasis komunitas maka peserta didik bisa belajar secara kreatif dan kolaboratif dengan para anggota lainnya.

3. *Marbel Budaya Nusantara*

Game satu ini merupakan karya anak bangsa yang bertujuan untuk mengenalkan budaya nusantara. *Game* yang dikembangkan oleh *Educa*

studio ini anak akan mempelajari dan dikenalkan dengan berbagai budaya nusantara seperti alat musik tradisional, tarian daerah, pakaian daerah, rumah adat, dan makanan daerah.

Game ini lebih menitikberatkan pada simulasi, seperti misalnya ketika mempelajari budaya Jawa, peserta didik akan berperan menjadi seorang pemain karawitan, pada scene lain peserta didik juga akan diberi tugas menyelesaikan proses tenun kain seperti menyesuaikan pola dan warna tenun seperti yang ada pada contoh.

Game ini juga menggunakan level permainan dari mudah sampai ke tingkatan sulit. Pendidik bisa mengunduh game ini di *playstore* dengan kata kunci “*Marbel Belajar Budaya Nusantara*”. Selain mempelajari budaya nusantara, *Educa studio* juga menyediakan game edukasi lainnya seperti, *Marbel Pramuka*, *Marbel Belajar jam & Waktu*, dan lainnya.

4. *Khan Academy Kids*

Merupakan game edukasi yang bertema *game* aktivitas dan kegiatan interaktif. Ditujukkan khusus untuk anak balita, pra sekolah, dan taman kanak-kanak. *Game* ini dibuat dengan konsep permainan yang sederhana, interaktif, namun bermakna dengan mengusung konsep cerita dan aktivitas keseharian. Anak bisa belajar Bahasa, membaca, menulis, berhitung, sosial-emosional, pemecahan masalah, sampai pengembangan sensor motorik.

Game ini memiliki berbagai fitur dan konten menarik, seperti dongeng (teks, gambar, dan audio), video interaktif, *game* berhitung, membaca, logika, dan lainnya. Selain bisa dimainkan secara online

melalui *platform mobile*, Anda juga bisa mengatur mode *game* ini untuk dimainkan secara offline dan bahkan bisa untuk dicetak.

Pendidik bisa mengatur jadwal pembelajaran untuk anak murid, belajar lebih banyak di *khan academy*, dan mengorganisasikan pembelajaran jarak jauh dengan *tool* yang tersedia secara efektif. Untuk bisa mengakses *game* ini Anda bisa mengunduhnya di *playstore* dan *app store* dengan kata kunci *Khan Academy Kids*.

5. *Baamboozle*

Merupakan *game* edukasi berbasis web aplikasi yang menyediakan beragam *game* interaktif dan menarik. Sama seperti *wordwall platfrom* ini berbasis komunitas sehingga kita dapat melihat dan menggunakan *game* dan kuis yang sudah dibuat oleh anggota lain.

Keuntungannya menggunakan *Baamboozle* adalah tidak perlu harus registrasi dahulu untuk memainkan *game* yang tersedia. Langsung bisa mencari beragam *game* dengan mencari di kotak pencarian menggunakan kata kunci atau dengan menggulir secara manual.

6. *Quizizz*

Quizizz adalah web *game* yang menggabungkan antara tulisan, gambar dan musik sebagai media pembelajaran *game* yang menarik dan yang paling sering dipakai oleh kalangan guru dan dosen.

7. *Google Classroom*

Semula *Google Classroom* hanya sebagai aplikasi kelas saja. Tetapi ternyata aplikasi satu ini bisa disambungkan dengan *game*

pembelajaran yaitu dengan cara digabungkan dengan *educandy* yang nantinya banyak macam jenis game yang disediakan.¹²

Karakteristik *Game Basic Learning* :

1. Menarik dan mengasyikkan

Game Basic Learning mampu membuat siswa memahami materi serta mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan juga menyenangkan. Dengan GBL siswa juga bisa mengetahui bentuk aplikatif suatu konsep dan materi.

2. Berdasarkan pada Pengalaman

Peserta didik tidak harus diarahkan dan dilatih dalam memainkan game dan memahami isi dari game. Melalui *Game Basic Learning* peserta didik akan memahami dengan sendirinya melalui proses *trial and error*, sehingga ketika mengalami kegagalan mereka akan mencoba lagi dengan strategi dan cara yang berbeda dalam mencapai tujuan/misi.

3. Ada Tantangan yang Bisa Disesuaikan

Karakteristik *Game Basic Learning* umumnya memiliki tingkatan tantangan yang berbeda-beda, mulai dari yang mudah sampai sulit. Umumnya game menggunakan level bisa ditemui pada jenis video game.

Siswa dapat menyesuaikan *level* dan tingkat kesulitan sesuai dengan pemahaman dan kemampuannya. Mulailah dari yang mudah dan kemudian tingkatkan tantangan pada *level* lebih tinggi jika telah berhasil.

¹² Nadwa, *Intelegensi Pembelajaran Active Learning dan Internet Based Learning dalam Meningkatkan Keaktifan dan Kreativitas Belajar*, Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 7, No. 2, 2013, 70

4. Interaktif dan Umpan Balik

Game Basic Learning memungkinkan terjadinya proses interaksi antara sesama murid dan antara murid dengan *game* secara interaktif. Misalnya dengan strategi, keputusan, dan tindakan yang dipilih dalam *game* akan menentukan proses dan hasil *game* itu sendiri.

Sementara berkaitan dengan umpan balik (*feedback*) metode GBL siswa bisa melakukan refleksi dan menarik kesimpulan dari hasil tindakan yang dibuat dalam *game*. Dengan adanya umpan balik membuat peserta didik bisa mengetahui dampak dari tindakan yang dilakukan serta bisa belajar dari kekeliruan/kegagalan..

Kelebihan dan Kekurangan *Game Basic Learning*

Game Basic Learning memiliki kelebihan dan juga kekurangan :

Kelebihan:

1. Membuat siswa menjadi aktif dan kritis
2. Adanya interaksi dan peran langsung dalam pembelajaran
3. Guru dapat mengevaluasi secara langsung pada saat permainan
4. Pemahaman lebih berkesan dan bertahan lama dalam ingatan siswa
5. Menumbuhkan rasa nyaman, menyenangkan, dan semangat dalam diri siswa.

Kekurangan:

1. Membutuhkan alat dan media tambahan
2. Suasana kelas sering menjadi tidak kondusif
3. Membutuhkan waktu pembelajaran yang relatif banyak
4. Setting pembelajaran perlu dipersiapkan dengan matang

Game Basic Learning dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan terkesan berbeda dari metode pembelajaran yang lain karena dalam hal ini memanfaatkan peralatan elektronik seperti komputer, *laptop*, *smartphone*, dan masih banyak lagi. Hal ini diterapkan karena kita sebagai pendidik harus sigap menghadapi keadaan yang terjadi saat ini. Terutama dimusim pandemi *Covid-19* yang memungkinkan situasi belajar tidak dapat dilakukan secara langsung tetapi semua dilakukan secara virtual. Maka *Game Basic Learning* sebagai pendorong minat semangat belajar anak usia Sekolah dasar.

Game yang digunakan guru sebagai media pembelajaran adalah jenis *Game Quizizz*. *Game* ini dipilih karena terdapat berbagai tampilan menarik dan dilengkapi gambar-gambar yang dapat memancing perhatian siswa, pada mulanya siswa menyukai tampilan gambar yang berwarna-warni sehingga siswa menjadi tertarik dalam mengerjakan kuis soal yang ada di *game Quizizz*.

Langkah-langkah penggunaa Metode *Game Basic Learning* tipe *Quizizz* ini adalah dengan masuk *web www.Quizziz.com* selanjutnya langsung *login* dengan akun *email* atau *google*, kemudian ada pilihan klik *create* untuk membuat kuis, ada berbagai pilihan macam soal yaitu bisa dengan pilihan ganda, gambar, teka-teki silang, dan isian, selanjutnya tinggal isis kolom pertanyaan dikolom pertanyaan dan ketik jawaban untuk menentukan apakah nantinya jawaban peserta didik sesuai atau tidak, Langkah terakhir tinggal simpan dan *share link game* kuisnya melalui grub *Whatsapp* kelas.

Depdiknas menyebutkan bahwa permainan atau game adalah suatu kegiatan yang melibatkan interaksi antar individu atau antar kelompok untuk mencapai tujuan. Sasaran permainan dibatasi berdasarkan pada aturan-aturan yang telah disepakati baik tertulis maupun lisan, dan cara penyajian bahan pelajaran melalui pengalaman atau belajar sambil bermain. Selanjutnya, fungsi permainan (*game*) adalah untuk meningkatkan motivasi dan menggairahkan rasa ingin tahu.¹³

B. Keaktifan

Menurut Ahmad Tafsir keaktifan belajar adalah siswa melakukan kegiatan secara bebas, tidak takut berpendapat, memecahkan masalah sendiri, membaca sumber belajar yang diberikan oleh guru, bisa belajar secara individu ataupun kelompok, ada timbal balik antara guru dan siswa baik itu menjawab pertanyaan ataupun memberikan komentar, dan siswa selalu termotivasi untuk berpendapat.¹⁴ Sriyono mengatakan bahwa keaktifan belajar siswa adalah usaha yang dilakukan oleh guru pada waktu mengajar, sehingga siswa dapat terlibat aktif baik jasmani maupun rohani dalam mengikuti pelajaran. Keaktifan belajar siswa dianggap begitu penting dalam kegiatan pembelajaran, dan keaktifan belajar siswa tersebut muncul karena dipengaruhi beberapa faktor yaitu stimulus belajar, perhatian dan motivasi, respon yang dipelajari, penguatan, pemakaian dan pemindahan, dan pikiran manusia mempunyai kesanggupan menyimpan informasi yang tidak terbatas jumlahnya.¹⁵

¹³ Depdiknas, Permendiknas, N0.22 Tentang Pembelajaran Menyenangkan, Jakarta : 2015

¹⁴ Nadwa, *Intelegensi Pembelajaran Active Learning dan Internet Based Learning dalam Meningkatkan Keaktifan dan Kreativitas Belajar*, Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 7, No. 2, 2013, 294

¹⁵ Tri Muah, *Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Instruction (PBI) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 9B Semester Gasal Tahun Pelajaran 2014/2015 SMP Negeri 2 Tuntang – Semarang*, Jurnal Scholaria, Vol. 6, No. 1, 2016, 43

Berdasarkan pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar adalah usaha yang dilakukan oleh guru pada waktu mengajar, agar siswa melakukan kegiatan secara bebas baik secara jasmani maupun rohani, tidak takut berpendapat, memecahkan masalah sendiri, dan siswa selalutermotivasi untuk berpendapat dalam mengikuti pelajaran.

Keaktifan menjadi salah satu elemen penting dalam proses perkembangan belajar siswa karena dari segi keaktifan itulah kita sebagai pendidik menjadi tau seberapa jauh pengetahuan yang didapat selama peserta didik melakukan proses belajar. Apabila terlihat semangat dalam belajar, aktif dalam belajar maka disitu kita dapat menilai bahwasanya dia akan memperoleh hasil belajar yang maksimal. Maka dengan penerapan Metode Game Basic Learning ini guna untuk meningkatkan kembali keaktifan peserta didik dengan cara memasukkan pembelajaran dalam kuis game untuk menarik perhatian minat peserta didik yang biasanya pandai berbicara, semangat belajar dikelas karena kita tau jika semua dilakukan secara virtual semua kegiatan pembelajaran menjadi tidak maksimal.

C. Hasil Belajar

Menurut Bell-Gredler dalam Udin S. Winataputra pengertian belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam *competencies, skills, and attitude*. Kemampuan (*competencies*), keterampilan (*skills*), dan sikap (*attitude*) tersebut diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan mulai dari masa bayis sampai masa tua melalui rangkaian proses belajar sepanjang hayat.¹⁶

¹⁶Dimiyati, *Belajar & Pembelajaran*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2013), 3

Menurut Hamalik bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan, dengan kata lain hasil belajar merupakan prestasi belajar peserta didik secara keseluruhan, yang menjadi indikator kompetensi dasar dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan. Hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain:

1. Besarnya usaha yang dicurahkan oleh anak untuk mencapai hasil belajar, artinya bahwa besarnya usaha adalah indikator dari adanya motivasi.
2. Intelegensi dan penguasaan awal anak tentang materi yang akan dipelajari, artinya guru perlu menetapkan tujuan belajar sesuai dengan kapasitas intelegensi anak dan pencapaian tujuan belajar perlu menggunakan bahan apersepsi, yaitu apa yang telah dikuasai anak sebagai batu loncatan untuk menguasai materi pelajaran baru.
3. Adanya kesempatan yang diberikan kepada anak didik, artinya guru perlu membuat rancangan dan pengelolaan pembelajaran yang memungkinkan anak bebas untuk melakukan eksplorasi terhadap lingkungannya.

Mengenai hasil belajar yang dicapai oleh siswa melalui proses belajar optimal harus mempunyai ciri sebagai berikut:

1. Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menimbulkan motivasi belajar intensif pada diri siswa.
2. Menambah keyakinan untuk kemampuan dirinya
3. Hasil belajar yang diperoleh siswa secara keseluruhan mencakup ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

4. Kemampuan siswa untuk mengontrol, untuk menilai dan mengendalikan dirinya terutama dalam menilai hasil yang dicapainya maupun menilai dan mengendalikan proses dan usaha belajarnya.¹⁷

Jadi, yang dimaksud hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki baik bersifat pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), maupun keterampilan (psikomotorik) yang semuanya ini diperoleh melalui proses belajar mengajar.

Dalam hal ini hasil belajar peserta didik dapat dicapai melalui beberapa faktor. Faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar adalah dari keaktifan, kecerdasan yang dimiliki peserta didik. Apabila dua faktor tersebut dapat digapai maka hasil belajar akan maksimal namun jika tidak maka hasil belajar tidak maksimal. Metode *Game Basic learning* diterapkan agar keaktifan dan kecerdasan peserta didik tetap bertahan meskipun dalam pembelajaran secara virtual.

¹⁷Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2011), 55

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis/Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Hal ini berarti data yang telah dikumpulkan bukan berupa angka, melainkan data tersebut berasal dari hasil wawancara, catatan lapangan, dokumen pribadi, catatan memo, dan dokumen resmi yang lain. Tujuan dari penelitian kualitatif ini yaitu menggambarkan realita empiric dari balik fenomena secara mendalam, rinci serta tuntas. Oleh sebab itu mencocokkan antara realita empiric dengan teori yang berlaku dengan menggunakan metode deskriptif.

Pendekatan penelitian kualitatif dipilih oleh peneliti karena dalam penelitian kualitatif, peneliti berperan sebagai instrumen kunci dan dalam penelitiannya, peneliti diharuskan meneliti pada tempat yang alamiah, peneliti tidak membuat suatu perlakuan tertentu, sehingga hasil penelitian nantinya akan bersifat perspektif *emic*, yaitu hasil penelitian yang didapat murni dari data yang ada di lapangan dan bukan menurut pandangan peneliti.

Dalam penelitian ini, menggunakan metode penelitian studi kasus. Penelitian studi kasus (*case study*) merupakan metode untuk menghimpun dan menganalisis data berkenaan dengan sesuatu kasus. Sesuatu dijadikan kasus biasanya karena ada masalah, kesulitan, hambatan, penyimpangan. Kasus ini bisa berkenaan dengan perorangan, kelompok (kerja, kelas, sekolah, etnis, ras, agama, sosial, budaya, dan lain-lain), keluarga,

lembaga, organisasi, daerah/wilayah, masyarakat, dan lain-lain. Studi kasus diarahkan pada mengkaji kondisi, kegiatan, perkembangan serta faktor-faktor yang penting yang terkait dan menunjang kondisi dan perkembangan tersebut.

Studi kasus banyak dilakukan dalam pelaksanaan program bimbingan dan konseling. Konselor pendidikan menghimpun data gejala-gejala masalah atau kesulitan yang dihadapi klien beserta hal-hal yang melatar belakangnya dalam rangka *diagnosis*, untuk kemudian merumuskan *prognosis* (perkiraan masalah dan bantuan) yang diberikan serta solusi bantuan pemecahan masalah.

Sedangkan menurut teori Jhon W. Best menyatakan bahwa studi kasus berkenaan dengan segala sesuatu yang bermakna dalam sejarah atau perkembangan kasus yang bertujuan untuk memahami siklus kehidupan atau bagian dari siklus kehidupan suatu unit individu (perorangan, keluarga, kelompok, pranata sosial suatu masyarakat).¹⁸ Maka dalam penelitian ini mencoba untuk meneliti kasus yang terjadi dikalangan peserta didik yang melakukan pembelajaran online khususnya Siswa-siswi di SDIT Sabilul Huda yang menggunakan metode pembelajaran *Game Basic Learning* apakah bisa membangkitkan kembali keaktifan dan hasil belajar anak melalui pendekatan kualitatif yang menggunakan observasi. Observasi adalah aktivitas mencatat gejala atau peristiwa dengan bantuan alat atau instrumen untuk merekam atau mencatatnya guna tujuan ilmiah ataupun tujuan lainnya. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pengamatan langsung kegiatan yang ada,

¹⁸ Hardani dan Helmia, *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, (Yogyakarta : Pustaka Ilmu, 2020), 62-63

dengan tujuan mengetahui gambaran secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta atau fenomena yang diselidiki.

Tujuan yang diinginkan dengan melakukan penelitian dengan pendekatan kualitatif ini nantinya adalah hasil dari penelitian merupakan murni dari apa yang terjadi di lapangan dan tidak ada campur tangan dari perspektif pribadi peneliti.

B. Kehadiran Peneliti

Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai instrument aktif dalam mengumpulkan data-data lapangan. Kehadiran dan keterlibatan peneliti tidak dapat digantikan oleh alat lain. Selain itu, melalui keterlibatan langsung di lapangan dapat diketahui adanya informasi berdasarkan cara pandang, pengalaman, keahlian dan kedudukannya. Peneliti juga harus responsive dan menyesuaikan diri.

Dalam proses pemilihan informan, peneliti menggunakan teknik purposive sampling, yaitu peneliti memilih orang yang dianggap mengetahui secara jelas kasus permasalahan yang diteliti. Kehadiran peneliti di lapangan dalam rangka menggali informasi menggunakan tahapan sebagai berikut:

1. Pemilihan informasi awal, peneliti memilih informan yang menurut peneliti memiliki informasi memadai berkenaan dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan metode *Game Basic Learning* dalam meningkatkan kekatifan dan hasil belajar siswa, yaitu, guru wali kelas dan siswa-siswi kelas 3 SDIT Sabilul Huda Pranggang Plosoklaten.
2. Pemilih informan lanjutan, peneliti ingin memperluas informasi yang berhubungan dengan pelaksanaan pembelajaran menggunakan

metode *Game Basic Learning* dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa di SDIT Sabilul Huda Pranggang Plosoklaten. Apabila sudah tidak ada lagi informasi baru yang relevan dengan informasi sebelumnya maka hal ini tidak dilakukan.

C. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Jalan Muria Nomor 383 Desa Pranggang Kecamatan Plosoklaten Kabupaten Kediri tepatnya di Sekolah Dasar Islam Terpadu Sabilul Huda. SDIT Sabilul Huda merupakan Sekolah benuansa islam dengan memiliki fasilitas yang cukup lengkap dalam menunjang proses kegiatan belajar mengajar.

D. Data dan Sumber Data

Sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata hasil penelitian data lapangan, dan tindakan pengamatan observasi secara langsung, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Berkaitan dengan hal itu pada bagian ini jenis datanya dibagi ke dalam kata-kata dan tindakan, sumber data tertulis dan foto.¹⁹

Data merupakan instrumen terpenting dalam penelitian kualitatif agar hasil penelitian menjadi akurat. Pengumpulan data dapat menggunakan sumber primer, dan sumber sekunder.

1. Sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data.²⁰ Sumber primer yang digunakan dalam penelitian ini meliputi wawancara langsung kepada narasumber yakni wali kelas dan wali murid, dan hasil pengamatan.

¹⁹ Cony, Semiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Jakarta: Gramedia Grasindo, 2012), 27

²⁰ Hardani dan Helmia, *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, (Yogyakarta : Pustaka Ilmu, 2020), 121

2. Sumber sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen.²¹ Sumber data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini adalah data tambahan berupa, dokumen-dokumen seperti jumlah siswa, data pengajar dan foto.

E. Metode Pengumpulan Data

Upaya pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi.

1. Wawancara

Nazir memberikan pengertian wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara si penanya atau pewawancara dengan si penjawab atau responden dengan menggunakan alat yang dinamakan *interview guide* (panduan wawancara).

Jenis pertanyaan dalam wawancara adalah pertanyaan konfirmatif yaitu memastikan data yang ada dalam teori dengan realita terkait dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan metode *Game Basic Learning* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa di SDIT Sabilul Huda Pranggang Plosoklaten.

Pada penelitian ini dalam proses wawancara akan menanyakan langsung kepada wali kelas dan wali murid tentang perkembangan belajar peserta didik di era pandemi yang nantinya akan menjadi bahan perbandingan setelah melakukan penelitian.

²¹Ibid,134

2. Observasi

Menurut Usman dan Purnomo menyatakan Observasi ialah pengamatan dengan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti. Metode Observasi adalah pengamatan dan pencatatan suatu objek dengan sistematika fenomena yang diselidiki.²² Observasi yaitu alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati serta mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki. Metode ini digunakan peneliti untuk melihat bagaimana pelaksanaan kegiatan pembelajaran metode *Game Basic Learning* yang dilaksanakan di SDIT Sabilul Huda Pranggang Plosoklaten selama Pandemi Covid-19.

Pada penelitian ini observasi dilakukan ketika metode yang dipilih diterapkan oleh wali kelas kepada peserta didik sebagai bahan tolak ukur apakah ada perkembangan atau tidak.

3. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Metode dokumentasi berarti cara mengumpulkan data dengan mencatat data-data yang sudah ada. Metode ini lebih mudah dibandingkan dengan metode pengumpulan data yang lain. Pada penelitian ini menyertakan profil, visi-misi, letak penelitian, foto kegiatan, absensi serta data rekapan nilai-nilai peserta didik untuk perbandingan nilai ketika sebelum dan sesudah menerapkan metode pembelajaran.

²² Sukandarrumidi, *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Gajah Mada University press, 2016), 28

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data ini menyertakan pertanyaan wawancara yang disiapkan yang nantinya akan diberikan kepada narasumber. Proses wawancara dilakukan secara bertahap yakni untuk proses wawancara yang pertama dilakukan kepada guru wali kelas, wawancara yang kedua dilakukan kepada wali murid dan wawancara yang ketiga dilakukan kepada murid sendiri. Proses penyusunan pertanyaan juga menyesuaikan kebutuhan peneliti.

G. Pengecekan Keabsahan Data

Keabsahan data merupakan konsep penting yang diperbaharui dari konsep kesalihan (*validitas*) dan keandalan (*realibitas*) menurut versi *positivisme* dan disesuaikan dengan tuntutan pengetahuan, kriteria, dan paradigmanya sendiri.²³

Pemeriksaan keabsahan dan didasarkan pada kriteria-kriteria untuk menjamin kepercayaan data yang diperoleh melalui penelitian. Dalam penelitian kualitatif, keabsahan, dan merupakan usaha untuk meningkatkan derajat kepercayaan data.

Menurut Cony terdapat empat kriteria untuk menjaga keabsahan data yaitu kreadibilitas atau derajat kepercayaan, kapasitas, dependabilitas atau kebergantungan dan konfirmabilitas atau kepastian.²⁴ Sedangkan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tiga kriteria yaitu kredibilitas atau derajat kepercayaan, dependabilitas atau kebergantungan, dan

²³ Robert K. Yin, Studi Kasus: Desain dan Metode Penerj. M. Djauzi Mudzakkir, (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2011), 43

²⁴ Cony, Semiawan, Metodologi Penelitian Kualitatif. (Jakarta: Gramedia Grasindo, 2012), 30

konfirmasi atau kepastian. Kriteria-kriteria tersebut digunakan dalam penelitian sebagaimana dijelaskan sebagai berikut:

1. Kredibilitas

Terdapat beberapa teknik pemeriksaan dalam kriteria kredibilitas yaitu perpanjangan keikutsertaan, ketekunan pengamatan, triangulasi, pengecekan sejawat, kecukupan, referensial, kajian kasus negative, dan pengecekan anggota.²⁵

Agar data yang diperoleh dalam penelitian ini terjamin kepercayaan dan validitasnya, maka pengecekan keabsahan data yang peneliti gunakan adalah metode triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu.²⁶

Sebagaimana dikutip Moleong membedakan empat macam triangulasi sebagai teknik pemeriksaan yang memanfaatkan penggunaan sumber, metode, penyidik, dan teori.²⁷

Adapun teknik triangulasi yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Triangulasi Sumber Peneliti melakukan teknik ini dengan cara membandingkan data hasil wawancara dari pihak lembaga dengan data hasil pengamatan, data hasil wawancara dengan dokumen yang berkaitan, serta data hasil pengamatan dengan dokumen yang berkaitan. Hal ini dilakukan untuk menguji validitas data serta

²⁵ Ibid.38.

²⁶ Ibid.40

²⁷ Ibid.40

mengetahui hubungan antara berbagai data sehingga kesalahan analisis data dapat dihindari.

Peneliti berusaha membandingkan hasil wawancara dari informan yaitu guru wali kelas, orang tua, dan siswa-siswi kelas 3 SDIT Sabilul Huda Pranggang Plosokjlaten.

- b. Triangulasi Metode Peneliti menggunakan teknik ini dengan cara melakukan pengecekan derajat kepercayaan (*kreadibilitas*) beberapa sumber data yang dalam hal ini adalah informan dengan metode yang sama. Peneliti mengumpulkan dan membandingkan data yang diperoleh dari suatu informan dengan informan lainnya. Misalnya setelah peneliti wawancara dengan guru wali kelas 3.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah uraian tentang konsep yang dilakukan oleh peneliti dalam upaya mengumpulkan dan menganalisis data. Dalam penelitian ini akan membahas penerapan Metode *Game Basic Learning* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar, memaparkan faktor apa saja yang mendukung serta menghambat minat peserta didik dalam belajar aktif cerdas dan hasil belajar di SDIT Saibilul Huda.

Sistematika dalam penelitian ini yang pertama, mengidentifikasi masalah dengan telaah pustaka. Dari sini identifikasi masalah berupa selama pembelajaran Online siswa menjadi kurang aktif semangat sehingga hasil belajar menjadi menurun kemudian guru berinisiatif untuk memberikan metode pembelajaran *Game Basic Learning*. Kedua, merumuskan masalah yang mana dalam penelitian ini menanyakan bagaimana upaya dengan penerapan Metode *Game Basic Learning* untuk meningkatkan keaktifan, kecerdasan dan hasil belajar.

Ketiga, mengumpulkan data didapatkan dari informasi terperinci. Peneliti disini mengamati secara langsung ketika metode diterapkan guru langsung kepada siswa. Kelima, menganalisis data. Peneliti mengolah data yang diperoleh saat melakukan observasi dengan menyinkronkan dengan teori yang ada. Keenam, menjelaskan data. Peneliti mencoba menjelaskan dan menjabarkan hasil yang diperoleh setelah melakukan analisis data sampai diperoleh data hasil yang menyatakan bahwa adanya peningkatan setelah melaksanakan metode baik dari keaktifan, kecerdasan dan hasil belajar siswa.

I. Tahap-tahap Penelitian

Penelitian ini meliputi empat tahap, yaitu:

1. Tahap sebelum lapangan, menyusun proposal penelitian, menentukan fokus penelitian, konsultasi fokus penelitian pada pembimbing dan menghubungi pihak sekolah.
2. Tahap pekerjaan lapangan, meliputi kegiatan pengumpulan data atau informasi terkait dengan fokus penelitian dan pencatatan data.
3. Tahap analisa data, meliputi analisis, penafsiran.
4. Tahap penulisan laporan, meliputi kegiatan penyusunan hasil penelitian, konsultasi hasil penelitian kepada pembimbing.²⁸

²⁸ Shohaa Arifia Irsyada, Kesiapan Kerja Dan Prospek Kerja Pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan, Progam Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah, Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (Stain), Kediri, 2016. 45