

Penerapan Model *Game Based Learning* Berbantuan Media *Board Game* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI.10 di SMA N 1 Baturetno

Adhinda Mutiara Janah*

Pendidikan Ekonomi, Universitas Sebelas Maret

E-mail: adhindamutiara0505@student.uns.ac.id

* Corresponding Author

Email: aguscahyono@mail.unnes.ac.id



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.1020>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 23 May 2025

Revised: 28 May 2025

Accepted: 3 Juny 2025

Kata kunci

Learning Actifities, Board Game, Game Based Learning

Keywords

Learning Actifities, Board Game, Game Based Learning



ABSTRACT

Kualitas sumber daya manusia suatu negara sangat dipengaruhi oleh keberhasilan pendidikan. Guru dituntut menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar siswa tidak cepat bosan. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa mengembangkan wawasan secara mandiri. Untuk mengatasi rendahnya keaktifan belajar siswa, guru perlu menerapkan strategi pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Salah satu solusi efektif adalah melalui pendekatan berbasis permainan. Melalui pendekatan ini, siswa secara tidak langsung dapat mengeksplorasi pengetahuan dan memperluas wawasannya secara mandiri. Pendekatan ini juga mendorong interaksi dua arah, baik antara siswa dengan guru maupun antar siswa, sehingga keaktifan siswa dalam proses pembelajaran pun meningkat. Dengan demikian, suasana belajar di kelas menjadi lebih hidup dan menarik. Teknik pengumpulan data pada penelitian tindakan kelas ini dengan cara observasi di lapangan dilanjutkan dengan wawancara dan studi dokumentasi. Data yang terkumpul kemudian diolah menggunakan teknik triangulasi, khususnya triangulasi sumber. Hasil observasi pada siklus I menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* dengan media *Board Game* mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Pada pra penelitian, hanya 1 dari 36 peserta didik (2,78%) yang aktif, sedangkan pada siklus I meningkat menjadi 3 peserta didik (8,33%). Meskipun terdapat peningkatan, hasil tersebut belum mencapai indikator keberhasilan sehingga diperlukan perbaikan untuk siklus II. Hasil observasi pada siklus II menunjukkan bahwa keaktifan belajar peserta didik meningkat dengan capaian keberhasilan sebesar 77,77%, menandakan target pembelajaran telah tercapai. Perbaikan dari refleksi siklus I, yang dilakukan bersama antara peneliti dan guru, membuat proses pembelajaran di siklus II berjalan lebih efektif. Dengan demikian penerapan model *Game Based Learning* berbantuan *media Board Game* dipercaya mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

The quality of a country's human resources is greatly influenced by the success of education. Teachers are required to create a pleasant learning atmosphere so that students do not get bored quickly. In this case, teachers act as facilitators who help students develop insights independently. To overcome the low level of student learning activity, teachers need to apply creative and enjoyable learning strategies. One effective solution is through a game-based approach. Through this approach, students can indirectly explore knowledge and broaden their horizons independently. This approach also encourages two-way interaction, both between students and teachers and between students, so that student activity in the learning process increases. Thus, the learning atmosphere in the classroom becomes more lively and interesting. The data collection technique in this classroom action research is by means of field observation followed by interviews and documentation studies. The collected data is then processed using triangulation techniques, especially source triangulation. The results of observations in cycle I showed that the application of the *Game Based*

Learning model with Board Game media was able to increase student learning activity. In the pre-study, only 1 out of 36 students (2.78%) was active, while in cycle I it increased to 3 students (8.33%). Although there was an increase, the results had not reached the success indicator so improvements were needed for cycle II. The results of observations in cycle II showed that student learning activity increased with a success rate of 77.77%, indicating that the learning target had been achieved. Improvements from the reflection of cycle I, which were carried out jointly by researchers and teachers, made the learning process in cycle II more effective. Thus, the application of the Game Based Learning model assisted by Board Game media is believed to be able to increase student learning activity.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

How to Cite: Adhinda Mutiara Janah, et al (2025) Penerapan Model *Game Based Learning* Berbantuan Media *Board Game* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI.10 di SMA N 1 Baturetno, 3(4). 3081 -3090 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.1020>

PENDAHULUAN

Kualitas sumber daya manusia suatu negara sangat dipengaruhi oleh keberhasilan pendidikan.” Hanik (2015:15) menyatakan bahwa keberhasilan tersebut bergantung pada proses belajar yang berlangsung. Budoya, Kissake, & Mtebe menjelaskan bahwa pembelajaran yang aktif merupakan pendekatan pembelajaran untuk proses belajar dan mengajar. Ini merupakan cara untuk meningkatkan pembelajaran siswa dan mengembangkan keterampilan siswa. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa mengembangkan wawasan secara mandiri. Selanjutnya, guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga perlu menumbuhkan pola pikir siswa agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mendorong munculnya ide serta pengetahuan baru (Majid, 2014:17).”

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru ekonomi kelas XI.10 SMA Negeri 1 Baturetno, ditemukan beberapa masalah dalam proses pembelajaran. Guru cenderung mendominasi kelas, sehingga pembelajaran terasa monoton dan membuat siswa kurang aktif. Hal ini menyebabkan siswa jarang bertanya, tidak memberikan tanggapan, enggan mengerjakan soal di papan tulis, dan bahkan sering terdistraksi oleh penggunaan ponsel saat pelajaran berlangsung. Observasi di kelas XI.10 menunjukkan adanya beberapa faktor yang memengaruhi rendahnya keaktifan belajar siswa. Faktor penyebab tersebut berasal dari aspek internal maupun eksternal. Secara internal, siswa merasa malu karena takut melakukan kesalahan. Selain itu, jadwal pelajaran ekonomi yang berada di akhir jam pelajaran membuat siswa cepat lelah dan kehilangan fokus. Menurut Eman (2023:115), kesehatan mental juga dapat menjadi penghambat dalam proses belajar. Setyaningrum menambahkan bahwa guru yang terlalu keras, hukuman berlebihan, serta penggunaan media dan metode pembelajaran yang kurang menarik turut menjadi faktor eksternal yang memengaruhi keaktifan siswa.

Untuk mewujudkannya, guru perlu memilih model pembelajaran yang tepat guna meningkatkan interaksi di kelas. Penelitian Trisna & Radita (2023) menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* (GBL) efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa. Hal serupa juga ditemukan oleh Erina & Tanti (2023), yang membuktikan bahwa GBL membuat siswa yang awalnya pasif menjadi lebih antusias dan aktif saat belajar.” Melalui pendekatan ini, siswa secara tidak langsung dapat mengeksplorasi pengetahuan dan memperluas wawasannya secara mandiri. Menurut Suliyana dkk. (2021:2), model ini memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, sehingga proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Cardinot & Fairfield (2019:786) juga menyatakan bahwa GBL memberikan pengalaman belajar yang bermakna karena berfokus pada keterlibatan aktif siswa sebagai pusat pembelajaran.”

METODE

Penerapan Model Game Based Learning Berbantuan Media Board Game Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI.10 di SMA N 1 Baturetno, Adhinda Mutiara Janah

3083

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Baturetno yang beralamatkan di Jl. Raya Giritontro Baturetno Tromol Pos No. 11, Sendang, Baturetno, Wonogiri, Jawa Tengah.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dimulai pada bulan Januari 2024 – Mei 2025.

3. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan memperbaiki kualitas pembelajaran melalui pendekatan siklus.

4. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik di SMA Negeri 1 Baturetno tahun ajaran 2024/2025. Sampel yang diambil adalah kelas XI.10 yang terdiri dari 36 siswa, dipilih karena hasil observasi menunjukkan rendahnya keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran ekonomi di kelas tersebut.

5. Data dan Sumber Data

Data dalam penelitian tindakan kelas ini dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan pada peserta didik kelas XI.10 SMA Negeri 1 Baturetno.

6. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan observasi secara langsung di lapangan kemudian dilanjutkan dengan wawancara dan studi dokumentasi.

7. Teknik Uji Validitas Data

Penelitian ini menggunakan teknik triangulasi, khususnya triangulasi sumber. Triangulasi sumber adalah metode verifikasi data dengan membandingkan fakta dari satu sumber dengan sumber lainnya. Dalam penelitian ini, peneliti membandingkan hasil data yang diperoleh dari pengamatan, wawancara, studi dokumen, serta sumber lainnya.

8. Teknik Analisis Data

Peneliti menerapkan teknik analisis data campuran dengan menyajikan data dan kesimpulan secara terpadu. Data diambil dari hasil setiap siklus dan dianalisis untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan keaktifan belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi melalui penerapan model Game Based Learning. Perhitungan persentase dilakukan dengan rumus berikut:

$$\text{Persentase keaktifan belajar (\%)} = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

F = Banyaknya peserta didik yang aktif

N = Jumlah peserta didik

Untuk menghitung rata-rata keaktifan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Rata-rata keaktifan (\%)} = \frac{X}{Y} \times 100\%$$

Keterangan:

X = Frekuensi yang dicari persentasenya

Y = Jumlah frekuensi / banyaknya peserta didik yang aktif

Tabel 1. *Kategori Indeks Keaktifan Belajar Peserta Didik*

Indeks Keaktifan Belajar (%)	Kategori
0-45	Rendah
46-65	Kurang
66-74	Sedang
75-100	Tinggi

Sumber: Wahyuni, Dewi, Marsia (2023:176)

9. Indikator Capaian Penelitian

Penelitian ini dinyatakan berhasil jika terjadi peningkatan kualitas keaktifan belajar peserta didik. Keberhasilan tercapai apabila minimal 75% peserta didik menunjukkan perilaku positif selama pembelajaran.

Tabel 2. Indikator Capaian Penelitian

Aspek yang Diukur	Target	Cara Mengukur
Tingkat keaktifan belajar peserta didik, yang meliputi 7 indikator yaitu <i>Visual Activitie, Oral Activities, Listening Activities, Motor Activity, Motor Activity, Mental Activity, dan Emotional Activity.</i>	Keseluruhan peserta didik kelas XI.10 sebesar $\geq 75\%$ mengalami peningkatan dalam hal keaktifan belajar	Pengukuran diperoleh dengan pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi dan dihitung dari jumlah peserta didik yang memperoleh kategori sedang dan tinggi.

10. Prosedur Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengamati sekaligus meningkatkan proses pembelajaran dengan melakukan perbaikan tindakan secara sengaja. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, yang masing-masing terdiri dari empat tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Baturetno, yang beralamat di Jl. Raya Giritontro Baturetno Tromol Pos No. 11, Sendang, Baturetno, Wonogiri, Jawa Tengah. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI.10 Tahun Ajaran 2024/2025 yang berjumlah 36 siswa.

1. Data Pra Penelitian

Pertemuan diawali dengan pengumpulan informasi mengenai kondisi kelas yang akan dilakukan tindakan. Informasi yang diperoleh meliputi:

- Metode yang paling sering digunakan adalah ceramah dan tanya jawab.
- Guru masih sangat mendominasi jalannya pembelajaran.
- Peserta didik kurang berani mengajukan maupun menjawab pertanyaan dari guru.
- Banyak peserta didik menggunakan smartphone untuk membuka game atau media sosial selama pembelajaran.
- Tingkat keaktifan peserta didik tergolong rendah, terlihat dari suasana kelas yang kurang kondusif saat pembelajaran berlangsung.

Pada Rabu, 13 Maret 2024, peneliti kembali melakukan observasi di dalam kelas dan menemukan beberapa kendala tambahan, seperti sarana dan prasarana sekolah yang kurang mendukung proses belajar mengajar. Berikut adalah data hasil observasi mengenai tingkat keaktifan peserta didik

Penerapan Model Game Based Learning Berbantuan Media Board Game Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI.10 di SMA N 1 Baturetno, Adhinda Mutiara Janah

3085

selama pra penelitian berlangsung. Berikut adalah data hasil observasi tingkat keaktifan peserta didik selama proses observasi pra penelitian:

Tabel 4. Hasil Observasi Keaktifan Belajar Peserta Didik Pra Tindakan

Indeks Keaktifan Belajar (%)	Kategori	ΣSiswa	Persentase	Target Keberhasilan
0-45	Rendah	20	55,56%	16,67 % (Tidak Tercapai)
46-65	Kurang	10	27,78%	
66-74	Sedang	5	13,89%	
75-100	Tinggi	1	2,78%	

(Sumber : Data diolah, 2024)

Berdasarkan data tersebut, tingkat keaktifan peserta didik kelas XI.10 di SMAN 1 Baturetno masih tergolong rendah. Dari 36 siswa, 20 orang tidak aktif sama sekali, 10 kurang aktif, 5 dalam kategori sedang, dan hanya 1 siswa yang aktif tinggi selama proses pembelajaran. Hasil wawancara dan observasi pra-penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran selama ini masih didominasi oleh guru sehingga peran peserta didik menjadi pasif. Guru cenderung langsung memberikan tugas kelompok setelah menjelaskan materi tanpa memastikan pemahaman siswa terlebih dahulu. Banyak peserta didik mengerjakan tugas dengan cara menyalin dari internet tanpa memahami isi materi, bahkan ada yang tidak mengerjakan atau menunda tugas.

2. Data Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Perencanaan kegiatan dilakukan pada hari Selasa, 14 Januari 2025, bersama Bapak Eko Pembri, S.Pd., guru mata pelajaran ekonomi di SMA N 1 Baturetno. Peneliti dan guru berdiskusi mengenai penerapan model Game Based Learning dengan media board game yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Materi yang dipilih adalah Inflasi, dan pembelajaran direncanakan dilaksanakan dalam satu pertemuan pada hari Senin, 20 Januari 2025.

b. Tahap Pelaksanaan

Berdasarkan kesepakatan dengan guru mata pelajaran ekonomi saat perencanaan tindakan, pembelajaran dilaksanakan pada hari Senin, 17 Februari 2025, pukul 11.35-12.35.

c. Tahap Observasi

Observasi menggunakan pedoman khusus dilakukan untuk mengukur tingkat keaktifan peserta didik kelas XI.10 di SMA Negeri 1 Baturetno selama pembelajaran dengan model Game Based Learning berbantuan media board game pada siklus I. Pedoman observasi tersebut tercantum pada lampiran 10, sedangkan hasil pengamatan indikator keaktifan belajar peserta didik disajikan pada Tabel 5..

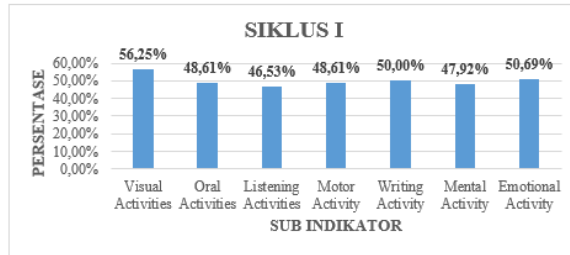
Tabel 5. Hasil Observasi Tingkat Keaktifan Belajar Peserta Didik

Indeks Keaktifan Belajar (%)	Kategori	ΣSiswa	Persentase	Target Keberhasilan
0-45	Rendah	17	47,22%	30,55% (Belum Tercapai)
46-65	Kurang	8	22,22%	
66-74	Sedang	8	22,22%	
75-100	Tinggi	3	8,33%	
Total		36		

(Sumber : Data diolah, 2025)

Hasil observasi pada siklus I dari 36 peserta didik menunjukkan bahwa 3 siswa memiliki tingkat keaktifan tinggi, 8 siswa dalam kategori sedang, 8 kurang aktif, dan 17 siswa tidak aktif sama sekali. Penerapan model Game Based Learning dengan media board game berhasil meningkatkan keaktifan belajar secara signifikan. Persentase siswa dengan keaktifan tinggi dan sedang mencapai 30,55% (8,33% tinggi dan 22,22% sedang), sementara 60,45% masih tergolong rendah dan kurang aktif. Dibandingkan dengan pra tindakan yang hanya 16,67%,

terjadi peningkatan yang cukup besar pada siklus I. Namun, target keberhasilan belum tercapai sehingga perlu dilakukan refleksi dan perbaikan sebelum melanjutkan ke siklus II. Setiap tahapan penggunaan model Game Based Learning berbantuan board game terbukti mampu mendorong peningkatan keaktifan peserta didik.



Grafik 1. Hasil Obserasi Keaktifan Belajar Siklus I

d. Tahap Refleksi

Hasil observasi pada siklus I menunjukkan bahwa penerapan model Game Based Learning dengan media Board Game mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Pada pra penelitian, hanya 1 dari 36 peserta didik (2,78%) yang aktif, sedangkan pada siklus I meningkat menjadi 3 peserta didik (8,33%). Meskipun terdapat peningkatan, hasil tersebut belum mencapai indikator keberhasilan sehingga diperlukan perbaikan untuk siklus II. Pelaksanaan tindakan juga menunjukkan bahwa setiap tahap dalam model Game Based Learning berbantuan board game berperan dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas XI.10 SMA N 1 Baturetno, meskipun terdapat beberapa kendala selama siklus I.

3. Data Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Perencanaan tindakan siklus II dilakukan pada Jumat, 21 Februari 2025 bersama Bapak Eko Pembri, S.Pd., guru ekonomi di SMA N 1 Baturetno. Pada pertemuan ini, peneliti dan guru berdiskusi mengenai materi yang akan dipelajari, yaitu kebijakan moneter dan kebijakan fiskal, yang akan dilaksanakan pada Senin, 24 Februari 2025.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan berlangsung pada Senin, 24 Februari 2025, pukul 11.35–12.35. Daftar hadir peserta didik. Proses pembelajaran terdiri dari tiga tahap: pendahuluan, kegiatan inti yang menerapkan model game based learning dengan media board game ular tangga, dan diakhiri dengan penutupan.

c. Tahap Observasi

Observasi dengan pedoman khusus dilakukan untuk mengukur keaktifan belajar peserta didik kelas XI.10 SMA N 1 Baturetno selama pembelajaran menggunakan model game based learning dengan media board game ular tangga pada siklus II. Hasil pengamatan terhadap indikator keaktifan peserta didik disajikan dalam Tabel 6

Tabel 6. Hasil Observasi Indikator Keaktifan Belajar Peserta Didik”

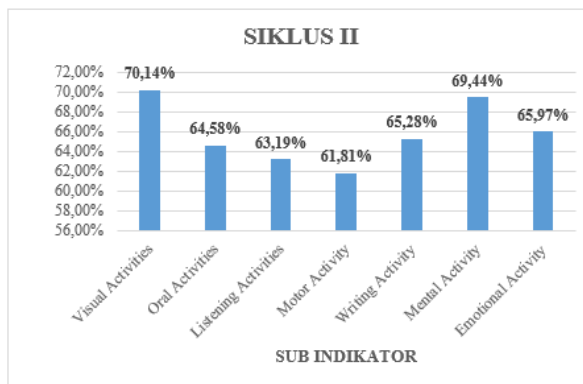
Indeks Keaktifan Belajar (%)	Kategori	Σ Siswa	Persentase	Target Keberhasilan
0-45	Rendah	5	13,89%	77,77 % (Tercapai)
46-65	Kurang	3	8,33%	
66-74	Sedang	16	44,44%	
75-100	Tinggi	12	33,33%	
Total		36		

(Sumber : Data diolah, 2025)

Penerapan Model Game Based Learning Berbantuan Media Board Game Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI.10 di SMA N 1 Baturetno, Adhinda Mutiara Janah

3087

Hasil observasi siklus II menunjukkan dari 36 peserta didik, 12 siswa masuk kategori keaktifan tinggi, 16 sedang, 3 kurang aktif, dan 5 rendah. Persentase keaktifan mencapai 77,77%, mengalami peningkatan signifikan dibandingkan siklus I yang hanya 30,55%. Hal ini menegaskan bahwa penerapan model *game based learning* dengan *board game* efektif meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Dengan demikian, target keberhasilan penelitian sudah tercapai pada siklus II. Grafik hasil pengamatan keaktifan belajar dapat dilihat pada lampiran berikutnya:



Grafik 2. Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siklus II

d. Tahap Refleksi

Hasil observasi pada siklus II menunjukkan bahwa keaktifan belajar peserta didik meningkat dengan capaian keberhasilan sebesar 77,77%, menandakan target pembelajaran telah tercapai. Perbaikan dari refleksi siklus I, yang dilakukan bersama antara peneliti dan guru, membuat proses pembelajaran di siklus II berjalan lebih efektif. Hal ini terlihat dari meningkatnya fokus siswa saat pembelajaran, partisipasi aktif dalam diskusi kelompok, serta terbentuknya interaksi dua arah antara guru dan siswa. Meski demikian, masih terdapat kendala berupa ketidakseimbangan jumlah siswa laki-laki dan perempuan, yang menyulitkan pembagian kelompok secara merata, terutama dalam penempatan siswa laki-laki.

3. Perbandingan Antar Siklus

Hasil perbandingan antar tindakan ini penting untuk mengidentifikasi peningkatan pada setiap indikator keaktifan peserta didik kelas XI.10 di SMA N 1 Baturetno setelah penerapan model Game Based Learning berbantuan media board game ular tangga pada siklus I dan siklus II. Data perbandingan tersebut disajikan dalam bentuk persentase dari total 36 peserta didik di kelas, yang dapat dilihat pada Tabel 4.4.

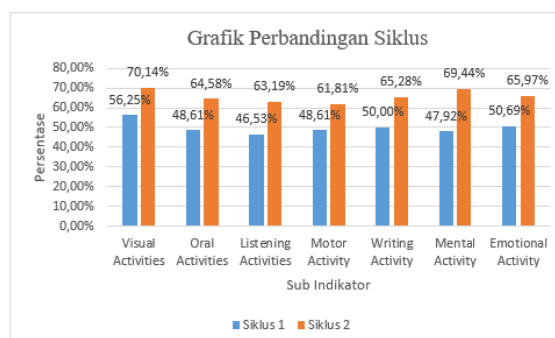
Tabel 7. Perbandingan Indikator Keaktifan Belajar Antar Siklus

Indeks Keaktifan Belajar (%)	Kategori	Siklus I	Siklus II
0-45	Rendah	47,22%	13,89%
46-65	Kurang	22,22%	8,33%
66-74	Sedang	22,22%	44,44%
75-100	Tinggi	8,33%	33,33%
Total		36	36

(Sumber : Data Diolah, 2025)

Berdasarkan tabel perbandingan di atas, terlihat bahwa penerapan model Game Based Learning dengan media board game berhasil meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Pada siklus I, peserta didik dengan kategori rendah sebesar 47,22% turun drastis menjadi 13,89% pada siklus II, menandakan adanya peningkatan keaktifan siswa yang berpindah ke kategori kurang aktif. Peserta didik kategori kurang aktif yang awalnya 22,22% juga berkurang menjadi 8,33% di siklus II, karena sebagian siswa naik ke kategori sedang. Selanjutnya, kategori sedang meningkat dari 22,22% pada siklus I menjadi

44,44% pada siklus II, akibat beberapa siswa dari kategori kurang aktif naik ke kategori sedang. Sedangkan kategori tinggi naik signifikan dari 8,33% menjadi 33,33%, karena beberapa siswa dari kategori sedang beranjak ke tingkat tinggi. Dengan demikian, model Game Based Learning berbantuan media board game terbukti efektif meningkatkan keaktifan belajar peserta didik secara signifikan dari siklus I ke siklus II.



Grafik 3. Hasil Perbandingan Obserasi Keaktifan Belajar Siklus I dan Siklus II”

Hasil observasi terhadap indikator keaktifan belajar peserta didik menunjukkan peningkatan signifikan pada setiap aspek dari siklus 1 ke siklus 2. Kenaikan yang terjadi pada semua indikator di siklus 2 menandakan adanya peningkatan keaktifan siswa secara menyeluruh setelah pelaksanaan siklus tersebut.

Pembahasan

Pada pelaksanaan siklus I, hanya sebagian kecil peserta didik yang aktif karena masih kesulitan memahami model Game Based Learning berbantuan media Board Game. Guru pun mengalami kendala dalam penerapan model ini karena baru pertama kali digunakan, sehingga belum mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa secara optimal (Syarfrenki & Mahluddin, 2025: 103). Meskipun terjadi peningkatan, capaian belum memenuhi indikator keberhasilan, sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus II.

Pada siklus II, keaktifan peserta didik meningkat secara signifikan. Mereka mulai terbiasa dengan model pembelajaran yang digunakan, sehingga interaksi dua arah antara guru dan siswa semakin terlihat. Pembelajaran menjadi lebih hidup, diskusi antarpeserta didik berlangsung aktif, dan penggunaan gawai berkurang. Peserta didik juga mulai berani bertanya dan menunjukkan minat yang lebih besar terhadap materi pelajaran. Peningkatan ini merupakan hasil dari perbaikan berdasarkan refleksi pada siklus I bersama guru mata pelajaran ekonomi.

Berdasarkan hasil observasi, indikator keberhasilan keaktifan belajar peserta didik telah tercapai dengan persentase 77,77% pada siklus II, meningkat tajam dari 30,55% pada siklus I. Peningkatan ini menunjukkan efektivitas model Game Based Learning dengan media Board Game dalam mendorong keaktifan siswa selama proses pembelajaran.

Partisipasi aktif siswa selama pembelajaran juga mendukung temuan Nugroho (2016:128) yang menyatakan bahwa gaya belajar yang sesuai dengan preferensi siswa dapat mempermudah pemahaman materi dan berdampak positif pada prestasi. Setiap indikator keaktifan menunjukkan peningkatan pada siklus II, seperti meningkatnya antusiasme, keberanian bertanya dan menjawab, serta interaksi dua arah antara guru dan siswa. Dengan demikian, model Game Based Learning terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan partisipatif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, pelaksanaan pembelajaran dengan model Game Based Learning berbantuan media Board Game memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan. Kelebihan yang ditemukan antara lain:

1. Meningkatkan keaktifan dan antusiasme siswa, serta menciptakan suasana kelas yang hidup dan interaktif.

Penerapan Model Game Based Learning Berbantuan Media Board Game Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI.10 di SMA N 1 Baturetno, Adhinda Mutiara Janah

3089

2. Menjadikan proses diskusi lebih menyenangkan dan melatih kerja sama antar peserta didik.
3. Mempermudah guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami.

Adapun kekurangannya meliputi:

1. Guru mengalami tantangan saat awal penerapan karena belum terbiasa dengan model tersebut.
2. Pengelolaan waktu selama kegiatan belum optimal.
3. Pembagian kelompok belum sepenuhnya merata dari segi kemampuan siswa.
4. Perbedaan gaya belajar siswa menyebabkan sebagian peserta didik merasa kurang nyaman dan kesulitan mengikuti alur pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan Game Based Learning dengan media Board Game efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas XI.10 SMA N 1 Baturetno. Hal ini terlihat dari peningkatan persentase pada setiap indikator keaktifan yang diperoleh melalui observasi tiap siklus. Pada tahap pra-penelitian, mayoritas peserta didik tampak pasif dan tidak fokus terhadap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, tindakan pada siklus I dilakukan untuk memicu keaktifan. Hasilnya, mulai terlihat perubahan positif, seperti meningkatnya perhatian terhadap penjelasan guru serta keberanian siswa untuk bertanya. Indikator visual activities meningkat sebesar 56,25%, sedangkan listening activities naik 46,53% saat materi tentang inflasi disampaikan. Antusiasme peserta didik dalam pembagian kelompok juga meningkat, ditunjukkan oleh kenaikan indikator keaktifan mengikuti kegiatan sebesar 48,61%. Meski menunjukkan kemajuan, hasil pada siklus I belum mencapai target keberhasilan, sehingga diperlukan perbaikan melalui tindakan lanjutan di siklus II.

Hasil observasi pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada seluruh indikator keaktifan belajar peserta didik. Indikator visual activity meningkat dari 56,25% menjadi 70,14%, oral activity dari 48,61% menjadi 64,58%, listening activity dari 46,53% menjadi 63,19%, motor activity dari 48,61% menjadi 61,81%, writing activity dari 50,00% menjadi 65,28%, mental activity dari 47,92% menjadi 69,44%, serta emotional activity dari 50,69% menjadi 65,97%. Secara keseluruhan, tingkat keaktifan belajar siswa mencapai 77,77%, menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan capaian pada siklus I yang hanya sebesar 30,55%. Dengan demikian, penerapan model Game Based Learning berbantuan media Board Game terbukti mampu mendorong peningkatan keaktifan peserta didik dan telah memenuhi target indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada kedua orangtua yang senantiasa memberikan semangat, dukungan, dan dorongan agar segera menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih kepada Bapak dan Ibu pembimbing yang telah membimbing saya selama mengerjakan skripsi.

REFERENSI

- Cardinot, A & Fairfield, A. (2019). Game-Based Learning to Engage Students With Physics and Astronomy Using Board Game. *International Journal of Game-Based Learning*.
- Eman, N. (2023). Faktor yang Mempengaruhi Kurangnya Keaktifan Peserta Didik dalam Kegiatan Pembelajaran di Kelas. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial dan Humanira, IKIP Muhammadiyah Maumere*.
- Erina H, & Tanti, L. (2023). Game Based Learning Berbantuan KAHOOT! Dalam Mendorong Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran matematika, Vol. 06 No.01, Mei 2023. *Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Hanik, A. N. (2015). Faktor-Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Pengelolaan Makanan Kontinental Siswa Kelas XI di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Wonosari. *Pendidikan Teknik Boga, Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Majid, A. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Bandung : Rosdakarya.

- Nugroho W. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. *Jurnal Electronics, Informatic, and Vocational Education (ELINVO)*, Volume 1, Nomor 2, Mei 2016.
- Suliyannah, Deta, U., Kurniawan, F., Lestari, N., Jauhariyah, M.N.R., & Prahani, B.K. (2021). Literature Review on The Use of Educational Physics Games in Improving Learning Outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*.
- Syarfrenghi, & Muhluddin. 2025. Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Game Based Learning Berdiferensiasi Kahoot di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Nurunnajah Olak Kemang Kota Jambi. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*. Vol 3 No 2, April 2025.
- Wahyuni, Y. I., Dewi, R. M., & Marsia, Y. (2023). Peningkatan Aktivitas Belajar Ekonomi Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning di Kelas X2 SMAN 17 Surabaya. *Bussines and Accounting Education Journal*, 4(2), 172-178.