

## Penerapan Model Pembelajaran *Instructional Games* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XA SMA Negeri 3 Kota Bima

Nehru<sup>1\*</sup>, Olaharullah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Bima  
Email: [mpdnehru@gmail.com](mailto:mpdnehru@gmail.com)<sup>1\*</sup>

**Abstract:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan penguasaan materi Pelajaran biologi melalui penerapan strategi pembelajaran induktif pada Siswa SMP Negeri 3 Bolo Tahun Pelajaran 2019/2020. Subjek penelitian ini adalah siswa Kelas VIIib SMP Negeri 3 Bolo yang berjumlah 40 orang. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dirancang dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal tes dan lembar observasi. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa: Pembelajaran dengan Strategi Induktif dapat Meningkatkan penguasaan materi Mata Pelajaran biologi siswa SMP Negeri 3 Bolo Kabupaten Bima Tahun Pelajaran 2019/2020 dilihat dari 72% atau 23 siswa dengan skor rata-rata 75 (pada Siklus I) menjadi 100 % atau 32 siswa, dengan skor rata-rata diperoleh 85 (pada Siklus II).

**Keywords:** Hasil belajar, Instructional game, Model pembelajaran

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pemerdayaan sumber daya manusia. Makna pendidikan adalah memberikan kebebasan kepada seseorang. Untuk mengembangkan dirinya sendiri sesuai dengan potensi yang dimiliki. Kekakuan harus ditembus dengan memberikan kebebasan pada peserta didik. Namun dibarengi dengan tanggungjawab, sehingga kebebasan yang bertanggungjawab (Edward Purba, 2016).

Pendidikan melanjutkan pengalaman dari suatu generasi ke generasi berikutnya untuk dipakai, diubah dan disempurnakan. Melalui pendidikan seseorang individu didorong untuk berpikir, menilai dan bertindak. Pendidikan membantu anak dalam pembentukan dirinya sebagai makhluk individu yang makhluk sosial. Pendidikan sebagai hasil meliputi perubahan yang telah terjadi pada diri individu selama partisipasinya dalam proses pendidikan yang dialaminya (Uyoh Sadullah, 2005).

SMA Negeri 3 Bima sebagai salah satu sekolah negeri yang ditunjang dengan berbagai sarana dan prasarana belajar untuk mendukung proses belajar mengajar yang baik, masih memerlukan suatu pendekatan baru dalam setiap kegiatan belajar mengajar, mengingat hasil belajar siswa belum masih maksimal, Oleh karena itu diperlukan sebuah model pembelajaran yang bisa mengaktifkan kegiatan belajar siswa.

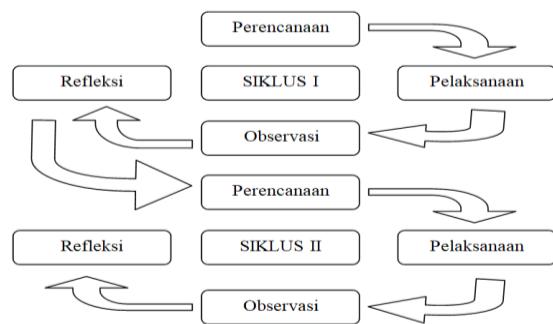
Salah satu model pembelajaran yang dapat ditempuh oleh guru dalam proses belajar mengajar adalah Model Pembelajaran Instructional Games. Model Pembelajaran Instructional Games adalah salah satu bentuk metode dalam CBI. Tujuan *Instructional games* adalah untuk menyediakan pengalaman belajar siswa melalui bentuk permainan yang mendidik (Rusman, 2013). *Instructional games* tidak perlu menirukan realita namun dapat memiliki karakter yang menyediakan tantangan yang menyenangkan bagi siswa (Bahriah, 2017). *Instructional games* dapat terlihat dengan mengenali pola pembelajaran melalui permainan yang dirancang sedemikian rupa, sehingga pembelajaran lebih menantang dan menyenangkan. Keseluruhan permainan memiliki komponen dasar sebagai pembangkit motivasi dengan memunculkan cara berkompetisi untuk mencapai sesuatu yang diharapkan, yaitu tujuan pembelajaran (Rusman, 2013).

Realisasi dari program pembelajaran berbasis *edutainment* dapat dituangkan dalam model *instructional games*. Tujuan *instructional games* ialah untuk menyediakan pengalaman belajar yang memberikan fasilitas belajar untuk menambah kemampuan siswa melalui bentuk permainan yang mendidik. Model *instructional games* dapat terlihat dengan mengenali pola pembelajaran melalui permainan yang dirancang sedemikian rupa sehingga pembelajaran lebih menantang dan menyenangkan

Dari uraian di atas, maka peneliti mengangkat judul Penerapan Model Pembelajaran Instructional Games Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XA SMA Negeri 3 Kota Bima

## METODE

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) harus tertuju atau mengenai hal-hal yang terjadi didalam kelas. Setiap siklus meliputi perencanaan, tindakan, pengamatan, evaluasi serta refleksi (Rosdiani, 2022)..Rancangan penelitian yaitu melalui empat tahap dari tiapa-tiap siklus yaitu dimulai tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi/evaluasi, dan reflesksi (Hajrah, 2021). Rancangan penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas VIIIC SMP Negeri 2 Kaliangkrik Tahun Pelajaran 2021/2022 sebanyak 32 siswa. Sumber data penelitian diperoleh dari data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa Lembar Observasi Guru dan Lembar Observasi Siswa sedangkan data kuantitatif berupa nilai keterampilan menulis teks eksposisi.

Adapun langkah-langkah metode pembelajaran kooperatif ialah: (1) menyampaikan tujuan dan motivasi peserta didik, (2) menyampaikan informasi, (3) mengorganisasikan peserta didik dalam kelompok Kooperatif, (4) membimbing kelompok bekerja dan belajar, (5) evaluasi, dan (6) memberikan penguatan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian Siklus I

#### a. Proses Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan pertama model pembelajaran Kooperatif tipe Window Shopping berisi beberapa kegiatan guru sesuai RPP, yakni kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Pada kegiatan inti, guru menerapkan model pembelajaran Kooperatif tipe Window Shopping meliputi: (1) pembentukan kelompok, (2) diskusi kelompok, dan (3) penuangan hasil diskusi.

#### b. Hasil Belajar biologi pada Siklus I

Hasil belajar IPS materi kondisi wilayah di Indonesia pada Siklus I dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan penerapan Model Pembelajaran Instructional Games dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Belajar biologi pada Siklus I

Nilai Tertinggi	80
Nilai Terendah	65
Rerata	75
Jumlah Siswa Tuntas KKM	23 anak (72%)
Jumlah Siswa Tidak Tuntas KKM	9 anak (28%)

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa semua siswa kelas XA SMA Negeri 3 Kota Bima dapat menuntaskan hasil belajar biologi. Nilai tertinggi dari penilaian yang didapatkan adalah 80. Sedangkan nilai terendah yakni 65. Adapun rata-rata nilai mencapai 75. Angka ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dibandingkan pada saat prasiklus.

Perolehan nilai hingga batas KKM ini memang menunjukkan ketuntasan secara umum. Akan tetapi, masih ada materi yang perlu didalami lebih lanjut oleh para siswa, yaitu menganalisis akibat-akibat yang kondisi yang ditimbulkan geologi

Indonesia karena masih banyak siswa yang belum menguasai materi tersebut secara optimal.

### c. Perilaku Siswa

Proses pelaksanaan tindakan sudah berjalan sesuai tahapan baku model Pembelajaran Instructional Games yang direncanakan oleh guru. Pada praktiknya, kelancaran tersebut diiringi beberapa hal yang perlu diperhatikan karena guru belum membentuk kelompok belajar secara heterogen, guru dominan hanya membimbing yang aktif, serta pada awal pertemuan siswa kurang paham alur kegiatan sehingga saat “berbelanja” pengetahuan, mereka belum dapat membagi peran.

## Hasil Penelitian Siklus II

### a. Proses Pelaksanaan Tindakan

Pada kegiatan pendahuluan, guru Seperti mengucapkan salam kemudian meminta ketua kelas untuk memimpin doa. Berdasarkan kegiatan presensi, siswa hadir berjumlah lengkap. Selanjutnya guru memotivasi siswa dan menyampaikan apersepsi, Kompetensi Dasar (KD) sekaligus Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) yang akan dicapai. Guru menyampaikan bentuk penilaian pembelajaran yang akan diambil yang meliputi penilaian pengetahuan, keterampilan, sikap, dan religius serta pada akhir pendahuluan guru menyampaikan langkah-langkah kegiatan pembelajaran.

### b. Hasil Belajar biologi pada Siklus II

Hasil belajar biologi pada Siklus II dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan penerapan Penerapan Model Pembelajaran Instructional Games dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Belajar biologi Siklus II

Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	75
Rerata	85
Jumlah Siswa Tuntas KKM	32 anak (100%)
Jumlah Siswa Tidak Tuntas KKM	0 anak (0%)

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor siswa yang semula pada Siklus I sejumlah 80 menjadi 85. Meskipun nilai terendah masih ada perolehan 75, namun siswa telah mendapatkan hasil belajar lebih optimal dalam Siklus II ini. Siswa juga telah memenuhi semua kompetensi yang ditetapkan dalam KD atau materi tersebut.

### c. Perilaku Siswa

Proses pembelajaran berlangsung dengan baik. Siswa mengikuti alur pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran Instructional Games dengan lancar

karena hafal dengan polanya. Dalam kedua pertemuan, siswa sudah menunjukkan perilaku positif sebagai perbaikan yaitu semua tertib dan lebih disiplin. Guru juga telah mengelola kelas dengan baik.

## KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Pembelajaran dengan Penerapan Model Pembelajaran Instructional Games dapat Meningkatkan penguasaan materi Mata Pelajaran biologi siswa SMA Negeri 3 Kota Bima Tahun Pelajaran 2019/2020 dilihat dari 72% atau 23 siswa dengan skor rata-rata 75 (pada Siklus I) menjadi 100 % atau 32 siswa, dengan skor rata-rata diperoleh 85 (pada Siklus II).

## DAFTAR PUSTAKA

- Bahriah, E. S., Feronika, T., & Suharto, H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Chemo-Edutainment Melalui Model Instructional Games Pada Materi Konfigurasi Elektron. *Jurnal Riset Pendidikan Kimia (JRPK)*, 7(2), 132-143.
- Edward Purba, Filsafat Pendidikan, Medan: Unimed Press, 2016. Farida Jaya, Perencanaan Pembelajaran, Medan: Gema Ihsani, 2015.
- Hajrah, H., Nasir, M., & Olahairullah, O. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Soromadi. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 5(4).
- Rosdiani, R., Nasir, M., & Nurfathurrahmah, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Untuk Meningkatkan Aktivitas Bertanya Siswa Kelas VIII SMPN 2 Donggo Tahun Pelajaran 2021/2022. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(1), 8-11.
- Rusman. (2013). Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer. Bandung: Alfabeta