

BAB II
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS,
DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Kajian Pustaka

Penelitian ini membahas tentang Studi Eksperimen Penerapan Metode *Game Based Learning* Terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Buddha di SMK Pembangunan Ampel Tahun Ajaran 2022/2023. Berdasarkan teori yang bersumber dari jurnal, peneliti menemukan beberapa tulisan yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti :

1. Penelitian Erlis Nurhayati (2020)

Erlis Nurhayati (2020) melakukan penelitian dengan judul meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media *game* edukasi *quizizz* pada masa pencegahan penyebaran covid-19. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar dalam pembelajaran daring melalui media *game* edukasi *quizizz*. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini ditujukan kepada siswa kelas VII.6 SMP N 1 Gangga sebanyak 23 orang. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu menggunakan 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian ini media *game* edukasi *quizizz* dapat meningkatkan keaktifan siswa

dalam pembelajaran daring pada masa pencegahan penyebaran Covid-19 mata pelajaran IPS.

Persamaan penelitian ini dengan yang peneliti tulis terletak pada variabel X dan Y yaitu mengenai penggunaan metode *Game Based Learning* dan keaktifan belajar. Perbedaan penelitian ini dengan yang peneliti lakukan terletak pada metode penelitian. Penelitian terdahulu, metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Sedangkan, metode yang peneliti gunakan adalah kuantitatif eksperimen.

2. Penelitian Nuning Hardi Yanti (2023)

Nuning Hardi Yanti (2023) melakukan penelitian dengan judul Analisis Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar menggunakan Aplikasi *Wordwall*. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis keaktifan belajar siswa dalam menggunakan aplikasi *wordwall*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Pengumpulan data menggunakan teknik berupa observasi, wawancara, dan dokumen. Penelitian ini ditujukan kepada kelas IVC SDN Karanganyar Gunung 02 dengan jumlah 28 siswa. Hasil penelitian ini didapatkan, aplikasi *wordwall* dapat mempengaruhi keaktifan belajar siswa kelas IVC SDN Karanganyar Gunung 02.

Persamaan penelitian ini dengan yang peneliti tulis terletak pada variabel X dan Y yaitu mengenai penggunaan metode *Game Based Learning* dan keaktifan belajar. Perbedaan penelitian ini dengan yang peneliti lakukan terletak pada metode penelitian. Penelitian terdahulu,

metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif. Sedangkan, metode yang peneliti gunakan adalah kuantitatif eksperimen.

3. Penelitian Suhirno (2022)

Suhirno (2022) melakukan penelitian dengan judul upaya meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media *game* edukasi *quiziz* pada kelas IV SDN Karang Sari 05. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar dalam pembelajaran daring melalui media *game* edukasi *quiziz*. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini ditujukan kepada kelas IV SDN Karang Sari 05 sebanyak 10 orang. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu melalui 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian ini membuktikan media *game* edukasi *quiziz* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring.

Persamaan penelitian ini dengan yang peneliti tulis terletak pada variabel X dan Y yaitu mengenai penggunaan metode *Game Based Learning* dan keaktifan belajar. Perbedaan penelitian ini dengan yang peneliti lakukan terletak pada metode penelitian. Penelitian terdahulu, metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Sedangkan, metode yang peneliti gunakan adalah kuantitatif eksperimen.

4. Penelitian Aryanti Dwi Untari (2022)

Aryanti Dwi Untari (2022) melakukan penelitian dengan judul *Game Based Learning: Alternatif Model Pembelajaran Inovatif Abad 21*

dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. Tujuan penelitian ini untuk memberikan solusi alternatif inovasi pembelajaran abad 21 dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini ditujukan kepada kelas X MAS Al-Khairiyah. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu hasil observasi, hasil wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan. Hasil penelitian ini Keaktifan belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning*.

Persamaan penelitian ini dengan yang peneliti tulis terletak pada variabel X dan Y yaitu mengenai penggunaan metode *Game Based Learning* dan keaktifan belajar. Perbedaan penelitian ini dengan yang peneliti lakukan terletak pada metode penelitian. Penelitian terdahulu, metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif. Sedangkan, metode yang peneliti gunakan adalah kuantitatif eksperimen.

5. Penelitian Siti Lestari (2021)

Siti Lestari (2021) melakukan penelitian dengan judul Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Melalui *Game Quizizz* Pada Siswa Kelas III SD Negeri 1 Panunggalan Semester Genap Tahun 2020/2021. Tujuan penelitian ini untuk Mendeskripsikan peningkatan keaktifan belajar Matematika Melalui *Game Quizizz*. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini ditujukan kepada siswa kelas III SD Negeri 1 Panunggalan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu observasi dan tes. Hasil

penelitian ini penerapan *game quizizz* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 1 Panunggalan.

Persamaan penelitian ini dengan yang peneliti tulis terletak pada variabel X dan Y yaitu mengenai penggunaan metode *Game Based Learning* dan keaktifan belajar. Perbedaan penelitian ini dengan yang peneliti lakukan terletak pada metode penelitian. Penelitian terdahulu, metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Sedangkan, metode yang peneliti gunakan adalah kuantitatif eksperimen.

6. Penelitian Tiara Hanandita (2022)

Tiara Hanandita (2022) melakukan penelitian dengan judul *Game Based Learning* Berbasis *Quizizz* Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Di Era New Normal. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan oleh lembaga pendidikan pada jenjang Sekolah Dasar di era *new normal*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode 4D. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu wawancara dan observasi. Penelitian ini ditujukan kepada siswa SD. Hasil penelitian ini penggunaan *quizizz* dapat terbukti meningkatkan pemahaman siswa dalam menangkap dan mengingat dengan baik materi pelajaran yang diberikan.

Persamaan penelitian ini dengan yang peneliti tulis terletak pada variabel X yaitu mengenai penggunaan metode *Game Based Learning*. Perbedaan penelitian ini dengan yang peneliti lakukan terletak pada metode penelitian dan kasus penelitian. Penelitian terdahulu, metode

penelitian yang digunakan adalah analisis deskriptif dengan studi pendahuluan. Sedangkan, metode yang peneliti gunakan adalah kuantitatif eksperimen. Kasus penelitian berhubungan dengan inovasi media pembelajaran. Sedangkan yang peneliti lakukan adalah keaktifan belajar siswa pada pembelajaran.

7. Penelitian Fredrik David Loupatty dan Melda Jaya Saragih (2021)

Fredrik David Loupatty dan Melda Jaya Saragih (2021) melakukan penelitian dengan judul Pemanfaatan Media *Quizizz* Pada Latihan Soal Untuk Mendorong Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring. Tujuan penelitian ini untuk memaparkan pemanfaatan *quizizz* dalam pembelajaran untuk mendorong keaktifan siswa dalam pembelajaran *online*. Metode penelitian yang digunakan adalah diskusi dan tanya jawab. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu tes. Hasil penelitian ini pemanfaatan *quizizz* sebagai media untuk melakukan latihan soal terbukti dapat mendorong keaktifan belajar siswa di dalam pembelajaran daring.

Persamaan penelitian ini dengan yang peneliti tulis terletak pada variable X dan Y yaitu mengenai penggunaan metode *Game Based Learning* dan keaktifan belajar. Perbedaan penelitian ini dengan yang peneliti lakukan terletak pada metode penelitian. Penelitian terdahulu, metode penelitian yang digunakan adalah diskusi dan tanya jawab. Sedangkan, metode yang peneliti gunakan adalah kuantitatif eksperimen.

8. Penelitian Ardian Agustin Pramesti (2023)

Ardian Agustin Pramesti (2023) melakukan penelitian dengan judul Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Menggunakan Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SD pada Pelajaran Bahasa Indonesia. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan keaktifan peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media *wordwall*. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini ditujukan kepada 28 siswa kelas IC di SDN Purwantoro 1 Kota Malang. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu . Hasil penelitian ini model pembelajaran PBL dengan media *Wordwall* di SDN Purwantoro 1 Malang kelas 1C dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Persamaan penelitian ini dengan yang peneliti tulis terletak pada variabel Y yaitu mengenai penggunaan keaktifan belajar. Perbedaan penelitian ini dengan yang peneliti lakukan terletak pada variabel X dan metode penelitian. Penelitian terdahulu, variabel X yang digunakan adalah *problem base learning* dan metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Sedangkan, variabel dan metode yang peneliti gunakan adalah metode *Game Based Learning* dan metode kuantitatif eksperimen.

9. Penelitian Aisyah Cinta Putri Wibawa (2021)

Cinta, A., Wibawa. (2021) melakukan penelitian dengan judul *Game Based Learning (GBL)* sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal sebagai solusi dari permasalahan tersebut dengan menerapkan *Game Based Learning* pada masa *new normal* ini. Tujuan penelitian ini untuk mengenalkan *Game Based Learning* sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa *new normal*. Metode penelitian yang digunakan adalah analisis deskriptif dengan studi pendahuluan. Penelitian ini ditujukan kepada seluruh mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta kelas 1A PSTI. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan mengadakan survei. Hasil penelitian ini adalah *Game Based Learning* berpengaruh positif pada motivasi serta prestasi belajar.

Persamaan penelitian ini dengan yang peneliti tulis terletak pada variabel X yaitu mengenai penggunaan metode *Game Based Learning* pada pembelajaran. Perbedaan penelitian ini dengan yang peneliti lakukan terletak pada metode penelitian dan kasus penelitian. Penelitian terdahulu, metode penelitian yang digunakan adalah analisis deskriptif dengan studi pendahuluan. Sedangkan, metode yang peneliti gunakan adalah kuantitatif. Kasus penelitian berhubungan dengan inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa *new normal*. Sedangkan yang peneliti lakukan adalah keaktifan belajar siswa pada pembelajaran.

10. Penelitian Sintya, D., Fadila, N., Prasetyo, K., Suprijono, A., & Surabaya, U. N. (2022).

Sintya, D., Fadila, N., Prasetyo, K., Suprijono, A., & Surabaya, U. N. (2022) melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Tipe *Wordwall* Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas VII SMP. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui adakah pengaruh model pembelajaran *game based learning* tipe *wordwall* dan seberapa besar pengaruhnya dibandingkan dengan pembelajaran *konvensional* terhadap pemahaman konsep siswa. Penelitian ini menggunakan *Quasy Eksperimental Designs* dengan bentuk *Nonequivalent [pretest posttest] Control Groups Design*. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji *independent sample t-test* dan perhitungan nilai *N-gain* pada *SPSS 21 for windows*. Hasil penelitian menunjukkan *game based learning* bermediakan *wordwall* lebih berpengaruh saat pembelajaran dibanding pembelajaran *konvensional* pada pemahaman siswa.

Persamaan penelitian ini dengan yang peneliti tulis terletak pada variabel X dan metode penelitian. Variabel X dari penelitian terdahulu yaitu mengenai penggunaan metode *Game Based Learning* pada pembelajaran dan metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada kasus penelitian. Penelitian terdahulu kasus penelitian berhubungan dengan pemahaman konsep siswa,

sedangkan yang peneliti lakukan adalah keaktifan belajar siswa pada pembelajaran.

B. Kajian Teori

1. Pendidikan

Pendidikan merupakan usaha yang dilaksanakan secara sadar serta direncanakan guna menciptakan situasi ketika kegiatan belajar di kelas menjadikan peserta didik aktif berkembang melalui potensi yang dimiliki. Pendidikan terdiri dari pengajaran dan pemberian pengetahuan pada siswa (Pristiwanti et al., 2022). Pendidikan merupakan upaya menuntun anak sejak lahir untuk mencapai kedewasaan jasmani dan rohani, dalam interaksi alam beserta lingkungannya (Nurkholis, 2013).

Pendidikan merupakan bagian dari kehidupan manusia yang didapatkan dari orang tua semenjak dilahirkan hingga memperoleh pendidikan di institusi tertentu dan masyarakat (Kosanke, 2019). Proses pendidikan tidak hanya didapatkan di sekolah, tetapi semua unsur harus berperan dan terhubung dalam proses keberlangsungan suatu pendidikan. Pendidikan berfungsi untuk membantu siswa dalam mengembangkan diri, seperti pengembangan potensi, kecakapan, serta karakteristik yang baik bagi diri dan lingkungan (Faizah, 2017). Belajar dan pembelajaran merupakan aktivitas yang terdapat dalam proses pendidikan. Belajar dan pembelajaran merupakan aktivitas yang terdapat dalam proses pendidikan. Buddha mengajarkan mengenai pendidikan dalam *sutta* berikut, “Usia muda tidak dijadikan sebagai penghalang dalam

menempuh pendidikan yang lebih tinggi. Buddha mengatakan bahwa seorang dituakan tidak karena usia tetapi kebijaksanaannya (A. II. 22).

Pendidikan hakikatnya merupakan interaksi antara komponen-komponen untuk mencapai tujuan pendidikan. Komponen *audience*, *behavior*, *condition*, dan *degree* merupakan pertimbangan untuk merumuskan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan lingkungan pembelajaran (Budiastuti et al., 2021). Komponen pendidikan dalam pembelajaran terdiri atas kumpulan beberapa item saling berhubungan pada proses belajar. Keberhasilan pendidikan berkaitan dengan keberhasilan proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat yang disampaikan oleh beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan usaha yang dilakukan oleh siswa dalam pembelajaran untuk menemukan dan mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa. Pendidikan memiliki beberapa komponen pendidikan seperti *audience*, *behavior*, *condition*, dan *degree* guna untuk mencapai tujuan pendidikan yang akan dicapai.

2. Keaktifan Belajar

a. Pengertian Keaktifan Belajar

Keaktifan merupakan kegiatan yang berkaitan dengan fisik maupun mental. Buddha mengajarkan tentang keaktifan melalui *Kalama Sutta* “Wahai suku Kalama, tak perlu memaksakan mematuhi tradisi lisan, ajaran hidup, kata orang, antologi kitab suci, penalaran logis, penalaran dengan deduksi, atau mengatakan bahwa "petapa ini

merupakan guru kami”, tetapi setelah mereka mengetahui sendiri hal-hal ini tidak ada gunanya, maka hentikanlah hal-hal tersebut" (A. III. 451).

Belajar yakni perubahan tingkah laku akibat interaksi guru, siswa serta lingkungan (Sofyan, 2016). Pengaturan proses belajar mengajar dan pengajaran mempunyai saling ketergantungan yang ikut menentukan keberhasilan ketika menentukan kegiatan pembelajaran. Belajar dalam pandangan agama Buddha adalah proses intelektual, emosional, spiritual dan sosial. Keseimbangan dan keserasian ke 4 aspek ini perlu dikembangkan dalam ranah *kognitif* (pemikiran), *efektif* (perasaan, sikap dan nilai) dan *psikomotorik* (ketrampilan). Ada kecerdasan intelektual dan kecerdasan emosional; selain itu, dari sudut pandang agama, ada kecerdasan spiritual. Buddha mengajarkan bahwa; “segala keadaan batin didahului oleh pikiran, dipimpin oleh pikiran, dan dibentuk oleh pikiran (*Dh. I*). Kunci belajar adalah kehendak atau niat (*cettana*) dalam batinnya (A.III. 451). Bila dengan niat yang kuat seseorang dapat memperoleh hasil yang baik, maka dengan usaha benar dan memiliki perhatian yang benar seseorang akan memperoleh presentasi.

Keaktifan belajar siswa merupakan usaha siswa guna mengembangkan potensi diri saat kegiatan pembelajaran (Rahmadayanti dewi, 2021). Siswa sebagai pusat dalam pembelajaran harus berperan aktif secara fisik maupun mental sehingga dapat

memahami pembelajaran dengan baik (Rikawati & Sitinjak, 2020). Keaktifan belajar juga dipengaruhi oleh materi yang disampaikan sehingga guru perlu menentukan metode pembelajaran yang sesuai.

Keaktifan belajar merupakan kegiatan yang dilaksanakan ketika pembelajaran dengan indikator adanya keingintahuan siswa untuk belajar (Rokhanah et al., 2021). Keaktifan belajar siswa dapat diamati dalam setiap tahap kegiatan pembelajaran, baik kegiatan belajar kelompok maupun belajar secara perseorangan. Keaktifan belajar adalah kemampuan siswa untuk menyusun dan membangun sendiri pengetahuan yang didapat melalui proses belajar (Sareong & Supartini, 2020). Keaktifan belajar siswa menuntut siswa ikut aktif saat pembelajaran (Kanza et al., 2020). Keaktifan siswa merupakan faktor penting guna menunjang keberhasilan pembelajaran (Nisak, 2021).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa merupakan upaya siswa secara aktif dalam pembelajaran baik secara fisik maupun mental dalam mengembangkan potensi diri sehingga memperoleh pengetahuan. Keaktifan belajar siswa dapat dilihat selama proses pembelajaran melalui penilaian individu maupun sekelompok siswa. Penilaian keaktifan belajar siswa menjadi salah satu tolak ukur dalam keberhasilan pembelajaran.

b. Bentuk-bentuk Keaktifan Belajar

Proses pembelajaran menjadikan siswa memperlihatkan keaktifan saat proses pembelajaran, seperti aktif dalam fisik serta kegiatan psikis. Keaktifan dibagi menjadi keaktifan jasmani dan rohani (Winarti, 2013). Keaktifan jasmani yaitu murid berbuat dengan seluruh anggota badannya, seperti membuat sesuatu, bermain maupun bekerja.

Keaktifan belajar siswa dapat kita lihat dari keterlibatan siswa dalam setiap proses pembelajaran, seperti pada saat mendengarkan penjelasan materi, berdiskusi, membuat laporan tugas, turut sertanya dalam mengerjakan tugas, terlibat dalam proses pemecahan masalah, bertanya pada teman satu kelompok atau guru apabila tidak memahami persoalan yang sedang dihadapinya, melaksanakan diskusi kelompok sesuai petunjuk guru, dan mampu mempresentasikan hasil kerjanya (Hasanah, 2021). Keaktifan belajar terbagi menjadi beberapa jenis seperti *visual activities* contohnya membaca, *oral activities* contohnya bertanya dan mengeluarkan pendapat, *listening activities* seperti mendengarkan pengajaran dan diskusi, *writing activities* seperti menulis, *drawing activities* seperti menggambar, *motor activities* seperti melakukan percobaan, *mental activities* seperti menanggapi, serta *emotional activities* seperti rasa bosan (Rokhanah et al., 2021). Bentuk-bentuk keaktifan siswa dalam pembelajaran dapat dilihat dari keterlibatan siswa dalam proses

pembelajaran (rahmadayanti dewi, 2021). Keaktifan belajar berupa partisipasi serta komunikasi interaktif guru dan siswa merupakan bentuk keaktifan siswa (Nurfatimah et al., 2020).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bentuk-bentuk keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari segi aktif dalam bertindak dan aktif berpikir maupun secara jasmani dan rohani siswa. Keaktifan belajar siswa secara jasmani dapat dilihat dari kegiatan yang dilakukan oleh seluruh anggota tubuh selama proses pembelajaran, seperti membaca, menulis, bertanya atau mengajukan pendapat. Keaktifan belajar dibagi menjadi beberapa jenis seperti *visual activities*, *oral activities*, *listening activities*, *writing activities*, *drawing activities*, *motor activities*, *mental activities*, dan *emotional activities*.

c. Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar ditandai oleh keterlibatan antara intelektual, emosi dan fisik (Tegeh, 2019, p. 152). Keaktifan belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri dan faktor eksternal yang berasal dari luar diri siswa (Manurung, 2021). Faktor *intern* yaitu memiliki badan sehat, memiliki intelegensi, siap untuk melakukan kegiatan belajar, memiliki bakat dalam diri, memiliki pengalaman yang berkaitan dengan belajar. Faktor *ekstern* yaitu adanya lingkungan yang nyaman. Faktor lain yang mempengaruhi keaktifan belajar yaitu faktor fisiologis dan

faktor psikologis (Rokhanah et al., 2021). Faktor keaktifan belajar didukung oleh faktor lain seperti siswa, guru, materi, tempat, waktu, dan fasilitas (Wibowo, 2016).

Keaktifan belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar dapat dirangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, siswa juga dapat berlatih untuk berpikir kritis. Terdapat lima hal yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa yaitu stimulus belajar, perhatian dan motivasi, respon yang dipelajarinya, dan respon siswa dalam pembelajaran (Hasanah, 2021). Kondisi belajar selain berhubungan dengan keadaan fisik dan psikis seseorang, juga dipengaruhi lingkungan. Lingkungan memiliki pengertian luas, apakah itu lingkungan sosial, budaya, ekonomi, atau tempat terkait dengan situasi dan kondisi. Seperti latihan *samadhi* menghendaki pemilihan lingkungan yang sesuai menurut watak praktisi dan subjek meditasi untuk mereka yang melatih diri dengan menyingkir dari keduniawian (Dh. 99).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yang ditandai oleh adanya keterlibatan intelektual, emosi dan fisik. Keaktifan belajar dipengaruhi faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri seperti dan faktor eksternal yang berasal dari luar diri siswa.

Agar kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung dengan baik, harus ada persiapan. Kesiapan mengajar dan kesiapan belajar sama pentingnya. Bagaimana mempersiapkan seseorang untuk belajar, ditunjukkan oleh Buddha, misal dengan memberi makan orang yang lapar sebelum ia menyampaikan kotbah-Nya (*Dh. 203*).

d. Indikator Keaktifan Belajar Siswa

Guru dapat mengukur keaktifan siswa melalui indikator-indikator keaktifan. Indikator keaktifan siswa dapat dilihat dalam diri siswa seperti bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, berani mengajukan pertanyaan selama pembelajaran, berani menjawab pertanyaan yang diberikan, berani mempresentasikan hasil pemahamannya di depan kelas (Rikawati & Sitinjak, 2020). Siswa dikatakan aktif apabila terlihat antusiasme terhadap aktivitas dalam proses pembelajaran berlangsung, seperti mendengarkan berbagai argumen yang disampaikan teman, saling berdiskusi, bersama memecahkan problem atau masalah, keterlibatan dalam memperhatikan guru ketika memaparkan tugas, sedia menuliskan hal-hal atau laporan, akhir tindakan yaitu mempresentasikan hasil tulisan atau laporan yang telah dibuat.

Keaktifan siswa dapat dilihat melalui aktivitas visualnya seperti menyimak, mendengarkan segala instruksi, diskusi, persiapan siswa, bertanya, keberanian siswa mengutarakan pendapatnya, dan mental dalam memecahkan segala persoalan yang dihadapi

(Yunitasari & Hardini, 2021). Keaktifan belajar siswa dapat dilihat dalam beberapa indikator seperti turut serta dalam melaksanakan tugas, terlibat dalam diskusi, aktif bertanya, mencari informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah, melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru, menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya, menggunakan dan menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas. Indikator keaktifan belajar yaitu perhatian siswa dalam pembelajaran, kerja sama siswa dalam pembelajaran, terlibat dalam pemecahan masalah, kesiapan siswa mengikuti pembelajaran dan mengemukakan pendapat dan ide gagasan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa indikator keaktifan belajar dapat dilihat dari kegiatan yang dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas tersebut seperti memperhatikan, mendengarkan, diskusi, persiapan siswa, aktif bertanya, mengemukakan pendapat, dan memecahkan masalah yang dihadapi baik secara individu maupun kelompok.

3. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah perpaduan konsep mengajar dan belajar dengan hubungan antara siswa, tujuan, materi, serta sarana prasarana yang digunakan (Dewi, 2018). Metode pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan pendidik saat membuat rencana

administrasi pembelajaran, media, hingga evaluasi pembelajaran (Mirdad, 2020). Metode pembelajaran perlu disusun sesuai dengan minat serta menarik atensi siswa guna merangsang kemampuan serta membangkitkan keaktifan siswa (Soidik et al., 2020).

Metode pembelajaran yang sesuai dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa (Mulyani, 2020). Secara umum metode pembelajaran modern dan *konvensional* yang diterapkan di Indonesia dalam mewujudkan tujuan pendidikan (E. R. Dewi, 2018). Penerapan metode pembelajaran modern dan *konvensional* dalam bentuk tutorial perlu dikembangkan oleh guru agar terjadi pertukaran informasi antara siswa dengan guru, sehingga mudah berkomunikasi efektif dan efisien di dalam mengadopsi dan *sharing* terhadap pembelajaran yang diterima dan diberikan. Metode *Game Based Learning* merupakan salah satu metode pembelajaran modern yang menggabungkan konten pendidikan dan prinsip-prinsip belajar dengan *game* yang bertujuan untuk menarik siswa untuk belajar (Dina Hakiky, 2020).

Metode pembelajaran digunakan sejak zaman Buddha untuk menyampaikan *dhamma* karena ajaran-Nya begitu luas untuk disampaikan dalam satu waktu serta mempertimbangkan bahwa kemampuan makhluk berbeda-beda sehingga tidak semua makhluk mampu memahaminya. Buddha sebagai seorang guru dapat memahami karakteristik siswa dan memahami hal dengan memperhatikan menyampaikan *dhamma* seperti penjelasan dalam *Uddayi Sutta* yang

berisi: *Anupubbim Katham Kathessami ti paresam dhammo desetabbo*: "Saya akan memberikan khotbah yang bertingkat". Kegiatan mengajar dengan cara bertingkat adalah menyampaikan pembelajaran dari dasar (mudah) hingga tertinggi (sulit), hal ini dapat memudahkan siswa memahami maksud dari pelajaran sehingga mencapai pemahaman optimal (A.11.342).

4. *Game Based Learning*

a. Pengertian *Game Based Learning*

Game merupakan sebuah sistem yang didalamnya terdapat pemain yang terlibat dalam sebuah konflik yang sengaja dibuat dan ditentukan oleh aturan sehingga dapat menghasilkan sebuah nilai akhir yang dapat diukur. Pembelajaran *game* bertujuan sebagai fasilitas dalam pembelajaran yang dapat menciptakan ketegangan dalam pembelajaran. Pembuatan rencana pembelajaran yang menggunakan *game* diperlukan keseimbangan antara *game* yang digunakan dengan kebutuhan siswa. Pembelajaran berbasis *game* merupakan metode pembelajaran yang dibuat lebih menarik agar siswa dapat mengembangkan potensi dan kualitas belajarnya sehingga pembelajaran akan efektif dan efisien (Sintya et al., 2022). *Game* memungkinkan proses pembelajaran menjadi terindividualisasi sehingga materi dan proses mengikuti karakteristik pribadi siswa.

Game Based Learning adalah permainan yang dibuat oleh pendidik guna keperluan edukasi sebagai penunjang media

pembelajaran yang lebih menarik dibandingkan dengan proses belajar yang *konvensional* (N. P. Dewi & Listiowarni, 2019). *Game Based Learning* dijadikan sebagai metode pembelajaran yang dibuat menggunakan pengembangan aplikasi *game* edukasi sehingga mampu menghadirkan lingkungan yang menyenangkan, memotivasi, dan meningkatkan kreativitas (Ningtias,L & Harimurti, 2018).

Game based learning merupakan media pembelajaran tepat digunakan dalam proses pembelajaran karena di dalamnya menggabungkan prinsip-prinsip belajar dengan *game* yang bertujuan untuk menarik siswa untuk belajar (Dina Hakiky, 2020). *Game Based Learning* dibuat dengan menggabungkan beberapa media interaktif seperti teks, audio, animasi, grafis, simulasi dan video. Manfaat media interaktif dalam pembuatan metode *Game Based Learning* seperti lebih menarik, efisiensi dan efektif dalam pembelajaran, dan dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pemahaman siswa (Wiranti et al., 2021). Pengembangan *game based learning* sebagai metode pembelajaran dapat menjadikan lingkungan yang memotivasi, menyenangkan, dan meningkatkan kreativitas. *Game Based Learning* didesain untuk menyeimbangkan konten pembelajaran dengan konten permainan, untuk meningkatkan kemampuan siswa dan mampu mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh (Erfan & Ratu, 2017). Media yang dapat diterapkan pada metode *Game Based Learning* seperti *Kahoot*, *Quizizz*, dan *Wordwall*.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Game Based Learning* merupakan permainan edukasi yang didesain sebagai inovasi metode pembelajaran baru. *Game Based Learning* dibuat menggunakan media interaktif seperti teks, audio, animasi, grafis, simulasi dan video, sehingga menarik perhatian siswa. Manfaat penggunaan metode *Game Based Learning* yaitu pembelajaran lebih menarik, efisiensi dan efektif, dan siswa dapat mengembangkan potensi dan kualitas belajarnya sehingga pembelajaran akan efektif dan efisien. Media yang dapat diterapkan pada metode *Game Based Learning* seperti *Kahoot*, *Quizizz*, dan *Wordwall*.

b. Karakteristik Game Based Learning

Karakteristik dari *game based learning* adalah bersifat fantasi namun dapat meningkatkan pembelajaran, memiliki aturan, menarik, menantang, interaktif dan umpan balik, serta adanya sosial dan kerja sama (Cinta et al., 2021). Proses pembelajaran yang berjalan dengan baik dapat meningkatkan motivasi siswa melalui *reward* yang diperoleh. Metode *Game Based Learning* juga memiliki tantangan yang memicu semangat siswa, misteri yang memunculkan rasa ingin tahu peserta didik, adanya kontrol pada siswa untuk mengatur, memilih strategi, mengelola arah suatu kegiatan, sehingga dapat memberikan pengetahuan mengenai benar ataupun salah (Wiranti et al., 2021).

Karakteristik dari *game* edukasi bersifat fantasi atau khayal yang dapat meningkatkan pembelajaran, memiliki aturan, tujuan dan tingkat kesulitan jelas sehingga prosesnya berjalan dengan baik (Wiranti et al., 2021). *Game Based Learning* dirancang khusus sebagai strategi baru dalam pembelajaran dengan sensor stimulus berupa fantasi dalam permainan untuk memunculkan emosional, intelektual dan psikomotor siswa menuntut minat belajar sehingga meningkatkan efektivitas belajar (Oktavia, 2022). Karakteristik *Game Based Learning* antara lain ada tantangan dan penyesuaian, ada tujuan yang diraih, memerlukan keahlian sosial dan kerjasama, menarik dan menggemirakan, adanya asesmen, interaktif, adanya umpan balik, dan adanya keterampilan pemecahan masalah (Wati et al., 2020, p. 183). Karakteristik lain dari *Game Based Learning* yaitu konten instruksional tidak terlihat jelas, dan *game* harus memotivasi siswa dalam pembelajaran (Wahyuning, 2022).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Game Based Learning* memiliki karakteristik yang bersifat fantasi namun dapat meningkatkan pembelajaran. *Game Based Learning* memiliki sensor stimulus dengan tantangan yang memicu semangat siswa, misteri yang memunculkan rasa ingin tahu siswa, menarik, menantang, interaktif, dan kerja sama.

c. Pentingnya Pembelajaran Berbasis Permainan

Game merupakan permainan yang membuat pembelajaran menjadi tidak monoton, dengan bermain *game* dapat mengurangi penat, termasuk dalam pembelajaran. *Game Based Learning* membuat pembelajaran semakin menarik dan menyenangkan (Dr. Akrim, 2022). *Game Based Learning* membuat siswa menghilangkan kejenuhan karena dapat belajar sambil bermain, sehingga menghasilkan pembelajaran yang efektif dan efisien (Yasmine Nazla, 2018). Implementasi *game based learning* diharapkan dapat menjadi solusi inovatif untuk menyelesaikan berbagai permasalahan pembelajaran (Wati et al., 2020).

Game Based Learning memiliki peranan penting dalam mempengaruhi motivasi siswa, meningkatkan rasa ingin tahu membuat siswa merasa senang, lebih bersemangat, tertantang, dan menjalin kerja sama (Winatha & Setiawan, 2020, p. 200). Metode *game based learning* memiliki nilai pembelajaran yang tinggi dengan mengasah keterampilan seperti berpikir kritis, komunikasi kelompok, dan pengambilan keputusan secara tepat (Cinta et al., 2021, p. 20).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Game Based Learning* membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan sehingga siswa dapat menghilangkan kejenuhan karena dapat belajar sambil bermain. *Game Based Learning* dapat menjadi solusi dan inovasi baru sebagai metode

pembelajaran. Metode *game based learning* memiliki nilai pembelajaran yang tinggi dengan mengasah keterampilan siswa, membantu siswa lebih aktif, edukatif, dan memiliki tingkat kerja sama.

d. Langkah-langkah Game Based Learning

Penerapan metode *Game Based Learning* dalam pembelajaran memerlukan rancangan sebelum proses pembelajaran dilaksanakan. Implementasi *Game Based Learning* pada pelaksanaan pembelajaran adalah: (1) guru menentukan dan memberikan materi permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran; (2) guru menyiapkan sarana pendukung yang dibutuhkan untuk menunjang suksesnya pembelajaran; (3) guru menyusun petunjuk atau langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran; (4) guru menjelaskan kepada siswa maksud dan tujuan serta peraturan permainan terlebih dahulu, agar siswa tidak bingung selama proses pembelajaran; (5) guru menentukan berapa lama proses permainan berlangsung; (6) guru membagi siswa menjadi kelompok atau individu; (7) selama proses pembelajaran berlangsung guru sebagai pemimpinnya, (8) ketika waktu yang telah ditentukan habis, maka guru memberi aba-aba kepada siswa agar siswa berhenti melakukan permainan kemudian siswa melaporkan hasil permainan kepada guru; (9) guru memberikan kesimpulan dan melakukan evaluasi terhadap siswa (Oktavia, 2022, p. 4).

e. Kelebihan dan Kekurangan *Game Based Learning*

Penerapan metode *Game Based Learning* dalam pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan ketika diterapkan. Terdapat kelebihan penerapan metode *Game Based Learning* dalam pembelajaran yaitu interaktif, menyenangkan, melatih kerjasama, memudahkan pembelajaran, dapat menghilangkan stres, mempunyai daya tarik dalam pembelajaran, menjadi alat ukur tingkat pemahaman, melatih daya ingat, merilekskan diri setelah pembelajaran, serta memicu semangat belajar (Cinta et al., 2021, p. 21). Kelebihan lain dari *Game Based Learning* yaitu memotivasi dan melibatkan seluruh siswa dalam pembelajaran, melatih kemampuan, sebagai media mengatasi kesulitan kognitif, siswa menjadi aktif, siswa dapat berpikir logis, materi belajar mudah dipahami dan diingat, kemampuan memecahkan masalah pada siswa meningkat, dan meningkatnya efektivitas dalam belajar (Oktavia, 2022, p. 5). Manfaat metode *Game Based Learning* dapat terjadi jika penerapan dan proses pelaksanaannya dilakukan dengan baik serta memperhatikan kondisi lingkungan yang ada (Hidayat, 2018).

Penerapan metode *Game Based Learning* tidak hanya memiliki kelebihan, terpadat juga kekurangan dalam penerapannya. Kekurangan yang dapat terjadi ketika proses pembelajaran menggunakan metode *Game Based Learning* yaitu membutuhkan waktu pembelajaran yang relatif banyak dan alat dan media tambahan

sehingga terlaksana dengan baik (Oktavia, 2022). Kelemahan metode *Game Based Learning* yang lain yaitu kompleks dan memakan waktu dalam proses pembuatannya, tidak semua guru memiliki keterampilan dalam membuat *game*, kelas akan gaduh jika guru tidak bisa mengkondisikan kelas, membutuhkan alat dan instrumen yang lebih banyak (Wahyuning, 2022, p. 3). Kekurangan lain dari metode *Game Based Learning* adalah waktu lebih lama, gaduh, pengkondisian siswa sulit, bekerja lebih keras (Asmaka, 2019, p. 10).

C. Kerangka Teoritis

Treatment (perlakuan) yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Game Based Learning*. Metode *Game Based Learning* merupakan permainan edukasi yang didesain sebagai inovasi metode pembelajaran baru. *Game Based Learning* dibuat menggunakan media interaktif seperti teks, audio, animasi, grafis, simulasi dan video, sehingga menarik perhatian siswa. Manfaat penggunaan metode *Game Based Learning* yaitu pembelajaran lebih menarik, efisiensi dan efektif, dan siswa dapat mengembangkan potensi dan kualitas belajarnya sehingga pembelajaran akan efektif dan efisien. Media yang dapat diterapkan pada metode *Game Based Learning* seperti *Kahoot*, *Quizizz*, dan *Wordwall*.

Game Based Learning memiliki karakteristik yang bersifat fantasi namun dapat meningkatkan pembelajaran. *Game Based Learning* memiliki sensor stimulus dengan tantangan yang memicu semangat siswa, misteri yang memunculkan rasa ingin tahu siswa, menarik, menantang, interaktif,

dan kerja sama. *Game Based Learning* dapat menjadi solusi dan inovasi baru sebagai metode pembelajaran. Metode *game based learning* memiliki nilai pembelajaran yang tinggi dengan mengasah keterampilan siswa, membantu siswa lebih aktif, edukatif, dan memiliki tingkat kerja sama. Metode *game based learning* dalam penelitian ini digunakan sebagai perlakuan dalam pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan belajar.

Keaktifan belajar siswa merupakan upaya siswa secara aktif dalam pembelajaran baik secara fisik maupun mental dalam mengembangkan potensi diri sehingga memperoleh pengetahuan. Keaktifan belajar siswa dapat dilihat selama proses pembelajaran melalui penilaian individu maupun sekelompok siswa. Penilaian keaktifan belajar siswa menjadi salah satu tolak ukur dalam keberhasilan pembelajaran. Bentuk-bentuk keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari segi aktif dalam bertindak dan aktif berpikir maupun secara jasmani dan rohani siswa. Keaktifan belajar siswa secara jasmani dapat dilihat dari kegiatan yang dilakukan oleh seluruh anggota tubuh selama proses pembelajaran, seperti membaca, menulis, bertanya atau mengajukan pendapat. Keaktifan belajar dibagi menjadi beberapa jenis seperti *visual activities*, *oral activities*, *listening activities*, *writing activities*, *drawing activities*, *motor activities*, *mental activities*, dan *emotional activities*.

Keaktifan belajar siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yang ditandai oleh adanya keterlibatan intelektual, emosi dan fisik. Keaktifan belajar dipengaruhi faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa itu

sendiri seperti dan faktor eksternal yang berasal dari luar diri siswa. Indikator keaktifan belajar dapat dilihat dari kegiatan yang dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas tersebut seperti menyimak, mendengarkan, diskusi, persiapan siswa, aktif bertanya, mengemukakan pendapat, dan memecahkan masalah yang dihadapi baik secara individu maupun kelompok.

D. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir yang digunakan peneliti dalam penelitian ini berdasarkan kerangka teori yang digunakan adalah :

Bagan 2.1
Kerangka Berpikir



E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini adalah ada pengaruh penerapan metode Game Based Learning terhadap peningkatan belajar siswa kelas X pada mata pelajaran pendidikan agama Buddha di SMK Pembangunan Ampel tahun pelajaran 2022/2023.