

Penggunaan Game Based Learning untuk Efektifitas Pembelajaran di SD

Muhammadiyah Pakel

Ahmad Ahsin Maulana¹, Muhammad Izzul Muslimin², Muhammad Fajar Kurniyawan³ & Pandhit Eka Cahya Saputra⁴

¹ Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia, 55198

Telp: 082323924604,

E-mail: 2300031082@webmail.uad.ac.id

² Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia, 55198

Telp: 0881022238424

E-mail: 2300031057@webmail.uad.ac.id

³ Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia, 55198

Tel: 085867116106

E-mail: 2300031088@webmail.uad.ac.id

⁴ Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia, 55198

Tel: 0895614728787

E-mail: 2300031049@webmail.uad.ac.id

RIWAYAT ARTIKEL

Received : 2026-01-16

Revised : 2026-01-25

Accepted : 2026-01-28

KEYWORDS

*Game Based Learning
Instructional Media
Learning Innovation*

KATA KUNCI

*Game Based Learning
Media Pembelajaran
Inovasi Pembelajaran*

ABSTRACT

Game-Based Learning (GBL) is an innovative learning approach that uses games as the primary tool in the teaching and learning process. This approach is designed to enhance students' learning motivation, participation, and understanding through enjoyable and meaningful experiences. This article explains the concept of Game-Based Learning, its theoretical foundations, characteristics, benefits, and methods of implementation in learning, particularly within the Indonesian educational context. The article also discusses the advantages and limitations of this approach, as well as strategies for using it effectively in accordance with learning objectives.

ABSTRAK

Game Based Learning (GBL) adalah salah satu cara belajar yang inovatif dengan menggunakan permainan sebagai alat utama dalam proses belajar mengajar. Pendekatan ini dibuat agar bisa meningkatkan semangat belajar, partisipasi, dan pemahaman siswa melalui pengalaman yang menyenangkan dan bermakna. Artikel ini menjelaskan konsep Game Based Learning, dasar teori, ciri-cirinya, manfaatnya, serta cara penerapannya dalam pembelajaran, terutama di lingkungan pendidikan Indonesia. Artikel ini juga membahas kelebihan dan kekurangan dari pendekatan ini, serta cara menggunakannya secara efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran.

1. Pendahuluan

Perkembangan dunia pendidikan saat ini sangat tergantung pada kemajuan teknologi dan perubahan cara berpikir peserta didik. Peserta didik generasi sekarang tumbuh di lingkungan yang sudah terbiasa dengan teknologi digital, permainan, dan interaksi visual yang dinamis. Kondisi ini memaksa pendidik untuk menciptakan cara belajar yang relevan, menarik, dan sesuai dengan konteks. Pembelajaran yang kaku dan berpusat pada guru sering kali sulit

mempertahankan perhatian peserta didik dalam jangka waktu yang lama. Pembelajaran dengan menerapkan model Game Based Learning mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih termotivasi, terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, serta dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa secara signifikan (Pendidikan & Dasar, 2024).

Salah satu pendekatan yang semakin populer adalah game based learning. Pendekatan ini menggunakan elemen permainan sebagai alat pembelajaran, bukan hanya sebagai hiburan. Melalui metode ini, peserta didik diajak belajar sambil bermain, sehingga proses belajar terasa lebih menyenangkan tanpa menghilangkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pembelajaran berbasis permainan atau Game-Based Learning (GBL) adalah upaya inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan tidak membosankan.

metode ini muncul karena siswa cenderung mudah jenuh jika proses belajar hanya melibatkan ceramah yang satu arah. Fokus utama dari GBL adalah menyediakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus menjaga tujuan akademik, sehingga siswa bisa memahami materi dengan cara yang lebih interaktif. Pembelajaran yang menggabungkan elemen permainan, yang dikenal sebagai Game-Based Learning (GBL), dirancang untuk menjadikan proses belajar lebih hidup, menantang, dan jauh dari kesan monoton yang biasa terjadi pada metode tradisional. Pendekatan ini muncul sebagai respons atas fakta bahwa banyak siswa kehilangan fokus dan motivasi ketika pembelajaran hanya mengandalkan ceramah satu arah, sehingga mereka mudah kehilangan minat terhadap pelajaran. Dengan merancang aktivitas belajar yang menyerupai permainan yang menarik dan dinamis, guru dapat membangkitkan semangat siswa untuk lebih aktif terlibat dalam materi yang diajarkan, bukan hanya mendengarkan informasi secara pasif.

Dalam penerapannya, GBL tidak hanya menyisipkan unsur hiburan semata dalam pembelajaran, tetapi juga mengintegrasikan materi akademik secara strategis ke dalam struktur permainan. Setiap tantangan atau level dalam game mendorong siswa berpikir kritis, memecahkan masalah, serta mengasah keterampilan yang relevan dengan tujuan pembelajaran. Pendekatan ini juga sering dilengkapi dengan umpan balik langsung, kompetisi sehat, dan sistem pencapaian yang membuat siswa mampu memantau kemajuan mereka secara nyata, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih berkesan dan bermakna dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan dari guru.

2. Tinjauan Literatur

Game Based Learning adalah model pembelajaran yang mengintegrasikan permainan ke dalam proses pembelajaran dengan tujuan

meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik serta lebih interaktif dan kontekstual (Wulandari & Safitri, 2024). Permainan yang digunakan dirancang secara sistematis agar selaras dengan materi dan kompetensi yang ingin dicapai. dalam game based learning, peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berperan aktif dalam proses belajar. Berdasarkan hasil analisis, Game Based Learning banyak digunakan dalam penelitian pembelajaran karena terbukti mampu meningkatkan hasil belajar, motivasi belajar, dan keterampilan berpikir siswa, sehingga menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif dan relevan diterapkan dalam pembelajaran (Taqiyyah & Soebagyo, 2022).

Landasan teori game based learning dapat ditinjau dari teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun oleh peserta didik melalui pengalaman. permainan menyediakan pengalaman langsung yang memungkinkan peserta didik mengeksplorasi, mencoba, dan merefleksikan pengetahuan yang diperoleh. Penerapan model Game Based Learning menggunakan aplikasi pembelajaran digital terbukti mampu meningkatkan minat belajar dan partisipasi siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa (Pranata, 2023). Game based learning terbukti, karena metode ini secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa dengan capaian persentase sebesar 92,8% (Amalia & Athiyyah, 2024).

Game-Based Learning GBL dapat dipahami sebagai pendekatan pembelajaran yang menggunakan unsur permainan untuk memicu keterlibatan aktif siswa, secara konseptual, GBL dalam sumber ini menitik beratkan pada beberapa hal utama:

1. Variasi Pembelajaran: GBL berfungsi sebagai variasi agar siswa merasakan kebaruan dalam proses belajar, dengan bervariasi pembelajaran menjadi aspek penting karena melalui pengintegrasian game, siswa diperkenalkan pada cara belajar yang berbeda dari rutinitas biasa, sehingga mereka lebih bersemangat dan tidak cepat jenuh saat mengikuti setiap sesi kelas. Model ini menyediakan perubahan suasana belajar yang dapat menciptakan rangsangan baru bagi siswa yang biasanya kurang tertarik dengan metode pengajaran tradisional.
2. Ekosistem Belajar Saling Mendukung: GBL dirancang untuk menciptakan interaksi antarsiswa melalui sistem pengelompokan

yang strategis, pendekatan ini dirancang untuk membentuk ekosistem belajar yang saling mendukung, di mana interaksi antarsiswa ditingkatkan melalui pengelompokan yang strategis dan tugas kolaboratif dalam permainan. Aktivitas semacam ini tidak hanya memperkuat pemahaman materi, tetapi juga membangun keterampilan sosial seperti komunikasi, kerja sama tim, dan saling membantu saat menghadapi tantangan bersama dalam permainan.

3. Keseimbangan Metode: GBL tidak menggantikan seluruh metode konvensional, melainkan digunakan secara berkala untuk menyeimbangkan proses belajar agar tetap terstruktur sesuai kurikulum, GBL menekankan keseimbangan metode pembelajaran, yakni tidak dimaksudkan untuk sepenuhnya menggantikan pendekatan konvensional seperti ceramah atau diskusi, melainkan digunakan sebagai pelengkap yang dihadirkan secara berkala untuk menjaga proses pembelajaran tetap terstruktur dan sesuai dengan tujuan kurikulum. Dengan demikian, GBL menjadi salah satu variasi strategi yang dipilih secara bijak untuk memperkaya pengalaman belajar tanpa mengabaikan standar akademik yang telah ditetapkan.

Game Based Learning (GBL) dapat diartikan sebagai sebuah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan elemen-elemen permainan sebagai sarana untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam keseluruhan proses belajar. Pendekatan ini memosisikan aktivitas permainan sebagai media belajar yang memungkinkan peserta didik terlibat secara langsung, kreatif, dan responsif terhadap materi sehingga pembelajaran terasa lebih hidup dan bermakna. Secara konseptual, GBL dalam sumber ini menitikberatkan pada beberapa hal utama yang saling mendukung satu sama lain.

3. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian bertujuan untuk memahami secara mendalam proses penerapan Game Based Learning, pengalaman guru, serta dampaknya terhadap motivasi dan efektivitas belajar, bukan untuk menguji hipotesis secara statistik. Pendekatan deskriptif digunakan untuk menggambarkan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai implementasi GBL dalam pembelajaran di SD

Muhammadiyah Pakel, termasuk bentuk permainan yang digunakan, respon siswa, serta dinamika pembelajaran yang terjadi di kelas.

Selain itu, penelitian ini juga didukung oleh studi kepustakaan literature review untuk memperkuat landasan teoritis terkait Game Based Learning, karakteristiknya, manfaatnya, serta temuan-temuan penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik penelitian. Fungsi dari bagian ini adalah untuk menjelaskan semua prosedur eksperimental, termasuk variable control yang Anda gunakan dalam penelitian. Penjelasan metode harus cukup lengkap dan logis, serta memungkinkan orang lain untuk mengulangi pekerjaan Anda. Jika ada lebih dari satu bagian percobaan, jelaskan metodenya dan sajikan hasilnya dalam urutan yang sama di setiap bagian. Untuk memperoleh data, penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data, yaitu:

1. Wawancara
Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur dengan guru yang menerapkan Game Based Learning. Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh informasi mendalam mengenai alasan penggunaan GBL, cara penerapannya, kendala yang dihadapi, serta pandangan guru terhadap dampak metode tersebut terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.
2. Studi Kepustakaan
Studi kepustakaan dilakukan dengan menelaah, jurnal ilmiah, dan artikel penelitian yang relevan dengan Game Based Learning. Teknik ini digunakan untuk memperkuat analisis dan pembahasan hasil penelitian, serta mengaitkan temuan lapangan dengan teori dan penelitian sebelumnya.

4. Hasil

KARAKTERISTIK GAME BASED LEARNING

Menurut Bapak Misbah Abdilah Pamungkas, S.Pd., pendekatan Game-Based Learning memiliki beberapa ciri khas yang membedakannya dari metode pembelajaran lainnya dan membantu siswa terlibat lebih dalam proses belajar. Ciri penting pertama adalah kemampuan GBL untuk menggunakan media yang tidak membutuhkan teknologi canggih. Metode ini tetap efektif bahkan jika hanya menggunakan permainan sederhana seperti teka-teki di kertas atau permainan papan yang dirancang untuk tujuan belajar. Media non-digital seperti itu masih mampu menarik perhatian siswa dan mendorong mereka berpikir secara aktif tanpa harus menggunakan perangkat elektronik rumit.

Selain itu, struktur pembelajaran dalam GBL biasanya melibatkan pengelompokan siswa secara heterogen, di mana setiap kelompok terdiri dari siswa dengan kemampuan berbeda. Kelompok seperti ini sengaja dibentuk agar siswa yang sudah paham dapat membantu teman yang masih kesulitan. Hal ini memperkuat dinamika belajar dan menciptakan suasana tutor sebaya yang positif di dalam kelas. Di sisi lain, meskipun dalam GBL terdapat unsur kompetisi untuk meningkatkan semangat dan tantangan, fokus utamanya tetap pada kolaborasi. Dalam hal ini, siswa belajar bekerja sama dan saling menghargai. Pendekatan ini membantu membangun pengalaman sosial yang kuat, di mana siswa tidak hanya bersaing untuk menang, tetapi juga belajar menyusun strategi bersama, berkomunikasi dengan baik, serta saling mendukung untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan.

Ciri lain yang menonjol adalah fleksibilitas lokasi pembelajaran dalam GBL. Pembelajaran berbasis permainan tidak harus hanya terjadi di dalam kelas. Kegiatan bisa dilakukan di perpustakaan, halaman sekolah, area terbuka, atau tempat belajar lainnya. Pendekatan ini memberikan suasana belajar yang lebih segar dan kontekstual, sehingga meningkatkan keterlibatan dan minat siswa terhadap materi yang diajarkan.

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN GAME BASED LEARNING

Game Based Learning (GBL) adalah cara belajar yang baru dan kreatif yang menggunakan permainan sebagai alat utama untuk meningkatkan semangat belajar, keterlibatan, dan pemahaman siswa. Dalam dunia pendidikan saat ini, metode ini menjadi solusi yang baik untuk mengatasi rasa bosan siswa yang sering terjadi karena metode mengajar yang biasanya hanya satu arah dan membosankan. Dengan merancang kegiatan belajar yang seperti permainan, guru bisa membuat siswa lebih tertarik, aktif, dan tidak hanya menerima materi secara pasif. Penerapan Game Based Learning memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, karena model pembelajaran ini mampu meningkatkan minat belajar, fokus perhatian, serta keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran (Aoliyah, 2023).

Fokus utama diarahkan pada pergeseran pembelajaran konvensional menuju pembelajaran yang aktif, partisipatif, dan berpusat pada peserta didik. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran inovatif mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta pemahaman konsep secara lebih mendalam

(Wibawa et al., 2020). Integrasi teknologi dan aktivitas kolaboratif dalam pembelajaran dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kreativitas, dan kerja sama peserta didik. Temuan penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dan sikap positif siswa terhadap pembelajaran (Setyawati et al., 2025). peningkatan signifikan motivasi dan prestasi belajar siswa, setelah diterapkannya model pembelajaran berbasis permainan digital (Monalisa, 2023). Efektivitas GBL didukung oleh beberapa hal yang penting dalam proses pembelajaran:

1. Meningkatkan Semangat dan Fokus Siswa: Unsur menyenangkan, penghargaan, dan kesuksesan dalam permainan mendorong siswa untuk terus belajar dan menyelesaikan tugas tanpa merasa jenuh. Siswa cenderung lebih bersemangat, berani menyampaikan pendapat, dan lebih fokus dalam menyelesaikan soal yang diberikan.
2. Media yang Fleksibel dan Terjangkau: Metode GBL tidak harus menggunakan teknologi canggih. Media sederhana seperti teka-teki silang di kertas atau permainan papan tetap bisa efektif dalam membangun pemikiran siswa dan menarik perhatian mereka.
3. Membentuk Kolaborasi Siswa: GBL sering melibatkan kelompok belajar yang beragam. Dengan sistem ini, siswa yang lebih paham materi bisa membantu rekan sekelompoknya yang belum paham. Ini tidak hanya memperkuat pemahaman akademik tetapi juga menambah keterampilan sosial, seperti berkomunikasi dan bekerja sama.
4. Pengalaman Belajar yang Berarti: Berdasarkan teori konstruktivisme, GBL memberikan pengalaman langsung yang menyenangkan bagi siswa untuk mengatur dan merefleksikan pengetahuan mereka. Tingkatan permainan yang dirancang secara terstruktur membantu siswa berpikir lebih kritis dan melatih kemampuan memecahkan masalah sesuai dengan tujuan belajar.

Untuk menjaga nilai pendidikan GBL tetap terjaga, penggunaannya harus dilakukan secara terencana. Guru sebaiknya menjadikan GBL sebagai variasi pembelajaran secara rutin, bukan sebagai pengganti total metode tradisional. Hal ini bertujuan agar kurikulum tetap seimbang dan rasa ingin tahu siswa tetap terjaga. Selain itu, aturan kelompok yang jelas sangat penting untuk memastikan setiap anggota aktif dan bertanggung jawab, terutama ketika belajar dilakukan di luar kelas seperti di perpustakaan atau lapangan. Efektivitas penerapan

model pembelajaran berbasis masalah atau aktivitas eksploratif dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. Pembelajaran dirancang agar siswa terlibat langsung dalam proses menemukan pengetahuan melalui diskusi, pengamatan, dan analisis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan ini mampu meningkatkan keaktifan belajar, rasa ingin tahu, serta kemampuan analisis siswa (Khafidh et al., 2025).

Secara umum, Game Based Learning adalah metode yang sangat efektif dalam meningkatkan kualitas proses belajar. Dengan perencanaan yang baik, pemilihan game yang sesuai, serta evaluasi setelah bermain, pendekatan ini mampu menciptakan atmosfer belajar yang menyenangkan, menantang, dan tidak monoton. Dengan begitu, hasil belajar dan keterampilan sosial siswa akan berkembang secara optimal.

IMPLEMENTASI GAME BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN

Pembelajaran berbasis permainan atau Game-Based Learning (GBL) yang digunakan oleh Bapak Misbah Abdilah Pamungkas, S.Pd., adalah salah satu cara inovatif untuk membuat suasana belajar lebih menarik dan tidak membosankan. Metode ini diterapkan karena siswa cenderung merasa jenuh jika belajar hanya dengan metode ceramah. Dengan menghadirkan unsur permainan, guru berupaya menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan tanpa mengabaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Game Based Learning memiliki keunggulan dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, karena melalui permainan siswa terdorong untuk belajar secara aktif, memahami materi dengan lebih baik, serta mencapai hasil belajar yang lebih optimal (Muhammad et al., 2023).

Metode GBL yang digunakan oleh Bapak Misbah bertujuan memberikan variasi dalam proses belajar agar siswa tidak merasa bosan dengan metode ceramah. Guru menggunakan pengelompokan heterogen, yaitu siswa dengan kemampuan berbeda dikelompokkan bersama. Dengan cara ini, siswa yang lebih paham bisa membantu siswa yang belum paham. Meskipun masih menggunakan media non-digital seperti Teka-Teki Silang (TTS) di atas kertas, metode ini berhasil meningkatkan motivasi, keaktifan, dan keterlibatan siswa dalam kelas. Efektivitas game based learning terlihat dari kemampuannya menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, serta efisien selama pembelajaran jarak jauh di era pandemi COVID-19, sehingga siswa tetap terlibat secara

kognitif dan emosional dalam proses belajar (Kusuma et al., 2022). Efektivitas game based learning dalam penelitian ini ditunjukkan oleh hasil temuan bahwa penerapan Game-Based Learning (GBL) mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan serta secara nyata meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada masa pascapandemi Covid-19 (Prasetyo Adi & Fitria Ramadhani, 2025).

Dalam penerapannya, GBL tidak digunakan setiap hari, tetapi hanya sebagai variasi pembelajaran. Kendala utama yang dihadapi adalah pengawasan, terutama ketika siswa belajar di luar kelas seperti di perpustakaan atau lapangan. Untuk mengatasi masalah ini, guru menerapkan aturan kelompok yang ketat, di mana siswa yang tidak berkontribusi tidak akan ditulis dalam kelompok. Hasilnya, GBL bukan hanya tentang kompetisi, tapi lebih menekankan kerja sama dan kolaborasi antar siswa. Game based learning pada siswa sekolah dasar terlihat dari hasil pengembangan media yang dinyatakan valid dan layak digunakan serta mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa (Maulidina et al., 2022).

Implementasi GBL membutuhkan perencanaan yang matang. Guru perlu menentukan tujuan pembelajaran, memilih jenis permainan yang sesuai, serta menyesuaikan permainan dengan karakteristik siswa. Permainan bisa berupa digital maupun non-digital, tergantung fasilitas dan kebutuhan pembelajaran. Penerapan Game Based Learning dalam pembelajaran, melalui metode literature review, menjelaskan bahwa GBL mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Model ini mendorong keaktifan siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta melatih keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis dan pemecahan masalah. Kesimpulannya, GBL dinilai efektif untuk mengatasi sifat abstrak materi dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Wahyuning, 2022).

Dalam proses belajarnya, guru berperan sebagai fasilitator yang memandu jalannya permainan dan memastikan proses belajar tetap sesuai tujuan. Setelah permainan selesai, guru perlu melakukan refleksi dan evaluasi bersama siswa untuk memperkuat pemahaman terhadap materi.

GAME BASED LEARNING DAN MOTIVASI BELAJAR

Menurut Misbah Abdilah Pamungkas, S.Pd., salah satu keunggulan utama Game Based Learning adalah meningkatkan semangat belajar siswa. Karena anak-anak merasa ada tantangan, mereka

merasa ada hal baru yang menarik dan tidak merasa bosan. Dalam permainan, terdapat unsur tantangan, pujian, dan pencapaian yang bisa membuat siswa terus berusaha belajar dan menyelesaikan tugas yang diberikan.

Dalam penerapan GBL, guru biasanya mengelompokkan siswa secara heterogen. Setiap kelompok terdiri dari siswa yang memiliki kemampuan berbeda, baik yang sudah paham materi maupun yang masih kesulitan. Strategi ini mendorong siswa untuk berinteraksi dan bekerja sama, terutama melalui cara tutor sebaya. Siswa yang lebih paham bisa membantu teman-temannya, sehingga pembelajaran tidak hanya dari guru ke siswa, tetapi juga antar siswa. Dengan begitu, siswa yang kurang paham tidak merasa tertinggal, sedangkan siswa yang lebih mampu bisa meningkatkan kemampuan berpikir dan komunikasinya.

Meskipun metode GBL yang digunakan masih non-digital, seperti Teka-Teki Silang berbasis kertas, pembelajaran tetap efektif. Permainan sederhana seperti ini bisa menarik perhatian siswa, membuat mereka lebih aktif dan antusias. Siswa terlihat lebih berani menyampaikan pendapat dan fokus menyelesaikan tugas. Hal ini menunjukkan bahwa GBL bisa efektif meskipun tidak menggunakan teknologi canggih, selama guru bisa memperkenalkan permainan sesuai dengan tujuan belajar.

Namun, GBL tidak selalu digunakan dalam setiap pertemuan. Guru menggunakan metode ini sebagai variasi agar siswa tetap merasa baru dan tidak kehilangan semangat belajar. Penggunaan secara berkala juga membantu menyeimbangkan pembelajaran berbasis game dengan metode lain, sehingga proses belajar tetap terstruktur dan sesuai kurikulum.

Motivasi belajar yang tinggi bisa memberikan dampak positif terhadap hasil belajar. Siswa yang termotivasi biasanya lebih aktif, fokus, dan antusias. Dengan demikian, Game Based Learning bisa menjadi solusi untuk mengurangi kejenuhan dalam proses belajar mengajar.

TANTANGAN PENERAPAN GAME BASED LEARNING

Meskipun memiliki banyak kelebihan, penggunaan game based learning (GBL) tetap menghadapi beberapa tantangan. Salah satu tantangan utama adalah kurangnya sarana dan prasarana, terutama di sekolah-sekolah yang belum memiliki fasilitas teknologi yang cukup. Selain itu, para guru juga perlu memiliki kreativitas dan

kemampuan dalam merancang permainan yang bermanfaat. Jika perencanaannya tidak baik, GBL bisa jadi hanya sekadar hiburan tanpa manfaat pendidikan.

Salah satu hambatan dalam penerapan GBL adalah aspek pengawasan. Terutama ketika pembelajaran dilakukan di luar kelas, seperti di perpustakaan atau di lapangan sekolah, ada kemungkinan siswa kurang fokus atau tidak berkontribusi maksimal dalam kelompoknya. Untuk mengatasi masalah ini, guru memberlakukan aturan yang jelas dalam kerja kelompok. Setiap anggota harus berpartisipasi aktif, dan siswa yang tidak ikut berkontribusi tidak akan dicantumkan dalam daftar anggota kelompok. Aturan ini secara tidak langsung membiasakan siswa untuk bertanggung jawab atas peran mereka.

Pada akhirnya, penerapan GBL tidak hanya fokus pada kompetisi antar kelompok, tetapi lebih menekankan pada nilai kerja sama dan kolaborasi. Dalam kegiatan permainan, siswa belajar untuk saling menghargai pendapat, bekerja bersama dalam menyelesaikan masalah, dan memahami bahwa keberhasilan kelompok bergantung pada kontribusi setiap anggotanya. Dengan demikian, GBL tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membentuk sikap sosial dan keterampilan kerja sama yang baik pada siswa. Temuan menunjukkan bahwa pendekatan tersebut berpengaruh signifikan terhadap pemahaman materi, motivasi belajar, dan kemandirian peserta didik (Muhammad et al., 2023).

STRATEGI MENGOPTIMALKAN GAME BASED LEARNING

Agar Game-Based Learning benar-benar memberikan dampak positif bagi proses belajar, diperlukan strategi yang dirancang dengan baik dan konsisten oleh pendidik, di antaranya:

1. Menerapkan aturan yang jelas dan tegas. Guru dapat menetapkan aturan bahwa siswa yang tidak berkontribusi tidak akan dinyatakan dalam kelompok dan tidak mendapat nilai. Dengan menetapkan aturan ini sejak awal, siswa akan lebih tertib dalam berpartisipasi. Aturan yang jelas dan konsisten membantu menciptakan suasana belajar yang adil, serta mendorong setiap siswa untuk berkontribusi secara aktif karena peran mereka berpengaruh langsung terhadap hasil akhir kelompok.
2. Memanfaatkan tutor sebaya. Kelompok sebaiknya dibentuk secara heterogen, sehingga siswa yang paham materi dapat membantu teman-temannya yang kurang memahami. Dengan cara ini, siswa bisa saling belajar, dan

yang lebih cepat memahami bisa memberi bantuan kepada yang membutuhkan. Interaksi seperti ini tidak hanya memperkuat pemahaman materi, tetapi juga meningkatkan kemampuan kerja sama dan saling menghormati antar siswa.

3. Menggunakan GBL secara berkala. GBL sebaiknya dipakai sebagai variasi dalam pembelajaran secara berkala, bukan setiap hari atau setiap sesi. Dengan begitu, siswa tetap merasa tertantang dan menemukan hal baru. Penggunaannya yang rutin dan terjadwal dapat menjaga ke dalam dan rasa penasaran siswa terhadap metode ini, sehingga mereka tidak merasa bosan atau menganggapnya sebagai hal biasa. Pendekatan yang terjadwal membantu menjaga dinamika pembelajaran tetap menarik dan aktif.

Untuk memaksimalkan penerapan GBL, guru perlu merencanakan secara matang. Macam permainan harus disesuaikan dengan karakter siswa dan materi yang diajarkan. Guru juga harus mengatur waktu penggunaan permainan agar tidak mengganggu waktu belajar lainnya. Selain itu, refleksi dan evaluasi setelah permainan sangat penting untuk memperkuat pemahaman siswa. Melalui diskusi dan tanya jawab, siswa dapat menghubungkan pengalaman bermain dengan konsep yang mereka pelajari.

5. Diskusi

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan Game Based Learning (GBL) mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Temuan ini sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa integrasi unsur permainan dalam pembelajaran memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan minat, motivasi, serta partisipasi siswa dalam proses belajar. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dalam penelitian ini, GBL terbukti efektif meskipun menggunakan media sederhana seperti teka-teki silang berbasis kertas.

Temuan ini memperkuat hasil penelitian terdahulu dalam Jurnal Kreativitas Mahasiswa, yang menunjukkan bahwa penerapan GBL pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam mampu meningkatkan minat belajar siswa hingga mencapai 92,8%. Kesamaan hasil ini menunjukkan bahwa keefektifan GBL tidak hanya tergantung pada penggunaan teknologi digital, tetapi lebih pada desain pembelajaran yang mampu menghubungkan unsur permainan dengan tujuan pembelajaran secara tepat.

Selain itu, hasil penelitian ini juga sesuai dengan penelitian terdahulu yang menyimpulkan bahwa GBL merupakan solusi strategis dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa di era pascapandemi. Penelitian tersebut menekankan bahwa pendekatan berbasis permainan mampu membantu siswa beradaptasi kembali dengan pembelajaran tatap muka setelah mengalami kejenuhan akibat metode konvensional. Hal ini selaras dengan temuan penelitian ini, di mana GBL digunakan sebagai variasi pembelajaran untuk mengurangi kebosanan siswa terhadap metode ceramah yang monoton.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan-temuan sebelumnya bahwa pembelajaran berbasis game adalah pendekatan yang relevan, fleksibel, dan bisa diaplikasikan di berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran. Keunikan penelitian ini adalah menekankan bahwa kreativitas guru dalam menggunakan media sederhana bisa menghasilkan proses belajar yang efektif, tanpa harus bergantung pada teknologi yang rumit. Hal ini memberikan manfaat nyata bagi dunia pendidikan, terutama bagi sekolah yang memiliki keterbatasan alat dan fasilitas.

Dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis game merupakan strategi yang tepat dan efektif untuk menghadapi tantangan dalam pembelajaran di era modern, dan Pembelajaran berbasis game ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup dengan menjadikan siswa lebih aktif, baik secara berpikir, merasakan, maupun berinteraksi. Pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah, melainkan proses yang interaktif, sehingga mendorong siswa untuk berpartisipasi, berpikir kritis, dan bekerja sama. Kelebihan utama pembelajaran berbasis game adalah mampu mengubah suasana belajar yang biasanya membosankan menjadi lebih menarik, tanpa mengurangi isi materi akademik. Permainan yang dirancang dengan baik terbukti mampu meningkatkan minat, semangat, dan perhatian siswa dalam belajar. Hal ini menunjukkan bahwa belajar tidak harus selalu terasa formal, tetapi bisa disajikan secara menyenangkan dan bermakna.

6. Kesimpulan

Game based learning adalah inovasi dalam pendidikan yang mampu mengatasi tantangan di era modern. Dengan menggabungkan unsur permainan dan pembelajaran, pendekatan ini dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik. Penerapan game based

learning yang terencana dan berkelanjutan diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara positif. Game based learning juga merupakan pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik di masa kini.

Jika direncanakan dan diterapkan dengan tepat, pendekatan ini bisa menjadi sarana efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Guru diharapkan mampu memanfaatkan metode ini secara kreatif dan inovatif agar proses belajar menjadi lebih bermakna. Game-Based Learning (GBL) merupakan strategi inovatif yang efektif untuk mengatasi rasa jenuh siswa terhadap metode ceramah yang monoton dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan namun tetap memenuhi tujuan akademik.

Implementasi metode ini tidak memerlukan teknologi digital yang canggih, melainkan kreativitas guru dalam mengelola media sederhana seperti Teka-Teki Silang (TTS), yang terbukti mampu meningkatkan motivasi, fokus, dan keterlibatan aktif siswa. Game-Based Learning (GBL) merupakan salah satu strategi pedagogis yang semakin diminati karena kemampuannya mengatasi kejenuhan akibat metode pembelajaran tradisional yang berlebihan mengandalkan ceramah.

Pendekatan ini mencoba menambahkan elemen permainan dalam proses belajar untuk membuat aktivitas lebih menarik, mengundang rasa penasaran, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik tanpa mengabaikan tujuan akademik yang telah ditetapkan. Dalam konteks ini, penggunaan unsur permainan mendorong siswa berinteraksi lebih intens dengan materi pelajaran, sehingga proses pemahaman menjadi lebih bermakna dan tidak lagi bersifat pasif seperti dalam metode ceramah konvensional.

7. Persembahan

Penelitian ini didukung oleh Bapak Misbah Abdilah Pamungkas, S.Pd. Kami mengucapkan terima kasih kepada rekan-rekan di SD Muhammadiyah Pakel. Penulis juga mengucapkan rasa syukur dan apresiasi kepada berbagai pihak yang telah memberikan kontribusi penting dalam penyusunan dan penyelesaian artikel ini. Penelitian dan penulisan karya ini tidak bisa berjalan lancar tanpa dukungan, bimbingan, dan arahan yang diberikan secara berkelanjutan.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada institusi pendidikan yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas akademik, sehingga penulis dapat mengembangkan ide serta melaksanakan

kajian ilmiah tentang penerapan Game Based Learning dalam proses pembelajaran, serta lingkungan akademik yang kondusif dan terbuka terhadap inovasi pembelajaran menjadi faktor penting yang mendukung kelancaran proses penelitian ini.

Semoga artikel ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, terutama sebagai bahan rujukan bagi para pendidik dan peneliti dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dan semoga kontribusi kecil ini bisa menjadi bagian dari upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di Indonesia

8. Referensi

- Amalia, E., & Athiyah, A. (2024). Penggunaan metode pembelajaran game based learning (GBL) untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas VII D MTs Negeri 1 Ciamis. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2(1), 190–201. Diambil dari <https://www.riset-iaid.net/index.php/jpm/article/view/1738>
- Aoliyah, N. (2023). Penggunaan teknik game-based learning dalam pembelajaran sejarah dan dampaknya terhadap minat belajar siswa. *Kala Manca: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 11(1), 31–36. <https://doi.org/10.69744/kamaca.v11i1.205>
- Khafidh, A. N., Widyawati, F., Yani, S., Nuraeni, Y., et al. (2025). Pemanfaatan game based learning dan gamifikasi adaptif dalam pembelajaran STEM: Penelitian. *Jurnal Masyarakat dan Riset*, 4(2), 9468–9477. Diambil dari <http://jerkin.org/index.php/jerkin/article/view/3419>
- Maulidina, M., Susilaningsih, S., & Abidin, Z. (2022). Analysis of mathematical literacy ability because of the learning styles of elementary school students. *Journal of Basic Education Research*, 5(1), 45–56.
- Monalisa. (2023). Pengaruh game based learning mata pelajaran informatika kurikulum Merdeka terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 19–29. <https://doi.org/10.53977/ps.v2i01.908>
- Muhammad, I., Triansyah, F. A., Fahri, A., & Lizein, B. (2023). Analisis bibliometrik: Penelitian self-efficacy pada sekolah menengah atas (1987–2023). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 519–532. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4713>
- Pangestu, Y., Amelia, M., & Putra, A. (2025).

- Pengaruh game based learning terhadap hasil belajar matematika siswa SD. *POLINOMIAL: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 110–115.
- Pendidikan, D., & Dasar, S. (2024). JDPP. *JDPP*, 12(1), 81–95.
- Pranata, O. D. (2023). Penerapan game-based learning sebagai alternatif solusi mengajar di kelas heterogen. *Jurnal Pengabdian Al-Ikhlas*, 8(3).
<https://doi.org/10.31602/jpaiuniska.v8i3.7597>
- Prasetyo Adi, H., & Fitria Ramadhani, N. (2025). Pemanfaatan metode game based learning sebagai upaya peningkatan minat dan motivasi belajar. *Cemerlang Multidisciplinary Science and Technology (CEPAT)*.
<https://journal.cemerlangpublisher.id/index.php/cepat>
- Setyawati, D., Wahyuni, H., et al. (2025). Pengaruh model pembelajaran game based learning (GBL) untuk meningkatkan minat belajar siswa di SMA Negeri 1. *Jurnal Pendidikan*, 10(April), 182–195.
- Taqiyyah, A., & Soebagyo, J. (2022). Analisis bibliometrik mathematics game-based learning. *AdMathEduSt: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 9(1), 1–?.
<https://doi.org/10.12928/admathedust.v9i1.21070>
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran IPA interaktif dengan game based learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2), 1–5. Diambil dari <https://jurnal.uns.ac.id/jsei/index>
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2020). Game-based learning (GBL) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*, 2(1), 49–54.
<https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>
- Wulandari, S. A., & Safitri, S. (2024). Penerapan metode game based learning dalam materi sejarah Bandung Lautan Api di kelas XI IPS SMA Negeri 4 Pagar Alam. *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(1), 334–341.
 Diambil dari <https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/jipsos/article>

