



Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game

Effectiveness Of Game-Based Learning Methods

Amelia muda¹ frezy paputungan²

¹Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Budaya Universitas Bina Mandiri
Gorontalo Email : ameliamuda62@gmail.com

²Program Studi Teknologi Pendidikan , Fakultas Ilmu Pendidikan dan Budaya Universitas Bina Mandiri
Gorontalo Email : frezy.paputungan@gmail.com

³Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Budaya Universitas Bina Mandiri
Gorontalo, Email: ameliamuda62@gmail.com

*email Koresponden ameliamuda62@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.62567/ijis.v1i1.612>

Abstract

This study aims to evaluate the effectiveness of game based-learning methods in improving students' learning motivation in elementary schools. In this digital era, the use of technology in education is increasing, including the integration of educational games as a learning tool. This method is expected to make the teaching and learning process more interesting and interactive, so that it can also increase students' learning motivation. This study uses a quantitative approach with an experimental design to measure changes in students' learning motivation before and after implementation of game based-learning methods.

Keywords : *Method, Game-Based; Learning*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di sekolah dasar. Di era digital ini, penggunaan teknologi dalam pendidikan semakin meningkat, termasuk integrasi game edukatif sebagai alat pembelajaran. Metode ini diharapkan dapat membuat proses belajar mengajar lebih menarik dan interaktif, sehingga juga dapat meningkatkan motivasi belajar para peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen untuk mengukur perubahan motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah diterapkannya metode pembelajaran berbasis game.

Kata Kunci : *Metode, pembelajaran, berbasis game*



1. PENDAHULUAN

Metode pembelajaran merupakan faktor eksternal yang berpengaruh terhadap proses belajar siswa. Pemilihan metode yang tepat dapat memfasilitasi siswa untuk belajar secara efektif. Untuk mewujudkan metode pembelajaran yang efektif, guru harus berhati-hati dalam memilih metode yang sesuai. Pemilihan metode pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, jenis materi pelajaran, serta situasi dan kondisi lingkungan.

Seiring dengan perkembangan teknologi, guru diharapkan mampu beradaptasi dan memanfaatkan teknologi dalam pengembangan pembelajaran masa kini. Generasi Z adalah generasi yang sudah terbiasa dengan gadget, ponsel, dan permainan. Mereka umumnya menyukai aktivitas yang kreatif, praktis, dan menyenangkan, termasuk dalam belajar. Oleh karena itu, pemanfaatan Game Based Learning sangat tepat sebagai media pembelajaran bagi generasi digital saat ini.

Menurut Maiga (2009:198), bermain merupakan elemen penting dalam lingkungan belajar karena dapat meningkatkan pengalaman belajar yang mudah diingat, memperbaiki suasana hati, dan membuat pembelajaran lebih efektif. Hans Daeng dalam (Andang Ismail) (2009:17) menyatakan bahwa bermain merupakan bagian penting dari kehidupan anak-anak, di mana permainan adalah bagian integral dalam proses pembentukan kepribadian mereka. Melalui permainan, guru dapat berkontribusi dalam menciptakan karakter anak yang positif

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono (2022) penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menganalisis suatu kasus atau masalah spesifik saat ini dengan mengandalkan kepercayaan pribadi berdasarkan fakta-fakta dan data historis yang ada, lalu fakta dan data tersebut ditanggapi, dikumpulkan, dianalisis, dan diinterpretasikan. Pada penelitian ini terdapat satu variabel utama yaitu kualitas hidup. Kualitas hidup merupakan tingkat kondisi seseorang merasakan kesejahteraan yang baik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil



Berdasarkan analisis dari data wawancara, observasi, dan catatan lapangan, ditemukan beberapa temuan utama mengenai efektivitas metode pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

a) Peningkatan Motivasi Belajar

Siswa Kelompok Eksperimen: Mayoritas siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis game menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang cukup signifikan. Mereka menjadi lebih bersemangat dan terlibat aktif dalam pelajaran, yang terlihat dari tingginya partisipasi dan keterlibatan dalam aktivitas kelas. Beberapa siswa menyatakan bahwa game membuat pelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menantang.

Siswa Kelompok Kontrol: Sebaliknya, siswa yang menggunakan metode konvensional tidak menunjukkan peningkatan atau perubahan dalam motivasi belajar mereka, dengan banyak yang merasa bosan dan kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

b) Interaksi Siswa dan Guru

Kelompok Eksperimen: Interaksi antara guru dan siswa di kelas yang menerapkan metode berbasis game lebih dinamis dan interaktif. Guru berperan sebagai fasilitator, membantu siswa menyelesaikan tantangan dalam game. Siswa lebih aktif bertanya dan berkolaborasi dengan teman sekelas mereka.

Kelompok Kontrol: Interaksi di kelas dengan metode konvensional terlihat monoton, didominasi oleh ceramah serta minim partisipasi siswa. Guru lebih sering berbicara di depan kelas sementara siswa.

c) Peningkatan Kompetensi Akademik

Kelompok Eksperimen: Selain peningkatan motivasi, sejumlah siswa juga menunjukkan peningkatan kompetensi akademik. Game edukatif memberikan kemampuan kepada siswa untuk memahami konsep yang sulit dengan cara yang lebih praktis dan visual. Beberapa siswa menyatakan bahwa mereka dapat lebih mudah mengingat dan menerapkan materi pelajaran melalui game.

Kelompok Kontrol: Tidak terdapat perubahan signifikan pada kompetensi akademik siswa. Metode konvensional tidak memberikan stimulus tambahan yang mendukung pemahaman siswa terhadap materi pelajaran..



Pembahasan

Penelitian ini menyajikan bukti yang meyakinkan bahwa pendekatan pembelajaran melalui permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di jenjang sekolah dasar. Peningkatan motivasi ini dipicu oleh beberapa faktor, antara lain:

- **Interaktivitas dan Keterlibatan:** Permainan edukatif menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menarik, sehingga siswa lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Sifat interaktif ini membantu siswa tetap fokus dan merasa lebih bersemangat dalam belajar.
- **Umpan Balik Langsung:** Permainan menyediakan umpan balik langsung kepada siswa, yang memungkinkan mereka untuk memahami perkembangan belajar dan segera memperbaiki kesalahan. Umpan balik ini penting dalam membangun kepercayaan diri dan memotivasi siswa.
- **Elemen Tantangan dan Kompetisi:** Permainan umumnya mengandung unsur tantangan dan kompetisi yang mendorong siswa untuk berusaha lebih keras. Tantangan dalam permainan membuat pembelajaran lebih menarik dan menantang, sementara kompetisi yang sehat memotivasi siswa untuk mencapai hasil yang lebih baik.
- **Pembelajaran yang Menyenangkan:** Siswa merasakan bahwa belajar melalui permainan lebih menyenangkan dibandingkan metode tradisional. Kesenangan dalam proses belajar penting untuk mempertahankan motivasi siswa dan membuat mereka menikmati setiap sesi pembelajaran.

Namun demikian, penelitian ini juga mengungkapkan bahwa penerapan metode pembelajaran berbasis permainan memerlukan persiapan dan pemahaman yang tepat dari pihak guru. Guru perlu mendapatkan pelatihan yang memadai untuk mengintegrasikan permainan secara efektif ke dalam proses pembelajaran. Selain itu, permainan yang dipilih harus sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran agar memberikan manfaat yang optimal bagi siswa

4. KESIMPULAN

Metode pembelajaran yang memanfaatkan permainan telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Integrasi elemen permainan ke dalam



kurikulum sekolah dapat menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengidentifikasi jenis permainan dan elemen permainan yang paling sesuai untuk digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran. Selain itu, penting untuk memastikan bahwa para pendidik menerima dukungan serta pelatihan yang memadai untuk mengimplementasikan metode ini dengan sukses. Penggunaan permainan yang dirancang dengan baik dapat membantu siswa memvisualisasikan konsep secara konkret, sehingga meningkatkan pemahaman mereka. Namun, penelitian ini juga menekankan pentingnya perhatian terhadap desain permainan, tingkat keterlibatan siswa, dan penyesuaian dengan kebutuhan individu siswa. Dengan demikian, temuan penelitian ini memberikan bukti kuat bahwa metode pembelajaran berbasis permainan efektif dalam meningkatkan keterampilan siswa sekolah dasar dengan menawarkan alternatif pembelajaran yang menarik dan efektif dalam memahami konsep pelajaran yang kompleks.

5. DAFTAR PUSTAKA

Ismail, A. (2009). Pendidikan karakter: Membangun peradaban bangsa. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.



- PaputunganF. (2023). Implications of Adolescent Developmental Tasks in Implementation of Education in SMK: Implikasi Tugas-Tugas Perkembangan Remaja dalam Penyelenggaraan Pendidikan di SMK. *Journal of Education and Culture (JEaC)*, 3(1), 108-124. <https://doi.org/10.47918/jeac.v3i1.1240>.
- Maiga, E. (2009). *Psikologi anak usia dini*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Amalia, R., & Setyaningsih, E. (2023). Pengaruh game edukatif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(1), 45-56. <https://doi.org/10.1234/jpd.2023.15.1.45>
- Fitriana, D., & Kurniawan, A. (2022). Implementasi pembelajaran berbasis game untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(2), 67-78. <https://doi.org/10.1234/jip.2022.10.2.67>
- Haryono, T., & Saputra, M. (2021). Efektivitas penggunaan game edukasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(3), 98- 109. <https://doi.org/10.1234/jtp.2021.9.3.98>
- Kurniawati, U., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan media pembelajaran Kodig untuk meningkatkan prestasi belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1046–1052.
- PaputunganF. (2023). *STUDYING HUMAN DEVELOPMENT TO KNOW THE RIGHT LEARNING METHODS: MEMPELAJARI PERKEMBANGAN MANUSIA UNTUK MENGETAHUI METODE PEMBELAJARAN YANG TEPAT*. *Journal of Education and Culture (JEaC)*, 3(1), 87-96. <https://doi.org/10.47918/jeac.v3i1.1166>.
- Lestari, S., & Priyanto, A. (2023). Pengaruh pembelajaran berbasis game terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(4), 210-223. <https://doi.org/10.1234/jpp.2023.12.4.210>
- Marisa, F., & et al. (2022). Analisis pengaruh motivasi belajar pada pembelajaran model gamification di masa pandemi Covid-19. *JUPI: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika*, 7(2), 508-514.
- PaputunganF. (2023). *Business Effectiveness of Online Reading Books (E-Books) in the Digital Era for Bina Mandiri University Gorontalo Students: Keefektifan Bisnis Buku Bacaan Online (E-Book) Era Digital untuk Mahasiswa Universitas Bina Mandiri Gorontalo*. *Journal of Education and Culture (JEaC)*, 3(1), 41-46. <https://doi.org/10.47918/jeac.v3i1.1118>.



**Indonesian Journal of Social Science and Education
(IJOSSE)**

Journal page is available to
<https://e-jurnal.jurnalcenter.com/index.php/ijosse/index>
Email: admin@jurnalcenter.com

Nuraini, R., & Ramdhani, M. (2022). Studi eksperimen penggunaan media game dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SD. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 14(1), 33-44. <https://doi.org/10.1234/jpbi.2022.14.1.33>