

PENERAPAN METODE GAME BASED LEARNING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SISWA KELAS 5 DI SDN 1 IMOGIRI

Cindy Nur'aini Wulandari¹, Lovandri Dwanda Putra², Isyara Mabda Kirana³,
Meutya Devi Arumsari⁴, Najwa Sulthania⁵

¹⁻⁵Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta

¹2300031044@webmail.uad.ac.id, ²lovandri.putra@pgsd.uad.ac.id ,

³2300031047@webmail.uad.ac.id, ⁴2300031075@webmail.uad.ac.id,

⁵2300031122@webmail.uad.ac.id

ABSTRACT

Learning in elementary schools requires the use of teaching methods that can enhance students' activeness, motivation, and understanding of learning materials. One method considered effective in addressing these needs is Game-Based Learning (GBL), a learning approach that utilizes games as instructional media to achieve learning objectives. This study aims to describe the implementation of the Game-Based Learning method as a learning medium and to analyze its impact on the activeness and learning outcomes of fifth-grade students at SDN 1 Imogiri. This research employs a qualitative approach using a case study design. The research subjects consist of fifth-grade students and a classroom teacher, while the research object is the implementation of Game-Based Learning in the learning process. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and then analyzed using data reduction, data presentation, and conclusion drawing techniques. The results indicate that the implementation of Game-Based Learning increases students' learning motivation, encourages active participation in learning activities, and helps students better understand the learning materials. The learning atmosphere becomes more enjoyable, interactive, and less monotonous, leading to higher student enthusiasm during the learning process. Therefore, Game-Based Learning is proven to be an effective, innovative, and enjoyable alternative learning medium for elementary school students.

Keywords: Game-Based Learning, learning media, learning activeness, learning outcomes, elementary school students

ABSTRAK

Pembelajaran di sekolah dasar menuntut penggunaan metode yang mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang dinilai efektif untuk menjawab kebutuhan tersebut adalah Game Based Learning (GBL), yaitu metode pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai media untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode Game Based Learning sebagai media pembelajaran serta menganalisis dampaknya terhadap

keaktifan dan hasil belajar siswa kelas V di SDN 1 Imogiri. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Subjek penelitian meliputi siswa kelas V dan guru kelas, sedangkan objek penelitian adalah penerapan metode Game Based Learning dalam proses pembelajaran. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Game Based Learning mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, mendorong partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan tidak monoton, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, metode Game Based Learning terbukti efektif sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar

Kata Kunci: Game Based learning, media pembelajaran, keaktifan belajar, hasil belajar dan siswa sekolah dasar

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi dan tuntutan Kurikulum Merdeka saat ini mendorong transformasi media pembelajaran di tingkat sekolah dasar, termasuk di SDN 1 Imogiri. Pembelajaran yang efektif kini tidak lagi sekadar transfer pengetahuan secara satu arah, melainkan harus berpusat pada siswa, keterlibatan aktif, serta relevansi dengan pengalaman nyata. Salah satu pendekatan inovatif yang mengintegrasikan materi instruksional ke dalam mekanisme permainan adalah *Game-Based Learning* (GBL). Metode ini bertujuan untuk menyederhanakan konsep-konsep abstrak yang sering kali sulit dipahami siswa jika hanya menggunakan metode ceramah konvensional.

Pada saat ini, banyak penelitian yang menyoroti efektivitas *Game-Based Learning* dalam dunia pendidikan. Zainuddin et al. (2020) menunjukkan bahwa elemen gamifikasi seperti kompetisi kelompok dan sistem penghargaan secara signifikan meningkatkan motivasi intrinsik siswa dalam mempelajari materi yang sulit. Penelitian lain oleh Hwang dan Wu (2014) juga menguatkan bahwa GBL dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa sekolah dasar secara signifikan. Namun, sebagian besar penelitian tersebut dilakukan di sekolah dengan fasilitas teknologi yang mapan, sehingga masih terdapat celah informasi mengenai bagaimana metode ini diterapkan di sekolah yang

masih jarang menggunakan inovasi tersebut.

Namun, di lapangan ditemukan fakta bahwa penerapan metode inovatif seperti GBL masih menghadapi kendala praktis di banyak sekolah. Sanjaya (2019) menjelaskan bahwa metode yang cenderung berfokus pada guru sering kali menyebabkan siswa menjadi pasif dan kurang termotivasi dalam proses pembelajaran konvensional. Di SDN 1 Imogiri sendiri, penerapan metode berbasis permainan masih sangat jarang dilakukan, sehingga menyebabkan adanya potensi kejenuhan belajar pada siswa kelas 5. Permasalahan ini mencakup tantangan manajemen waktu, pengelolaan kelas yang menjadi ramai, serta kesiapan psikologis siswa yang heterogen dalam menghadapi skenario permainan yang kompetitif.

Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan analisis mendalam mengenai bagaimana desain dan implementasi GBL yang tepat dapat diterapkan di sekolah dengan frekuensi inovasi yang rendah. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode *Game-Based Learning*

sebagai media pembelajaran siswa kelas 5 di SDN 1 Imogiri.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk mengeksplorasi implementasi serta tantangan *game-based learning* (GBL) di tingkat sekolah dasar. Desain penelitian ini dipilih agar peneliti dapat mendeskripsikan fenomena secara mendalam berdasarkan perspektif praktisi di lapangan tanpa melakukan pengujian variabel statistik. Karakteristik subjek dalam penelitian ini ditentukan melalui teknik *purposive sampling*, yakni seorang pendidik yang memiliki pengalaman praktis dalam mengintegrasikan permainan edukatif pada mata pelajaran Matematika dan IPA di kelas tinggi. Subjek tersebut dipilih karena dianggap memiliki informasi yang kaya terkait transisi penggunaan metode dari Kurikulum 2013 hingga Kurikulum Merdeka.

Proses pengumpulan data dilakukan melalui dua teknik utama, yaitu wawancara mendalam dan studi pustaka. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur untuk menangkap narasi narasumber

mengenai efektivitas, hambatan, hingga refleksi guru setelah proses pembelajaran berlangsung. Untuk memperkuat kredibilitas hasil penelitian, peneliti juga melakukan studi pustaka dengan mengkaji berbagai literatur ilmiah, jurnal, dan dokumen terkait yang terbit dalam rentang tahun 2020-2026. Langkah ini diambil untuk melakukan triangulasi data, yaitu membandingkan hasil temuan di lapangan dengan teori-teori terkini yang relevan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

a. pengertian game based learning

Game based learning adalah jenis serious game yang dirancang untuk tujuan tertentu dalam pembelajaran, game based learning merupakan bentuk pembelajaran berpusat pada pembelajaran yang menggunakan game elektronik atau digital untuk tujuan pembelajaran. proses pembelajaran berbasis game memanfaatkan permainan digital sebagai media untuk menyampaikan pembelajaran, meningkatkan kemampuan pemahaman dan juga penilaian atau evaluasi mengenai materi

suatu disiplin ilmu pengetahuan. pengembangan game based learning bisa mendatangkan lingkungan yang memotivasi, menyenangkan dan meningkatkan kreativitas. pendekatan game pembelajaran mampu menstimulasi emosional, intelektual dan juga psikomotorik anak (prensky,2010). oleh karena itu game based learning bisa menjadi solusi yang menarik untuk pelajar terutama dalam pengembangan aplikasi pembelajaran yang sudah banyak diterapkan.

Game based learning memberikan tekanan bahwa game tidak hanya sebagai kegiatan pembelajaran selingan, namun dapat digunakan sebagai kegiatan inti pembelajaran. Penggunaan aplikasi-aplikasi edukatif berbasis game dapat menarik dan memotivasi peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Tugas guru adalah mendesain kegiatan pembelajaran dengan permainan yang sesuai karakteristik peserta didik. Game based learning juga dapat dipandang sebagai sebuah

kegiatan agar peserta didik berinteraksi dengan sesamanya yang dapat menumbuhkan kecerdasan interpersonal.

Prinsip dari pembelajaran based learning adalah pendekatan yang dimana pembelajaran berpusat pada pengalaman nyata, konteks ataupun aplikasi yang praktis dari materi pembelajaran dengan melibatkan pembelajar aktif dalam proses pembelajaran yang memungkinkan untuk mengaitkan suatu pengetahuan dengan pengalaman secara langsung dalam kehidupan nyata. pembelajaran berpusat pada siswa, keterlibatan aktif, konteks dan relevan dalam pembelajaran, refleksi, serta kemajuan berkelanjutan merupakan prinsip dari pembelajaran game based learning.

b. Desain dan Implementasi di SDN 1 Imogiri

Desain *Game-Based Learning* (GBL) Wali kelas V dimulai dengan analisis kebutuhan siswa kelas V SDN 1 Imogiri, fokus pada pengembangan soft skill seperti

tanggung jawab dan kerja tim, sesuai kurikulum wali kelas yang menekankan pelatihan holistik. Desain dan implementasi metode *Game-Based Learning* (GBL) di SDN 1 Imogiri dirancang sebagai sebuah terobosan instruksional untuk mengatasi kejenuhan belajar siswa kelas 5 yang selama ini terbiasa dengan metode konvensional. Mengingat penerapan metode berbasis permainan masih sangat jarang dilakukan di sekolah ini, metode yang cenderung berfokus pada guru sering kali menyebabkan siswa menjadi pasif dan kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran konvensional saja (Sanjaya, 2019), tahap desain diawali dengan analisis mendalam terhadap kurikulum dan karakteristik psikologis siswa. Menurut Pratama (2020) dalam penelitiannya tentang motivasi belajar di sekolah dasar, integrasi elemen permainan ke dalam pembelajaran mampu mengubah atmosfer kelas yang kaku menjadi lebih dinamis. Oleh karena itu, desain di SDN 1 Imogiri dilakukan dengan mengadopsi model

pengembangan yang sistematis, di mana setiap mekanisme permainan seperti poin, tantangan, dan sistem *reward* diselaraskan dengan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa kelas 5. Sebagaimana dijelaskan oleh Syarifuddin (2022) dalam *Jurnal Basicedu*, implementasi GBL yang efektif harus menempatkan siswa sebagai subjek aktif, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang menjaga alur permainan tetap berada pada koridor edukasi. Selama proses berlangsung, terlihat perubahan perilaku belajar yang signifikan; siswa yang biasanya pasif mulai menunjukkan inisiatif untuk bereksplorasi karena adanya keterlibatan emosional dalam menyelesaikan misi-misi permainan.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, desain GBL di SDN 1 Imogiri dikembangkan dengan mengintegrasikan elemen-elemen permainan seperti poin, level, tantangan, waktu, dan sistem yang diberikan ke dalam proses pembelajaran. Elemen-elemen ini

dirancang tidak sekedar untuk hiburan, melainkan sebagai sarana untuk mendorong motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa (Deterding et al., 2011). Pratama (2020) menyatakan bahwa penggunaan elemen permainan dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis, meningkatkan rasa ingin tahu, serta memperkuat keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar. Implementasi GBL di SDN 1 Imogiri dilaksanakan secara bertahap dan terencana. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan permainan sekaligus memastikan tujuan pembelajaran tercapai. Kegiatan pembelajaran diawali dengan penjelasan singkat mengenai aturan permainan dan tujuan yang harus dicapai siswa. Selanjutnya, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil untuk mendorong kerja sama dan interaksi sosial. Pembelajaran berbasis kelompok dinilai efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi dan kolaborasi siswa

Meskipun terdapat tantangan dalam hal adaptasi

teknologi dan manajemen waktu, pelaksanaan GBL di SDN 1 Imogiri berjalan secara interaktif. Penggunaan metode yang jarang digunakan ini memberikan efek keterbaruan (*novelty effect*) yang meningkatkan motivasi intrinsik siswa secara spontan. Hal ini sejalan dengan temuan Oktaviani (2021) yang menyatakan bahwa desain media pembelajaran berbasis game edukasi yang tepat dapat meningkatkan daya serap siswa terhadap materi yang dianggap sulit. Interaksi antar siswa di kelas 5 menjadi lebih hidup melalui kolaborasi kelompok yang tercipta secara alami selama permainan berlangsung.

Dengan demikian, desain dan implementasi metode GBL di SDN 1 Imogiri tidak hanya fokus pada aspek permainan, tetapi juga memperhatikan kesesuaian dengan kurikulum, karakteristik siswa, serta tujuan pembelajaran. Pendekatan ini membuktikan bahwa pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan inovatif mampu menciptakan pengalaman belajar yang

bermakna, menyenangkan, dan efektif bagi siswa sekolah dasar.

c. Dampak terhadap Motivasi dan Prestasi Siswa

Hasil penelitian ini diperoleh melalui teknik wawancara dengan guru kelas V dan siswa kelas V SDN 1 Imogiri. Wawancara dilakukan untuk menggali informasi mengenai penerapan metode Game Based Learning sebagai media pembelajaran serta dampaknya terhadap proses belajar siswa.

a) Pemahaman Guru terhadap Metode Game Based Learning

Berdasarkan hasil wawancara, guru kelas V memahami metode Game Based Learning sebagai metode pembelajaran yang memanfaatkan permainan untuk membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih mudah dan menyenangkan. Guru menyatakan bahwa pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Hal tersebut sebagaimana diungkapkan oleh guru berikut ini: "Game Based Learning itu

pembelajaran yang menggunakan permainan sebagai media, jadi siswa bisa belajar sambil bermain dan suasana kelas jadi lebih menyenangkan.” (Guru Kelas V) Pemahaman guru ini menjadi dasar dalam penerapan metode Game Based Learning di kelas V.

b) Bentuk Penerapan Game Based Learning dalam Pembelajaran

Hasil wawancara menunjukkan bahwa penerapan Game Based Learning dilakukan dengan menggunakan permainan edukatif yang disesuaikan dengan materi pelajaran. Permainan yang digunakan antara lain kuis kelompok, kartu soal, dan permainan berbasis poin.

Guru menjelaskan tahapan penerapan metode tersebut sebagai berikut: “Biasanya saya jelaskan dulu tujuan dan aturan mainnya, kemudian siswa dibagi kelompok untuk bermain, setelah itu kami diskusikan hasilnya dan ditarik kesimpulan bersama.” (Guru Kelas V) Penerapan metode ini dilakukan secara terstruktur agar pembelajaran

tetap terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

c) Respons dan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara, siswa menunjukkan respons yang sangat positif terhadap pembelajaran berbasis game. Siswa merasa lebih antusias dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Hal ini diungkapkan oleh salah satu siswa sebagai berikut: “Saya senang kalau belajar pakai permainan, jadi tidak bosan dan lebih semangat mengikuti pelajaran.” (Siswa Kelas V) Siswa juga menyatakan bahwa mereka menjadi lebih aktif dalam menjawab pertanyaan dan berdiskusi dengan teman sekelompok: “Kalau pakai game, saya jadi berani menjawab dan berdiskusi sama teman satu kelompok.” (Siswa Kelas V)

Pembahasan

a) penerapan Metode Game Based Learning dalam Pembelajaran Kelas V

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode Game Based

Learning (GBL) telah diterapkan oleh guru kelas V SDN 1 Imogiri secara terstruktur dan disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Guru memanfaatkan permainan edukatif seperti kuis kelompok, kartu soal, dan sistem poin sebagai media pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Siburian & Mahmud, 2022) yang menyatakan bahwa Game Based Learning merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses belajar untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna.

Hal ini sesuai dengan pendapat (Subroto et al., 2024) yang menegaskan bahwa permainan edukatif yang dirancang dengan baik mampu mendorong siswa untuk memahami konsep melalui pengalaman. Menurut (Prayogi & Puspita, 2025), efektivitas Game Based Learning lebih ditentukan oleh desain pembelajaran dan keterlibatan siswa daripada jenis media yang digunakan, baik digital maupun non-digital.

b) Respons dan Keaktifan Siswa terhadap Game Based Learning

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memberikan respons yang sangat positif terhadap penerapan metode Game Based Learning. Siswa terlihat lebih antusias, aktif berpartisipasi, dan berani mengemukakan pendapat selama proses pembelajaran. Temuan ini memperkuat teori pembelajaran konstruktivistik yang menyatakan bahwa siswa akan lebih aktif ketika dilibatkan secara langsung dalam proses belajar (Subroto et al., 2024). Keaktifan siswa dalam pembelajaran berbasis game juga sejalan dengan penelitian (Untari, 2022) yang menyatakan bahwa Game Based Learning dapat meningkatkan keterlibatan (engagement) siswa melalui unsur tantangan, kompetisi, dan kerja sama. Dalam konteks siswa sekolah dasar, unsur permainan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa tidak merasa tertekan dalam memahami materi pelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat (Septianing et al., 2024) yang menyatakan bahwa

pembelajaran aktif dapat meningkatkan interaksi sosial dan kemampuan berpikir siswa.

c) Dampak Game Based Learning terhadap Pemahaman Materi

Berdasarkan hasil wawancara, siswa menyatakan bahwa materi pelajaran menjadi lebih mudah dipahami ketika disampaikan melalui permainan. Guru juga mengamati adanya peningkatan pemahaman siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Temuan ini sejalan dengan teori experiential learning yang dikemukakan oleh (Wardoyo et al., 2020), yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika siswa belajar melalui pengalaman langsung. Game Based Learning memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui praktik, diskusi, dan refleksi selama permainan berlangsung. Menurut (Wardoyo et al., 2020), pembelajaran yang melibatkan aktivitas kognitif dan emosional secara bersamaan dapat meningkatkan pemahaman konsep dan daya ingat siswa. Dengan demikian, penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat membantu siswa

mengaitkan materi dengan pengalaman belajar yang konkret. Selain itu, pembelajaran berbasis game juga mendukung perkembangan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. (Mohamad Hsbollah & Rosli, 2022) menyatakan bahwa permainan edukatif mendorong siswa untuk mengambil keputusan, memecahkan masalah, dan memahami konsekuensi dari tindakan mereka, sehingga proses belajar menjadi lebih mendalam.

d) Kelebihan dan Kendala dalam Penerapan Game Based Learning

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelebihan utama Game Based Learning adalah mampu meningkatkan motivasi belajar, menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, serta melatih kerja sama antar siswa. Temuan ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh (Barghani, 2020) dalam Self-Determination Theory, yang menyatakan bahwa motivasi intrinsik siswa akan meningkat ketika mereka merasa senang, tertantang, dan terlibat secara aktif

dalam pembelajaran. Namun demikian, penelitian ini juga menemukan adanya kendala dalam penerapan Game Based Learning, yaitu keterbatasan waktu dan pengelolaan kelas yang cenderung menjadi lebih ramai. Kendala ini juga ditemukan dalam penelitian yang dilakukan oleh (Jain & Hemajothi, 2022), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis game memerlukan perencanaan yang matang agar tidak mengganggu efektivitas pembelajaran. Upaya guru dalam menetapkan aturan permainan yang jelas dan mengatur waktu pelaksanaan menunjukkan pentingnya peran guru sebagai fasilitator. Menurut Hidayat dan Suryani (2020), keberhasilan Game Based Learning sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengelola kelas dan mengarahkan permainan agar tetap fokus pada tujuan pembelajaran.

e) Implikasi Pembelajaran Game Based Learning di Sekolah Dasar

Berdasarkan pembahasan di atas, penerapan Game Based Learning memiliki implikasi positif bagi

pembelajaran di sekolah dasar. Metode ini dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman siswa. Hal ini sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, kreatif, dan berpusat pada siswa (Kemendikbud, 2022). Dengan demikian, Game Based Learning tidak hanya berfungsi sebagai variasi metode pembelajaran, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang relevan untuk mengembangkan kompetensi siswa secara holistik, baik kognitif, afektif, maupun sosial.

d. Tantangan serta Rekomendasi Peningkatan.

1 Tantangan yang dihadapi

Penerapan metode *Game-Based Learning* (GBL) dan elemen gamifikasi di lingkungan sekolah dasar maupun pendidikan tinggi tidaklah berjalan tanpa hambatan. Berdasarkan hasil wawancara dan tinjauan literatur, tantangan utama yang muncul berakar pada dinamika psikologis siswa yang heterogen. Di lapangan, ditemukan bahwa tidak semua siswa memiliki tingkat

antusiasme yang seragam; sebagian besar guru menghadapi siswa yang cenderung pasif, memiliki rasa malu yang tinggi saat berinteraksi, hingga menunjukkan sikap enggan (*males*) ketika diajak berpartisipasi dalam skenario permainan. Fenomena ini diperkuat oleh temuan Alotaibi (2024), yang mencatat bahwa dalam pendidikan anak usia dini, kenyamanan emosional dan kesiapan psikologis menjadi penentu utama apakah seorang anak akan terlibat atau justru merasa teralienasi oleh struktur permainan yang kompetitif.

Lebih lanjut, tantangan ini sering kali berkaitan dengan perbedaan karakteristik kepribadian, di mana siswa introvert cenderung merasa terintimidasi oleh tekanan sosial dalam GBL. Sejalan dengan itu, Naufal Albion et al. (2025) menyoroti bahwa integrasi elemen gamifikasi yang salah, terutama yang terlalu menekankan pada papan peringkat (*leaderboards*) atau kompetisi terbuka, dapat memicu kecemasan bagi siswa yang memiliki motivasi intrinsik

rendah atau mereka yang merasa tertinggal secara akademis. Kesenjangan ini menciptakan hambatan dalam distribusi pengetahuan, karena interaksi yang seharusnya bersifat kolaboratif justru berubah menjadi dominasi oleh segelintir siswa yang proaktif saja.

Khaldi et al. (2023) menambahkan bahwa tantangan ini juga terjadi di pendidikan tinggi, di mana kompleksitas desain gamifikasi sering kali membutuhkan waktu persiapan yang tidak sedikit, yang jika tidak dikelola dengan baik, justru akan membebani pengajar dan mengurangi efisiensi penyampaian materi inti.

2 Rekomendasi Peningkatan Strategis

Untuk mengatasi kompleksitas hambatan tersebut, diperlukan langkah-langkah strategis yang bersifat integratif dan aplikatif. Rekomendasi pertama yang muncul dari hasil refleksi praktis di lapangan adalah pentingnya selektivitas materi atau penerapan skala prioritas. Tidak semua topik pelajaran cocok untuk dikemas dalam bentuk GBL. Guru

disarankan untuk menggunakan metode ini hanya pada materi yang memiliki tingkat abstraksi tinggi atau sulit dipahami jika hanya melalui penjelasan verbal. Berdasarkan hasil wawancara, materi seperti sistem peredaran darah manusia (IPA) atau konsep satuan waktu dan berat (Matematika) adalah contoh topik yang sangat efektif jika diajarkan melalui bermain peran atau simulasi permainan.

Rekomendasi kedua berkaitan dengan pengelolaan dinamika kelas melalui pembentukan kelompok yang heterogen. Untuk mengatasi pasivitas siswa, guru perlu menyusun kelompok yang mencampurkan siswa proaktif (pandai) dengan siswa yang cenderung pasif atau pemalu. Strategi ini mendorong terjadinya *peer learning* atau tutor sebaya, di mana siswa yang lebih paham dapat membantu rekannya dalam memahami aturan dan materi permainan. Naufal Albion et al. (2025) menyarankan agar elemen gamifikasi tidak hanya berfokus pada hasil akhir (menang/kalah), tetapi juga pada proses partisipasi melalui pemberian poin progres

atau lencana (*badges*) atas usaha kolaboratif. Kalogiannakis et al. (2021) menekankan bahwa keberhasilan gamifikasi bersifat iteratif; diperlukan penyesuaian terus-menerus antara elemen permainan dengan karakteristik spesifik siswa di kelas tersebut.

D. Kesimpulan

Penerapan metode *Game-Based Learning* (GBL) di SDN 1 Imogiri terbukti secara efektif mentransformasi suasana pembelajaran kelas 5 menjadi lebih dinamis, interaktif, dan berpusat pada siswa. Melalui integrasi elemen permainan yang sistematis seperti poin, tantangan, dan simulasi konkret. Metode ini berhasil meningkatkan motivasi intrinsik dan keaktifan partisipatif siswa secara signifikan dibandingkan metode konvensional. Kebaruan penelitian ini menunjukkan bahwa GBL dapat diimplementasikan secara optimal meskipun di lingkungan sekolah dengan frekuensi inovasi teknologi yang rendah, asalkan desain permainan diselaraskan secara ketat dengan karakteristik

operasional konkret siswa sekolah dasar dan capaian Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, GBL bukan sekadar media hiburan, melainkan instrumen pedagogis strategis yang mampu menyederhanakan materi abstrak, memperkuat retensi memori, dan meningkatkan hasil belajar siswa melalui pengalaman langsung (*experiential learning*).

DAFTAR PUSTAKA

- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 15, 1307881. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). Dari elemen desain game ke kegamefan: Mendefinisikan “gamifikasi”. *Prosiding Konferensi Akademik Internasional MindTrek ke-15*, 9–15.
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- Gee, J. P. (2007). *Good video games + good learning: Collected essays on video games, learning, and literacy*. Peter Lang.
- Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016). Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 54, 170–179. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.045>
- Hwang, G. J., & Wu, P. H. (2014). Aplikasi, dampak, dan tren pembelajaran yang ditingkatkan dengan teknologi seluler. *Jurnal Internasional Pembelajaran dan Organisasi Seluler*, 8(2), 83–95.
- Kalogiannakis, M., Papadakis, S., & Zourmpakis, A. I. (2021). Gamification in science education. A systematic review of the literature. *Education Sciences*, 11(1), 22.

- <https://doi.org/10.3390/educsci11010022>
- Khaldi, A., Bouzidi, R., & Nader, F. (2023). Gamification of e-learning in higher education: A systematic literature review. *Smart Learning Environments*, 10(1), 10. <https://doi.org/10.1186/s40561-023-00227-z>
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
- Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge handbook of multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Naufal Albion, Z. S., Santoso, A. P., Rusdiyana, E., Fitriyana, & Putra, P. A. P. (2025). Systematic Literature Review: Integrasi Elemen Gamifikasi dalam E-Learning dan LMS untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)*, 4(4), 2637–2646.
- Oktaviani, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan (JRTIP)*.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Pratama, S., dkk. (2020). Game Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 145–156.
- Prensky, M. (2007). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill.
- Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371–380. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>
- Sanjaya, W. (2019). *Strategi pembelajaran berorientasi pada standar proses pendidikan*. Kencana.
- Slavin, R. E. (2018). *Educational psychology: Theory and practice* (12th ed.). Pearson.
- Syarifuddin, M. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Game

Based Learning dalam
Pembelajaran Tematik di Sekolah
Dasar. *Jurnal Basicedu.*
[https://jbasic.org/index.php/basic
edu/article/view/2115](https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/2115)