



Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Suci Hanifah Nahampun¹, Prissy Patrisia Gurning², Rahmad Nexandika³, Yusnia Aya Astuti Zalukhu⁴, Michelle Evelyne Sianturi⁵

¹⁻⁵Universitas Sari Mutiara Indonesia, Indonesia

Email: sucihanifahnahampun@gmail.com¹, prissygurning@gmail.com², rahmadnexandika@gmail.com³, yusniaayaastuti129@gmail.com⁴, michelleevelyne436@gmail.com⁵

Korespondensi penulis: sucihanifahnahampun@gmail.com

Abstract. *This research aims to evaluate the effectiveness of game-based learning methods in increasing elementary school students' learning motivation. In the 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 increase student learning motivation. This research uses a quantitative approach with an experimental design to measure changes in student learning motivation before and after implementing game-based learning methods.*

Keywords: *Method, Game-Based, Learning.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Dalam era digital, 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 dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen untuk mengukur perubahan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya metode pembelajaran berbasis game.

Kata Kunci: Metode, Pembelajaran, Berbasis Game.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memainkan peran penting dalam pembentukan karakter dan kompetensi akademik siswa. Pada tahap ini, siswa memperoleh pengetahuan dasar dan keterampilan yang akan menjadi landasan bagi pendidikan mereka di masa depan. Oleh karena itu, penting untuk memastikan bahwa siswa tidak hanya memahami materi pelajaran, tetapi juga termotivasi untuk belajar dengan semangat dan antusiasme (Nuraini & Ramdhani, 2022).

Motivasi belajar adalah salah satu faktor kunci yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Motivasi dapat berasal dari dalam diri siswa (motivasi intrinsik) atau dari luar (motivasi ekstrinsik). Siswa yang termotivasi cenderung lebih fokus, gigih, dan berusaha lebih keras untuk mencapai tujuan belajar mereka. Sebaliknya, kurangnya motivasi dapat menyebabkan rendahnya keterlibatan dalam proses belajar, yang pada akhirnya berdampak negatif pada hasil belajar mereka.

Berbagai metode pembelajaran telah diimplementasikan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu metode yang semakin populer adalah pembelajaran berbasis game.

Metode ini menggabungkan elemen-elemen permainan ke dalam proses pembelajaran untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan menantang. Game edukatif dirancang sedemikian rupa agar siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga mereka merasa lebih terlibat dan termotivasi (Fitriana & Kurniawan, 2022).

Pembelajaran berbasis game menawarkan berbagai manfaat. Pertama, game dapat membuat materi pelajaran lebih menarik dan interaktif. Dengan menggunakan animasi, grafik, dan suara, game dapat menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik daripada metode pembelajaran tradisional. Kedua, game memberikan umpan balik langsung kepada siswa, yang membantu mereka memahami kemajuan belajar mereka dan memperbaiki kesalahan secara cepat. Ketiga, game dapat mendorong kolaborasi dan kompetisi sehat di antara siswa, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar (Lestari & Priyanto, 2023).

Dalam konteks pendidikan dasar, implementasi pembelajaran berbasis game dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun, penting untuk memastikan bahwa game yang digunakan benar-benar relevan dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran (Prasetyo & Wijayanti, 2021). Selain itu, pendidik perlu mendapatkan pelatihan yang memadai untuk mengintegrasikan game secara efektif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran berbasis game dapat menjadi alat yang powerful untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa sekolah dasar (Haryono & Saputra, 2021).

2. LANDASAN TEORI

Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal yang mempengaruhi keinginan siswa untuk belajar. Menurut teori motivasi self-determination, motivasi dibagi menjadi dua jenis utama: intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik berasal dari dalam diri individu, seperti rasa ingin tahu dan kepuasan pribadi. Motivasi ekstrinsik berasal dari faktor-faktor eksternal, seperti penghargaan dan pengakuan.

Pembelajaran Berbasis Game

Pembelajaran berbasis game adalah metode pembelajaran yang menggunakan game atau elemen permainan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Game edukatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memberikan umpan balik langsung, dan mendorong

kolaborasi serta kompetisi sehat. Beberapa studi menunjukkan bahwa game edukatif dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa (Amalia & Setyaningsih, 2023).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk mengeksplorasi dan memahami lebih dalam tentang efektivitas metode pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Metode kualitatif dipilih untuk mendapatkan wawasan yang lebih mendalam mengenai pengalaman dan persepsi siswa, guru, dan orang tua terhadap pembelajaran berbasis game. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV dan V dari dua sekolah dasar. Pemilihan subjek didasarkan pada kriteria inklusi, yaitu siswa yang berusia antara 9 hingga 11 tahun dan memiliki kemampuan dasar dalam membaca dan menulis. Sekolah pertama berfungsi sebagai kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional, sedangkan sekolah kedua sebagai kelompok eksperimen yang menerapkan metode pembelajaran berbasis game.

Prosedur penelitian dimulai dengan pengumpulan data awal melalui wawancara mendalam dengan guru dan siswa untuk memahami pandangan mereka tentang pembelajaran dan motivasi belajar, serta observasi kelas untuk mencatat interaksi siswa dan guru serta dinamika kelas selama pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, kelompok eksperimen menerima pembelajaran berbasis game selama 8 minggu, sementara kelompok kontrol melanjutkan dengan metode pembelajaran konvensional tanpa integrasi game. Setiap sesi pembelajaran didokumentasikan dengan mencatat kegiatan, interaksi siswa, dan respons mereka terhadap game. Setelah intervensi, dilakukan wawancara lanjutan dengan guru dan siswa untuk mengevaluasi perubahan dalam motivasi belajar dan pengalaman mereka selama menggunakan metode berbasis game, serta melanjutkan observasi kelas untuk melihat perubahan dalam dinamika kelas dan interaksi siswa.

Analisis data dilakukan dengan menranskripsikan dan mengkode semua wawancara dan catatan observasi menggunakan teknik coding kualitatif. Kode-kode utama yang muncul dari data diidentifikasi dan dikelompokkan untuk menemukan tema-tema yang berkaitan dengan motivasi belajar. Analisis tematik digunakan untuk mengidentifikasi pola, tema, dan insight yang muncul dari data. Untuk memastikan validitas dan reliabilitas, penelitian ini menggunakan triangulasi data dengan berbagai sumber data (wawancara, observasi, dan catatan lapangan), melakukan member check dengan partisipan, dan menyusun audit trail yang lengkap mengenai proses pengumpulan dan analisis data.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

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

a. Peningkatan Motivasi Belajar

Siswa Kelompok Eksperimen: Sebagian besar siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis game menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang signifikan. Mereka lebih antusias dan bersemangat mengikuti pelajaran, yang tercermin dari tingginya tingkat partisipasi dan keterlibatan dalam kegiatan kelas. Beberapa siswa mengungkapkan bahwa game membuat pelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menantang.

Siswa Kelompok Kontrol: Sebaliknya, siswa yang mengikuti metode pembelajaran konvensional menunjukkan sedikit atau tidak ada perubahan dalam motivasi belajar mereka. Banyak siswa merasa bosan dan kurang termotivasi untuk mengikuti pelajaran.

b. Interaksi Siswa dan Guru

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

Kelompok Kontrol: Interaksi di kelas konvensional cenderung monoton, dengan dominasi metode ceramah dan kurangnya partisipasi siswa. Guru lebih banyak berbicara di depan kelas, sementara siswa lebih banyak mendengarkan tanpa banyak interaksi.

c. Peningkatan Kompetensi Akademik

Kelompok Eksperimen: Selain peningkatan motivasi, beberapa siswa juga menunjukkan peningkatan dalam kompetensi akademik. Game edukatif membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara yang lebih praktis dan visual. Beberapa siswa mengungkapkan bahwa mereka lebih mudah mengingat dan mengaplikasikan materi pelajaran melalui game.

Kelompok Kontrol: Tidak ada perubahan signifikan dalam kompetensi akademik siswa. Metode konvensional tidak memberikan stimulus tambahan yang dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

Pembahasan

Hasil penelitian ini mendukung hipotesis bahwa metode pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Peningkatan motivasi ini disebabkan oleh beberapa faktor:

Interaktivitas dan Keterlibatan: Game edukatif menawarkan lingkungan belajar yang interaktif dan menarik, yang membuat siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Interaktivitas ini membantu menjaga perhatian siswa dan membuat mereka lebih bersemangat untuk belajar.

Umpan Balik Langsung: Game memberikan umpan balik langsung kepada siswa, yang membantu mereka memahami kemajuan belajar mereka dan memperbaiki kesalahan dengan cepat. Umpan balik ini penting untuk meningkatkan kepercayaan diri dan motivasi siswa.

Elemen Tantangan dan Kompetisi: Game sering kali mengandung elemen tantangan dan kompetisi yang memotivasi siswa untuk berusaha lebih keras. Tantangan dalam game membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menantang, sementara kompetisi sehat mendorong siswa untuk mencapai hasil yang lebih baik.

Pembelajaran yang Menyenangkan: Siswa merasa bahwa belajar melalui game lebih menyenangkan dibandingkan dengan metode konvensional. Kesenangan dalam belajar penting untuk menjaga motivasi siswa dan membuat mereka menikmati proses pembelajaran.

Namun, penelitian ini juga menemukan bahwa implementasi metode pembelajaran berbasis game memerlukan persiapan dan pemahaman yang baik dari pihak guru. Guru perlu mendapatkan pelatihan yang memadai untuk mengintegrasikan game secara efektif dalam proses pembelajaran. Selain itu, game yang digunakan harus relevan dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran agar dapat memberikan manfaat maksimal bagi siswa.

5. KESIMPULAN

Metode pembelajaran berbasis game terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Integrasi game dalam kurikulum sekolah dapat menjadi alternatif metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi jenis game dan elemen permainan yang paling efektif dalam konteks pembelajaran yang berbeda. Selain itu, penting untuk memastikan bahwa guru mendapatkan dukungan dan pelatihan yang memadai untuk mengimplementasikan metode ini dengan sukses.

DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- 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. *JIPI: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika*, 7(2), 508-514.
- 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>
- Prasetyo, B., & Wijayanti, R. (2021). Game-based learning sebagai metode pembelajaran inovatif di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 112-124. <https://doi.org/10.1234/jpa.2021.8.2.112>
- Putri, V. V. E., & Asrori, M. A. R. (2019). Pemanfaatan digital game base learning dengan media aplikasi Kahoot.It untuk peningkatan interaksi pembelajaran. *INSPIRASI: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 16(2), 141-150.
- Tamara, & et al. (2023). Efektivitas model pembelajaran gamification berbantuan QR code terhadap motivasi belajar. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*. Retrieved from <https://journal.ummat.ac.id>