

**ANALISIS LITERATUR: PENERAPAN MODEL GAMES BASED LEARNING
BERBASIS DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI
SEKOLAH DASAR**

Nisrina Lutfiyah¹, Linda Zakiah², Juhana Sakmal³

^{1, 2, 3} Universitas Negeri Jakarta

Alamat e-mail: 1nisrina_1107622165@mhs.unj.ac.id, 2lindazakiah@unj.ac.id,
3juhanasakmal@unj.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the implementation of digital-based Games Based Learning (GBL) model in Indonesian language learning at elementary schools through comprehensive literature review. The research method employs systematic literature analysis by examining various relevant sources from scientific journals, research articles, and academic publications over the past five years. The analysis results indicate that digital-based GBL implementation provides significant positive impacts on Indonesian language learning at elementary level. This learning model successfully creates a more enjoyable and interactive learning atmosphere, increases student learning motivation, and develops critical and creative thinking skills through learning-while-playing experiences. Digital-based GBL proves effective in improving student learning outcomes in aspects of material comprehension, memory retention, and active engagement. The findings indicate that digital technology integration through GBL approach not only addresses monotonous conventional learning but also prepares students to face the digital era.

Keywords: Game-Based Learning, Indonesian Language, Digital Technology

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan model *Games Based Learning* (GBL) berbasis digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar melalui kajian literatur yang komprehensif. Metode penelitian menggunakan analisis literatur sistematis dengan mengkaji berbagai sumber pustaka relevan dari jurnal ilmiah, artikel penelitian, dan publikasi akademik selama lima tahun terakhir. Hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan GBL berbasis digital memberikan dampak positif signifikan terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. Model pembelajaran ini berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif melalui pengalaman bermain sambil belajar. GBL berbasis digital terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa dalam aspek pemahaman materi, daya ingat, dan keterlibatan aktif. Temuan mengindikasikan bahwa integrasi teknologi digital melalui pendekatan GBL tidak hanya mengatasi pembelajaran konvensional yang monoton, tetapi juga mempersiapkan siswa menghadapi era digital.

Kata Kunci: Games Based Learning, Bahasa Indonesia, Teknologi Digital

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu kunci dalam pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan memainkan peran penting dalam membentuk individu yang cerdas dan berpikiran kritis, serta meningkatkan kualitas sumber daya manusia secara keseluruhan. Lebih dari sekadar belajar di ruang kelas, pendidikan menyentuh setiap aspek kehidupan. Dimulai dari cara kita berpikir, bersikap, hingga mengambil keputusan. Melalui pendidikan yang baik, seseorang tidak hanya tumbuh dalam pengetahuan, tetapi juga dalam empati dan kesadaran sosial.

Bahasa Indonesia di SD merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas siswa. Bahasa merupakan alat komunikasi. Belajar bahasa berarti belajar berkomunikasi. Pembelajaran Bahasa Indonesia sendiri memiliki tujuan yang tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran yang lain, yakni untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap. Keterampilan berbahasa dalam kurikulum di sekolah mencakup empat aspek, yaitu: keterampilan menyimak

(*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), keterampilan menulis (*writing skills*). (Ali, 2020).

Di zaman yang semakin maju, pembelajaran bahasa Indonesia masih memiliki peran fundamental dalam membentuk kemampuan literasi siswa sebagai dasar untuk pengembangan kemampuan akademik di berbagai bidang studi. Namun, tantangan dalam pembelajaran bahasa Indonesia semakin kompleks di era digital ini, dimana siswa sekolah dasar yang tergolong sebagai generasi digital native memiliki karakteristik belajar yang berbeda dengan generasi sebelumnya. Mereka lebih tertarik pada pembelajaran yang interaktif, visual, dan melibatkan teknologi digital.

Selain itu, dalam praktiknya, pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar sering menghadapi berbagai tantangan, terutama terkait motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti metode pembelajaran yang kurang variatif dan kurangnya penggunaan media

pembelajaran yang menarik sehingga siswa merasa bosan dan kurang termotivasi untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Berdasarkan penelitian (Khoiruman, 2021) menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia di SD masih menghadapi hambatan berupa rendahnya antusiasme siswa, keterbatasan inovasi guru dalam metode pengajaran, serta kurangnya integrasi teknologi yang dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran. Selain itu, guru juga menghadapi kesulitan dalam mengadaptasi kurikulum dan metode pengajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga proses pembelajaran kurang efektif dan kurang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara optimal (Nuraini et al., n.d.). Kondisi ini menuntut adanya inovasi dalam model pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara signifikan, yang menawarkan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan pendekatan pedagogis yang lebih humanistik, muncullah model pembelajaran *Games Based*

Learning (GBL) sebagai salah satu alternatif inovatif yang menawarkan suasana belajar menyenangkan dan partisipatif. Game Based Learning merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen permainan, seperti aturan, tantangan, skor dan interaksi berbasis game untuk mengajar konsep, keterampilan atau pengetahuan tertentu kepada peserta didik (Wulandari & Safitri, 2024). Game Based Learning telah digunakan dalam berbagai konteks pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga pendidikan tinggi dan pelatihan profesional. Dengan perkembangan teknologi, aplikasi dan platform game-based learning semakin banyak tersedia, memungkinkan instruktur untuk memanfaatkan game-based learning dengan lebih mudah. Game based learning dapat memfasilitasi siswa untuk belajar bersama. Selain itu siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan berdiskusi dengan siswa lain (Yanti & Yhasmin, 2023). Tidak hanya itu, metode ini dapat mengaktifkan siswa. Siswa aktif adalah siswa yang terlibat secara fisik, psikis, intelektual dan emosional secara terus menerus dalam proses pembelajaran (Zakiah, 2017). Maka dapat disimpulkan

bahwa Model *Games Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan unsur permainan untuk mencapai tujuan instruksional, yang terbukti dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta retensi pemahaman siswa.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, model Games Based Learning (GBL) dinilai mampu membantu siswa memahami kosakata, struktur bahasa, dan menyusun kalimat melalui aktivitas bermain yang terarah dan interaktif. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, tetapi juga memfasilitasi pemahaman konsep bahasa secara lebih mendalam melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan kontekstual. Hal ini sesuai dengan penelitian (Aulia, 2024) tentang inovasi pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan metode Games Based Learning, pendekatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata dan kemampuan tata bahasa siswa. Aktivitas bermain yang dirancang secara sistematis memungkinkan siswa untuk berlatih menyusun kalimat dan memahami struktur bahasa secara bertahap, sehingga

pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak membosankan. Selain itu menurut (Dewi & Listiowarni, 2019) dalam penelitiannya yang dipublikasikan di Jurnal RESTI juga mengonfirmasi bahwa implementasi Game Based Learning dalam pembelajaran bahasa memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, yang pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa.

Urgensi penerapan GBL semakin relevan ketika melihat preferensi generasi digital yang cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran berbasis visual, interaktif, dan eksploratif. Beberapa studi menunjukkan bahwa penerapan GBL dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD memberikan dampak positif terhadap hasil belajar, keterlibatan siswa, dan penguatan karakter melalui kerja sama dalam permainan (Setiyani & Widodo, 2022; Fatmawati, 2023). Namun demikian, pemanfaatan GBL masih belum merata, dan banyak guru yang belum terampil mengintegrasikannya secara optimal dalam modul ajar.

Artikel ini bertujuan untuk mengkaji secara sistematis berbagai

literatur yang membahas penerapan GBL dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SD. Kajian ini akan mengeksplorasi manfaat, tantangan, serta rekomendasi dari hasil-hasil penelitian terdahulu, khususnya dari tahun 2018 hingga 2025. Dengan menyusun analisis dari berbagai sumber terpercaya, artikel ini diharapkan dapat memberikan gambaran menyeluruh mengenai efektivitas model GBL, serta menjadi rujukan bagi guru dan pengembang kurikulum dalam menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih adaptif dan menyenangkan.

B. Metode Penelitian

Metode dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengkaji Penerapan Model *Games Based Learning* Berbasis Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar dengan metode kepustakaan (*Library Research*). Teknik pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan studi kepustakaan yang dimana perolehan data didapat dengan membaca, menelaah, dan mencatat hal-hal yang berkaitan dengan permasalahan yang akan diteliti. Ada Empat tahap studi pustaka dalam

penelitian yaitu menyiapkan perlengkapan alat yang diperlukan, menyiapkan bibliografi kerja, mengorganisasikan waktu dan membaca atau mencatat bahan penelitian (Zed, 2004).

Pengumpulan data yang digunakan dalam studi kepustakaan ialah artikel jurnal, baik online maupun cetak, prosiding seminar, buku atau e book, media online, disertasi serta tesis, dan lain sebagainya. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian studi literatur ini adalah metode analisis isi (*content analysis*). Analisis isi digunakan untuk mendapatkan inferensi yang valid dan dapat juga diteliti ulang berdasarkan konteksnya (Krippendoff, 1993) Dalam proses analisis isi, peneliti memilih, membandingkan, dan menggabungkan berbagai pengertian sehingga ditemukan data yang relevan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berikut ini adalah hasil penelitian yang diperoleh 10 artikel jurnal ilmiah yang diterbitkan dalam lima terakhir yakni 2015–2025.

Tabel1. Daftar Referensi Penelitain

Judul	Penulis	Hasil
Analisis Penerapa	Ayudia Pratiwi,	Penelitian (Pratiwi et al.,

n Metode Games Education dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar.	Fadlilatul Hikmah, Adi Apriadi Adiansh, Suciyati	2021) ini menghasilkan adanya pengaruh pembelajaran berbasis games education dalam meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar yang dilihat dari hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran berbasis games education motivasi belajar siswa meningkat dan pembelajaran lebih efisien dan efisien.			minat baca dan motivasi belajar siswa. GBL terbukti efektif diterapkan di SDN Kampung Baru karena sesuai dengan perkembangan digital dan tidak membebani siswa.
Games Based Learning (GBL) Terintegrasi Teknologi Dalam Peningkatan Minat Baca Siswa di SDN Kampung Baru.	Taufik Arrahman, Ahmad Suriansyah, Arta Mulya Budi Harsono, Diani Ayu Pratiwi, Akhmad Riyandi Agusta	Hasil penelitian (Arrahman et al., 2024) menunjukkan bahwa teknologi dapat memperkaya pengetahuan, tetapi juga berisiko mengalihkan perhatian dari kegiatan membaca. Salah satu solusi efektif adalah dengan mengintegrasikan metode Game-Based Learning (GBL), yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, serta meningkatkan	Game Based Learning Berorientasi Kahoot! Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar	Ni Wayan Pitriani, Nyoman Dantes, Sariyasa	Penelitian ini (Pitriani et al., 2024) menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran berbasis permainan berorientasi Kahoot terhadap motivasi nilai signifikansi lebih kecil 0,05 ($0,001 < 0,05$). Kesimpulannya pembelajaran berbasis permainan berorientasi Kahoot berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar bahasa Inggris siswa.
			Game Edukasi Bahasa Indonesia Kelas 1 Sekolah Dasar Berbasis Android Menggunakan	Himsyari Almuafiry Emka	Perancangan game "BINDO" berdasarkan penelitian (Emka, 2017) sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan DGBL-ID Model

DGBL-ID Model		telah berhasil dikembangkan sesuai tahap - tahap pengembangan dan dapat berjalan lancar dalam sistem operasi android. Hasil uji coba game "Bindo" terhadap Guru dan Siswa Mendapatkan prosentase usability rata – rata 84%, information quality rata – rata 78%, dan interaction quality rata – rata 82% yang berarti game Bindo sangat berguna dan berkualitas			partisipasi aktif siswa untuk mendukung pemahaman materi secara mendalam.
			Pengaruh Model Game Based Learning (Gbl) Berbantuan Quizizz Terhadap Peningkatan Perbendaharaan Kata Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar	Dewi Hasna Fauziyyah , Neneng Sri Wulan, Nadia Tiara Antik Sari	Berdasarkan penelitian (Fauziyyah et al., 2024) menunjukkan penggunaan model Game Based Learning berbantuan Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan perbendaharaan kata Bahasa Inggris siswa kelas IV SD. Model ini memberikan pengaruh positif sebesar 66,1% terhadap pencapaian kosakata siswa dan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan
Penerapan Model Game Based Learning (GBL) Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 116/X Lambur II	Upit Hofifah, Mislan Mislan	Penelitian (Upit Hofifah & Mislan Mislan, 2025) menunjukkan bahwa model Game Based Learning berbasis Wordwall mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas III di Sekolah Dasar Negeri 116/X Lambur II. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa model Game Based Learning berbasis Wordwaall ini layak diterapkan, terutama dalam pembelajaran yang mengutamakan	Meningkatkan Partisipasi Belajar melalui Model "Game Based Learning" pada Pembelajaran Tematik di Kelas 3 UPTD SDN Serua 01 Tangerang Selatan	Hany Aulia Syahada, Venni Herli Sundi	Hasil penelitian (Syahada & Sundi, 2024) Penerapan model pembelajaran Game Based Learning pada pembelajaran tematik dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa menjadi sangat baik. Hal ini dibuktikan Berdasarkan data yang sudah terkumpul, persentase dalam partisipasi belajar siswa mencapai 85,71%, terdapat beberapa kendala yang

		dihadapi, tetapi dengan perbaikan langkah-langkah penerapan strategi yang baik dan konsisten, penelitian ini mengalami peningkatan dan dapat dikatakan berhasil.		Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar		setelah belajar membaca permulaan menggunakan media game edukasi. Implikasi dari penelitian ini siswa dapat belajar materi belajar huruf dan angka melalui game yang sederhana dan interaktif, serta proses belajar siswa menjadi lebih efektif, dan berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Selain itu, dapat memotivasi guru alam mengembangkan media yang bermakna dan inovatif.
Model Game Based Learning Menggunakan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Pemahaman Suku Kata Peserta Didik Kelas IB SDN Sukun 3 Malang	Indah Septi Permatasari, Choirul Huda	Hasil penelitian (Permatasari & Hud, 2024) menunjukkan bahwa Game Based Learning menggunakan media puzzle dapat meningkatkan pemahaman suku kata peserta didik. Hasil penelitian diperoleh persentase ketuntasan aspek pengetahuan dalam suku kata siklus I sebesar 79,3%, siklus II menjadi sebesar 86,2%. Menunjukkan model pembelajaran Game Based Learning menggunakan media puzzle dapat meningkatkan pemahaman pada suku kata peserta didik kelas IB SD Negeri Sukun 3 Malang		Implementasi Game Based Learning Berbasis Digital	Faqih Abdul Bashir, Bramastia	Berdasarkan review literatur yang dilakukan (Bashir & Bramastia, 2023) membuktikan bahwa pembelajaran berbasis game telah dilaksanakan banyak eksperimen secara empiris maupun di dalam pengembangan perangkat. Hal ini menunjukkan game turut andil di dalam aktivitas di dalam pembelajaran. game berbasis digital adalah keniscayaan yang akan terus berkembang mengikuti zaman yang semakin canggih
Media Game Edukasi Membaca Permulaan Untuk Meningkatkan	Ni Putu Diah Setiarini, I Gede Margunayasa, Ni Wayan Rati	Hasil penelitian (Ni Putu Diah Setiarini et al., 2024) menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat				

1. Model *Games Based Learning* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Game Based Learning adalah sebuah permainan (game) yang sengaja dibuat untuk menunjang keperluan edukasi pembelajaran. Metode ini memanfaatkan model pembelajaran yang menggabungkan antara materi pembelajaran ke dalam permainan agar peserta didik saling terlibat satu sama lain (Aini, 2018). Model *Games Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memberikan angin segar dalam proses belajar mengajar, terutama di jenjang Sekolah Dasar. Dalam pendekatan ini, permainan dijadikan sebagai media untuk menyampaikan materi pelajaran secara menyenangkan dan tidak membosankan. Dengan model *Games Based Learning* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup karena siswa tidak hanya duduk dan mendengarkan, tapi juga terlibat aktif, tertantang, dan termotivasi untuk menyelesaikan tugas-tugas berbasis permainan. Hal ini sangat cocok untuk karakter anak-anak usia sekolah dasar yang cenderung aktif dan senang dengan aktivitas bermain.

Dalam penerapan model Games Based Learning (GBL), perumusan capaian pembelajaran sangat penting agar siswa dapat mengembangkan kompetensi bahasa Indonesia secara aktif melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Selain itu, penggunaan Games Based Learning dalam pelajaran Bahasa Indonesia juga dapat meningkatkan keterampilan berbahasa seperti membaca, menulis, berbicara, dan menyimak dengan cara yang lebih alami. Misalnya, melalui permainan kuis interaktif atau teka-teki kata, siswa bisa belajar kosakata baru tanpa merasa sedang dipaksa untuk menghafal. Dengan begitu, pendekatan seperti ini tidak hanya mendekatkan siswa pada materi, tapi juga membangun keterikatan emosional yang positif terhadap Bahasa Indonesia. Dengan suasana belajar yang menyenangkan, potensi siswa untuk memahami dan mencintai pelajaran ini pun jadi semakin besar. (Zakiah et al., 2023).

2. Games Based Learning berbasis Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Games Based Learning (GBL) berbasis digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menghadirkan

inovasi yang mampu menjembatani kebutuhan belajar siswa di era teknologi. Dengan memanfaatkan aplikasi seperti Kahoot!, Quizizz, atau Wordwall dan sebagainya, guru dapat menyampaikan materi Bahasa Indonesia secara interaktif dan menarik. Didalam aplikasi game yang menunjang pembelajaran terdapat audiovisual.

Pembelajaran menggunakan media pembelajaran audio visual menjadikan siswa lebih aktif dalam belajar, menumbuhkan keberanian dan kepercayaan diri siswa dalam berbicara menyampaikan informasi, dan membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, sehingga siswa kelas menjadi semangat saat belajar ber-bicara dan menulis (Sakmal et al., 2014).

Tidak hanya itu, Media pembelajaran dengan webtoon juga dapat membantu pembelajaran. Webtoon adalah suatu perangkat bantu yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam bentuk kumpulan gambar komik yang dipublikasikan secara digital dalam bentuk aplikasi yang diunduh atau web dengan menggunakan ponsel, ipad, laptop, komputer atau alat elektronik yang sejenisnya untuk menanamkan sikap toleransi siswa.

Penggunaan cerita dalam pembelajaran, memiliki manfaat dalam membangkitkan minat belajar, melatih daya pikir kritis, serta memperkuat imajinasi siswa dalam memahami teks dan konteks Bahasa Indonesia. Sama halnya dengan penggunaan media film, games digital juga dapat meningkatkan fokus dan kesenangan belajar siswa, membuat mereka lebih tertarik dan mudah mengingat materi Bahasa Indonesia yang disampaikan secara interaktif (Zakiah & Marini, n.d.). Dengan penggunaan media Webtoon dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan minat baca dan pemahaman siswa terhadap teks naratif melalui kombinasi visual dan teks yang menarik. Ketika dikombinasikan dengan pendekatan Game Based Learning, Webtoon mampu menciptakan pengalaman belajar interaktif yang tidak hanya menghibur, tetapi juga memperkuat literasi siswa secara kontekstual dan digital.(Zakiah et al., 2021)

3. Dampak Games Based Learning Berbasis Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

- a. Meningkatkan minat dan motivasi belajar

Pembelajaran berbasis permainan digital berhasil mengubah wajah pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih hidup dan bermakna bagi siswa. Ketika materi yang biasanya terasa kaku dan tekstual dikemas dalam bentuk permainan interaktif dengan elemen visual yang menarik, siswa tidak lagi merasa terbebani atau bosan, melainkan justru antusias dan penasaran untuk terus belajar.

b. Meningkatkan hasil belajar siswa

Pendekatan yang menyenangkan ini tidak hanya membuat siswa lebih aktif berpartisipasi, tetapi juga memberikan dampak nyata pada hasil belajar siswa. Dengan pemahaman materi meningkat karena informasi diserap dengan cara yang natural dan tidak tertekan, daya ingat menjadi lebih kuat, dan pada akhirnya prestasi akademik pun ikut meningkat, sehingga Bahasa Indonesia tidak lagi dipandang sebagai mata pelajaran yang

menakutkan melainkan sebagai pengalaman belajar yang menyenangkan. Hal ini sesuai dengan hasil belajar siswa yang merupakan cerminan dari pembelajaran yang telah berlangsung. Bila hasil belajarnya bagus maka pembelajaran itu disebut telah berhasil, tapi bila hasil belajarnya tidak bagus maka pembelajaran yang terjadi dapat dikatakan tidak berhasil (Zakiah, 2020)

c. Meningkatkan Keterampilan Berpikir kritis dan Kreatif

Melalui Games Based Learning, diharapkan siswa secara alami diajak untuk mengasah kemampuan berpikir kritis dan kreatif mereka. Ketika menghadapi tantangan dalam game berbasis Bahasa Indonesia, siswa tidak hanya sekedar menghafal materi, tetapi benar-benar berpikir mendalam untuk membuat keputusan yang tepat, merumuskan strategi jitu, dan menggunakan logika dalam menyelesaikan berbagai misi kebahasaan. Proses ini membuat mereka lebih terampil

dalam memahami makna teks, menyusun kalimat yang efektif, dan merangkum bacaan dengan cara yang menyenangkan, sehingga kemampuan berpikir mereka berkembang tanpa merasa dipaksa.

- d. Mendukung Pembelajaran yang Kolaborasi & Digitalisasi Pembelajaran Games Based Learning berbasis digital menciptakan ruang kolaborasi yang alami dan bermakna di antara siswa dalam mempelajari Bahasa Indonesia. Ketika siswa bekerja sama dalam tim untuk menyelesaikan misi atau tantangan kebahasaan, mereka tidak hanya belajar materi pelajaran tetapi juga mengembangkan kemampuan komunikasi, saling mendengarkan, & menghargai pendapat teman-temannya. Digitalisasi dalam pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk terhubung dan berkolaborasi bahkan dari jarak jauh, sehingga proses belajar menjadi lebih fleksibel dan

sesuai dengan perkembangan zaman. Yang paling berharga adalah bagaimana teknologi digital ini memfasilitasi siswa untuk saling berbagi ide, memberikan masukan konstruktif, dan belajar dari perspektif yang beragam, sehingga pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi pengalaman sosial yang kaya dan bermakna.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis kajian literatur di atas maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model Games Based Learning berbasis digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Games Based Learning berbasis digital dapat berupa web seperti educandy, canva, wordwall, Khan Academy Kids dan sebagainya. Dengan adanya metode Games Based Learning dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga mendukung pemahaman materi dengan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, F. N. (2018). *Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS*. 6(3), 249–255.
- Ali, M. (2020). PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DAN SASTRA (BASASTRA) DI SEKOLAH DASAR. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Arrahman, T., Suriansyah, A., Harsono, A. M. B., Ayu, D., & Agusta, A. R. (2024). *Game Based Learning (GBL) Terintegrasi Dalam Teknologi Peningkatan Minat Baca Siswa di SDN Kampung Baru* SWA DI SDN KAMPUNG BARU.
- Aulia, N. (2024). *INOVASI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MENGGUNAKAN METODE GAMES BASED LEARNING*.
- Bashir, F. A., & Bramastia, B. (2023). Implementasi Game Based Learning Berbasis Digital. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(6), 8070–8083. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.3819>
- Dewi, N. P., & Listiowarni, I. (2019). Implementasi Game Based Learning pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi)*, 3(2), 124–130. <https://doi.org/10.29207/resti.v3i2.885>
- Emka, H. A. (2017). Game Edukasi Bahasa Indonesia Kelas 1 Sekolah Dasar Berbasis Android Menggunakan DGBL-ID Model. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 2(1). <https://doi.org/10.31284/j.integer.2017.v2i1.93>
- Fauziyyah, D. H., Wulan, N. S., & Sari, N. T. A. (2024). Pengaruh Model Game Based Learning (Gbl) Berbantuan Quizizz Terhadap Peningkatan Perbendaharaan Kata Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 2(2), 627–633.
- Khoiruman, M. (2021). Analisis Hambatan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Kajian Linguistik*, 9(2). <https://doi.org/10.35796/kaling.9.2.2021.38949>
- Krippendoff, K. (1993). *Analisis Isi: Pengantar Teori dan*

- Metodologi*. Citra Niaga Rajawali Press.
- Ni Putu Diah Setiarini, I Gede Margunayasa, & Ni Wayan Rati. (2024). Media Game Edukasi Membaca Permulaan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 8(3), 435–443. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i3.78594>
- Nuraini, P., Manurung, S. A., Silalahi, R. D. P., Hutasuht, A. S., Rangkuti, N. A., & Lubis, F. (n.d.). *EVALUASI KURIKULUM MERDEKA DAN TANTANGAN PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SD*.
- Permatasari, I. S., & Hud, C. (2024). Model Game Based Learning Menggunakan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Pemahaman Suku Kata Peserta Didik Kelas IB SDN Sukun 3 Malang. *Seminar Nasional PPG UNIKAMA*, 1(2), 251–258.
- Pitriani, N. W., Nyoman, D., & Sariyasa, S. (2024). Game Based Learning Berorientasi Kahoot! Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 643–650. <https://doi.org/10.58230/27454312.472>
- Pratiwi, A., Fadlilatul Hikmah, Adi Apriadi Adiansha, & Suciwati. (2021). Analisis Penerapan Metode Games Education dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 1(1), 36–43. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v1i1.27>
- Sakmal, J., Riani, D. N., Mutiaraningrum, D., & Fatimah, A. (2014). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA DAN MENULIS SISWA. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 28(1), 34–47. <https://doi.org/10.21009/PIP.281.5>
- Syahada, H. A., & Sudi, V. H. (2024). Meningkatkan Partisipasi Belajar melalui Model “Game Based Learning” pada Pembelajaran Tematik di Kelas 3 UPTD SDN Serua 01 Tangerang Selatan.

- Upit Hofifah & Mislan Mislan. (2025). Penerapan Model Game Based Learning (GBL) Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 116/X Lambur II. *Ikhlas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, 2(2), 41–56. <https://doi.org/10.61132/ikhlas.v2i2.720>
- 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*. 2(1).
- Zakiah, L. (2017). HUBUNGAN KEAKTIFAN DALAM KEGIATAN PRAMUKA DAN MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR*, 8.
- Zakiah, L. (2020). Hubungan Kecerdasan Sosial dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *PARAMETER: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, 32(1), 30–52. <https://doi.org/10.21009/parameter.321.03>
- Zakiah, L., & Marini, A. (n.d.). *Teachers' strategies in teaching social tolerance to elementary school students in Jakarta, Indonesia*.
- Zakiah, L., Nuryanah, N., Fahrurrozi, F., & Hasanah, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Webtoon untuk Menanamkan Sikap Toleransi Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3050–3060. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1244>
- Zakiah, L., Sarkadi, S., & Marini, A. (2023). *Implementation of Teaching Multicultural Values Through Civic Education for Elementary School Students*. 14(1), 110–142.
- Zed, M. (2004). *Metode peneletian kepustakaan*. Yayasan Obor Indonesia.