

PEMANFAATAN PEMBELAJARAN BERBASIS GAME SEBAGAI INOVASI DALAM MENGATASI RENDAHNYA MOTIVASI BELAJAR

Delia Sri Agustiani¹, Abdul Hakim², Rahma Novianti³

^{1,2,3}PGSD Institut Pendidikan Indonesia

deliasriagustiani111@gmail.com¹, abdulhakim@institutpendidikan.ac.id²,
rahmaa.novianti21@gmail.com³

ABSTRACT

Low motivation to learn is one of the main problems in the world of education, which affects the quality of learning. This research aims to examine the use of game-based learning as an innovation to increase student learning motivation. The research method used is descriptive qualitative with literature studies from various relevant sources. The research results show that game-based learning is able to create an interactive, fun and challenging learning atmosphere, so that it can increase students' motivation, involvement and understanding of the subject matter. With proper implementation, game-based learning can be an effective strategy in responding to the challenges of 21st century education.

Keywords: *learning motivation, game-based learning, educational innovation*

ABSTRAK

Rendahnya motivasi belajar menjadi salah satu permasalahan utama dalam dunia pendidikan, yang memengaruhi kualitas pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan pembelajaran berbasis game (game-based learning) sebagai inovasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan studi literatur dari berbagai sumber relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game-based learning mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan menantang, sehingga dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Dengan penerapan yang tepat, pembelajaran berbasis game dapat menjadi strategi efektif dalam menjawab tantangan pendidikan abad ke-21.

Kata Kunci: motivasi belajar, pembelajaran berbasis game, inovasi pendidikan

A. Pendahuluan

Salah satu permasalahan mutu pendidikan di Indonesia adalah rendahnya mutu proses pembelajaran seperti metode mengajar guru yang tidak tepat, kurikulum, manajemen

sekolah yang tidak efektif dan kurangnya motivasi siswa dalam belajar. Menurut Emda (2018), keberhasilan dalam proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh motivasi belajar yang dimiliki oleh

siswa. Motivasi belajar tidak hanya berfungsi untuk membantu siswa memahami materi pelajaran, tetapi juga berperan dalam meningkatkan hasil yang dicapai dalam pembelajaran itu sendiri. Salah satu peran utama motivasi adalah sebagai pendorong semangat untuk terus belajar. Ketika siswa memiliki motivasi yang kuat, mereka akan lebih giat dalam mengikuti proses belajar dan mengatasi tantangan yang ada. Oleh karena itu, motivasi belajar merupakan faktor yang sangat penting dan harus dimiliki oleh setiap siswa, karena hal ini dapat menentukan tingkat keberhasilan dalam pembelajaran yang dijalani.

Dalam era teknologi abad ke-21, integrasi teknologi dalam pendidikan tidak hanya berfokus pada pemanfaatan media digital sebagai alat bantu, tetapi juga pada upaya menciptakan lingkungan belajar yang mampu membangun semangat dan motivasi siswa. Teknologi seharusnya menjadi sarana untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, sehingga siswa tidak hanya terlibat secara kognitif, tetapi juga secara emosional. Salah satu inovasi yang memiliki dampak signifikan adalah

pengembangan game edukasi. Game ini dirancang khusus untuk mendukung pembelajaran dengan cara yang lebih kreatif dan relevan bagi siswa. Melalui pendekatan ini, pembelajaran tidak lagi terasa monoton, tetapi menjadi pengalaman yang menyenangkan dan penuh tantangan. Selain itu, game edukasi juga terbukti efektif dalam membantu siswa menguasai keterampilan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif ini dapat meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa, karena mereka lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas dan tantangan dalam permainan (Pratama et al., 2019; Pratama & Haryanto, 2017). Dengan demikian, penerapan teknologi modern seperti game edukasi atau biasa disebut dengan metode pembelajaran game based learning ini menjadi salah satu langkah strategis untuk menjawab tantangan pendidikan di abad ke-21, sekaligus menciptakan generasi yang lebih kreatif dan inovatif.

Menurut Maulidina, dkk., (2018) Game-based Learning adalah suatu pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan permainan atau game

yang dirancang khusus untuk mendukung proses pendidikan. Penggunaan game dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana yang menarik, menyenangkan, dan memotivasi siswa, serta merangsang kreativitas mereka. Pendekatan ini memiliki potensi untuk merangsang berbagai aspek perkembangan siswa, seperti intelektual, emosional, dan psikomotorik. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Tham dalam Kartini (2022), hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa sebagian besar siswa, yakni 19 dari 20, lebih menyukai metode pembelajaran yang menggunakan game karena dianggap lebih efektif sebagai alat pembelajaran. Melalui partisipasi dalam permainan, siswa dapat memperoleh jawaban dan informasi yang dibutuhkan dengan lebih menyenangkan. Selain itu, pembelajaran berbasis game dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, karena game memiliki potensi untuk memperkaya pengalaman belajar, mendorong partisipasi siswa dalam proyek, serta meningkatkan kemampuan dalam pemrosesan informasi, pengambilan

keputusan, pemecahan masalah, dan keterampilan kerja sama dalam kelompok.

Pemilihan judul "Pemanfaatan Pembelajaran Berbasis Game sebagai Inovasi dalam Mengatasi Rendahnya Motivasi Belajar" didasarkan pada relevansinya dengan perkembangan teknologi dan tantangan dalam dunia pendidikan. Pembelajaran berbasis game menawarkan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, sehingga mampu mengatasi masalah rendahnya motivasi belajar siswa game-based learning mendorong keterlibatan aktif siswa melalui tantangan, penghargaan, dan umpan balik langsung, yang dapat meningkatkan rasa percaya diri dan semangat belajar. Inovasi ini juga menjawab kebutuhan generasi digital yang cenderung lebih tertarik pada media interaktif dibandingkan metode konvensional. Dengan potensi untuk mendorong pembelajaran kolaboratif dan meningkatkan keterampilan sosial, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi nyata bagi dunia pendidikan dan menjadi referensi bagi pendidik dalam mengembangkan metode

pembelajaran yang efektif dan relevan.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan Metode penelitian Kualitatif Deskriptif dengan teknik pengumpulan data yaitu studi literatur. Sarwono, 2006) menyatakan bahwa studi literatur yaitu pengkajian data dari berbagai buku referensi serta hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian untuk mendapatkan landasan teori dari masalah yang di akan teliti. Penelitian ini berasal dari buku, Jurnal nasional atau Artikel-artikel dan Skripsi terdahulu yang se-Tema dengan penelitian ini mulai dari 2010. Analisis data yang digunakan di dalam penelitian ini merupakan model Miles dan Huberman dalam (Sugiyono, 2010) yang mengemukakan bahwa aktivitas analisis data antara lain yaitu reduksi data, penyajian data dan menarik kesimpulan. Dalam penelitian ini, pengambilan data diperoleh dari skripsi, artikel ilmiah, dan jurnal yang sesuai dengan penelitian ini,

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini mengungkapkan bahwa metode pembelajaran berbasis

permainan (game-based learning) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap proses belajar-mengajar. Pendekatan ini mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran sekaligus mendorong motivasi mereka untuk memahami materi pelajaran dengan lebih mendalam. Hasil ini sejalan dengan temuan Kusuma dkk (2022), yang menunjukkan bahwa game-based learning dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga membantu peserta didik dalam mencapai pemahaman yang lebih baik terhadap topik yang dipelajari.

Menurut Syofnida (2015: 162), metode game-based learning memungkinkan siswa untuk belajar mengungkapkan ide-ide mereka, mengajukan pertanyaan, serta mengeksplorasi berbagai masalah terkait materi yang sedang dipelajari. Siswa juga dapat menemukan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang mereka ajukan. Hal ini menunjukkan bahwa game-based learning berperan penting dalam melatih kemampuan siswa untuk berargumen. Selain itu, metode ini memberikan ruang bagi siswa untuk mengasah keterampilan emosional,

sosial, dan penalaran mereka melalui serangkaian kegiatan pembelajaran yang interaktif. Metode ini memungkinkan guru untuk merancang materi pembelajaran dengan cara yang kreatif dan menarik, sehingga mampu menarik perhatian siswa. Desain pembelajaran yang inovatif membuat siswa lebih antusias dan terlibat dalam setiap aktivitas di kelas. Hal ini tidak hanya membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa.

Dengan demikian, game-based learning tidak hanya membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik, tetapi juga mendukung perkembangan kemampuan berpikir kritis dan kerja sama, yang sangat penting dalam proses pembelajaran modern. Menurut Hasanah(2023) metode ini mendorong siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam memecahkan masalah, sekaligus membangun kepercayaan diri mereka dalam berinteraksi dan berkomunikasi. Teori perkembangan kognitif Piaget memiliki kontribusi besar dalam dunia pendidikan, khususnya dalam penerapan metode

pembelajaran berbasis permainan (game-based learning). Piaget (1896–1980) berpendapat bahwa kecerdasan anak berkembang melalui proses interaksi aktif dengan lingkungan mereka. Dalam pandangannya, kecerdasan bukanlah sesuatu yang bersifat bawaan sepenuhnya atau sekadar hasil dari pengalaman pasif, melainkan sesuatu yang berkembang melalui tindakan aktif anak dalam memahami dunia sekitarnya. Menurut Piaget, bermain adalah aktivitas penting dalam perkembangan kognitif anak, karena melalui bermain, anak dapat mengeksplorasi, memahami, dan mengasimilasi informasi baru ke dalam skema pemikiran mereka. Bermain membantu anak untuk membangun konsep, memecahkan masalah, dan mengembangkan pemikiran abstrak melalui pengalaman konkret yang relevan. Dalam konteks ini, bermain bukan hanya kegiatan rekreasi, tetapi juga merupakan cara anak belajar memahami dunia mereka secara alami.

Pembelajaran berbasis game (Game Based-Learning)

Menurut Najikhah (2015: 31), game-based learning merupakan

metode pembelajaran yang memberikan pengetahuan kepada siswa melalui proses yang interaktif dan menyenangkan. Pendekatan ini mampu meningkatkan motivasi siswa dan mendorong partisipasi aktif mereka dalam kegiatan pembelajaran. Dengan melibatkan seluruh siswa secara langsung, game-based learning menjadi sarana yang efektif bagi guru untuk menyampaikan materi, terutama materi yang dianggap sulit dipahami oleh siswa. Pembelajaran Berbasis Permainan (Game-Based Learning atau GBL) adalah sebuah metode atau pendekatan pendidikan yang memanfaatkan elemen permainan sebagai sarana pembelajaran. Sedangkan menurut Amalia & Setyaningsih, (2023) pembelajaran berbasis game ini merupakan 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.

Manfaat pembelajaran berbasis game

Menurut Lestari & Priyanto (2023) pembelajaran berbasis game menawarkan berbagai manfaat. Pertama, game dapat membuat materi pelajaran lebih menarik dan interaktif dengan memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif. Game mampu menjadikan materi pelajaran lebih menarik dan interaktif melalui visualisasi konsep yang sulit dipahami menggunakan animasi, grafik, dan suara. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk lebih memahami materi secara langsung dibandingkan metode tradisional yang cenderung pasif. Selain itu, game memberikan umpan balik langsung kepada siswa, sehingga mereka dapat mengetahui kesalahan dan memperbaikinya dengan cepat, yang pada akhirnya membuat proses belajar menjadi lebih efektif. Tidak hanya itu, pembelajaran berbasis game juga mendorong kolaborasi melalui kerja sama dalam kelompok serta kompetisi sehat antar siswa, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka. Game juga memungkinkan pembelajaran yang dipersonalisasi dengan

menyesuaikan tingkat kesulitan sesuai kemampuan siswa, sehingga setiap siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan kebutuhannya.

Di sisi lain, elemen tantangan dalam game melatih siswa untuk berpikir kritis, menganalisis, dan memecahkan masalah, keterampilan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Dengan memanfaatkan teknologi yang sudah akrab bagi siswa, seperti komputer atau smartphone, game edukasi mampu menjadikan pembelajaran lebih relevan dan menyenangkan. Namun, keberhasilan implementasinya memerlukan perencanaan yang matang, termasuk pemilihan game yang sesuai, keseimbangan antara hiburan dan edukasi, serta pelatihan bagi guru untuk memanfaatkan teknologi ini secara optimal. Jika diterapkan dengan baik, pembelajaran berbasis game dapat menjadi alat yang ampuh untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa.

Rendahnya Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting dalam proses pendidikan yang sangat memengaruhi keberhasilan seseorang dalam mencapai tujuan

belajar. Menurut Kartono (2017), motivasi belajar adalah dorongan yang ada pada diri seseorang berhubungan dengan prestasi, yaitu dorongan untuk menguasai, memanipulasi serta mengatur lingkungan sosial maupun fisik, mengatasi rintangan-rintangan dan memelihara kualitas kerja yang tinggi dan bersaing melalui usaha-usaha untuk melebihi perbuatan di masa lalu. Lestari (2020) menyebutkan bahwa motivasi belajar berkaitan erat dengan motif, yaitu dorongan baik dari dalam (internal) maupun dari luar (eksternal) individu yang memengaruhi keinginan untuk belajar. Dorongan ini menjadi pendorong utama yang mengarahkan seseorang untuk berusaha dan berperilaku secara konsisten guna mencapai tujuan tertentu. Motivasi inilah yang menjadi landasan bagi setiap individu untuk menentukan arah, intensitas, dan ketekunan dalam aktivitas belajar mereka. Hal ini sejalan dengan pendapat Badaruddin (2015) bahwa, motivasi belajar adalah dorongan psikologis yang sangat memengaruhi keinginan seseorang untuk menguasai pengetahuan, keterampilan, atau kompetensi tertentu. Motivasi ini tidak hanya memengaruhi tingkat usaha yang

dilakukan seseorang dalam belajar tetapi juga mencakup bagaimana individu merespons tantangan dan hambatan dalam proses pembelajaran. Dorongan psikologis ini terbagi menjadi dua, yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik berasal dari dalam diri individu, seperti minat, rasa ingin tahu, dan keinginan untuk meningkatkan kemampuan. Sebaliknya, motivasi ekstrinsik muncul dari faktor-faktor luar, seperti penghargaan, dukungan sosial, atau tuntutan lingkungan.

Adapun langkah-langkah mengimplementasikan game based learning diantaranya, pemilihan game yang tepat, desain pembelajaran yang menarik, personalisasi pembelajaran, pelatihan guru, evaluasi dan umpan balik.

Dalam kegiatan belajar, siswa memerlukan motivasi yang kuat sehingga proses belajar dapat berjalan dengan efektif. Motivasi yang ada pada diri setiap siswa itu memiliki ciri-ciri yang berbeda. Menurut Sardiman (2018) ciri-ciri motivasi belajar tinggi yang ada pada diri siswa yaitu: 1) Tekun menghadapi tugas, artinya siswa dapat bekerja secara terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum

selesai. 2) Ulet menghadapi kesulitan, siswa tidak lekas putus asa dalam menghadapi kesulitan. Siswa bertanggung jawab terhadap keberhasilan dalam belajar dan melaksanakan kegiatan belajar. 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, berani menghadapi masalah dan mencari jalan keluar dari masalah yang sedang dihadapi.

Menurut Santrock dalam Rusniyanti (2021) Adapun ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi belajar rendah yaitu 1) Cepat merasa bosan dalam menyelesaikan tugas sekolah. 2) Mudah menyerah dan selalu mengatakan "saya tidak bisa". 3) Tidak memperhatikan guru saat menjelaskan pelajaran. 4) Tidak memperdulikan nasehat guru. 5) Mudah patah semangat. 6) Menunda mengerjakan tugas sekolah.

D. Kesimpulan

Pemanfaatan pembelajaran berbasis game merupakan inovasi yang efektif dalam mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa. Metode ini menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga mampu menarik minat siswa untuk terlibat lebih aktif dalam proses

pembelajaran. Dengan memadukan elemen permainan yang menantang dan mendidik, pendekatan ini tidak hanya meningkatkan ketertarikan siswa tetapi juga mendorong mereka untuk memahami materi pelajaran secara mendalam. Pembelajaran berbasis game membantu mengurangi kejenuhan dalam belajar, memotivasi siswa melalui penghargaan atau tantangan, dan mendorong kreativitas. Dengan demikian, metode ini menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan motivasi dan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Bashir, B. (2023). Implementasi Game Based Learning. *Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Aisyah Putri Wibawa, M. H. (2021). Game- based Learning (gbl) sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal. *INTEGRATED (Information Technology and Vocational)*.
- Haryono, S. &. (2021). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 98-109.
- Hendrizar. (2021). Rendahnya Motivasi Belajar Siswa dalam proses Pembelajaran. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar dan Karakter*.
- Jolly, G. &. (2015). High Ability Students Voice on Learning Motivation. . *Journal of Advanced Academics*,.
- Kusuma, M. K. (2022). Alternatif Pembelajaran Aktif di Era Pandemi Melalui Metode Pembelajaran Game Based Learnig.
- Lestari, S. &. (2023). Pengaruh pembelajaran berbasis game terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*,, 210-223.
- Muhamad Arsyad. (2023). Teka Teki Silang Untuk meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Science & Technology*, 1-13.
- Ricardo, R. I. (2017). Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa . *Jurnal Pendidikan dan Manajemen Perkantoran*.
- Sahira Dina Nur Fitria, I. E. (2024). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Game Matchqueat. *Jurna Lingkari Pembelajaran Inovatif*.
- Sekar Ayu Wulandarii, S. S. (2024). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Game Tournament) Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Anak Sholeh Full Day. *JIPOS: Jurnal Inovasi Pendidikan dan Ilmu Sosial*.

- Setyaningsih, A. &. (2023). Pengaruh Game Edukatif Terhadap Motivasi Belajar . *Jurnal Pendidikan Dasar*, 45-56.
- Umam, R. &. (2021). Pemanfaatan teknologi game dalam pendidikan bahasa. *Jurnal Teknologi Edukasi*, 31-44.