

IMPLEMENTASI GAME BASED LEARNING (GBL) PADA KARAKTER KREATIF SISWA KELAS 3 SDN KEDAUNG 1

Fitria Rosmi¹, Anisa Putri Salwa²

^{1,2}PGSD, FIP, Universitas Muhammadiyah Jakarta,

¹fitria.rosmi@umj.ac.id, ²anisaputrisalwa2801@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine how the application of the Game Based Learning (GBL) learning model to the creative character of 3rd grade students of SDN Kedaung 1. The problems found in the class are that students are still less brave to express ideas, are not active in learning, and are not used to thinking creatively. This study uses a descriptive qualitative method, with data collection techniques through observation, interviews, and documentation. The subjects of this study were 3rd grade teachers and 30 students off class 3C. the results of the study show that the use of game based learning models, especially the Mystery Of Puzzle game, can create a fun learning atmosphere and make students more enthusiastic and brave to express ideas. Students also appear more active and work together in groups. With the Game Based Learning (GBL) learning model, students become more creative in thinking and solving problems in learning. From these results it can be concluded that Game Based Learning (GBL) can be one of the right ways to improve the creative character of 3rd grade students of SDN Kedaung 1.

Keywords: game based learning (GBL), creative character, 3rd grade students

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana implementasi model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* pada karakter kreatif siswa kelas 3 SDN Kedaung 1. Masalah yang ditemukan dikelas adalah siswa masih kurang berani mengungkapkan ide, tidak aktif dalam belajar, dan belum berbiasa berpikir kreatif. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, dengan teknik pengumpulan data melalui, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah guru kelas 3 dan 30 siswa/i kelas 3C. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis *game*, khususnya permainan *Mystery Of Puzzle*, dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan membuat siswa lebih semangat serta berani mengungkapkan ide. Siswa juga terlihat lebih aktif dan bekerja sama dalam kelompok. Dengan adanya model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)*, siswa menjadi lebih kreatif dalam berpikir dan menyelesaikan masalah dalam pembelajaran. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa *Game Based Learning (GBL)* bisa menjadi salah satu cara yang tepat untuk meningkatkan karakter kreatif siswa kelas 3 SDN Kedaung 1.

Kata Kunci: game based learning (GBL), karakter kreatif, siswa kelas 3

A. Pendahuluan

Belajar dan pembelajaran merupakan proses penting dalam Pendidikan, karena mampu membantu siswa mengembangkan potensi diri serta meningkatkan kualitas hidup. Sejalan dengan itu, menurut Faizah dan Kamal (2024: 467) belajar dan pembelajaran dapat membantu siswa untuk mengembangkan potensi diri dan meningkatkan kualitas hidupnya. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran tidak hanya sekedar penyampaian materi, tetapi juga upaya memaksimalkan potensi yang dimiliki setiap siswa.

Namun kenyataannya, proses pembelajaran di kelas sering kali berjalan monoton. Menurut Varian dan Sekti (2024: 146) pembelajaran dikelas sering kali dianggap monoton dan kurang interaktif, yang dapat menurangi rasa ingin tahu siswa untuk memahami materi pembelajaran. Model pembelajaran tradisional sering kali tidak cukup untuk menghadapi tantangan zaman sekarang, seperti meningkatkan kebutuhan akan interaktivitas dan motivasi yang tinggi dikalangan siswa. Kondisi ini menjadi

salah satu penyebab menurunnya semangat belajar dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.

Selain itu, rendahnya karakter kreatif siswa juga menjadi masalah yang perlu diperhatikan. Menurut Saironi dan Sukestiyarno (2017: 78) ketidak mampuan berpikir kreatif siswa dengan baik terhadap apa yang telah mereka pelajari menyebabkan rendahnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan persoalan yang terjadi di mata Pelajaran yang disebabkan oleh rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal itu dikarenakan, di sekolah masih banyak menggunakan metode konvensional yang dilakukan secara terus-menerus sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa belum maksimal. Dengan demikian, diperlukan inovasi dalam model pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk aktif dan kreatif.

Salah satu model pembelajaran yang diyakini dapat menjawab permasalahan tersebut adalah *Game Based Learning (GBL)*. Model ini menekankan pada pembelajaran berbasis permainan. Menurut Sinaga dkk. (2024) model pembelajara

berbasis *game/Game Based Learning (GBL)* mengacu pada pengintegrasian elemen permainan dalam proses pembelajaran yang bertujuan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh bagi siswa dan membuat materi Pelajaran menjadi lebih mudah diingat. Selaras dengan itu, menurut Maulidina dkk. dalam Wati dkk. (2020: 183) *Game Based Learning (GBL)* adalah jenis *serious game*, menurut Blessinger dan Wankel dalam Wati dkk. (2020: 183) hasil memenuhi beberapa karakteristik penting seperti adanya tantangan dan penyesuaian, tujuan yang jelas, memerlukan keterampilan social dan kerja sama, serta sifatnya yang menarik dan menggembirakan.

Karakter kreatif sendiri merupakan aspek penting yang ingin dikembangkan melalui pembelajaran berbasis *game*. Menurut Indradi (2016: 646) karakter kreatif dimaknai sebagai kemampuan untuk berpikir dan bertindak untuk menghasilkan cara atau hasil dari hal-hal yang sudah ada. Menurut Rosmi (2020: 54) karakter adalah hal yang perlu dibentuk pada masa usia sekolah dasar khususnya. Akal pikiran yang dianugerahkan Allah SWT perlu kita

gunakan sebagaimana mestinya. Kelebihan tersebut membantu kita untuk berbuat baik dan berakhlak mulia sesuai dengan ajaran agama.

Hasil observasi di kelas 3C SDN Kedaung 2 memperlihatkan bahwa pembelajaran masih cenderung menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas. Proses belajar berlangsung satu arah sehingga siswa terlihat pasif, jarang berpendapat, dan hanya menunggu intruksi guru. Hanya Sebagian kecil siswa yang berani menyampaikan ide, sementara karakter kreatif belum berkembang secara optimal. Guru juga mengakui bahwa keterbatasan variasi model pembelajaran menjadi kendala dalam menumbuhkan kreativitas siswa. Fakta ini menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada bagaimana implementasi *Game Based Learning (GBL)* pada karakter kreatif siswa kelas 3 SDN Kedaung 1. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi *Game Based Learning (GBL)* pada karakter kreatif siswa kelas 3. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai

implementasi *Game Based Learning (GBL)* dalam pembelajaran. Secara praktis, penelitian ini bermanfaat bagi siswa, guru, dan sekolah dalam mengembangkan pembelajaran inovatif pada karakter kreatif siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada pemahaman yang mendalam mengenai proses implementasi *Game Based Learning (GBL)* dalam pembelajaran serta pengaruhnya terhadap karakter kreatif siswa. Peneliti sebagai instrument utama yang terlibat langsung dalam proses pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, tanpa melakukan intervensi terhadap jalannya pembelajaran.

Desain penelitian ini berupa studi kasus dengan tujuan untuk mengkaji secara mendalam tentang implementasi *Game Based Learning (GBL)* pada karakter kreatif siswa, dengan subjek penelitian adalah guru kelas 3C dan siswa kelas 3C SDN Kedaung 1 yang berjumlah 30 siswa. Penelitian ini mengambil latar belakang dari fenomena rendahnya

keterlibatan dan karakter kreatif siswa dalam pembelajaran yang masih bersifat konvensional.

Teknik pengumpulan data meliputi:

1. Observasi, digunakan untuk mengamati langsung proses pembelajaran berbasis *game*, interaksi siswa, serta indikator karakter kreatif yang muncul selama kegiatan belajar berlangsung.
2. Wawancara, dilakukan kepada guru kelas dan siswa untuk memperoleh informasi lebih mendalam mengenai pengalaman, pandangan, serta respon terhadap penerapan *Game Based Learning (GBL)* pada karakter kreatif siswa.
3. Dokumentasi, berupa catatan lapangan, foto kegiatan, dan dokumen pendukung lain yang relevan.

Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif dengan tahapan reduksi data, penyajian data, serta penarikan Kesimpulan. Proses analisis dilakukan secara terus-menerus sejak data dikumpulkan hingga tahap interpretasi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian mengenai implementasi Game Based Learning (GBL) pada karakter kreatif siswa kelas 3C SDN Kedaung 1 menunjukkan adanya perkembangan positif pada aspek keberanian mengungkapkan ide, keaktifan dalam pembelajaran, serta kebiasaan berpikir kreatif. Data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang kemudian dianalisis secara deskriptif.

Berdasarkan hasil observasi, penerapan Game Based Learning (GBL) mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Siswa tampak lebih antusias mengikuti setiap kegiatan, menunjukkan keberanian dalam menyampaikan pendapat, serta berpartisipasi aktif dalam kelompok. Siswa yang pada awalnya terlihat pasif mulai berani mengemukakan idenya. Aktivitas permainan menuntut siswa untuk memecahkan masalah, mengambil Keputusan, dan bekerja sama dengan teman sekelas, sehingga karakter kreatif siswa terasah secara bertahap.

Wawancara dengan guru kelas menunjukkan bahwa Game Based Learning (GBL) memberikan dampak

positif terhadap karakter kreatif siswa. Guru menilai bahwa siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, mampu menunjukkan ide-ide baru, serta berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan. Guru juga menyampaikan bahwa penerapan model pembelajaran ini membantu siswa membangun rasa percaya diri, karena siswa merasa senang dan nyaman dalam belajar melalui permainan. Selain itu, wawancara dengan beberapa siswa memperlihatkan bahwa siswa lebih menyukai pembelajaran berbasis game dibandingkan pembelajaran konvensional yang hanya terpaku pada buku paket karena lebih menarik dan tidak membosankan.

Dokumentasi kegiatan menunjukkan bahwa siswa terlibat penuh dalam proses pembelajaran. Foto dan catatan kegiatan memperlihatkan bagaimana siswa berdiskusi, bekerja sama, dan menyampaikan ide antar teman kelompoknya. Dokumentasi juga menunjukkan adanya perubahan sikap siswa dari yang awalnya cenderung diam menjadi lebih aktif dan berani.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat dipahami bahwa

Game Based Learning (GBL) mampu menjawab permasalahan yang ditemukan di kelas, yaitu kurangnya keberanian, keaktifan, dan kebiasaan berpikir kreatif siswa. Penerapan Game Based Learning (GBL) memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus melatih siswa untuk berpikir variative, fleksibel, dan orisinal. Hal ini sesuai dengan teori yang mengatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan karakter kreatif siswa.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa Game Based Learning (GBL) efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan membentuk karakter siswa. Dengan demikian, implementasi Game Based Learning (GBL) di SDN Kedaung 1 terbukti berhasil mendorong siswa menjadi lebih berani mengungkapkan ide, aktif dalam kegiatan belajar, serta terbiasa berpikir kreatif sesuai dengan tujuan pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Implementasi *Game Based*

Learning (GBL) pada karakter kreatif siswa kelas 3C SDN Kedaung 1, dapat disimpulkan bahwa penerapan *Game Based Learning (GBL)* memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan siswa. Siswa menunjukkan keberanian dalam mengungkapkan ide, yang sebelumnya sulit disampaikan karena rasa ragu dan kurang percaya diri. Selain itu, *Game Based Learning (GBL)* mampu menumbuhkan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Suasana pembelajaran yang menyenangkan membuat siswa lebih antusias dan terlibat dalam setiap kegiatan. Hasil penelitian juga memperlihatkan bahwa *Game Based Learning (GBL)* membiasakan siswa untuk berpikir kreatif melalui berbagai aktivitas permainan yang menuntut siswa memecahkan masalah dan mengemukakan gagasan baru. Dengan demikian, *Game Based Learning (GBL)* berperan efektif pada karakter kreatif siswa kelas 3C SDN Kedaung 1.

DAFTAR PUSTAKA

Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal Basucedu*, 8(1), 466-476.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>

PS PBSI Universitas Jember,
645-654

Varian, N.P., & Sekti, B. A. (n.d.). Pengembangan Kompetensi Siswa dalam Pembelajaran dengan Menggunakan Metode game-based-learning. Pp. 146-150.

Rosmi, F. (2020). Penerapan Pendidikan Karakter Pada Full Day School di Sekolah Dasar. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 4 (1), 53-60. Universitas Muhammadiyah Jakarta.

Saironi, M., & Sukestiyarno, Y. L. (2017). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa dan Pembentukan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa pada Pembelajaran Open Ended Berbasis Etnomatematika. *Ujmer*, 6(1), 76-88. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujmer>

Sinaga, N. R., Anakampun, R., Sitompul, S. R., Nababan, D., Simatupang, R., Pendidikan, P., Kristen, A., Ilmu, F., Agama, P., Kristen, A., & Tarutung, N. (2025). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Minat Belajar PAK Siswa Kelas IX SMP Negeri 4 Doloksanggul Kabupaten Humbang Hasundutan Tahun Pembelajaran 2024/2025.

Wati, I.F., Yuniawati, & Murdiah, S. (2020). Analisis Kebutuhan Terhadap Bahan Ajar Game Based Learning Terintegrasi Karakter Kreatif. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(2). <https://doi.org/10.21831/jpk.v10i2.31800>

Indradi, A. (2016). Pembentukan Karakter Kritis dan Kreatif melalui Pembelajaran Bahasa dan Keteladanan Guru Bahasa.