

DAMPAK METODE PEMBELAJARAN BERBASIS GAME-BASED LEARNING TERHADAP PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR: SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW

Aditya Agung Saputra¹, Haryadi², Bernadus Wahyudi Joko Santoso³

^{1,2,3} Pendidikan Dasar Sekolah Pascasarjana

Universitas Negeri Semarang

[1adityaagung3333@students.unnes.ac.id](mailto:adityaagung3333@students.unnes.ac.id), [2haryadihar67@mail.unnes.ac.id](mailto:haryadihar67@mail.unnes.ac.id),

[3wahyudifr@mail.unnes.ac.id](mailto:wahyudifr@mail.unnes.ac.id)

ABSTRACT

This study aims to determine the impact of implementing game-based learning methods on learning. Five articles were analyzed to identify the impact of implementing game-based learning methods on science learning in elementary schools. The analysis results show that the implementation of game-based learning methods has a positive impact on science learning. Game-based learning methods have various game designs that attract students' interest, allowing them to learn while playing. Overall, game-based learning has been proven to have a positive impact on science learning in elementary schools.

Keywords: articles, game-based learning, learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak dari penerapan metode game based learning terhadap pembelajaran. Artikel sebanyak 5 artikel dianalisis untuk mengidentifikasi dampak diterapkannya metode game based learning terhadap pembelajaran IPA di sekolah dasar. Hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan metode game based learning berdampak positif terhadap pembelajaran ipa. Metode Game Based Learning memiliki berbagai desain game yang menarik minat siswa, sehingga memungkinkan siswa untuk dapat belajar sambil bermain. Secara keseluruhan artikel, pembelajaran berbasis game based learning terbukti berdampak positif pada pembelajaran ipa di sekolah dasar.

Kata Kunci: artikel, game based learning, pembelajaran

A. Pendahuluan

Pendidikan pada abad ke-21 telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Pendidikan saat ini tidak lagi berpusat pada guru melainkan kepada siswa. Hal ini didorong oleh kemajuan teknologi saat ini yang kemudian berdampak pada gaya hidup manusia.

Kemajuan teknologi memiliki dampak tersendiri dalam aspek pendidikan. Untuk bisa mengikuti perkembangan, maka guru diminta untuk dapat mengembangkan keterampilan mengajar dengan tujuan pembelajaran dapat berpusat pada siswa. Pendidikan di era digital menuntut

adanya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Nisa Khoirotun, 2025).

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang memiliki peran penting terhadap siswa. Hal ini karena siswa harus memiliki keterampilan seperti membaca, menulis, menyimak, dan berbicara.

Menurut perkembangan teknologi abad ke-21, permainan berbasis komputer atau Android menjadi yang paling populer di berbagai kalangan (Anggraini et al, 2024).

Teknologi semakin menunjukkan perkembangan yang semakin pesat. Banyak sekali alat yang dihasilkan sebagai dampak dari kemajuan teknologi seperti komputer, laptop, dan handphone dengan spesifikasi yang semakin canggih setiap tahunnya dan membuat manusia lebih leluasa untuk menggunakan perangkat-perangkat tersebut. Pada Era Pendidikan masa kini, banyak sekali pengembangan yang bisa dilakukan oleh guru di dalam pembelajaran termasuk penggunaan media pembelajaran. Media yang dihasilkan beraneka ragam desain demi menarik minat siswa. Terdapat beberapa aplikasi yang mendukung

guru untuk dapat menghasilkan media bagi siswa dengan tujuan pembelajaran yang dilakukan dapat berjalan secara efektif dan interaktif.

Pembelajaran interaktif merupakan pendekatan yang mengedepankan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar melalui penggunaan teknologi digital dan media multimedia (Sihotang et al., 2025). Pembelajaran bisa dikatakan interaktif apabila guru dan siswa dapat saling berinteraksi dalam mengulas suatu materi. Sehingga, perlu adanya penggunaan media pembelajaran guna membuat pembelajaran menjadi semakin aktif bagi siswa, salah satunya yaitu dengan menggunakan Permainan di dalam pembelajaran.

Penggunaan metode pembelajaran berbasis game merupakan salah satu metode yang dapat berfungsi untuk menumbuhkan tingkat keaktifan siswa. Selain itu, penggunaan game mampu membuat siswa lebih termotivasi, dan pembelajaran jadi lebih menyenangkan. Metode ini biasa disebut dengan metode Game Based Learning. Metode Game Based Learning merupakan metode yang dapat membuat pembelajaran menjadi menarik dan memicu gairah belajar, sehingga mendorong dan memotivasi

peserta didik untuk lebih kreatif (Anggraini et al., 2024). Penerapan metode ini sangat cocok apabila disesuaikan dengan siswa Sekolah Dasar yang masih memiliki keinginan bermain sangat tinggi.

Metode game based learning telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir. Metode ini didukung dengan kemajuan teknologi yang semakin canggih dan menarik sehingga guru sebagai fasilitator dapat menyajikan pembelajaran berbasis game semenarik mungkin. Banyak sekali platform yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menciptakan pembelajaran berbasis game seperti quizziz, kahoot, wordwall, zep quiz, dan sebagainya. Platform-platform tersebut dapat dimanfaatkan dengan cara membuat semacam soal/quiz semenarik mungkin sehingga siswa antusias dalam memainkan game tersebut namun tetap berfokus pada materi pembelajaran yang ada di dalam game.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan systematic literature review (SLR) dimana terdapat beberapa artikel yang direview untuk

diidentifikasi terutama pada hasil penelitian mengenai penerapan game based learning terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

Systematic Literature Review (SLR) merupakan pendekatan dimana data bersumber dari jurnal, artikel karya ilmiah, atau buku dengan tujuan memberikan bukti yang asli dan relevan tentang penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya. Tahapan yang dilakukan meliputi : mencari artikel yang relevan, evaluasi artikel, penentuan focus topik dan perbandingan dengan kondisi sebenarnya, pembuatan sub bagian yang mencakup kronologis, tematik, dan metodologis; dan penyusunan ulasan literatur review (Andika et al. 2025).

Dalam proses pencarian sumber penelitian terdahulu, penulis menggunakan website google chrome dan google scholar. Kata kunci yang digunakan yaitu “pembelajaran game-based learning”, “pembelajaran berbasis game”, dan “pembelajaran interaktif”. Artikel/jurnal yang diambil memiliki jangka waktu yaitu dalam 5 tahun terakhir untuk menjaga Tingkat validitas dan relevansi penelitian. Dari artikel/jurnal yang didapatkan,

diseleksi dengan judul yang diambil yaitu penerapan game based learning pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penyaringan, terdapat 5 artikel yang telah diinklusi. Adapun keterangannya sebagai berikut:

Tabel Penelitian Terdahulu

No	Nama Penulis	Judul Artikel	Hasil
1	Yearla Hastuti, Fitri Puji Rahmawati (2026)	Game Based Learning Terintegrasi Clash Of Champions (COC) sebagai Penguatan Kemampuan Berbahasa Siswa Sekolah Dasar	Implementasi GBL terintegrasi COC dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berhasil menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, bermakna, dan berpusat pada siswa kelas IV dan memperkuat aspek kognitif dan metakognitif siswa serta keterampilan berbahasa khususnya menyimak, berbicara, membaca, dan mempresentasikan.
2	Damai Nur Sukarno et al. (2025)	Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Bahasa Indonesia Menggunakan Game-Based Learning di Kelas 5 Sekolah Dasar	Pendekatan Game Based Learning terbukti dapat meningkatkan partisipasi aktif, keterlibatan, dan motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan pada kenaikan nilai rata-rata siswa dan siswa aktif dalam kegiatan bertanya dan menjawab.
3	Jihan Rizky Fadhillah et al. (2025)	Penerapan Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 SD	Implementasi GBL melalui permainan edukatif seperti Bingo Membaca terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memotivasi mereka untuk lebih aktif, serta memberikan kontribusi nyata terhadap perbaikan hasil belajar
4	Dewi Yunita Sari et al. (2025)	APPLICATION OF WORDWALL- ASSISTED GAME BASED LEARNING MODEL TO IMPROVE INDONESIAN LANGUAGE LEARNING OUTCOMES GRADE III SD NEGERI 227/VIII TIRTA KENCANA	Penerapan Game Based Learning yang dibantu media Wordwall telah terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III. Tidak hanya meningkatkan hasil akademik, tetapi juga menumbuhkan motivasi, partisipasi aktif, dan antusiasme siswa, dan menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan
5	Alvi Syafa'atu Rosidah et al. (2025)	Implementasi Game Based Learning dalam Meningkatkan Pemahaman Bahasa Indonesia Siswa Kelas III MI Nurul Islam Lumajang	Implementasi Game Based Learning di MI Nurul Islam Kunir Lor dapat meningkatkan pemahaman Bahasa Indonesia siswa kelas III (Kenaikan skor rata-rata pemahaman Bahasa Indonesia, Berkurangnya kesalahan dalam menulis kalimat sederhana)

Berdasarkan hasil kajian systematic literature review (SLR), terdapat beberapa poin yang ditemukan dalam artikel keseluruhan. Berkaitan dengan Penerapan Game Based Learning terhadap mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, diantaranya Adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Yearla Hastuti, Fitri Puji Rahmawati. 2026) dengan judul “Game Based Learning Terintegrasi Clash Of Champions (COC) sebagai Penguatan Kemampuan Berbahasa Siswa” menunjukkan bahwa implementasi Game Based Learning terintegrasi Clash of Champions menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, bermakna, dan berpusat pada siswa kelas IV mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian yang dilakukan terbukti dapat memperkuat kemampuan siswa pada aspek kognitif dan metakognitif serta memperkuat keterampilan berbahasa terutama menyimak, berbicara, membaca, dan mempresentasikan.
2. Penelitian yang dilakukan oleh (Damai Nur Sukarno et al. 2025) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Bahasa

Indonesia Menggunakan Game-Based Learning di Kelas 5 Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa Pendekatan Game Based Learning dapat meningkatkan partisipasi aktif, keterlibatan, dan motivasi belajar siswa. Nilai rata-rata siswa mengalami kenaikan. Selain itu, penerapan pendekatan Game Based Learning juga membuat siswa menjadi aktif dalam kegiatan bertanya dan menjawab di dalam kelas sehingga tercipta lingkungan belajar yang interaktif.

3. Penelitian yang dilakukan oleh (Jihan Rizky Fadhilah et al. 2025) dengan judul “Penerapan Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 SD” menunjukkan bahwa Implementasi GBL melalui permainan edukatif seperti Bingo Membaca dapat meningkatkan keterlibatan siswa di dalam pembelajaran. Selain itu, adanya permainan juga menumbuhkan motivasi belajar siswa untuk dapat lebih aktif di dalam pembelajaran, serta memberikan kontribusi nyata terhadap perbaikan hasil belajar.

4. Penelitian yang dilakukan oleh (Dewi Yunita Sari et al. 2025) dengan judul “APPLICATION OF WORDWALL-ASSISTED GAME BASED LEARNING MODEL TO IMPROVE INDONESIAN LANGUAGE LEARNING OUTCOMES GRADE III SD NEGERI 227/VIII TIRTA KENCANA” menunjukkan bahwa Penerapan Game Based Learning yang dibantu media Wordwall mampu untuk meningkatkan hasil akademik, menumbuhkan motivasi belajar, partisipasi aktif, antusiasme siswa, serta menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan.

Berkurangnya kesalahan siswa dalam menulis kalimat

5. Penelitian yang dilakukan oleh (Alvi Syafa'atu Rosidah et al. 2025) dengan judul “Implementasi Game Based Learning dalam meningkatkan Pemahaman Bahasa Indonesia Siswa Kelas III MI Nurul Islam Lumajang” menunjukkan bahwa Implementasi Game Based Learning di MI Nurul Islam Kunir Lor dapat meningkatkan pemahaman Bahasa Indonesia siswa kelas III. Hal ini disimpulkan melalui

kenaikan skor rata-rata pemahaman Bahasa Indonesia. Selain itu, kesalahan dalam menulis kalimat sederhana juga berkurang sehingga pendekatan game based learning dapat menghasilkan dampak yang positif bagi siswa. Meningkatnya kegiatan diskusi kelompok dan penyusunan argumen

Berdasarkan hasil dari berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode game based learning di dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memberikan dampak positif dimana siswa mengalami peningkatan dari berbagai macam aspek seperti hasil belajar, motivasi belajar, partisipasi aktif, dan keterampilan baik segi menyimak, berbicara, membaca, dan mempresentasikan.

D. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil yaitu penerapan pembelajaran dengan menerapkan game-based learning merupakan salah satu opsi bagi guru di dalam pembelajaran. Dapat disimpulkan dari analisis penelitian terdahulu, terbukti bahwa penerapan game-based learning merupakan implementasi yang

menghasilkan dampak positif bagi siswa seperti motivasi belajar meningkat, hasil belajar meningkat, keaktifan partisipasi siswa, dan meningkatnya pengetahuan siswa terkait materi Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Alvi Syafa'atu Rosidah, M. P. (2025). Implementasi Game Based Learning dalam Meningkatkan Pemahaman Bahasa Indonesia Siswa Kelas III MI Nurul Islam Lumajang. *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*. Vol. 3 No. 6, 53-65.
- Damai Nur Sukarno, N. L. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Bahasa Indonesia Menggunakan Game-Based Learning di Kelas 5 Sekolah Dasar. *Ilmu Pendidikan : Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, 10(1), 92-99.
- Desryana Sihotang, E. M. (2025). Pemanfaatan Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Inovasi Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Bisnis Inovatif dan Digital*. Vol. 2 No. 3, 269-277.
- Dewi Yunita Sari, T. W. (2025). APPLICATION OF WORDWALL-ASSISTED GAME BASED LEARNING MODEL TO IMPROVE INDONESIAN LANGUAGE LEARNING OUTCOMES GRADE III SD NEGERI 227/VIII TIRTA KENCANA. *Sosioedukasi : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan dan Sosial*. Volume 14 No. 3, 1757-1763.
- Jihan Rizky Fadhilah, R. A. (2025). Penerapan Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Volume 9 Nomor 2, 23599-23607.
- Khaerunnisa, L. L. (2022). Penerapan Metode Games Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas IV. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*. Vol. 6 No. 3, 516-520.
- Ni Luh Putu Andika, K. A. (2025). Studi Literatur Review: Peran Media Game Based Learning terhadap Pembelajaran. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*. Vol. 14 No. 1, 799-812.
- Nisa', S. K. (2025). PENGARUH PENGGUNAAN GAME BASED LEARNING BERBASIS TEKNOLOGI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Jurnal Education and Development*, 486-487.
- Sely Vivi Aulia, A. P. (2025). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA TEBAK KATA TERHADAP PEMAHAMAN ANAK TENTANG SINONIM DAN ANTONIM KELAS 2 SEKOLAH DASAR. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Volume 10 Nomor 03, 270-284.
- Tiara Widya Anggraini, D. P. (2024). PENGARUH METODE GAME BASED LEARNING TERHADAP PEMAHAMAN BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPA DI MI AL AWWAL PALEMBANG. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*. Vol. 7 No. 3, 6760-6768.
- Yearla Hastuti, F. P. (2026). Game Based Learning Terintegrasi Clash Of Champions (COC) sebagai Penguatan Kemampuan Berbahasa Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 15(1 Februari), 949-964.