

Pengaruh Penerapan Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

¹ Isti Septianing, ² Lina Melati, ³ Nabila Deo Cantika, ⁴ Wannuraniza Destiani

Universitas Sebelas Maret

Jl. Ir. Sutami No.36A, Ketingan, Jebres, Surakarta, Jawa Tengah, Indonesia, 57126.

septianing02@gmail.com

Abstract: Curriculum requirements require educators to be creative in developing learning styles. However, in reality, most educators in Indonesia currently only provide the things that are available in teaching modules and focus on fulfilling curriculum material without considering the expected learning outcomes. To overcome this problem, educators need to modify learning styles by providing learning innovations. One alternative that can be applied to elementary school students is to apply the Game Based Learning learning model. Therefore, the aim of the research is to find out the effect of implementing the Game Based Learning learning model on elementary school students' learning motivation. The literature review was carried out by conducting a literature review which aims to examine the application, factors and impact of Game Based Learning on elementary school students' learning motivation. Literature searches were carried out using the Google Scholar database for the 2013-2023 period. Based on article extraction, 6 articles were found that were appropriate to the discussion, which shows that there are several stages in the game based learning model, namely (1) identifying learning objectives. (2) determine the big idea. (3) create a game scenario. (4) create a learning activity design. (5) create groups. (6) apply game dynamics. In its application, GBL has several factors, namely: game design, instructional support, motivational aspects, and the ability to develop multiple intelligences. The impact of implementing GBL itself, among other things, can increase student learning motivation, increase student literacy motivation, and certainly have an effect on student learning outcomes.

Keywords: Game Based Learning (GBL), Learning Motivation, Elementary School.

Abstrak : Persyaratan kurikulum menuntut pendidik untuk kreatif dalam mengembangkan gaya belajar. Namun kenyataannya sebagian besar pendidik di Indonesia saat ini hanya memberikan hal-hal itu saja yang tersedia pada modul ajar dan fokus pada pemenuhan materi kurikulum tanpa mempertimbangkan hasil pembelajaran yang diharapkan. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka pendidik perlu memodifikasi gaya belajar dengan memberikan inovasi pembelajaran. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan pada siswa Sekolah Dasar adalah menerapkan model pembelajaran Game Based Learning. Oleh karena itu, tujuan penelitian adalah untuk mencari tahu pengaruh penerapan model pembelajaran Game Based Learning terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Tinjauan pustaka dilakukan dengan melakukan kajian literatur yang bertujuan untuk mengkaji penerapan, faktor, dan dampak pembelajaran Game Based Learning terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Penelusuran literatur dilakukan melalui database Google Scholar periode tahun 2013-2023. Berdasarkan ekstraksi artikel didapatkan 6 artikel yang sesuai pada pembahasan yang menunjukkan bahwa terdapat beberapa tahapan pada model pembelajaran game based learning, yaitu (1) mengenali tujuan pembelajaran. (2) menentukan ide besarnya. (3) membuat skenario permainan. (4) membuat desain aktivitas pembelajaran. (5) membuat kelompok-kelompok. (6) menerapkan dinamika permainan. Dalam penerapannya GBL memiliki beberapa faktor yaitu: desain permainan, dukungan instruksional, aspek motivasi, dan kemampuan untuk mengembangkan *multiple intelligences*. Dampak penerapan GBL sendiri antara lain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan motivasi literasi siswa, dan pastinya berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Kata Kunci : Game Based Learning (GBL), Motivasi Belajar, Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk mengembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pengajaran dan yang menjadi faktor penentu keberhasilan proses belajar adalah motivasi belajar (Rahmayanti, 2016). Hal ini sesuai dengan pendapat yang menyatakan bahwa motivasi yang dimiliki siswa untuk belajar sangat berperan dalam kemajuan dan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran tertentu dan apabila siswa memiliki motivasi yang tinggi berkemungkinan akan berhasil dalam proses pembelajaran sehingga mendapatkan nilai yang tinggi. Bagi pendidik motivasi belajar siswa sangat diperlukan guna memelihara dan meningkatkan semangat belajar siswa. Sedangkan bagi siswa motivasi belajar berfungsi menumbuhkan semangat belajar sehingga siswa terdorong untuk belajar. Siswa akan belajar dengan senang tanpa tekanan karena didorong oleh motivasi nya sendiri. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sardiman (Emda, 2017) bahwa proses pembelajaran akan mencapai keberhasilan apabila peserta didik memiliki motivasi belajar yang baik. Sebagai seorang pendidik, guru harus memotivasi peserta didik untuk belajar demi tercapainya tujuan dan tingkah laku yang diinginkan. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang memiliki motivasi dalam belajar akan melakukan aktivitas belajar dengan baik sehingga tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan bisa dicapai. Namun saat ini, masih banyak siswa yang kurang termotivasi untuk belajar. Hal tersebut dapat dilihat dari sikap siswa yang acuh pada proses pembelajaran, tidak memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi serta tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Penguatan dan penanaman motivasi belajar ini berada di tangan para pendidik. Karena selain siswa, unsur terpenting yang ada dalam kegiatan pembelajaran adalah guru. Guru adalah pendidik yang berperan dalam rekayasa pedagogik. Oleh karena itu seorang guru dituntut untuk memiliki solusi atau alternatif yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa yang kurang. Salah satu alternatif yang dapat digunakan yaitu dengan menerapkan model pembelajaran Game Based Learning (GBL) atau pembelajaran berbasis permainan.

Game Based Learning merupakan metode memperoleh konsep dan keterampilan baru melalui penggunaan permainan digital dan non digital (Grace, 2019). Dalam beberapa tahun terakhir, banyak penelitian yang mengungkapkan bahwa game-based learning sangat efektif apabila benar-benar diterapkan dalam pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan memiliki peranan penting dalam mempengaruhi motivasi peserta didik, dan mampu membuat peserta didik merasa senang, lebih bersemangat, tertantang, dan menjalin kerjasama antar teman (Anjani et al., 2016). Penerapan permainan dalam pendidikan dapat mendorong peningkatan yang signifikan baik dalam pembelajaran maupun hasil belajar siswa (Kula, 2021;

Syafii, 2021). Boctor (2013) juga mengemukakan bahwa proses dimana pendekatan pembelajaran berbasis permainan mendukung pembelajaran terdiri dari dua langkah: Pertama, permainan dapat memotivasi siswa untuk menggabungkan pengetahuan dari berbagai disiplin ilmu dan memanfaatkannya dalam proses pengambilan keputusan; dan kedua, siswa dapat menguji bagaimana hasil permainan berubah berdasarkan pilihan dan keputusan yang mereka buat. Hal ini juga memungkinkan siswa untuk berkomunikasi dengan peserta lain dan mendiskusikan gerakan yang berhubungan dengan permainan; ini meningkatkan koordinasi yang, pada gilirannya, meningkatkan keterampilan asosiasi sosial.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang memiliki motivasi dalam belajar akan melakukan aktivitas belajar dengan baik sehingga tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan bisa dicapai, maka diperlukan upaya dari guru untuk bisa menumbuhkan motivasi belajar siswa salah satunya yaitu dengan menerapkan pembelajaran berbasis permainan atau Game Based Learning. Oleh karena itu di rumuskanlah kajian literatur dengan judul Pengaruh Penerapan Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar ini dengan tujuan untuk mengetahui penerapan, faktor dan dampak dari pembelajaran Game Based Learning terhadap motivasi belajar siswa di Sekolah Dasar.

METODE

Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Systematic Literature Review (SLR). Metode penelitian ini memberikan kemudahan untuk penelitian baru, dan para praktisi dengan adanya bukti komprehensif dalam pengambilan keputusan (Al-Zubeidy & Carver, 2019 dalam Sari, dkk 2023). Metode Systematic Literature Review berkontribusi mendapatkan data secara benar dan akurat. Selanjutnya Systematic Literature Review melibatkan kemampuan untuk mengumpulkan, mengevaluasi secara kritis, mengintegrasikan, dan menyajikan temuan dari berbagai studi penelitian tentang pernyataan penelitian atau topik tentang “sistematis” yang mengadopsi metodologi secara konsisten (Pati & Lorusso 2018 dalam Sari dkk 2023).

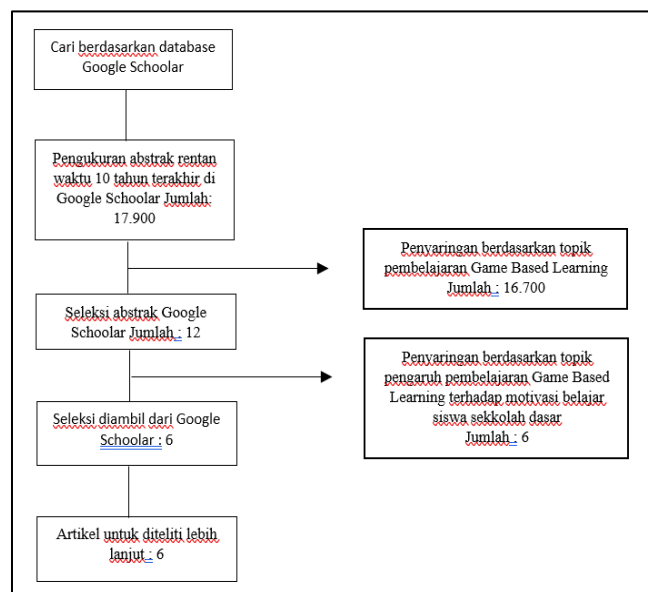
Pencarian Data

Data penelitian ini diambil dari database google scholar. Peneliti menggunakan google scholar sebagai sumber informasi utama. Pada penelitian ini, peneliti menganalisis dokumen-dokumen terkait *game based learning dalam motivasi belajar*. Peneliti melakukan pengumpulan data dengan mencari artikel jurnal dengan kata kunci “*game based learning*” atau “*game based learning untuk motivasi belajar*” atau “*motivasi belajar*” atau “*sekolah dasar*” pada database google scholar.

Analisis Data

Artikel-artikel yang telah kami temukan disaring dalam tiga tahap sebelum diseleksi untuk diteliti kembali. Pada tahap pertama, pasal-pasal yang tidak memenuhi syarat kriteria berdasarkan judul artikel kami telah dihapus. Pada tahap kedua, sisa abstrak artikel dikumpulkan disaring lagi, dan artikel yang tidak memenuhi seleksi kriteria kami akan dibuang. Pada tahap ketiga, artikel lainnya dibaca dengan cermat oleh peneliti untuk menghilangkan kriteria tertentu yang tidak memenuhi kriteria artikel kami.

Ciri-ciri penelitiannya antara lain adalah review tersebut dimasukkan ke dalam lembar kerja Microsoft Excel yang memuat (a) peneliti, (b) tahun penerbitan, (c) judul artikel, (d) tujuan penelitian, (e) tipe penelitian (kualitatif, kuantitatif, atau campuran), (f) lokasi penelitian, (g) pokok hasil. Analisis data yang digunakan dijelaskan pada Gambar 1. Terdapat 6 artikel yang membahas mengenai penerapan pembelajaran Game Based Learning dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Tabel 1 memaparkan sedikit informasi mengenai tahun publikasi, jenis penelitian dan instrumen.



(Gambar 1. Proses penyaringan artikel)

Tabel 1. Detail artikel

No.	Karakteristik	Hasil
1.	Tahun Penerbitan	
	2018-2020	3
	2020-2023	3
2.	Jenis Penelitian	
	Kualitatif	3
	Kuantitatif	3
3.	Instrumen	
	Daftar Pertanyaan	1
	Pengamatan	5
	Total	6

Discussion

No	Penulis	Tahun	Judul	Tujuan	Tipe Penelitian	Lokasi	Hasil
1.	Ervina Ayulia Yunitasari Ermono dan Parrisca Indra Perdana	2022	Pengustan Literasi Digital pada Siswa SD melalui Implementasi Game Based Learning (GBL)	Dengan adanya game based learning dapat meningkatkan literasi dasar siswa membaca dan menulis.	Deskripsi kualitatif dan pengumpulan data dari wawancara dan observasi	Indonesia	Terdapat peningkatan pada setengah siswa di dalam kelas setelah melakukan pembelajaran educational game for kids-math dan Khan academy kids. Sebanyak 12 siswa masih memperoleh nilai dibawah rata-rata, 8 siswa sudah memenuhi kriteria minimal penilaian. Dan sebanyak 14 siswa dari 20 siswa kemampuan literasi digital meningkat.
2.	Efrika Marsya Ulfa, Lu'aalik Nafisa Nuri, Adinda Febi Puspita Sari, Fadhlilatul Baryroh	2022	Implementasi Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar	Meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar melalui implementasi game based learning.	Penelitian tindakan kelas (PTK) yang menggunakan desain penelitian model stephen kemmis dan emc.	Indonesia	Pada penelitian siklus pertama terdapat 53% siswa yang telah mencapai KKM dari seluruh siswa, siswa yang lulus kkm sebanyak 15 siswa dan belum lolos 13 siswa. Berdasarkan siklus 1 siswa masih memiliki tingkat numerasi yang rendah karena masih terdapat hampir setengah kelas yg belum tuntas KKM. Pada siklus ke 2 terdapat peningkatan numerasi 89% dari 25 siswa yang sudah tuntas kkm dan 3 siswa belum tuntas KKM. Pada pembelajaran literasi di siklus 1 terdapat persentase 51% yang telah tuntas KKM dengan 15 siswa tuntas dan 13 siswa belum tuntas. Tahap siklus ke-2 pembelajaran literasi menghasilkan persentase siswa yang tuntas KKM sekitar 68% dengan perolehan siswa yang belum tuntas sebanyak 8 siswa dan yang tuntas sebanyak 20 siswa.
3.	Maya Siti Sakdah, Andi Prastowo, Nirwana Anas.	2022	Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Dalam	Melihat pengaruh penerapan kahoot sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa	Penelitian eksperimen dengan metode kuasi eksperimen dan pengumpulan data berupa tes	Indonesia	Pelaksanaan pembelajaran game kahoot dapat mempengaruhi kemampuan peserta didik dan menumbuhkan motivasi yang cukup baik pada diri peserta didik. Dapat dilihat dari nilai akhir setelah menggunakan game edukasi kahoot tersebut persentase hasil belajar siswa yang lulus sebesar 73,33% dan persentase yang tidak lulus sebesar 26,66%.

Menghadapi Era Revolusi Industri						
4.	Eliza Avdiu	2019	Game-Based Learning Practices in Austrian Elementary Schools	Mengeksplorasi penggunaan berbasis game dalam pendidikan dasar di Austria.	Dengan penelitian deskriptif, sumber data lain ditafsirkan seperti catatan observasi dan percakapan yang dilakukan dengan guru.	Austria Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan diperepsikan sebagai metode belajar sambil melakukan, belajar melalui aktivitas, dan belajar sambil bersenang-senang, yang memotivasi anak dan memberikan strategi pembelajaran yang menyenangkan. Studi ini juga menemukan bahwa pembelajaran berbasis permainan adalah praktik pengajaran yang umum di sekolah dasar Austria, dan para guru menerapkan berbagai aktivitas permainan dalam mata pelajaran yang berbeda untuk mengembangkan kapasitas dan keterampilan yang berbeda pada anak-anak. Para guru mengalami kesulitan dalam mengatur waktu, menghadapi siswa yang standar perilakunya buruk, dan tidak selalu mencapai hasil yang diharapkan. Mereka juga menyoroti upaya dan tantangan mereka dalam merancang beragam aktivitas permainan dan menyesuaikan pembelajaran mereka dengan kebutuhan dan minat siswa.
5.	Komang Redy Winatha dan I Made Dedy Setiawan	2020	Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar	Tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan pengaruh positif model pembelajaran berbasis permainan terhadap motivasi dan prestasi belajar mahasiswa pada mata kuliah Keterampilan Interpersonal di STMIK STIKOM Indonesia.	Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimental designs. Kelompok yang digunakan pada penelitian berjumlah 2 kelompok, yaitu kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran langsung	Indonesia Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif model game based learning terhadap motivasi dan prestasi belajar. Hal tersebut dibuktikan dari hasil penelitian yang menyatakan bahwa : (1) terdapat perbedaan motivasi belajar secara signifikan antara kelas yang menggunakan model direct learning dengan kelas yang menggunakan game-based learning model; (2) terdapat perbedaan prestasi belajar secara signifikan antara kelas yang menggunakan model direct learning dengan kelas yang menggunakan game-based learning model; (3)
6.	del Moral, ME, Guzmán, AD, & Fernández, LC	2018	Game-Based Learning: Increasing the Logical-Mathematical, Naturalistic, and Linguistic Levels of Primary School Students	Memancarkan dampak dari Game to Learn Project, yang bertujuan untuk mempromosikan penggunaan permainan serius dan mini-game digital untuk mengembangkan kecerdasan majemuk pada siswa sekolah dasar.	(direct learning) dan kelompok eksperimen yang menggunakan game-based learning. Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian kuasi eksperimen, karena melibatkan implementasi Proyek Game to Learn di 12 ruang kelas sekolah berbeda yang berlokasi di Valencia, Spanyol, bekerja sama dengan Layanan Pelatihan Guru Wilayah Valencia.	Valencia, Spanyol Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kecerdasan logis-matematis, naturalistik, dan linguistik siswa yang terlibat dalam Game to Learn Project yang didukung dengan metodologi Game-Based Learning (GBL). Studi ini menemukan bahwa semua subjek menunjukkan peningkatan dalam berbagai indikator yang berkaitan dengan kecerdasan linguistik, seperti kemampuan mendengarkan sulih suara dalam video game dan preferensi untuk komunikasi lisan. Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa metodologi GBL berkontribusi dalam menjelaskan peningkatan kecerdasan pada sebagian besar anak sekolah. Studi ini juga mengungkapkan bahwa tidak ada perbedaan besar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang menunjukkan bahwa metodologi GBL mempunyai dampak positif terhadap pengembangan kecerdasan ganda pada siswa.

(Gambar 2. Analisis data)

Target

Artikel ini merujuk kepada pengaruh game based learning pada motivasi belajar anak. Anak yang masih kurang dalam memahami materi, dan kesulitan belajar. Adanya game based learning diharapkan anak yang kesulitan dalam memahami suatu materi dapat lebih mudah dan cepat menangkap materi pembelajaran. Demikian sasaran dengan pembelajaran game based learning yakni meliputi kelas reguler dan siswa dengan gangguan belajar.

Pola Pembelajaran

Game based learning berfokus pada kegiatan belajar yang mengajak anak terlibat langsung. Siswa mendapat manfaat dari pengalaman bermain yang terdapat pembelajaran di dalamnya. Seperti yang disebutkan oleh Rieber (Dewi, 2022) bermain dan imitasi sebagai strategi pembelajaran dimana anak akan cepat memahami, dengan pendidik yang menyiapkan pengalaman yang bermakna bagi anak-anak melalui pemodelan perilaku yang cermat dan peluang imitasi dan manipulasi.

Terdapat pola kegiatan yang berbeda antara game for kids math khan academy kids, numerasi, literasi, game kahook, dan quasi eksperimental design. Program *educational game for kids-math* merupakan game bertahap. Bertahap disini dimaksud dengan tingkatan level pada permainan berbentuk soal matematika. *Khan academy kids* ini game yang mencakup beberapa mata pelajaran (Ermono & Perdana, 2022). Numerasi dan literasi dilakukan secara bertahap dimulai dari siklus ke-1 dilanjut siklus ke-2. Dengan pengambilan data melalui tes tertulis. Game kahoot disini sebagai media pembelajaran berupa game kuis. Quasi Eksperimental Design melalui pengumpulan data yang berupa lembar kuesioner dan lembar tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran menggunakan game based learning dapat menjadi alternatif yang digunakan untuk pembelajaran yang dapat memotivasi siswa. Game based learning adalah sebagai sarana yang memotivasi anak yang senang bermain. Game based learning mengajak anak untuk belajar sambil bermain, maka anak akan mudah dalam menerima pembelajaran. Anak-anak tidak mudah jenuh dan lebih cepat menerima pengetahuan. Anak cepat menerima informasi apabila kegiatan pembelajaran tersebut sambil dilakukan.

Menurut Maulidina dan Abidin (2018), game based learning menjadi salah satu metode pembelajaran yang mempunyai karakteristik di mana pengintegrasian proses berlangsungnya pembelajaran dengan bermain. Penerapan game based learning di dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan memahami, mengetahui dan mengevaluasi suatu materi dari peserta didik (Winatha & Setiawan, 2020). Ada beberapa langkah-langkah dalam penerapan model pembelajaran game based learning, yaitu (1) sesi persiapan dan memilih game sesuai topik. Pada sesi ini menyiapkan materi pembelajaran yang akan disampaikan, game apa yang akan digunakan, dan menggunakan media digital apa pada saat pembelajaran. (2) menjelaskan konsep dari topik pembelajaran yang akan disampaikan. Dengan adanya penyampaian konsep, peserta didik jadi lebih terarah ketika pembelajaran telah dimulai. (3) sesi bermain. Pada sesi ini peserta didik dapat belajar dan bermain game dengan menggunakan aplikasi yang sudah disiapkan sebelumnya. (4) merangkum pengetahuan. Setelah selesai menggunakan aplikasi game edukasi tersebut, pada sesi ini peserta didik diberikan waktu untuk membuat rangkuman atau menyimpulkan dari apa yang sudah mereka dapatkan setelah bermain game edukasi tersebut. (5) sesi evaluasi. Pada sesi terakhir ini, yang dilakukan oleh pendidik yaitu mengevaluasi diri dari segi penyampaian materi dan juga mengevaluasi seluruh sesi pembelajaran.

Dari beberapa artikel yang membahas terkait game based learning (GBL), dapat kita ketahui bahwa GBL memiliki banyak kelebihan pada saat pembelajaran. Kelebihan tersebut diantaranya, yaitu : (1) Siswa dapat lebih berinteraksi dan berperan langsung dalam pembelajaran. (2) Siswa cenderung lebih mudah memahami materi tersebut. (3) Siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran. (4) Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, gembira, dan ceria. (5) Menumbuhkan rasa solidaritas dan kekompakan antar peserta didik. (6) Memudahkan guru dalam membantu meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa. Selain memiliki banyak kelebihan, GBL tentunya juga ada beberapa kelemahan dalam penerapannya, yaitu : (1) Membutuhkan waktu yang lebih lama, karena tak semua siswa cepat memahami cara menjalankan game. Oleh karena itu, hal ini dapat kita antisipasi pada langkah-langkah penerapan GBL tersebut dengan menjelaskan konsep pembelajaran kepada siswa terlebih dahulu sebelum dimulainya pembelajaran. (2) Jika guru tidak bisa mengkondisikan kelas, akan tercipta suasana kelas yang kurang kondusif. Maka dari itu, guru harus bisa mengkondisikan kelas sebaik mungkin supaya suasana kelas tetap kondusif. (3) Kendala jaringan yang kurang stabil akan mempengaruhi jalannya proses pembelajaran. Solusi dari permasalahan tersebut yaitu sebelum memulai pembelajaran guru dapat mengecek terlebih dahulu jaringan yang akan digunakan, pastikan jika jaringannya sudah bagus agar kegiatan pembelajaran berjalan dengan lancar.

Faktor-faktor yang mempengaruhi game-based learning (GBL) meliputi karakteristik desain permainan, dukungan instruksional, dan aspek motivasi dari GBL. Selain itu, pemanfaatan GBL sebagai praktik pendidikan inovatif memanfaatkan efek motivasi intrinsik yang dimiliki oleh permainan video tertentu dalam menarik perhatian peserta didik, menyerap mereka dalam tugas-tugas menarik, dan memfasilitasi pembelajaran melalui pengurangan tingkat kesulitan. Selain itu, metodologi GBL dapat menjadi dasar untuk secara eksplisit mengembangkan *multiple intelligences*, seperti kecerdasan logis-matematis, naturalistik, dan linguistik, dalam pendidikan dasar, sehingga memengaruhi efektivitas GBL. Oleh karena itu, potensi GBL dipengaruhi oleh desain permainan, dukungan instruksional, aspek motivasi, dan kemampuannya untuk mengembangkan *multiple intelligences*.

Game based learning sangat cocok untuk diterapkan kepada siswa sekolah dasar. Dari beberapa artikel yang sudah dianalisis, menunjukkan bahwa penerapan game based learning dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan berpengaruh terhadap meningkatnya nilai siswa. Game based learning juga meningkatkan motivasi literasi siswa. Banyak cara yang dapat digunakan dalam game based learning untuk menunjang pembelajaran yang tidak membosankan. Game based learning pada pembelajarn matematika juga berpengaruh pada

hasil belajar siswa. Menggunakan game based learning, siswa tidak akan terlalu jenuh dengan angka dan rumus-rumus. Banyaknya cara yang dapat digunakan seperti *educational game for kids-math*. Game ini memiliki beberapa tahapan. Tahapan di game ini memiliki tingkatan level, setiap berhasil menyelesaikan akan naik level. Maka dapat diartikan jika anak dapat melewati tantangan menandakan anak paham pada materi tersebut.

SIMPULAN

Motivasi belajar siswa sangat diperlukan guna memelihara dan meningkatkan semangat belajar siswa. Peserta didik yang memiliki motivasi dalam belajar akan melakukan aktivitas belajar dengan baik sehingga tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan dapat tercapai, maka diperlukan upaya dari guru untuk bisa menumbuhkan motivasi belajar siswa salah satunya yaitu dengan menerapkan pembelajaran berbasis permainan atau Pembelajaran Berbasis Game. Adapun beberapa tahapan pada model pembelajaran game based learning, yaitu (1) persiapan dan pemilihan game. (2) penjelasan konsep. (3) sesi bermain. (4) membuat rangkuman pengetahuan. (5) sesi evaluasi. Dalam penerapannya GBL memiliki beberapa faktor yaitu: desain permainan, dukungan instruksional, aspek motivasi, dan kemampuan untuk mengembangkan *multiple intelligences*. Dampak penerapan GBL sendiri antara lain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan motivasi literasi siswa, dan pastinya berpengaruh pada hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adipat, S., Laksana, K., Busayanon, K., Asawasowan, A., & Adipat, B. (2021). Engaging Students in the Learning Process with Game-Based Learning: The Fundamental Concepts. *International Journal of Technology in Education*, 4(3), 542-552.
- Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan media pembelajaran game matematika berbasis HOTS dengan metode digital game based learning (DGBL) di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(11), 1885-1896.
- Anjani, K. D., Fatchan, A., & Amirudin, A. (2016). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Turnamen dan Games Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(9), 1787-1790.
- Avdiu, E. (2019). Game-based learning practices in Austrian elementary schools. *Educational Process: International Journal (EDUPIJ)*, 8(3), 196-206.
- Ayulia, E., & Perdana, P. I. (2022). Penguatan Literasi Digital Pada Siswa SD Melalui Implementasi Game Based Learning (GBL). *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 226-230.

- Beliau, ADISA, Sari, I., Herman, T., Sopandi, W., & Jupri, A. (2023). Tinjauan Pustaka Sistematis (SLR): Implementasi Buku Audio dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6 (2), 661-667.
- Boktor, L. (2013). Strategi pembelajaran aktif: Penggunaan permainan untuk memperkuat pembelajaran dalam pendidikan keperawatan. A studi kasus. *Pendidikan perawat dalam praktek*, 13(2), 96-100. <https://doi.org/10.1016/j.nepr.2012.07.010>.
- Dewi, SL (2022). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Game terhadap Pendidikan dan Perkembangan Anak Usia Dini. *Aulad: Jurnal Anak Usia Dini*, 5 (2), 313-319.
- Emda, A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 93-196.
- Kula, SS (2021). Permainan pikiran dengan pandangan guru kelas. *Jurnal Penelitian Internasional di Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan (IJRES)*, 7(3), 747-766. <https://doi.org/10.46328/ijres.1471>.
- Maulidina, M. A., & Abidin, Z. 2018. Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*. 4 (2):113-118.
- Prez, M. D. M., Duque, A. G., & Garca, L. F. (2018). Game-based learning: Increasing the logical-mathematical, naturalistic, and linguistic learning levels of primary school students. *Journal of New Approaches in Educational Research (NAER Journal)*, 7(1), 31-39.
- Prez, M. D. M., Duque, A. G., & Garca, L. F. (2018). Game-based learning: Increasing the logical-mathematical, naturalistic, and linguistic learning levels of primary school students. *Journal of New Approaches in Educational Research (NAER Journal)*, 7(1), 31-39.
- Rahmayanti, V. (2016). Pengaruh minat belajar siswa dan persepsi atas upaya guru dalam memotivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar bahasa Indonesia siswa SMP di Depok. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2).
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2022). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 487-497.
- Ucus, S. (2015). Elementary school teachers' views on game-based learning as a teaching method. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 186, 401-409.
- Ulfa, E. M., Sari, A. F. P., Baryroh, F., Ridlo, Z. R., & Wahyuni, S. (2022). Implementasi Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9344-9355.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh game-based learning terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198-206.