

Volume: 10  
Nomor : 3  
Bulan : Agustus  
Tahun : 2024

E-ISSN: 2656-940X  
P-ISSN: 2442-367X  
URL: [jurnal.ideaspublishing.co.id](http://jurnal.ideaspublishing.co.id)



## Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik

Kireida Rona Islam

Kokom Komalasari

Iim Siti Masyitoh

Juwita

Ismi Adnin

Universitas Pendidikan Indonesian

Pos-el: [kireidaronaislam@upi.edu](mailto:kireidaronaislam@upi.edu)

[kokom@upi.edu](mailto:kokom@upi.edu)

[iim.sitimasyitoh@upi.edu](mailto:iim.sitimasyitoh@upi.edu)

[juwita96@upi.edu](mailto:juwita96@upi.edu)

[ismiadnin@upi.edu](mailto:ismiadnin@upi.edu)

DOI: 10.32884/ideas.v10i3.1640

### Abstrak

Penerapan model pembelajaran yang tidak sesuai dapat mengganggu lingkungan belajar, berpotensi menurunkan motivasi belajar peserta didik, mempengaruhi prestasi akademik serta menurunnya perkembangan mereka secara keseluruhan. Tujuan dari penelitian ini yaitu mengeksplorasi mengenai pengaruh dari implementasi GBL (*Game Based Learning*) di persekolahan pada minat atau motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menerapkan studi literatur dan studi komparasi sebagai metode. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan partisipasi siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa dan menawarkan motivasi tambahan melebihi apa yang dapat diperoleh dari metode tradisional.

### Kata Kunci

Pembelajaran berbasis permainan, motivasi belajar, pembelajaran

### Abstract

*The implementation of inappropriate learning models can disrupt the learning environment, potentially demotivating learners, affecting their academic performance and overall development. The purpose of this research is to explore the effect of implementing GBL (game-based learning) in schools on learners' interest or motivation to learn. This research uses a qualitative approach by applying literature review and comparative study as methods. The results show that game-based learning can increase students' participation, improve students' learning motivation and offer additional motivation beyond what can be obtained from traditional methods.*

### Keywords

*Game based learning, learning motivation, learning*

### Pendahuluan

Pembelajaran merupakan sistem atau proses yang disusun, dilaksanakan, dan dievaluasi secara terencana dengan tujuan agar subjek yang belajar dapat mencapai hasil pembelajaran secara efektif dan efisien (Komalasari, 2010). Fakhurrrazi (2018) menyatakan juga bahwa

Pembelajaran merupakan upaya untuk membelajarkan siswa. Belajar adalah proses di mana orang mengubah cara mereka berinteraksi dengan lingkungannya baik secara positif maupun negatif (Makki & Aflahah, 2019). Selain itu, (Lubis, 2021) menyatakan bahwa mengajar adalah serangkaian latihan yang dirancang untuk mentransfer pengetahuan kepada siswa dengan cara yang memungkinkan mereka menyerap, memahami, menerapkan, mengalami, menguasai, dan tumbuh darinya. Pada dasarnya, proses belajar mengajar melibatkan penerapan pendekatan maupun metode yang berbeda untuk kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran memberi kebebasan kepada siswa untuk mengoptimalkan potensi mereka dan disesuaikan dengan kesiapan belajar, minat, dan bakat siswa. Media pembelajaran yang dipilih disesuaikan dengan gaya belajar siswa (Suhartono dkk., 2024).

Rusman (2013) Model pembelajaran adalah kerangka kerja yang digunakan untuk mengatur kurikulum, menyusun bahan ajar, dan mengelola proses pembelajaran, baik di dalam maupun di luar ruang kelas. Terdapat beberapa model pembelajaran yang dirancang untuk memberikan bantuan kepada pendidik saat pembelajaran. Para pendidik dapat memilih dari berbagai model pembelajaran untuk membantu mereka mengidentifikasi model yang paling tepat dan berhasil mencapai tujuan pembelajaran. Model dapat mempengaruhi tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan tentunya berpengaruh juga pada tingkat motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar dapat timbul dari dua aspek, yakni motivasi ekstrinsik yang bersumber dari faktor-faktor eksternal siswa dan motivasi intrinsik yang timbul dari dalam diri siswa sendiri (Oktiani, 2017). Permasalahan yang seringkali terjadi dilapangan yaitu adanya penurunan motivasi belajar siswa, yang mana siswa kurang memiliki dorongan untuk belajar, sering mengalami kesulitan dalam studi mereka sehingga mempengaruhi kinerja akademik dan pertumbuhan pribadi mereka. Mengidentifikasi dan mencari informasi mengenai model pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi siswa adalah suatu aspek yang sangat penting. Menggunakan paradigma pembelajaran *game based learning* adalah salah satu cara untuk menemukan solusinya. Penggunaan *game* tidak hanya meningkatkan pengalaman belajar dan menumbuhkan partisipasi siswa, tetapi juga memotivasi siswa untuk berperan aktif dalam pendidikan mereka.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti tertarik untuk mengeksplorasi penelitian yang berfokus pada “Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik”. Penelitian ini akan melakukan tinjauan lebih lanjut terhadap penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Winatha dan Setiawan pada tahun 2020 yang berjudul “Pengaruh *Game-Based Learning* terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar”. Penelitian tersebut memiliki tujuan untuk membuktikan bahwa menerapkan model pembelajaran yang menggunakan kartu siki dalam pembelajaran GBL dapat meningkatkan minat dan pencapaian belajar siswa. Temuan penelitian juga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam minat dan prestasi belajar antara kelas yang menggunakan model pembelajaran GBL dan kelas yang tidak menggunakan model GBL. Permainan yang dapat berperan sebagai model di dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi maupun minat belajar siswa (Winatha & Setiawan, 2020).

Penelitian yang ditulis peneliti berbeda dengan penelitian terdahulu, yang membedakan adalah metode penelitian, pemaparan isi dan orientasi. Sehingga penekanan pada penelitian



peneliti tidak hanya mengetahui motivasi belajar peserta didik dari salah satu permainan saja. Tetapi, penelitian ini membandingkan berbagai penelitian yang melibatkan berbagai permainan dalam pengimplementasian GBL sebagai model pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik melalui macam-macam permainan di berbagai tingkat pendidikan.

Dengan melakukan penelitian ini, maka peneliti ingin memberikan manfaat dan informasi guna mencapai kemajuan pendidikan. Sehingga, penelitian ini sangat penting dilaksanakan karena mengeksplorasi pemanfaatan *game based learning* sebagai model pembelajaran yang mampu menggelorakan minat siswa terhadap materi yang dipelajari. Pemilihan strategi pembelajaran mempengaruhi keefektifan proses belajar mengajar. Dengan demikian, pendidik perlu memiliki informasi yang tepat untuk menentukan model pembelajaran yang paling efektif dalam kegiatan mengajar.

### Metode

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kualitatif sebagai pendekatannya serta studi literatur dan studi komparasi sebagai metodenya. Metode studi literatur ini menggunakan beberapa referensi primer yang relevan baik itu dari buku maupun jurnal. Peneliti memilih pendekatan ini karena dapat membantu hasil riset sebaik mungkin. Sehingga untuk menyusun artikel ini, literatur dikaji untuk mendapatkan informasi tentang minat belajar peserta didik dari pengimplementasian model pembelajaran GBL. Data dikumpulkan dari studi pustaka dan publikasi ilmiah penelitian sebelumnya. Peneliti juga akan membandingkan penelitian sebelumnya serta melihat dan memeriksa temuan penelitian selama sepuluh tahun terakhir yang relevan dan konsisten dengan topik penelitian.

### Hasil dan Pembahasan

#### Hasil

Tabel 1

Hasil Penemuan Penelitian Berdasarkan Penelitian Terdahulu

No.	Nama Penulis	Judul	Hasil Penelitian
1.	1) Anindya Mirza Kurnia Putri 2) Akhwani 3) Nafiah 4) Muhammad Syukron Djazilan	Pengaruh Media Educandy pada Pembelajaran PPKn terhadap Motivasi Belajar Daring Siswa Sekolah Dasar.	Menurut penelitian ini, media Educandy secara signifikan meningkatkan minat belajar peserta didik kelas 4 di Sekolah Dasar Ganting, Kab. Sidoarjo, khususnya dalam hal pendidikan kewarganegaraan. Nilai signifikansi (Sig) sebesar 0,000 menunjukkan hal ini (Putri dkk., 2021)
2.	1) Ita Fitriati 2) Ramdani Purnamasari 3) Nur Fitrianiingsih 4) Ika Irawati	Implementasi Digital <i>Game Based Learning</i> Menggunakan Aplikasi Educandy Untuk Evaluasi Dan Motivasi Belajar Mahasiswa Bima.	Menurut temuan pada judul tersebut, penggunaan metode permainan digital untuk pengajaran dianggap lebih berhasil daripada menggunakan aplikasi non- <i>game</i> dalam hal evaluasi dan motivasi mereka untuk belajar. Rata-rata 88,06% dengan kategori tinggi ditemukan dalam analisis data kuesioner motivasi belajar (Fitriati dkk., 2021)

- |    |  |  |  |
|----|--|--|--|
| 3. | <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Alifiya Salsabila</li> <li>2) Dadang Mulyana</li> <li>3) Cahyono</li> </ol>    | <p>Pengaruh Media Wordwall terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.</p>                         | <p>Menurut temuan pada penelitian ini, penggunaan permainan Wordwall secara signifikan sangat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Nilai t hitung sebesar 7.847 melebihi 2.042, dan nilai R kuadrat sebesar 67,2% mendukung hasil uji hipotesis, yang menunjukkan bahwa penggunaan media wordwall secara signifikan mempengaruhi keinginan belajar peserta didik di kelas PPKn (Salsabila dkk., 2023)</p>  |
| 5  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Mahwar Alfian Nisa</li> <li>2) Ratnawati Susanto</li> </ol>                    | <p>Pengaruh Penggunaan <i>Game</i> Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar.</p>                                    | <p>Penggunaan Wordwall secara signifikan meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas 5 C Sekolah Dasar Negeri Kapuk Muara 3, seperti yang dibuktikan oleh hasil uji t. Penolakan terhadap hipotesis nol (<math>H_0</math>) dan penerimaan terhadap hipotesis alternatif (<math>H_1</math>) menunjukkan signifikansi dampaknya. (Nisa &amp; Susanto, 2022)</p>   |
| 6. | <p>I Gusti Putu Agung Arimbawa</p>   | <p>Penerapan Word Wall <i>Game</i> Quis Berpadukan Classroom Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Biologi.</p>                                   | <p>Temuan pada tahun ajaran 2020-2021 menunjukkan bahwa 1) Siswa di Kelas 11 MIPA 1 Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Petang menunjukkan tingkat motivasi yang lebih tinggi dalam belajar biologi. Pada siklus pertama yang tergolong tinggi, motivasi belajar siswa rata-rata mencapai 80,15. Pada siklus kedua yang tergolong sangat tinggi, motivasi belajar meningkat menjadi 85,85. 2) Melalui penggunaan permainan Wordwall berpadu Quis di dalam kelas, ditemukan juga bahwa prestasi belajar biologi siswa mengalami peningkatan yang signifikan, dari tingkat yang sangat kurang dengan rata-rata 21,43 pada siklus pertama menjadi tingkat yang sangat baik dengan rata-rata 84,00 pada siklus kedua (Arimbawa, 2021)</p> |
| 7  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Maya Siti Sakdah</li> <li>2) Andi Prastowo</li> <li>3) Nirwana Anas</li> </ol> | <p>Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis <i>Game Based Learning</i> Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0.</p> | <p>Dari hasil penelitian ini, ditemukan bahwa penggunaan Kahoot memiliki pengaruh pada pemahaman pelajaran ekosistem dan perkembangan belajar siswa kelas 5 di SD Islam Terpadu Permata Cendekia Kab. Simalungun (Sakdah dkk., 2021)</p>   |
| 8  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Khorin Kholfadina</li> <li>2) Mayarni</li> </ol>                               | <p>Penggunaan Educandy dan Dampaknya Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar.</p>  | <p>Menurut temuan pada judul tersebut, penggunaan metode permainan Educandy untuk pengajaran dianggap lebih berhasil pada motivasi maupun hasil belajar pada kelas V SD dalam pembelajaran IPA daripada menggunakan aplikasi <i>non-game</i>. Hasil belajar IPA kedua kelompok juga berbeda secara signifikan (Kholfadina &amp; Mayarni, 2022)</p>   |



## **Pembahasan**

### ***Memaknai Model Pembelajaran GBL (Game Based Learning)***

Sebuah jenis model pembelajaran dikenal sebagai Pembelajaran berbasis Permainan, yang mana penggunaan *game* menjadi media untuk mengajarkan materi. Tujuan penggunaan GBL sebagai paradigma pengajaran baru adalah untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan membantu proses pembelajaran. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat (Maulidina dkk., 2018) yang berpendapat bahwa model pembelajaran yang dikenal sebagai pembelajaran berbasis permainan memanfaatkan program permainan yang dirancang dengan tujuan untuk membantu proses pembelajaran peserta didik. Menggunakan fitur permainan seperti tantangan, penilaian, dan interaktivitas untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan pelajar adalah ide mendasar di balik pembelajaran berbasis permainan (GBL). Salah satu manfaat bermain *game* adalah membantu pemain belajar sambil mengatasi rintangan. Dengan memperoleh wawasan dari faktor kegagalan pemain, pola pembelajaran mendorong mereka untuk menghindari pengulangan kesalahan di tahap berikutnya (Wibawa dkk., 2021)

Model ini juga mendorong kompetisi konstruktif, pembelajaran kooperatif, dan pemecahan masalah yang orisinal. Selain meningkatkan pemahaman konseptual, *game based learning* mengembangkan keterampilan sosial, kritis, dan pemecahan masalah dengan memberikan umpan balik langsung kepada peserta didik dan tantangan yang sesuai dengan tingkat keterampilan mereka. Dengan mempertimbangkan semua hal, *game based learning* menghasilkan peluang pembelajaran yang mengasyikkan, menarik, mendalam, menantang dan relevan yang dapat menumbuhkan motivasi siswa dan pendidikan. Pendapat tersebut selaras dengan pernyataan yang dikemukakan oleh (Wibawa dkk., 2021) yang berpendapat bahwa berjalannya pembelajaran dengan menggunakan permainan dapat menciptakan minat atau motivasi belajar, hal tersebut memiliki arti bahwa permainan berperan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Pemanfaatan GBL juga dianggap sebagai elemen penting dalam strategi pedagogi inovatif di abad ke 21 yang bertujuan untuk menghasilkan pembelajar berpengetahuan luas yang siap menghadapi masa depan yang terus berkembang.

### ***Sarana Pendukung yang Dapat Digunakan dalam Pembelajaran Game Based Learning***

Permainan yang tepat untuk dijadikan alat bantu belajar peserta didik merupakan sarana pendukung yang dapat dimanfaatkan dalam konteks pembelajaran berbasis *game*. Tentu saja, pendidik harus terlebih dahulu memilih permainan yang sesuai dan menyelaraskannya dengan kurikulum pembelajaran. Sumber belajar berbasis permainan berikut ini, seperti Educandy, Quiz, Kahoot, Wordwall, dan Marbel Budaya Nusantara, sesuai untuk meningkatkan proses pembelajaran. Marbel Budaya Nusantara fokus pada pembelajaran budaya di Indonesia dan negara-negara tetangga, menggunakan metode pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi dan keterampilan siswa. Educandy merupakan permainan edukasi berbasis web aplikasi dengan beragam permainan edukatif. Quiziz dan Kahoot berbentuk kuis naratif dan fleksibel, dapat digunakan sebagai sarana penyampaian materi dan evaluasi pembelajaran. Sedangkan aplikasi *web* yang menyediakan pengacakan kata, kuis, anagram dan sebagainya dapat ditemukan pada Wordwall (Oktavia, 2022.)

### ***Keunggulan dan Kelemahan Game Based Learning***

Terdapat kelebihan dan kelemahan di dalam setiap proses pembelajaran yang patut diperhatikan. Hal tersebut dapat dipengaruhi oleh keberagaman karakteristik dari model itu sendiri. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat (Anggraini dkk., 2021) yang menyatakan bahwa terdapat variasi di antara metode pembelajaran, yang secara langsung dapat mempengaruhi keunggulan dan kelebihan setiap model. Permainan berbasis *game* memiliki beberapa kelebihan yang perlu diapresiasi. Pertama, menciptakan lingkungan belajar dinamis dan menarik yang menginspirasi serta melibatkan setiap siswa. Kedua, melalui bermain *game*, siswa dapat meningkatkan kemampuan literasi, memperluas pemahaman terhadap beragam gagasan, dan melatih kemampuan *critical thinking*.

Selain itu, *game based learning* menawarkan strategi baru untuk membantu siswa mengatasi hambatan belajar dengan menjadi media terapi untuk mengatasi kesulitan kognitif. Lingkungan belajar yang menyenangkan dari permainan juga mendorong siswa untuk aktif, menggunakan akal, dan bersikap sportif. Pembelajaran yang menyenangkan dan menarik membantu memudahkan pemahaman dan pengingatan materi pembelajaran. Permainan juga dapat membantu siswa mendorong tumbuhnya kemampuan memecahkan masalah, interaksi dan kreativitas, yang keduanya akan meningkatkan motivasi dan efektivitas pendidikannya. Pernyataan tersebut selaras dengan pernyataan yang dikemukakan oleh (Anggraini dkk., 2021) yang menyatakan bahwa *game based learning* ini memiliki keunggulan yaitu mendorong interaksi siswa secara langsung dan aktif, membantu pemahaman mata pelajaran, memotivasi keterlibatan, menumbuhkan lingkungan belajar yang positif, memperkuat persahabatan siswa, dan mendukung para pendidik dalam menyalakan semangat belajar siswa.

Namun tidak dapat dipungkiri, *game based learning* memiliki beberapa kekurangan. Pertama, dibandingkan dengan metode tradisional, pendekatan ini memerlukan kurva pembelajaran yang relatif lebih panjang. Hal ini bisa menjadi sebuah tantangan, terutama jika kurikulum pembelajaran mempunyai batas waktu. Kedua, untuk menjamin keberhasilan pembelajaran, penerapan permainan Base Learning memerlukan sumber daya dan media tambahan, selain itu lingkungan kelas yang terlalu ramai dapat menyebabkan kebisingan yang menurunkan kesesuaian lingkungan belajar. Kelemahan *Game based learning* dikemukakan juga oleh para ahli yang berpendapat bahwa kelemahan GBL yaitu Rumit dan memakan waktu dalam proses pembuatannya (Wahyuning, 2022), kemampuan dan keterampilan yang terbatas pada guru sehingga memerlukan pelatihan khusus untuk membuat *game* (Liu dkk., 2020), membutuhkan lebih banyak peralatan dan perlengkapan untuk siswa (Pho & Dinscore, 2015).

### ***Sintak Game Based Learning***

Samudera (2020) Menyatakan terdapat enam langkah (sintak) yang harus dilakukan dalam mengimplementasikan *Game Based Learning* (GBL) di dalam kelas.

- 1) Memilih permainan sesuai topik. Pilihlah permainan yang selaras dengan rencana pelajaran oleh instruktur.
- 2) Penjelasan konsep. Sebelum permainan dimulai, instruktur memperkenalkan materi kepada siswa dengan menjelaskan ide dasarnya.
- 3) Aturan. Pengajar menjelaskan peraturan permainan yang harus diikuti selama permainan berlangsung.

- 4) Memainkan *game*. Media yang telah disiapkan guru digunakan oleh siswa untuk bermain *game*.
- 5) Merangkum pengetahuan. Siswa diminta untuk memberikan gambaran umum tentang pengetahuan yang mereka pelajari selama permainan berlangsung setelah permainan selesai.
- 6) Melakukan Refleksi. Merefleksikan tujuan pembelajaran yang telah disampaikan pengajar merupakan tahap terakhir.

### ***Model Pembelajaran GBL terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik***

Pendekatan *Game Based Learning* (GBL) merangsang minat siswa pada materi pembelajaran dengan menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan interaktif yang relevan dengan motivasi belajar. Fitur-fitur dalam permainan seperti pencapaian, tantangan, dan umpan balik *real-time* memberi siswa lebih banyak motivasi untuk tetap terlibat dan fokus selama proses pembelajaran. Berdasarkan persentase kategori motivasi belajar tinggi atau sangat tinggi diperoleh hasil bahwa siswa yang menggunakan *game based learning* lebih besar untuk berpartisipasi aktif dalam pendidikannya. Pernyataan tersebut selaras dengan pendapat (Fitriati dkk., 2021) yang menyatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan penggunaan metode permainan digital untuk pengajaran dianggap lebih berhasil daripada menggunakan aplikasi *non-game* dalam hal evaluasi dan motivasi mereka untuk belajar. Rata-rata 88,06% dengan kategori tinggi ditemukan dalam analisis data kuesioner motivasi belajar.. Selain itu (Salsabila dkk., 2023) yang menyatakan juga temuan pada penelitiannya, menunjukkan bahwa penggunaan permainan Wordwall secara signifikan sangat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Nilai t hitung sebesar 7.847 melebihi 2.042, dan nilai R kuadrat sebesar 67,2% mendukung hasil uji hipotesis, yang menunjukkan bahwa penggunaan media wordwall secara signifikan mempengaruhi keinginan belajar peserta didik di kelas PPKn.

Pengimplementasian permainan berbasis *game* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar selain motivasi. Peserta didik dapat belajar sambil bermain *game* digital yang meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi dan membantu mereka mengingatnya. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Nisa & Susanto, 2022) yang berpendapat bahwa Penggunaan Wordwall secara signifikan meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas 5 C Sekolah Dasar Negeri Kapuk Muara 3, seperti yang dibuktikan oleh hasil uji t. Penolakan terhadap hipotesis nol ( $H_0$ ) dan penerimaan terhadap hipotesis alternatif ( $H_1$ ) menunjukkan signifikansi dampaknya.

*Game based learning* mempunyai pengaruh positif terhadap pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kerja sama tim, dan pemecahan masalah. Siswa diberikan kemampuan berpikir kreatif dan lebih adaptif terhadap situasi melalui tantangan dalam permainan. Hal ini membuat siswa lebih siap menghadapi tuntutan dunia nyata yang kompleks dan selalu berubah. Pemanfaatan GBL terbukti memiliki pengaruh positif terhadap motivasi maupun minat belajar peserta didik. Selain membuat pembelajaran lebih menarik, mengintegrasikan teknologi ke dalam kelas membantu siswa menjadi orang yang berwawasan luas dan siap menghadapi masa depan. Oleh karena itu, penerapan *game based learning* harus dilihat sebagai komponen penting dalam pendekatan pembelajaran kreatif dan berkaitan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

### Simpulan

Pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terjadinya penurunan motivasi belajar peserta didik merupakan suatu hal yang perlu segera diatasi,. Sehingga esensial untuk mencari solusi pengajaran dengan model berbeda, pemilihan model tentunya perlu memilih model yang berpotensi dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dapat dijadikan sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Ketika dipadukan dengan fitur permainan seperti tantangan, pencapaian, dan umpan balik waktu nyata, pembelajaran berbasis permainan (GBL) dapat meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi belajar, partisipasi siswa, dan menawarkan motivasi tambahan melebihi apa yang dapat diperoleh dari metode tradisional. Melalui pengkomparasian dari berbagai penelitian terdahulu dengan berbagai macam penggunaan permainan untuk belajar maka pada penelitian ini dapat membuktikan bahwa penggunaan model GBL secara signifikan dapat berpengaruh pada minat atau motivasi belajar peserta didik. Selain itu, pemanfaatan model *game based learning* dapat sebagai elemen penting dalam strategi pedagogi inovatif di abad ke-21 yang bertujuan untuk menghasilkan generasi muda berpengetahuan luas yang siap menghadapi masa depan yang terus berkembang.

### Daftar Rujukan

- 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. <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i11.356>
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan Wordwall *Game* Quis berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324-332. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat Pembelajaran yang Efektif. *At-Tafkir*, 11(1), 85-99. <https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529>
- Fitriati, I., Purnamasari, R., Fitriarningsih, N., Irawati, I. (2021). Implementasi *Digital Game Based Learning* Menggunakan Aplikasi Educandy untuk Evaluasi dan Motivasi Belajar Mahasiswa Bima. *Prosiding Penelitian Pendidikan dan Pengabdian 2021*, 1(1), 307-312. <http://prosiding.rcipublisher.org/index.php/prosiding/article/view/152>
- Kholfadina, K., & Mayarni. (2022). Penggunaan Educandy dan Dampaknya terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 259-265. <https://doi.org/10.23887/jpppp.v6i2.49503>
- Komalasari, K. (2010). *Pembelajaran Kontekstual*. Refika Aditama.
- Liu, Z. Y., Shaikh, Z. A., & Gazizova, F. (2020). Using The Concept of Game-Based Learning in Education. *IJET: International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(14), 53-64. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i14.14675>
- Lubis, M. S. (2021). Belajar dan Mengajar sebagai Suatu Proses Pendidikan yang Berkemajuan. *Jurnal Literasiologi*, 5(2), 95-105. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v5i2.222>
- Makki, M. I., & Aflahah, A. (2019). *Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran*. Duta Media Publishing.



- Maulidina, M., Susilaningsih, S., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan *Game Based Learning* Berbasis Pendekatan Saintifik pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran)*, 4(2), 113-118. <https://dx.doi.org/10.17977/um031v4i22018p113>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan *Game* Edukasi Berbasis Wordwall dalam Pembelajaran Matematika terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140–147. <http://dx.doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Oktavia, R. (2022). *Game Based Learning (GBL) Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa. OSFPreprints, Juni*, 1–7. <https://doi.org/10.31219/osf.io/6aeuy>
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>
- Pho, A., & Dinscore, A. (2015). *Game Based Learning*. Instructional Technologies Commite.
- Putri, A. M. K., Akhwani, A., Nafiah, N., & Djazilan, M. S. (2021). Pengaruh Media Educandy pada Pembelajaran PPKn terhadap Motivasi Belajar Daring Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4206–4211. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1537>
- Rusman, R. (2013). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (2nd ed.). Rajawali Pers.
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2021). 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. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>
- Salsabila, A., Mulyana, D., & Cahyono. (2023). Pengaruh Media Wordwall terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Pelita: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 3(2), 42–51. <https://doi.org/10.56393/pelita.v3i2.1716>
- Samudera, S. A. (2020). *Penggunaan Aplikasi Kahoot! sebagai Digital Game Based Learning pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah Pembangunan UIN Jakarta* (Thesis, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta). <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/53208>
- Suhartono, S., Arsana, I. W., Widyatama, P. R., & Fauzi, A. (2024). Analisis penerapan Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila SMA Negeri 17 Surabaya. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 10(1), 1-10. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i1.1634>
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran Ipa Interaktif dengan *Game Based Learning*. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2), 1–5. <https://jurnal.uns.ac.id/jsei/article/view/70937>
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). *Game-Based Learning (GBL) sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal. Integrated (Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 17–22. <https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>
- 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. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>

