



## Model Pembelajaran Game Based Learning Untuk Meningkatkan Kualitas Guru Di SD Negeri Sudimanik, Kecamatan Cibaliung , Pandeglang - Banten

Adestiani Pratiwi <sup>1</sup>, Alifah Siti Nurgarizah <sup>2</sup>, Jihan Zahdu<sup>3</sup>, Kusmi Fitriyani<sup>4</sup>, Nur Karimah Haqiqi <sup>5</sup>,  
Tiara Egistia Melani <sup>6</sup>

<sup>1</sup>Universitas Sultan Ageng Tirtaya

<sup>2</sup>Afiliasi/Institusi/Universitas

E-mail: [2227220110@untirta.ac.id](mailto:2227220110@untirta.ac.id), [22812220061@untirta.ac.id](mailto:22812220061@untirta.ac.id), [2285220038@untirta.ac.id](mailto:2285220038@untirta.ac.id),  
[2225220020@untirta.ac.id](mailto:2225220020@untirta.ac.id), [2282220022@untirta.ac.id](mailto:2282220022@untirta.ac.id)

### Abstrak

*Workshop Model Pembelajaran Game Based Learning* yang bertema Meningkatkan Kualitas Mengajar Guru Melalui Model Pembelajaran *Game Based Learning* di SD Negeri Sudimanik. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas mengajar guru dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan kreatif dan peserta didik tidak akan merasa jenuh ataupun bosan saat pembelajaran berlangsung. Kegiatan ini diadakan pada hari Kamis, 23 Januari 2025 dengan menggunakan pendekatan interaktif melalui pemaparan materi oleh narasumber dengan metode yang digunakan dalam *workshop* yaitu kombinasi ceramah, diskusi kelompok, presentasi contoh *game* edukatif, dan praktik pengembangan *game* sederhana berbantuan aplikasi *Canva* dan *PowerPoint*, serta aplikasi kegiatan pembelajaran secara langsung dalam bentuk kelompok. *Game Based Learning* dapat diterapkan diberbagai mata pelajaran, seperti Matematika, IPAS, Pancasila, B. Indonesia, B. Inggris dan lain sebagainya.

**Kata Kunci:** Pembelajaran berbasis permainan, pembelajaran motivasi, model pembelajaran inovatif.

### Abstract

*Game Based Learning Model Workshop with the theme Improving Teacher Teaching Quality Through Game Based Learning Models at Sudimanik State Elementary School. This activity aims to improve the quality of teachers' teaching by using interesting learning models, so that learning becomes more active and creative so that students do not feel bored and bored during learning. This activity was held on Thursday, January 23 2025 using an interactive approach through presentation of material by resource persons with the method used in the workshop, namely a combination of lectures, group discussions, presentations of examples of educational games, and the development of simple game practices with the help of Canva and PowerPoint applications, as well as applications direct learning activities in group form. Ased Learning games can be applied in various subjects, such as Mathematics, Science, Pancasila, B. Indonesian, B. English and so on.*

**Keywords:** Game based learning, learning motivation, innovative learning model.

## Pendahuluan

Perkembangan teknologi di era Industri 4.0 telah membawa dampak signifikan dalam dunia pendidikan, maka hal ini sangat memengaruhi cara-cara dan proses pembelajaran yang ada. Pandangan tentang pendidikan mengalami perubahan, dari yang sebelumnya berfokus pada penyajian informasi menjadi lebih menekankan pada pengembangan keterampilan peserta didik dalam mencari informasi, literasi digital, kreativitas, serta pemecahan suatu masalah. Sehingga, teknologi hadir sebagai tantangan baru pada upaya menciptakan pembelajaran yang lebih efektif di era ini.

Pendidikan merupakan sebuah proses yang sengaja disusun serta dibangun dengan begitu sistematis agar individu dapat tumbuh dan berkembang. Melalui pendidikan, pengetahuan, keterampilan, dan kecerdasan seseorang dapat ditingkatkan. Dalam era yang terus berkembang di masa sekarang, peran pendidikan sangatlah penting untuk pembangunan karakter dan keterampilan siswa. Sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan dipahami sebagai usaha yang sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran. Peserta didik didorong untuk mengambil peran aktif dalam pengembangan pribadi mereka sendiri untuk mencapai hal-hal berikut: kekuatan agama dan spiritual; pengendalian diri; kepribadian yang baik; kecerdasan; akhlak mulia; dan keterampilan yang diperlukan untuk kesejahteraan mereka sendiri serta masyarakat, bangsa, dan negara.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) tahun 2016, disarankan agar pembelajaran mengintegrasikan pemanfaatan teknologi guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses belajar. Terlepas dari banyaknya teknologi yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, media berbasis game edukasi masih relatif jarang ditemukan di ruang kelas. Padahal, peneliti terdahulu mengungkapkan bahwa model pembelajaran yang menggunakan *game* bisa berdampak positif bagi siswa (Lago, 2017; Pratama & Setyaningrum, 2018 dalam Kadry, S., & Roufayel, R., 2017). Selain itu, sejumlah besar siswa berusia antara sebelas dan empat belas tahun lebih memprioritaskan bermain video game daripada belajar (Rideout, Foehr, & Roberts, 2010 dalam Prahmana, R. C. I., Zulkardi, & Hartono, Y., 2012).

Model pembelajaran adalah rancangan kerja yang digunakan untuk mengatur kurikulum, menyusun/membuat bahan ajar, juga mengarahkan dan mengendalikan proses pembelajaran baik itu diruang kelas maupun diluar kelas. Permasalahan yang seringkali terjadi pada peserta didik di sekolah yaitu menurunnya motivasi belajar mereka dimana peserta didik kurang memiliki inisiatif untuk belajar, adapula yang mengalami kesulitan dalam belajar sehingga mempengaruhi hasil/kemampuan akademik dan pertumbuhan pribadi mereka. Sehingga diperlukan model pembelajaran yang baru untuk membangkitkan semangat belajar para peserta didik, karena jika terus-menerus menggunakan metode belajar yang monoton akan membuat mereka mudah jenuh dan bosan dalam belajar. *Game-based learning* memiliki sejumlah keuntungan yang signifikan dalam proses pembelajaran. Salah satu manfaat utamanya adalah dapat memberi peningkatan motivasi serta keterlibatan siswa,

karena *game* yang dirancang dengan baik menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik. Di samping itu, *game* juga dapat membantu siswa mengembangkan berbagai keterampilan seperti pemecahan masalah, kreativitas, dan kolaborasi, yang penting untuk perkembangan mereka di era digital ini. Dengan menggunakan elemen permainan, siswa bisa belajar dalam konteks yang lebih interaktif, yang membuat mereka lebih mudah memahami materi. Selain itu, *Game-Based Learning* memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan kecepatan yang sesuai dengan kemampuan mereka, memberikan umpan balik langsung, dan mengulang materi sesuai kebutuhan mereka tanpa rasa malu atau tekanan. (Mohammad, Fayyumi, & Al Shathry, 2015)

Namun hal ini dapat menimbulkan beberapa pandangan di kalangan tenaga pengajar khususnya guru terkait implementasi *game* edukasi sebagai media belajar di sekolah. Tenaga pendidik serta guru memiliki pandangan yang beragam mengenai pembelajaran berbasis *game* edukasi; beberapa berpikir bahwa hal ini akan mengganggu kemampuan siswa untuk belajar di kelas, sementara yang lain berpikir bahwa *game* edukasi dapat membawa banyak dampak positif (Sulisworo, 2013 dalam Prahmana, R. C. I., Zulkardi, Z., & Hartono, Y. 2012). Di sisi lain, ada pendidik yang telah menyadari bahwa *game* edukasi telah membuka kemungkinan baru untuk berbagai model dan metodologi pembelajaran, termasuk dinamika di antara siswa, guru, serta objek pembelajaran (Kadry & Roufayel, 2017; Setyaningrum, Pratama, & Ali, 2018 Kadry, S., & Roufayel, R., 2017). dengan adanya pembaruan model pembelajaran tentu saja akan membantu guru, tenaga pendidik serta para peserta didik pada kegiatan proses belajar mengajar (Prahmana, Zulkardi, & hartono, 2012; Pratama, Hobri, & Lestari, 2016; Pratama & Setyaningrum, 2018 dalam Kadry, S., & Roufayel, R., 2017)

## Metode

Kegiatan pengabdian KKM kelompok 90 Universitas Sultan Ageng Tirtayasa yang di laksanakan di Desa Sudimanik, Kecamatan Cibaliung, Kabupaten Pandeglang - Banten. Pada hari Kamis, 23 Januari 2025 dari pukul 09.45 sampai pukul 12.00 WIB. Di SD Negeri Sudimanik. *Workshop* ini bertema "Meningkatkan Kualitas Tenaga Pengajar dengan Model Pembelajaran *Game Based Learning* di SD Negeri Sudimanik" yang dihadiri oleh kepala sekolah beserta seluruh dewan guru SD Negeri Sudimanik.

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas mengajar guru dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik, agar pembelajaran menjadi lebih aktif sehingga peserta didik tidak merasakan bosan dan jenuh saat pembelajaran berlangsung. Materi yang disampaikan kepada dewan guru mengenai Model Pembelajaran *Game Based Learning* serta cara penggunaannya. Model pembelajaran ini bertujuan agar proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan siswa lebih tertarik, juga sebagai upaya meningkatkan efektivitas pada proses pembelajaran. *Game Based Learning* dapat di terapkan di berbagai mata pelajaran, seperti Matematika, IPAS, Pancasila, B. Indonesia, B. Inggris dan lain sebagainya.

## Hasil dan Pembahasan

Pendidikan ialah bentuk aspek krusial yang wajib didapatkan oleh setiap manusia untuk kecerdasan bangsa serta sebagai wadah dalam pembangunan sumber daya manusia berkelanjutan. Oleh sebab itu, perlu adanya pendidikan berkelanjutan yang merata di Indonesia, salah satunya melalui penerapan metode belajar yang berkelanjutan dan sesuai pada perkembangan zaman untuk pemanfaatan teknologi. Karena hal tersebut, Mahasiswa KKM Kelompok 90 Untirta menyelenggarakan kegiatan pelatihan guru untuk memperkenalkan metode pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman yaitu *Workshop Game Based Learning* dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan mengajar guru agar setiap siswa lebih memahami pembelajaran yang diberikan. Menurut data pendidikan di Kabupaten Pandeglang pada tahun 2024 menunjukkan bahwa terdapat 5.000 anak yang putus sekolah dengan berbagai faktor, salah satunya yaitu kurangnya pembelajaran yang diberikan sehingga siswa tidak lagi memiliki ketertarikan untuk kembali menempuh pendidikan di jenjang yang lebih tinggi.

*Workshop Game Based Learning* yang diberikan untuk pelatihan para guru diselenggarakan di SD Negeri Sudimanik, Kecamatan Cibaliung, Kabupaten Pandeglang pada hari Kamis tanggal 23 Januari 2024 yang diikuti oleh 11 guru dari SD Negeri Sudimanik. Peserta *workshop* memiliki latar belakang pendidikan yang beragam, dengan mayoritas berpendidikan S1. Pengalaman mengajar peserta juga beragam, yang dimulai dari satu hingga sepuluh tahun.

Kegiatan *workshop* yang dilakukan didasari pada fasilitas sekolah yang memungkinkan untuk memulai suatu model pembelajaran berbasis game dengan menggunakan bantuan alat proyektor. Menurut narasumber yaitu Bapak Ari Alif Alfatoni S.E., M.M menjelaskan alasannya untuk turut serta menjadi salah satu narasumber dalam membantu program kerja Mahasiswa KKM Kelompok 90 Untirta karena melihat potensi sekolah yang memiliki akses pendidikan berkelanjutan salah satunya yaitu proyektor. Dimana proyektor merupakan salah satu fasilitas untuk pendidikan berkelanjutan dengan memanfaatkan teknologi maju dalam memberikan pelayanan kepada para siswa sebagai bentuk kegiatan pembelajaran dengan tujuan agar siswa lebih tertarik dalam kegiatan pembelajaran siswa tidak merasa kegiatan pembelajaran yang dilakukan membosankan. Hal tersebut sesuai dengan penerapan Kurikulum Merdeka pada tahun ajaran 2025/2026 dengan lebih memfokuskan kegiatan pembelajaran secara mendalam (*Deep Learning*) untuk meningkatkan kemampuan siswa dengan lebih didorong pada simulasi dan alat teknologi sebagai pendukung dalam kegiatan pembelajaran. Serta terdapat program prioritas yang ditetapkan oleh Kemendikdasmen pada tahun 2025 salah satunya yaitu pemerataan akses pendidikan melalui wajib belajar 13 tahun serta peningkatan kualitas sarana dan prasarana pendidikan.

Gambar 1. Pengenalan Metode *Game Based Learning*

Pemaparan materi oleh narasumber dengan metode yang digunakan dalam *workshop* yaitu kombinasi ceramah, diskusi kelompok, presentasi contoh *game* edukatif, dan praktik pengembangan *game* sederhana berbantuan aplikasi *Canva* dan *PowerPoint*, serta aplikasi kegiatan pembelajaran secara langsung dalam bentuk kelompok. Penjelasan awal berupa pengertian *game based learning* secara umum dan tujuan terkait metode *game based learning* yang akan diterapkan serta elemen penting yang terdapat di dalam *game based learning*, kemudian dilanjut dengan studi kasus pada efektivitas *game based learning* sebagai bentuk metode pembelajaran terbaru dalam rangka peningkatan kualitas belajar dan kemampuan siswa dalam proses belajar. Narasumber menjelaskan bahwa masih banyak tantangan dalam penerapan *game based learning*, salah satunya yaitu keterbatasan teknologi dimana tidak semua sekolah mempunyai fasilitas teknologi terbaru seperti pengadaan proyektor untuk kegiatan pembelajaran, kurangnya keterampilan guru dalam menghadapi perubahan metode pembelajaran salah satunya *game based learning* yang memerlukan teknologi canggih sehingga beberapa guru masih kesulitan untuk mengakses teknologi tersebut karena kurangnya pemahaman, serta perbedaan tingkat kemampuan siswa yang didasari pada kepribadian siswa itu sendiri dimana tidak semua siswa dapat aktif dan ikut serta dalam kegiatan pembelajaran *game based learning*.

Gambar 2. Penyampaian Materi Terkait *Game Based Learning*

Pemaparan materi dilanjut dengan sesi tanya jawab, dimana beberapa guru dari SD Negeri Sudimanik masih mempertanyakan terkait *reward* dan *punishment* yang akan diberikan apabila mereka menerapkan model pembelajaran berbasis *game* tersebut,

narasumber menjelaskan bahwa *reward* atau hadiah dapat diberikan dalam bentuk *point game* yang sedang dimainkan pada saat proses pembelajaran berlangsung, sedangkan untuk *punishment* atau hukuman diberikan pada saat proses pembelajaran selesai bagi siswa yang kalah dalam memainkan *game based learning* dan biasanya hukuman yang diberikan seperti menyanyi atau menjawab soal terbaru yang juga disesuaikan oleh keputusan guru tersebut. Selanjutnya ada beberapa guru yang masih kebingungan dalam point penilaian siswa untuk penerapan model pembelajaran berbasis *game* tersebut, narasumber menjelaskan bahwa penilaian siswa dapat diamati secara langsung dengan melihat aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran terjadi, apakah siswa tersebut aktif dalam memberikan jawaban atau berdiskusi kelompok, bila terdapat siswa yang tidak aktif dalam kegiatan pembelajaran maka guru harus memberikan arahan dan motivasi yang membangun agar siswa lebih tertarik untuk belajar.

Pemaparan yang terakhir yaitu terkait aplikasi kegiatan pembelajaran secara langsung, dimana narasumber membagi para audiens atau guru menjadi 4 kelompok belajar dan sebelum kegiatan pembelajaran dimulai narasumber menjelaskan peraturan permainan terkait hal apa saja yang boleh dan tidak boleh dilakukan selama kegiatan pembelajaran dalam bentuk *game* berlangsung. *Game based learning* yang digunakan yaitu dalam bentuk permainan ular tangga, dimana setiap kelompok berurutan untuk memutar dadu agar permainan dapat dimulai, dan bila bidak berada pada bagian kepala ular atau tangga maka kelompok tersebut wajib menjawab pertanyaan yang tertera pada kotak soal, bila pertanyaan berhasil dijawab maka bidak berhak untuk menaiki tangga yang tertera pada kolom, dan bila pertanyaan tidak berhasil dijawab dengan benar maka bidak berhak untuk turun sesuai dengan kepala ular yang tertera pada kolom, dan permainan selesai pada saat terdapat kelompok dengan bidak tertinggi atau finish pada kolom ular tangga.



Gambar 3. Aplikasi Model *Game Based Learning*

*Workshop Game Based Learning* yang diselenggarakan di Desa Sudimanik tepatnya di SD Negeri Sudimanik memberi banyak hal positif bagi keterampilan serta pemahaman guru dalam menerapkan pembelajaran berkelanjutan terkait konsep *game based learning* serta memberikan keterampilan dasar dalam mendesain *game* sederhana untuk kegiatan pembelajaran.



Gambar 4. Sesi Foto Bersama Narasumber dan Audiens

Hasil evaluasi dalam penerapan secara langsung terhadap guru menunjukkan antusiasme yang tinggi selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan hal tersebut menunjukkan bahwa *game based learning* memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di daerah pedesaan seperti SD Negeri Sudimanik yang seringkali terbatas pada sumber daya dan teknologi terbaru. Namun, beberapa guru masih menyatakan kesulitan dalam mengakses sumber daya dan teknologi yang dibutuhkan untuk menerapkan *game based learning* di setiap kelas, karena di SD Negeri Sudimanik masih memiliki keterbatasan dalam internet dan teknologi seperti proyektor yang sangat minim jumlahnya, sehingga untuk penerapan model pembelajaran berbasis *game* dapat dilakukan namun tidak dapat setiap hari diterapkan kepada siswa.

## Simpulan

*Game based learning* merupakan metode yang bertujuan dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas siswa di dalam kelas melalui pemanfaatan aplikasi *game* atau permainan yang dikembangkan dengan tujuan untuk memfasilitasi pembelajaran. *Workshop Game Based Learning* ini bertujuan untuk membantu para guru di SD Negeri Sudimanik dalam memanfaatkan dan mengembangkan teknologi yang ada di sekolah tersebut. Adapun dalam setiap *games* memiliki kelebihan dan kelemahannya *Game Based Learning* ini memiliki kelebihan yaitu dapat mendorong mendukung serta melibatkan peserta didik pada pembelajaran, melatih kemampuan peserta didik juga seperti kemampuan menulis dan membaca, peserta dituntut untuk bisa aktif dan inovatif serta berfikir secara logis, materi belajar juga bisa mudah dimengerti serta lebih mudah diingat, mampu untuk memecahkan permasalahan pada peserta didik SD Negeri Sudimanik meningkatnya efektivitas dalam belajar pada peserta didik SD Negeri Sudimanik. Adapun kelemahan nya yaitu memerlukan waktu pembelajaran yang relatif tidak sebentar, banyak dibutuhkan media serta alat tambahan sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar.

Dengan menggunakan cara ini guru bisa memberikan dorongan atau rangsangan pada bagian penting dalam proses belajar yaitu perasaan intelektual dan fungsi kognitif serta gerakan fisik peserta didik. Penggunaan metode *game based learning* memiliki

potensi untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat informasi dan menghidupkan pengalaman belajar di kelas menjadi menyenangkan. Ketika siswa merasa rileks dan nyaman, mereka akan lebih siap untuk memahami konsep-konsep yang kompleks. Melalui model pembelajaran ini, diharapkan para siswa SD Negeri Sudimanik dapat menggunakan model pembelajaran ini dengan baik dan memanfaatkan teknologi digital di dalam kelas.

### Referensi

- Kadry, S., & Roufayel, R. (2017). *How to use effectively smartphone in the classroom. In IEEE Global Engineering Education Conference, EDUCON* (pp. 441–447).
- Lago, B. L. (2017). *Al-Kimia: How to Create a Video Game to Help High School Students Enjoy Chemistry. In M. Ma & A. Oikonomou (Eds.), Serious Games and Edutainment Applications : Volume II* (pp. 259–272). Cham: Springer International Publishing.
- Makki, M. I., & Aflahah, A. (2019). *Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran*. Duta Media Publishing.
- Prahmana, R. C. I., Zulkardi, Z., & Hartono, Y. (2012). *Learning Multiplication Using Indonesian Traditional game in Third Grade. Journal on Mathematics Education*, 3(2), 115-132.
- UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional