

PENDAHULUAN

Metode Pembelajaran Berbasis *Game* (PBG) telah diadopsi secara luas di berbagai negara, termasuk Korea Selatan dan beberapa negara Eropa, sebagai strategi inovatif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, pembelajaran berbasis *game* telah menjadi bagian integral dari kurikulum, dengan fokus pada pengembangan keterampilan kritis dan kolaboratif di kalangan siswa. Penggunaan *game* dalam pendidikan di tidak hanya meningkatkan minat siswa, tetapi juga membantu mereka mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif (Rajendran & Parthasarathy, 2025). Penelitian ini menunjukkan bahwa *game* dapat berfungsi sebagai alat yang efektif untuk memfasilitasi pembelajaran aktif, di mana siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berperan aktif dalam proses belajar.

Pada negara eropa seperti Finlandia dan Swedia telah menerapkan pendekatan ini untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Penelitian oleh Hamari et al. (2014) menunjukkan bahwa *game* dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar. Selain itu, studi lain menekankan bahwa *game* memiliki potensi untuk mengajarkan konsep-konsep kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh siswa. Dalam konteks ini, *game* tidak hanya berfungsi sebagai alat pembelajaran, tetapi juga sebagai medium untuk mengembangkan keterampilan sosial dan emosional siswa, yang sangat penting dalam pendidikan modern (Aragonez & Gouveia, 2020).

Pentingnya PBG dalam pendidikan juga didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa pendekatan ini dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Menurut Deci dan Ryan (2009), motivasi intrinsik adalah kunci untuk pembelajaran yang efektif, dan *game* dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang, yang mendorong siswa untuk terlibat lebih dalam. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi implementasi dan dampak PBG dalam konteks pendidikan di Indonesia, di mana tantangan dan peluang yang berbeda mungkin muncul.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menggambarkan implementasi PBG di kelas. Metode yang digunakan meliputi observasi langsung, wawancara dengan guru dan siswa, serta analisis dokumen terkait kurikulum. Observasi dilakukan di beberapa sekolah yang telah menerapkan PBG, dengan tujuan untuk memahami dinamika kelas dan interaksi antara siswa dan guru. Wawancara mendalam dilakukan dengan 10 guru dan 20 siswa untuk mendapatkan perspektif yang lebih luas mengenai pengalaman mereka dengan PBG.

Kami juga mengembangkan beberapa permainan edukatif yang dirancang untuk mendukung pembelajaran materi tertentu, seperti matematika dan sains. Permainan ini dirancang dengan mempertimbangkan teori pembelajaran konstruktivis, yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam proses belajar. Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan teknik analisis tematik untuk mengidentifikasi pola dan tema yang muncul dari pengalaman peserta. Pendekatan ini memungkinkan untuk menggali lebih dalam tentang bagaimana siswa dan guru merasakan dan menanggapi penggunaan *game* dalam konteks pembelajaran.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun implementasi Pembelajaran Berbasis Game (*Game-Based Learning/GBL*) telah dilakukan, capaian pembelajaran yang diharapkan belum sepenuhnya terpenuhi. Sebagian besar siswa menunjukkan tingkat minat dan keterlibatan yang tinggi selama proses pembelajaran berlangsung, terutama karena karakteristik permainan yang interaktif dan menarik. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa pendekatan PBG dan gamifikasi memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Pesare et al., 2016).

Namun demikian, peningkatan keterlibatan tersebut tidak secara otomatis diikuti oleh pemahaman konsep yang mendalam. Banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam mengaitkan aktivitas permainan dengan materi pembelajaran yang menjadi tujuan utama. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa meskipun game efektif dalam meningkatkan aspek motivasional, dampaknya terhadap hasil kognitif seringkali tidak konsisten dan bergantung pada desain pembelajaran yang digunakan (Sailer & Homner, 2020).

Siswa dalam penelitian ini juga melaporkan bahwa mereka menikmati pengalaman belajar yang lebih interaktif, tetapi beberapa di antaranya merasa bahwa elemen permainan lebih dominan dibandingkan substansi materi. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara aspek keterlibatan (*engagement*) dan pencapaian tujuan kognitif. Literatur menunjukkan bahwa penggunaan elemen game harus dirancang secara hati-hati agar selaras dengan tujuan pembelajaran, karena jika tidak, game dapat berfungsi hanya sebagai hiburan tanpa memberikan dampak signifikan terhadap pemahaman (Triantafyllou & Georgiadis, 2025).

Lebih lanjut, hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa efektivitas implementasi PBG tidak hanya ditentukan oleh media permainan itu sendiri, tetapi juga oleh berbagai faktor kontekstual. Salah satu faktor utama adalah kesiapan guru dalam merancang dan mengelola pembelajaran berbasis game. Studi menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan PBG sangat dipengaruhi oleh kompetensi pedagogis guru serta kemampuan mereka dalam mengintegrasikan teknologi dan strategi pembelajaran yang sesuai (Cózar-gutiérrez & Sáez-lópez, 2016). Tanpa pelatihan yang memadai, guru cenderung belum mampu mengoptimalkan potensi game sebagai alat pembelajaran.

Selain itu, faktor infrastruktur teknologi dan dukungan institusi juga berperan penting dalam menentukan keberhasilan implementasi. Keterbatasan akses terhadap perangkat dan platform pembelajaran dapat menghambat proses integrasi PBG secara optimal di kelas. Di sisi lain, karakteristik siswa juga menjadi faktor penting yang perlu dipertimbangkan. Perbedaan gaya belajar dan kemampuan kognitif menuntut adanya pendekatan yang lebih fleksibel dalam penggunaan game, sehingga pembelajaran dapat mengakomodasi kebutuhan siswa yang beragam.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa meskipun PBG memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterlibatan siswa, efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman konsep masih memerlukan optimalisasi. Upaya tersebut dapat dilakukan melalui penguatan integrasi antara game dan kurikulum, peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan berkelanjutan, serta pengembangan desain pembelajaran yang adaptif terhadap karakteristik siswa. Penelitian lanjutan diperlukan untuk mengembangkan model implementasi PBG yang lebih terintegrasi, kontekstual, dan berorientasi pada pencapaian hasil belajar yang lebih komprehensif.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa implementasi Pembelajaran Berbasis Game (*Game-Based Learning*) terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam proses pembelajaran. Namun, peningkatan tersebut belum sepenuhnya diikuti oleh peningkatan pemahaman konsep secara mendalam, sehingga Pembelajaran Berbasis Game secara langsung meningkatkan hasil belajar kognitif siswa hanya terbukti secara parsial.

Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun aspek motivasional dan partisipatif siswa mengalami peningkatan signifikan, efektivitas Pembelajaran Berbasis Game dalam mencapai tujuan pembelajaran kognitif masih dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kualitas integrasi game dengan kurikulum, kesiapan guru, serta karakteristik siswa. Walaupun pembelajaran Berbasis Game efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi belum optimal dalam meningkatkan pemahaman konsep tanpa didukung oleh desain pembelajaran yang terintegrasi dan strategi pedagogis yang tepat.

Oleh karena itu, diperlukan pengembangan implementasi yang lebih terarah dan sistematis agar Pembelajaran Berbasis Game tidak hanya berfungsi sebagai media yang menarik, tetapi juga sebagai sarana yang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran secara komprehensif.

Beberapa rekomendasi yang dapat diajukan meliputi peningkatan efektivitas implementasi Pembelajaran Berbasis Game (*Game-Based Learning*) dalam konteks pendidikan yaitu diperlukan adanya peningkatan kemampuan guru dalam mengintegrasikan pembelajaran berbasis game dengan kurikulum secara tepat, sehingga tidak hanya meningkatkan keterlibatan tetapi juga pemahaman siswa. Institusi pendidikan perlu menyediakan dukungan infrastruktur dan pelatihan yang memadai. Selain itu, pengembangan game edukatif harus lebih disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Penelitian selanjutnya diharapkan mengkaji model implementasi yang lebih efektif dan komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aragonez, T., & Gouveia, M. (2020). *Game-Based Learning In Higher Education : A Systematic Literature Review*. 3–10.
- Cózar-gutiérrez, R., & Sáez-lópez, J. M. (2016). Game-based learning and gamification in initial teacher training in the social sciences: an experiment with MinecraftEdu. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*. <https://doi.org/10.1186/s41239-016-0003-4>
- Deci, E. L., Ryan, R. M., Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2009). *Psychological Inquiry : An International Journal for the Advancement of Psychological Theory The " What " and " Why " of Goal Pursuits : Human Needs and the Self-Determination of Behavior The " What " and " Why " of Goal Pursuits : Human Needs and the Self-Determination of Behavior*. May 2013, 37–41.
- Hamari, J., & Sarsa, H. (2014). *Does Gamification Work ? — A Literature Review of Empirical Studies on Gamification*. 3025–3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Pesare, E., Roselli, T., Corriero, N., & Rossano, V. (2016). Game-based learning and Gamification to promote engagement and motivation in medical learning contexts. *Smart Learning Environments*. <https://doi.org/10.1186/s40561-016-0028-0>
- Rajendran, M., & Parthasarathy, G. (2025). *Game- based learning and its impact on students ' motivation and academic performance*. 2017.
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). *The Gamification of Learning : a Meta-analysis*. 77–112.
- Triantafyllou, S. A., & Georgiadis, C. (2025). Gamification in education and training: A literature review. In *International Review of Education* (Vol. 71, Issue 3). Springer Netherlands. <https://doi.org/10.1007/s11159-024-10111-8>