

STUDI LITERATUR ANALISIS EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA GAME BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PEMBELAJARAN IPA DI SD

Sonia Ayu Saputri¹, Rizkye Lestari², Maya Angelika³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Kotabumi

Email: mayaangelika60@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 10-November 2023

Disetujui: 29-November-2023

Kata Kunci:

Media GBL;

Motivasi Belajar

ABSTRAK

Abstrak: Pembelajaran IPA di sekolah dasar sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan dan sulit dipahami oleh siswa. Penggunaan metode pembelajaran yang monoton menjadi salah satu faktor. Tulisan ini bertujuan untuk menelaah penggunaan media game based learning untuk meningkatkan motivasi pembelajaran IPA di SD. Media GBL adalah media pembelajaran yang menggunakan game sebagai alat untuk mengajarkan materi. Media GBL dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran terutama pada mata pelajaran IPA. Metode yang dipergunakan adalah literature review yang bersumber google scholar dalam jangka 5 tahun terakhir (2019-2023). Hasil dari penelitian ini diperoleh data dari database scholar.com dengan kata kunci penggunaan media game based learning untuk meningkatkan motivasi pembelajaran IPA sebanyak 5.970 artikel dan 9 artikel yang memenuhi kriteria inklusi untuk dilakukan analisis. Penggunaan media GBL dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terutama pada mata pelajaran IPA karena media GBL dapat menarik perhatian, meningkatkan pemahaman siswa dan menjadikan pembelajaran IPA lebih menyenangkan sehingga siswa lebih berpartisipasi dalam pembelajaran.

Abstract: Science learning in elementary schools is often considered a boring subject and difficult for students to understand. The use of monotonous learning methods is one factor. This article aims to examine the use of game-based learning media to increase motivation for science learning in elementary schools. GBL media is learning media that uses games as a tool to teach material. GBL media can be an alternative to increase students' learning motivation in learning, especially in science subjects. The method used is a literature review sourced from Google Scholar over the last 5 years (2019-2023). The results of this research obtained data from the scholar.com database with the keywords using game-based learning media to increase motivation for learning science, totaling 5,970 articles and 9 articles that met the inclusion criteria for analysis. The use of GBL media can increase students' learning motivation, especially in science subjects because GBL media can attract attention, increase students' understanding and make science learning more fun so that students participate more in learning.



This is an open access article under the **BY-NC-ND** license

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan IPA di sekolah dasar adalah salah satu aspek pembelajaran yang penting dan sangat wajib untuk pelajari dan dikuasai. (Miftahul et al., 2022). Dengan pembelajaran IPA ini siswa dapat mampu memahami dunia disekitarnya serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Namun, mata pelajaran ini seringkali dianggap sepele disekolah dasar serta dianggap pembelajaran yang membosankan dan siswa sulit memahaminya (Bria & Muhsam, n.d.). Penggunaan pendekatan pengajaran yang membosankan juga menjadi salah satu faktor yang menyebabkan terjadinya hal tersebut.

Metode pembelajaran yang monoton dapat membuat siswa menjadi kurang termotivasi untuk belajar. Selain itu, metode pembelajaran yang monoton menyebabkan dan menyulitkan siswa dalam menguasai serta memahami konsep-konsep dari pembelajaran IPA yang abstrak dan kompleks (Endrawati & Muhsam, 2023). Media *Game Based Learning* (GBL) dapat digunakan sebagai cara dalam mendukung siswa dalam menghadapi permasalahan yang ada didalam pembelajaran. Media BGL adalah metode pembelajaran yang menyampaikan materi menggunakan game sebagai media. (Dr.Hendra,S.E,M.SI,Dkk-Media Pembelajaran Berbasis Digital.Pdf, n.d.) Dengan metode pembelajaran ini diharapkan mampu mendorong siswa agar lebih proaktif serta terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini akan menginspirasi siswa untuk lebih

termotivasi dalam belajar dan mempermudah pemahaman terhadap materi pelajaran. Media GBL memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional, antara lain:

- a. Lebih menarik dan menyenangkan, GBL (Game-Based Learning) memiliki potensi untuk memikat perhatian siswa dan meningkatkan kesenangan dalam proses pembelajaran.
- b. Lebih interaktif, GBL memfasilitasi siswa dalam berinteraksi secara langsung dengan materi pelajaran.
- c. Lebih konkret, GBL dapat menyajikan materi pelajaran secara lebih konkret dan visual, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa.
- d. Lebih fleksibel, GBL dapat diterapkan di berbagai tempat dan waktu, memungkinkan siswa untuk belajar dengan lebih banyak kelonggaran.

Terdapat penelitian yang telah menunjukkan bahwa penggunaan media GBL Mampu meningkatkan semangat belajar siswa dalam pelajaran IPA di sekolah dasar. Contohnya, studi atau riset yang dilakukan oleh (Yien et al., 2011) Menunjukkan bahwa siswa yang memakai metode GBL dalam proses belajar mereka menunjukkan tingkat semangat yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang memakai metode tradisional dalam pembelajaran. Media GBL dapat menarik perhatian siswa. GBL menggunakan berbagai elemen permainan, seperti animasi, video, dan musik untuk menarik perhatian siswa. Elemen permainan tersebut dapat meningkatkan fokus siswa dan meningkatkan motivasinya. Media GBL dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menghibur. GBL dirancang untuk menjadi menyenangkan dan menarik untuk siswa. Hal ini dapat membuat siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar. Media GBL juga memiliki potensi untuk meningkatkan keyakinan diri siswa. GBL mampu mendukung siswa dalam memperkuat rasa percaya diri mereka dalam proses belajar. Hal ini disebabkan oleh kemampuan siswa untuk belajar dengan cara yang menghibur dan interaktif, yang dapat meningkatkan rasa percaya diri mereka serta mendapatkan umpan balik langsung tentang kemajuan belajar mereka.

Manfaat Media GBL untuk Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar Mampu mendukung siswa dalam pemahaman konsep-konsep ilmu pengetahuan alam (IPA) yang abstrak dan kompleks. GBL dapat menyajikan materi pelajaran IPA secara lebih konkret dan visual, sehingga lebih Dapat dijelaskan secara sederhana kepada siswa, dan dapat memperkuat keterampilan berpikir kritis siswa. GBL mendorong siswa untuk melatih kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah dalam menyelesaikan tantangan yang ada dalam game, Meningkatkan keterampilan sosial siswa. GBL dapat mendorong siswa untuk berkolaborasi dan bekerja sama dengan teman-temannya dalam menyelesaikan tantangan yang ada dalam game, Menghadirkan pengalaman pembelajaran IPA yang lebih menyenangkan dan menarik. GBL didesain dengan tujuan untuk menjadi hiburan dan menarik bagi siswa, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih efisien Meskipun media GBL memiliki banyak manfaat, ada beberapa tantangan dalam menggunakan media ini yaitu ketersediaan media GBL. Media GBL yang berkualitas masih terbatas, terutama untuk mata pelajaran IPA di sekolah dasar. Keterampilan guru dalam menggunakan media GBL. Banyak guru yang tidak memiliki pemahaman serta kemampuan yang cukup untuk menggunakan media GBL. Beberapa sekolah juga masih belum memiliki fasilitas yang memadai untuk mendukung penggunaan media GBL, seperti komputer dan internet.

Motivasi belajar siswa adalah kunci untuk Meraih pencapaian belajar yang paling efektif. Siswa yang termotivasi akan lebih cenderung memahami konten pembelajaran dan menyelesaikan tugas dengan keberhasilan (Aminah Mursalin & Muhsam, 2021). Salah satu metode guna meningkatkan semangat belajar siswa adalah melalui penerapan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media GBL adalah metode pembelajaran yang menggunakan game sebagai media untuk menyampaikan materi. Harapannya, pendekatan ini mampu merangsang motivasi belajar siswa dengan efektif menggabungkan kesenangan dari bermain game dengan proses belajar.

Berdasarkan uraian di atas, media *Game Based Learning* (GBL) dapat menjadi solusi untuk mengatasi tantangan pembelajaran IPA di SD, seperti kurangnya motivasi belajar siswa dan kesulitan memahami konsep-konsep IPA yang abstrak. Namun, efektivitas penggunaan GBL dalam pembelajaran IPA di SD masih perlu dibuktikan melalui penelitian lebih lanjut.

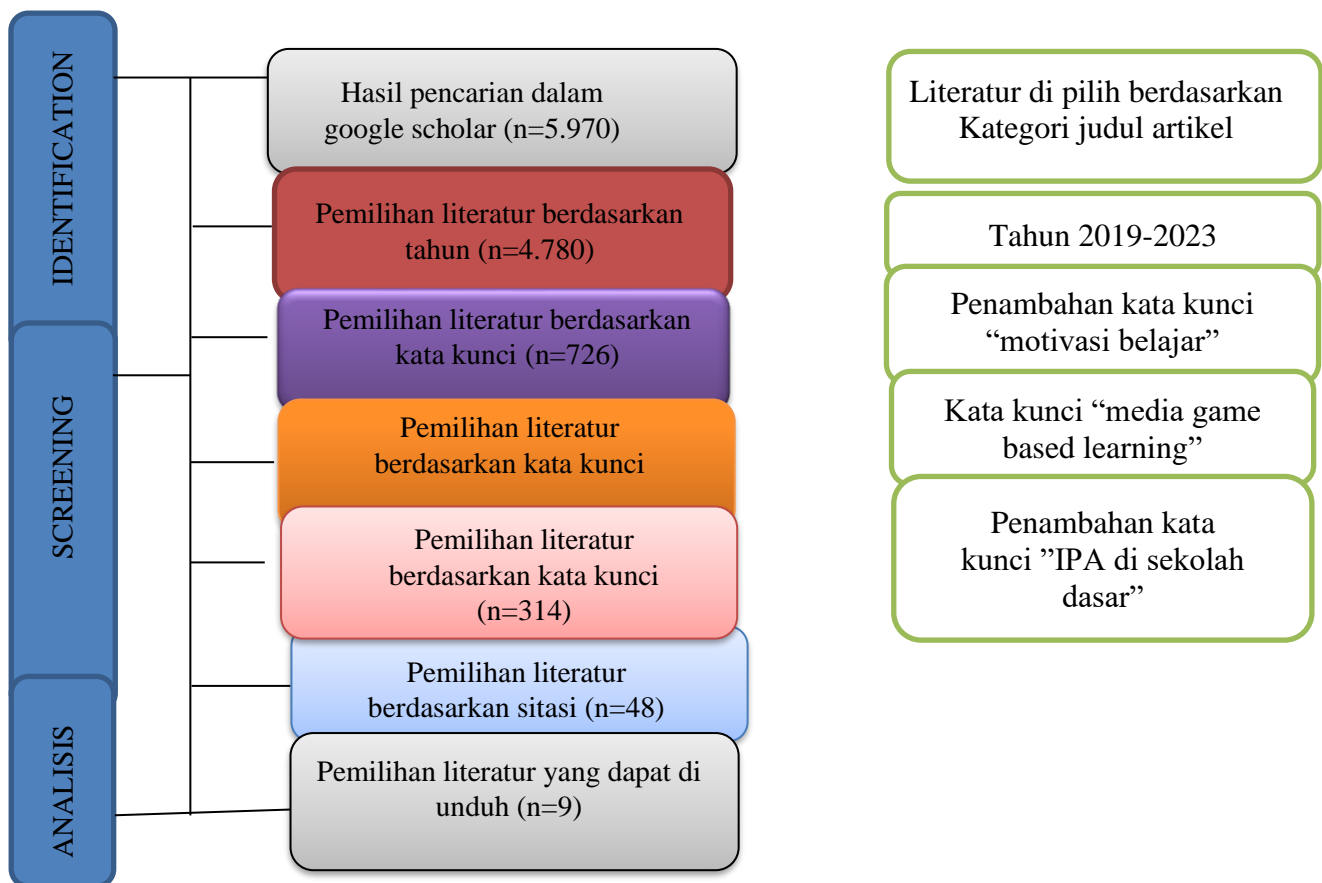
Studi literatur ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan Media Game Based Learning untuk meningkatkan pembelajaran IPA sekolah dasar. Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa memberikan wawasan yang berguna bagi praktisi dan peneliti pendidikan dalam mengembangkan pembelajaran IPA dengan menggunakan media GBL di SD.

2. METODE PENELITIAN

Metode pendekatan yang diterapkan adalah Literature Review, yang melibatkan pencarian berbagai jenis sumber informasi seperti jurnal, buku, koran, majalah, dan sumber lainnya. Tujuan penggunaan referensi seperti buku, jurnal, dan artikel adalah untuk memberikan bukti keaslian data yang relevan dalam rangka memberikan ide-ide baru dan informasi tentang penelitian sebelumnya kepada pembaca. Proses penyusunan literature review melibatkan lima tahap: (1) Pencarian sumber literatur yang sesuai, (2) Evaluasi literatur, (3) Penentuan fokus topik dan perbandingan dengan kondisi sebenarnya dan teori, (4) Pembuatan subbagian-subbagian yang mencakup kronologis, tematik, dan metodologis, dan (5) Penyusunan ulasan literature review.

Kriteria Inklusi

Penelitian ini berfokus pada literatur review yang membahas artikel-artikel yang terdapat dalam database scholar dari tahun 2019 hingga 2023. Pencarian artikel dilakukan di situs web scholar.google.com pada bulan Oktober 2023 dengan menggunakan kata kunci "Penggunaan Game Based Learning sebagai media dalam pembelajaran IPA". Data diambil dari database tersebut dengan penekanan pada dokumen berjenis artikel. Data dikelompokkan / dipilih berdasarkan judul dan abstrak yang mengandung kata-kata kunci seperti media GBL (Game Based Learning), motivasi belajar dan pembelajaran IPA di SD.



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pencarian literatur di database scholar bertujuan untuk memperjelas sajian hasil penelitian secara verbal, hasil analisa dalam bentuk grafik dan tabel yang dimuat komentar dan pembahasan. Hasil yang didapatkan dengan menetapkan subbagiansubbagian yang sesuai penjabaran masalah penelitian.

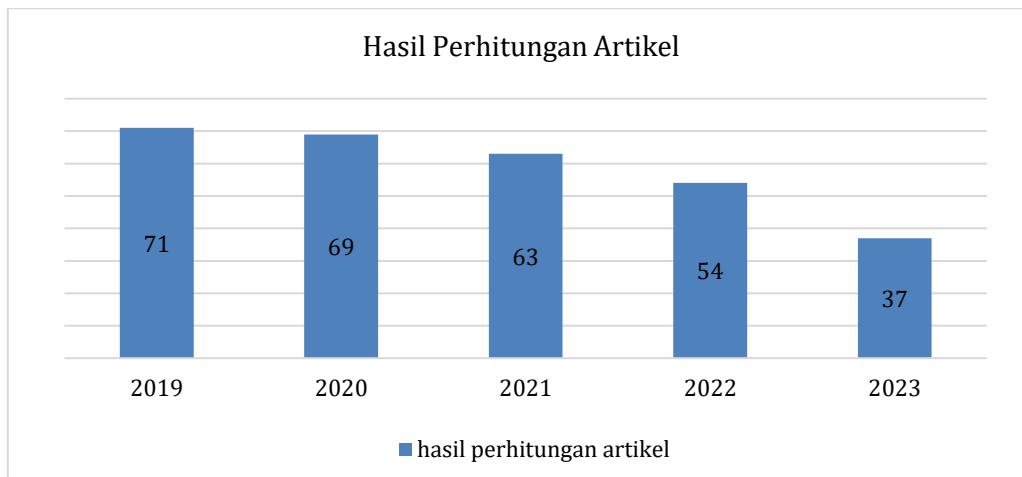


Diagram 1 : Data Publikasi scholar tahun 2019-2023 dengan kata kunci penggunaan game based learning dalam meningkatkan motivasi pembelajaran ipa di SD.

Didapatkan 5.970 dokumen dari pencarian literatur menggunakan database scholar terdiri dari kategori (buku dan dokumen dan artikel) selanjutnya literatur difokuskan pada dokumen artikel. Pencarian selanjutnya dengan memilah artikel berdasarkan judul dan abstrak yang terdapat kata/frase Game Based Learning (GBL) selain itu, Artikel yang tidak memenuhi kriteria akan disingkirkan. Artikel yang terpilih harus mencakup kata/frase "Game Based Learning (GBL)" dan "Motivasi belajar" dalam judul atau abstraknya, kemudian dilakukan pencarian artikel full text. Dari 40 artikel yang mengandung kata/frase penggunaan Game Based Learning dalam meningkatkan motivasi pembelajaran IPA di SD didapatkan 9 artikel untuk dilakukan review. Berikut hasil review dari 9 artikel terkait penggunaan Game Based Learning dalam meningkatkan motivasi pembelajaran IPA di SD.

NO	Artikel	Hasil/Temuan	Materi IPA yang dikembangkan
1.	Pengaruh game based learning terhadap motivasi dan prestasi belajar. (Winatha & Setiawan, 2020)	Terdapat perbedaan penting dalam dorongan belajar di antara kelas yang menerapkan metode pengajaran konvensional dan kelas yang memanfaatkan pendekatan pembelajaran berbasis game. Pemanfaatan metode pembelajaran berbasis game secara nyata dapat meningkatkan semangat dan prestasi belajar siswa.	Materi dalam model pembelajaran berbasis game menggunakan permainan kartu "siki" yang terinspirasi oleh Uno dan cerita rakyat Indonesia untuk mata pelajaran Keterampilan Interpersonal. Model ini dipilih karena meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar siswa. Pendekatan ini menarik dan fleksibel, serta mengatasi tantangan dosen dalam mengajar materi yang abstrak. Sesuai dengan persyaratan kurikulum, pendekatan berbasis permainan menjadi solusi kreatif dan inovatif.
2.	Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. (Widiana, 2022)	Siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis game memiliki minat belajar dan pengetahuan yang lebih besar dibandingkan dengan para murid yang terlibat dalam pendekatan pembelajaran tradisional. Fakta ini mengindikasikan bahwa penggunaan pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan ketertarikan serta pemahaman konsep para siswa. Karena itu, diharapkan guru-guru bisa mengimplementasikan metode pembelajaran bermain dalam mengajar ilmu pengetahuan di sekolah dasar.	Materi yang dikembangkan adalah media inovatif berbasis game untuk pembelajaran sains di sekolah dasar. Media ini menggunakan metode pembelajaran berbasis permainan yang mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran sains dan pemahaman konsepnya.

3. Inovasi Metode Pembelajaran menggunakan Game-Based Learning (GBL) untuk Memotivasi Pelajar. (Dipani, 2023)	Game Based Learning (GBL) adalah pendekatan pengajaran yang memanfaatkan gim sebagai sarana untuk mengantarkan isi kurikulum. Teknik ini terbukti efektif dalam meningkatkan dorongan belajar siswa. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis permainan akan mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar. Siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan memahami materi dengan lebih lancar.	Isi yang dikaji dalam riset ini adalah perangkat lunak Educandy dan permainan Geograpiea. Perangkat lunak Educandy dipakai sebagai intervensi pada kelompok uji coba untuk meningkatkan semangat serta prestasi belajar dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam bagi murid-murid kelas V. Sementara permainan Geograpiea dipergunakan sebagai alat bantu dalam mengasah pemahaman peta Indonesia guna meningkatkan pencapaian belajar dan semangat belajar siswa di sekolah dasar.
4. Analisis Kebutuhan Terhadap Bahan Ajar Game Based Learning Terintegrasi Karakter Kreatif. (Wati dkk., 2020)	Siswa menginginkan materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif Mereka lebih menyukai bahan ajar yang berwarna-warni, memiliki variasi, dan dapat diakses dengan berbagai cara. Siswa cenderung lebih menyukai pembelajaran melalui video daripada menggunakan buku. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai pembelajaran yang lebih aktif dan melibatkan diri.	Materi yang dikembangkan adalah materi pengajaran pembelajaran berbasis game yang mengintegrasikan karakter kreatif untuk tema ekosistem di kelas V SDN Bendogerit 2 Blitar.
5. Pengaruh Metode Game Based Learning (GBL) Terhadap Hasil Belajar IPA Energi Alternatif di SD Negeri 02 Lahat. (Purnama, Arafat dan Hedayani 2023.pdf, t.t.)	Metode Game Based Learning (GBL) mampu meningkatkan pencapaian pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam terkait energi alternatif di tingkat Sekolah Dasar. Pendekatan ini sesuai dengan pendekatan kurikulum 2013 yang fokus pada aspek tersebut. pembelajaran aktif, kreatif, dan inovatif. Melalui metode GBL, siswa dapat membangun konsep sendiri dan lebih aktif dalam proses pembelajaran.	Studi menyatakan bahwa pendekatan permainan (GBL) mampu meningkatkan pemahaman energi alternatif di tingkat Sekolah Dasar. Penggunaan GBL menghasilkan pencapaian belajar yang lebih baik daripada metode tradisional. Kendala dalam memahami energi alternatif juga ditekankan dalam penelitian tersebut. Hasil penelitian merekomendasikan penerapan metode inovatif seperti GBL untuk mengatasi hambatan dalam pembelajaran tentang energi alternatif.
6. Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native. (Widiana, 2022)	Pembelajaran berbasis permainan (GBL) saat ini bisa menjadi solusi dan inovasi efektif dalam pendidikan untuk generasi digital. Digital native memiliki karakteristik multitasking dan menyukai teknologi yang serba cepat. Digital native menyukai game dan menganggap game is learning tool. Peluang inilah yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk merancang game based learning. Dalam merancang game based learning perlu memerhatikan tujuan pembelajaran, simulasi kegiatan, dan evaluasi. Untuk mendukung kegiatan pembelajaran berbasis game guru dapat memanfaatkan aplikasi digital atau platform edukatif berbasis web untuk kegiatan game based learning seperti educandy, kahoot, wordwall,	Pengembangan dari materi ini adalah pentingnya guru dan dosen untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan generasi digital yang menjadi peserta didik. Selain itu, inovasi pembelajaran perlu terus dikembangkan dengan terus menyesuaikan perkembangan zaman dan era digital. Guru perlu memikirkan inovasi-inovasi dalam kegiatan pembelajaran, seperti pembelajaran berbasis game, yang dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan meningkatkan efektivitas belajar. Dalam mendesain kegiatan pembelajaran berbasis game, guru perlu memahami desain dan pengalaman belajar, serta menentukan tujuan pembelajaran, simulasi permainan, dan melakukan evaluasi kegiatan pembelajaran. Selain itu, inovasi pembelajaran juga dapat memperbaiki kondisi pembelajaran menjadi lebih baik

		dan quiziz.	dan membantu proses pemahaman siswa.
7.	Pengaruh Game Based Learning (Gbl) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sdn 060811 Medan. (Winatha & Setiawan, 2020)	Pengajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) topik gaya melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan (game based learning) dan pengajaran dengan metode ceramah menunjukkan perbedaan dalam pencapaian belajar. Pendekatan pembelajaran GBL terbukti lebih efisien dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa	Penelitian di SDN 060811 menilai efek Pengajaran Berbasis Game (GBL) dalam Ilmu Pengetahuan Alam topik Gaya terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Hasilnya menunjukkan GBL berpengaruh positif pada kemampuan berpikir kritis siswa, membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.
8	Pengembangan multimedia interaktif game based learning pada mata pelajaran ipa	Alat bantu edukasi yang diciptakan telah diuji coba dan dievaluasi sangat positif oleh pengajar dan murid. Alat ini dapat dipakai untuk mengajar ilmu pengetahuan alam. Alat bantu ini mampu menghadirkan materi pelajaran dengan metode yang menarik serta responsif. Alat tersebut juga dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar-mengajar.	Multimedia interaktif yang dikembangkan dengan pembelajaran berbasis game (GBL) dalam mata pelajaran sains dinilai sangat baik dan dapat digunakan berdasarkan uji validitas yang dilakukan oleh pakar material dan pakar media
9	Effects of Digital Game-Based Learning on Elementary Science Learning: A Systematic Review	Studi ini mensintesis beberapa tinjauan literatur dan menemukan bahwa DGBL adalah gaya instruksional yang menjanjikan, tetapi ada kurangnya bukti komprehensif mengenai dampaknya terhadap pembelajaran siswa dan pemahaman konsep ilmiah. Tinjauan ini bertujuan untuk mempersempit area cakupan ulasan sebelumnya dengan berfokus pada penggunaan permainan serius dalam pembelajaran sains di tingkat dasar	Pembelajaran Berbasis Permainan Digital (DGBL) menunjukkan potensi yang menjanjikan dalam meningkatkan pemahaman konten dalam pendidikan sains dasar. Namun, ada kebutuhan untuk penelitian yang lebih komprehensif, termasuk uji coba terkontrol acak (RCT) dan perbandingan dengan metode pengajaran tradisional, untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang efektivitas pendidikan DGBL

PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, terdapat sembilan artikel yang relevan yang membahas penggunaan Game Based Learning untuk meningkatkan motivasi belajar IPA di SD. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Winatha & Setiawan, 2020), ditemukan bahwa: (1) terdapat perbedaan yang signifikan dalam motivasi belajar antara kelas yang menerapkan metode pembelajaran konvensional dan kelas yang menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis permainan; (2) hasil belajar antara kelas yang menerapkan model pembelajaran konvensional dan kelas yang menggunakan model pembelajaran berbasis permainan juga menunjukkan perbedaan yang signifikan; (3) penggunaan model pembelajaran berbasis permainan secara efektif meningkatkan motivasi belajar siswa; dan (4) penggunaan model pembelajaran berbasis permainan secara signifikan meningkatkan prestasi belajar siswa. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Widiana, 2022), ditemukan bahwa penggunaan pembelajaran berbasis permainan secara signifikan dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep siswa.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Dipani, 2023), terbukti bahwa pembelajaran berbasis permainan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis permainan akan mendorong mereka untuk aktif belajar, memahami materi pelajaran, dan meningkatkan pengalaman, motivasi, perhatian, serta kepuasan dalam proses pembelajaran.

Kemudian penelitian oleh (Wati dkk., 2020) Siswa menunjukkan preferensi terhadap materi pelajaran yang lebih berwarna-warni dan menarik dibandingkan dengan materi yang sudah ada. Mereka lebih tertarik pada video daripada buku, juga antusias saat guru menghadirkan ice breaking dan aktivitas bermain.

Dibutuhkan sumber belajar berbasis permainan yang terhubung dengan unsur kreatif. Bahan ajar yang diperlukan mencakup buku dan beragam media pembelajaran. Komponen yang diperlukan untuk kelengkapan sumber belajar termasuk panduan penggunaan, korelasi dengan Kompetensi Dasar (KD), peningkatan materi, dukungan visual, soal evaluasi, panduan aktivitas siswa, serta tampilan berwarna-warni.

Hasil penelitian dari (Purnama, Arafat dan Hedayani 2023.pdf, t.t.) Dalam penelitian mengenai penggunaan Game Based Learning (GBL) pada pembelajaran IPA energi alternatif di tingkat SD, ditemukan bahwa penerapan metode ini meningkatkan pemahaman konsep secara signifikan. Rata-rata pemahaman konsep mencapai 74,83%, yang termasuk dalam kategori tingkat kebaikan. Metode yang digunakan sejalan dengan kurikulum 2013, memungkinkan siswa untuk membangun konsep secara mandiri sambil tetap aktif, kreatif, dan inovatif dalam proses belajar. Penelitian yang dilakukan oleh (Permana, 2022) Game based learning mengacu pada pemanfaatan dan penerapan prinsip game dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan game based learning adalah untuk meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan pemahaman siswa, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Game based learning saat ini dapat dijadikan sebuah solusi dan inovasi dalam pembelajaran bagi generasi digital native. Digital native memiliki karakteristik multitasking dan menyukai teknologi yang serba cepat. Digital native menyukai game dan menganggap game is learning tool. Peluang inilah yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk merancang game based learning. Dalam merancang game based learning perlu memerhatikan tujuan pembelajaran, simulasi kegiatan, dan evaluasi. Untuk mendukung kegiatan pembelajaran berbasis game guru dapat memanfaatkan aplikasi digital atau platform edukatif berbasis web untuk kegiatan game based learning seperti educandy, kahoot, wordwall, dan quiziz. Kemudian riset yang dilakukan oleh (Winatha & Setiawan, 2020) Mengindikasikan bahwa hasil pembelajaran IPA tentang materi gaya menunjukkan perbedaan saat menggunakan pendekatan pembelajaran game based learning dibandingkan dengan metode ceramah. Model pembelajaran Game Based Learning memiliki dampak positif pada kemampuan siswa untuk berpikir kritis. Pemilihan media pembelajaran memiliki pengaruh besar terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Tanpa adanya model pembelajaran yang melibatkan aktivitas, pembelajaran cenderung menjadi membosankan.

Hasil penelitian dari (Lamada dkk., 2021) Pembuatan aplikasi melibatkan model ADDIE dan dirancang dengan perangkat lunak Adobe Animate. Pengujian serta penilaian aplikasi dilakukan oleh pakar media dan ahli konten, setelah sebelumnya divalidasi oleh pakar instrumen, yang menilai aplikasi cocok untuk diujicoba. Respons pengguna terhadap aplikasi dianalisis dari karakteristik penggunaannya, menunjukkan bahwa respon pengguna terhadap aplikasi berada pada level yang sangat baik. Lalu hasil penelitian dari (Hussein dkk., 2019). Meskipun DGBL menunjukkan potensi sebagai metode instruksional yang menjanjikan, bukti yang menyeluruh tentang dampaknya terhadap pemahaman konsep ilmiah dan pembelajaran siswa masih terbatas. Tinjauan ini bertujuan untuk memfokuskan pada penggunaan permainan serius dalam pendidikan sains di tingkat dasar, dengan maksud menyempitkan cakupan tinjauan sebelumnya dalam bidang tersebut.

Efektivitas Game Based Learning dalam meningkatkan motivasi pembelajaran

Dari hasil review ke 9 artikel di atas Game Based Learning (GBL) secara keseluruhan, pembelajaran berbasis game telah terbukti menjadi pendekatan yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar di kalangan siswa, menawarkan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif pada mata pelajaran IPA.

Game based learning merupakan penerapan permainan yang diciptakan khusus untuk keperluan pendidikan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, dianggap lebih menarik daripada metode belajar mengajar tradisional. Dengan hasil yang terbukti mampu meningkatkan prestasi belajar siswa, pendekatan ini mendukung upaya pendidikan dengan tujuan menginspirasi siswa sekolah dasar agar lebih tertarik pada mata pelajaran IPA yang cenderung sulit dipahami. (Dewi & Listiowarni, 2019).

Media pembelajaran adalah segala yang berfungsi sebagai penghubung antara guru sebagai penyedia informasi dan siswa sebagai penerima informasi. Tujuannya adalah untuk menginspirasi semangat siswa dan memungkinkan mereka terlibat dalam proses pembelajaran yang bermakna. Terdapat lima aspek dalam konsep media pembelajaran: pertama, sebagai perantara informasi selama proses belajar; kedua, sebagai sumber pengetahuan; ketiga, sebagai alat bantu untuk meningkatkan semangat belajar siswa; keempat, sebagai instrumen efektif dalam mencapai hasil pembelajaran yang komprehensif dan signifikan; dan kelima, sebagai alat untuk mengembangkan dan meningkatkan keterampilan. Integrasi yang tepat dari kelima elemen ini akan berdampak positif pada pencapaian pembelajaran sesuai dengan tujuan yang diinginkan. (MEDI A PEMBELAJARAN Dr. muhammad hasan, S.Pd., M.Pd dkk.pdf, t.t.)

Informasi atau pengetahuan dapat lebih mudah diambil oleh siswa ketika mereka menikmati topik tersebut; sebaliknya, sulit bagi mereka untuk menerima dan memahami informasi yang sudah tidak menarik bagi mereka. Keterlibatan akan meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran daripada siswa yang tidak aktif. (Rohmani dkk., 2021).

Keberhasilan dalam pembelajaran bisa tercapai apabila siswa memiliki keterampilan untuk menginspirasi diri sendiri, memungkinkan mereka melewati segala rintangan dan meraih prestasi belajar yang memuaskan. Terutama dalam konteks pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), motivasi belajar memiliki peran penting untuk meraih sukses dalam pengalaman belajar (Pratama, 2019).

4. KESIMPULAN

Pemanfaatan pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan dorongan belajar siswa di tingkat Sekolah Dasar melalui metode pembelajaran yang interaktif dan mengasyikkan, membolehkan siswa belajar sambil bermain. Ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa, pemahaman materi, dan hasil pembelajaran secara komprehensif. Dengan pembelajaran berbasis permainan, siswa dapat memperoleh pengetahuan secara menyenangkan dan meningkatkan pemahaman mereka, sehingga menggairahkan motivasi belajar secara menyeluruh. Hal ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, memicu minat siswa dalam proses belajar.

Oleh karena itu, penerapan Game Based Learning (GBL) sangat disarankan sebagai sarana interaktif dalam proses pengajaran dan dapat meningkatkan semangat belajar serta efisiensi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Aminah Mursalin, S., & Muhsam, J. (2021). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TAI (TEAM ASSISTED INDIVIDUALIZATION) TERHADAP HASIL BELAJAR IPA DITINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 2(1), 103–110. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v2i1.413>
- Ariandari, W. P. (2015). *Mengintegrasikan Higher Order Thinking dalam Pembelajaran Creative Problem Solving*.
- Bria, M. E. K., & Muhsam, J. (n.d.). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA TEMA 8 DAERAH TEMPAT TINGGALKU MELALUI PENDEKATAN EXPLORATORY DISCOVERY KELAS IV SDK BESIKAMA I KABUPATEN MALAKA TAHUN PELAJARAN 2020/2021*.
- Dr.Hendra,S.E,M.SI,dkk-Media Pembelajaran Berbasis Digital.pdf. (n.d.).
- Endrawati, C., & Muhsam, J. (2023). *MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA MIND MAPPING TEMA 6 PANAS DAN PERPINDAHANNYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V MI AL-FITRAH OESAPA*. 1.
- Fadila, C., Yani, A., & Hasyda, S. (2023). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BRAINSTORMING DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS TOPIK B KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV SD INPRES OEBA 2*. 1.
- Harefa, D., Telaumbanua, T., Sarumaha, M., Ndururu, K., & Ndururu, M. (2020). Peningkatan Hasil Belajar IPA pada Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS). *Musamus Journal of Primary Education*, 1–18. <https://doi.org/10.35724/musjpe.v3i1.2875>
- Isaksen, S. G., Puccio, G. J., & Treffinger, D. J. (1993). An Ecological Approach to Creativity Research: Profiling for Creative Problem Solving. *The Journal of Creative Behavior*, 27(3), 149–170. <https://doi.org/10.1002/j.2162-6057.1993.tb00704.x>
- Langoday, F. S. (2023). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BONEKA JARI PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SD INPRES OEPOI*. 1.
- Letasado, M. R., & Muhsam, J. (2020). Pengaruh Implementasi Pembelajaran Saintifik Berbasis Keterampilan Belajar dan Berinovasi 4C terhadap Percaya Diri dan Kemampuan Membaca Pemahaman. *Musamus Journal of Primary Education*, 76–84. <https://doi.org/10.35724/musjpe.v2i2.2559>
- Miftahul, K., Diana, E., Handayani, F., & Prima, A. (2022). Analisis Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Materi IPA Semester I Kelas V Sekolah Dasar. *Dikdas matappa*. <https://doi.org/10.31100/dikdas.v5i2.1594>
- Pramestika, R. A., Suwignyo, H., & Utaya, S. (2020). Model Pembelajaran Creative Problem Solving pada Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Tematik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(3), 361. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i3.13263>

Yien, J.-M., Hung, C.-M., Hwang, G.-J., & Lin, Y.-C. (2011). A GAME-BASED LEARNING APPROACH TO IMPROVING STUDENTS' LEARNING ACHIEVEMENTS IN A NUTRITION COURSE. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 10(2).