

# AKSELERASI:

JURNAL PENDIDIKAN GURU MI

Volume 4, Nomor 2, Desember 2023, Hal. 100-114

## STRATEGI GURU DALAM MENGEMBANGKAN PEMBELAJARAN BERBASIS GAME PADA SISWA SEKOLAH DASAR

**Febriani Dwi Utami<sup>1</sup>, Fitriana Nur Wanita<sup>2</sup>, Nika Lukmawati<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>UIN Raden Mas Said Surakarta, Jl. Pandawa, No. 5 Kartasura, Jawa Tengah, Indonesia  
e-mail: [febriandwiutami21@gmail.com](mailto:febriandwiutami21@gmail.com)<sup>1</sup>

<sup>2</sup>UIN Raden Mas Said Surakarta, Jl. Pandawa, No. 5 Kartasura, Jawa Tengah, Indonesia  
e-mail: [nrfiitr02@gmail.com](mailto:nrfiitr02@gmail.com)<sup>2</sup>

<sup>3</sup>UIN Raden Mas Said Surakarta, Jl. Pandawa, No. 5 Kartasura, Jawa Tengah, Indonesia  
e-mail: [nikalukmawati42@gmail.com](mailto:nikalukmawati42@gmail.com)<sup>3</sup>

### ABSTRACT

*The aim of this research is to discuss teacher strategies in developing game-based learning in elementary schools. This research uses the method. This research uses a qualitative method using a literature study approach. The techniques used in this research are reading, taking notes, and comparing educational games. The samples in this research are the results of this research. The supporting facilities mentioned in this method are games or types of games that are helpful and suitable for use as learning for elementary/MI students. Advanced technology has a very practical function in learning activities in elementary schools. This technology is important because it will help develop all kinds of thinking skills, from the most basic level to the critical thinking level. The use of technology plays an important role in optimizing the elementary school learning process. Learning is packaged in the form of games so that elementary school students' interest and learning becomes fun, therefore it is hoped that students' memory for the material presented will also be quite high. It is also important to enjoy the learning atmosphere and leave a deep impression, so that the material is always remembered by students. However, technology can help increase classroom interaction through the use of online learning platforms and applications. Apart from these advantages, of course there are negative impacts in using this technology, namely that elementary school children will be lazy about studying, and even lazy about studying. So from this it can be concluded that the use of online games and using technology does bring positive things to learning, but educators should also pay attention to the negative impacts and accompany students.*

**Keyword:** *Teacher Strategy, Learning, Game Based*

### ABSTRAK

*Tujuan penelitian ini untuk membahas strategi guru dalam mengembangkan pembelajaran berbasis game di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi pustaka. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah membaca, mencatat, dan membandingkan game edukatif. Hasil dari penelitian ini adalah Sarana penunjang yang disebutkan dalam metode ini adalah permainan atau jenis game yang membantu dan layak dimanfaatkan sebagai pembelajaran bagi peserta didik SD/MI. Teknologi maju mempunyai fungsi yang sangat praktis dalam kegiatan pembelajaran pada Sekolah Dasar. Teknologi ini penting karena akan membantu mengembangkan segala macam keterampilan berpikir, mulai dari tingkat paling dasar hingga tingkat berpikir kritis. Pemanfaatan teknologi memegang peranan penting dalam mengoptimalkan proses pembelajaran Sekolah Dasar. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk game sehingga minat dan pembelajaran siswa Sekolah Dasar menjadi menyenangkan, oleh karena itu diharapkan daya ingat siswa terhadap materi yang disampaikan juga cukup tinggi. Suasana belajar juga penting untuk dinikmati dan meninggalkan kesan yang mendalam, agar materi selalu*

*diingat oleh siswa. Namun, teknologi dapat membantu meningkatkan interaksi kelas melalui penggunaan platform dan aplikasi pembelajaran online. Disamping kelebihan tersebut tentunya terdapat dampak negatif dalam penggunaan teknologi tersebut yaitu anak sekolah dasar akan malas belajar, dan bahkan malas belajar. Maka dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwasannya penggunaan game online dan memakai teknologi memang membawa hal positif dalam pembelajaran, namun seyogyanya pendidik harus memperhatikan juga dampak negatifnya dan mendampingi peserta didik.*

**Kata Kunci:** *Strategi Guru, Pembelajaran, Berbasis Game*

---

---

## **PENDAHULUAN**

Banyak guru Sekolah Dasar yang belum memanfaatkan teknologi secara maksimal dan menggunakan metode pembelajaran yang monoton hanya berdasarkan buku teks (Syaparuddin, 2020). Namun, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih perlu ditingkatkan karena situasi epidemi saat ini menjadikan pemanfaatan teknologi sebagai sesuatu yang perlu dipelajari. Kegiatan pembelajaran yang menjadi berpusat pada guru dapat menyebabkan siswa Sekolah Dasar menjadi bosan pada saat pembelajaran di kelas, sehingga menurunkan efektifitas pembelajaran dan menurunkan konsentrasi siswa (Intaniasari, 2022). Hal ini dapat mempengaruhi pemahaman siswa terhadap konsep-konsep pada materi yang disampaikan. Menurut Dienes seorang guru matematika Hongaria, Inggris, dan Prancis, terdapat kesulitan siswa dalam mata pelajaran matematika karena matematika sebagai pelajaran terstruktur, klasifikasi struktur, relasi-relasi dalam struktur dan mengklasifikasikan relasi-relasi dalam struktur. Ia percaya bahwasannya salah satu tahap untuk mengatasi hal tersebut adalah menggunakan permainan (*game*) melalui permainan siswa dapat dengan mudah diajak mengenal konsep yang akan dipelajari sambil bermain.

Pembelajaran berbasis game mengacu pada penggunaan permainan dalam konteks pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Stiller dkk., 2019). Game berbasis pendidikan mempunyai peranan penting dalam mempengaruhi motivasi siswa Sekolah Dasar, membuat mereka lebih bahagia, lebih terlibat, dan bermanfaat. Kolaborasi antar teman dianjurkan (Anjani, 2016). Model pembelajaran berbasis game dapat mengubah paradigma pembelajaran dari berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa. Pembelajaran berbasis game merupakan model pembelajaran inovatif yang melibatkan siswa Sekolah Dasar dalam kegiatan pemecahan masalah dan memberikan peluang untuk berkembang.

Game berperan positif dan memberikan pengaruh positif bagi siswa Sekolah Dasar yaitu hiburan sambil bermain dengan media, siswa belajar mendengarkan aturan dan instruksi, memberikan nasihat pemecahan masalah, mengembangkan keterampilan kognitif, mengembangkan kecerdasan spasial dan motorik, serta menggabungkan percakapan orang tua-anak. Oleh karena itu,

game edukasi ini sangat efektif bila digunakan sebagai alat pembelajaran dan sebagai titik tolak pembelajaran dalam proses pembelajaran siswa Sekolah Dasar. Selain itu, teknologi dapat meningkatkan kreativitas, kognisi, dan lain-lain.

Dalam hal ini Tugas guru Sekolah Dasar adalah merencanakan pembelajaran, melaksanakan kegiatan pembelajaran, dan mengevaluasi proses dan hasil belajar siswa Sekolah Dasar (Nupus dkk., 2021). Media pembelajaran merupakan alat untuk meningkatkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar di Sekolah Dasar. Hal ini memudahkan penggunaannya sebagai alat pembelajaran bagi siswa (Oktariyanti dkk., 2021). Pembelajaran berbasis game dimaksudkan untuk mendukung pembelajaran untuk tujuan pendidikan karena dianggap lebih menarik dibandingkan metode belajar mengajar tradisional. Dalam pembelajaran berbasis game tentu perlu adanya peran guru dalam hal ini, guru dapat menjadi fasilitator yaitu guru dapat menyediakan media pembelajaran berbasis game sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain, serta ketika pembelajaran berlangsung dan peserta didik merasa kesulitan maka guru dapat mengatasi kesulitan dari peserta didik tersebut.

Memahami perbedaan gaya belajar siswa Sekolah Dasar merupakan salah satu unsur kompetensi mengajar yang harus dikuasai guru. Memahami gaya belajar di luar karakteristik individu dapat membantu persiapan dan pembelajaran guru. Mereka diharapkan lebih kreatif dalam melaksanakan pembelajarannya. Salah satu bentuk kreativitas guru adalah kreativitas dalam memilih bahan pembelajaran yang sesuai. Media yang digunakan hendaknya tepat sasaran, disesuaikan dengan kebutuhan siswa Sekolah Dasar, dan mengikuti perkembangan teknologi untuk menjamin pemahaman kontekstual yang benar (Dewantara dkk., 2020).

Banyak sekali keuntungan dari adanya permainan berbasis game yaitu penyampaian akan menjadi lebih menarik, lebih interaktif, kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan, hal ini terbukti pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Deni Dwiana, Sucipto, dan Triyono pada tahun 2011 dengan judul “Penggunaan metode permainan kartu bilangan untuk meningkatkan pembelajaran matematika tentang pecahan.” Dalam artikel tersebut membahas tentang strategi guru menggunakan pembelajaran berbasis game untuk dapat mempermudah guru mengendalikan siswa pada saat melakukan pada konsep matematika, hal tersebut bertujuan agar siswa dapat memahami konsep matematika yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan beberapa pembahasan yang telah dibahas diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti mengenai **“Strategi Guru Dalam Mengembangkan Pembelajaran Berbasis Game Di Sekolah Dasar.”** Penelitian ini bertujuan untuk membahas tuntas mengenai pembelajaran berbasis game, manfaat penelitian ini bagi pembaca adalah agar pembaca dapat memperoleh pengetahuan baru mengenai pembelajaran berbasis game serta adapun manfaat penelitian ini adalah untuk menjadi

bahan pelajaran bagi peneliti agar dapat menjadi guru yang baik ke depannya dengan memperhatikan strategi yang harus diterapkan ketika ingin mengimplementasikan pembelajaran berbasis permainan.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi pustaka. Metode penelitian ini menjelaskan tentang strategi guru dalam mengembangkan pembelajaran berbasis game di Sekolah Dasar. Penjelasan ini berpacu pada deskriptif tekstual atau wacana atau teks yang disebut dengan kepustakaan. Penelitian ini menggunakan teknik membaca, mencatat, dan membandingkan. Penelitian ini membutuhkan waktu yang lebih lama karena bersifat penemuan. Peneliti ini melakukan pengklasifikasian dengan cara mencantumkan pendapat dari beberapa para ahli. Peneliti menggunakan teknik mencatat pokok permasalahan yang terdapat di dalam jurnal. Berupa materi, data atau kasus yang diambil dari sumber lain dengan mencantumkan pendapat dari para ahli. Terakhir peneliti menggunakan teknik membandingkan hasil identifikasi dari jurnal, buku, berita, dan kasus yang terjadi. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI Sekolah Dasar dengan jumlah 28 peserta didik. Tempat penelitian dimana objek dan tujuan sudah ditetapkan oleh peneliti.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pengertian *Teacher Center***

Dalam model pengajaran yang berpusat pada guru, guru banyak melakukan kegiatan belajar mengajar dalam bentuk ceramah. Memasuki kelas atau mendengarkan ceramah, siswa dibatasi baik dalam memahami maupun mencatat, bagi yang merasa perlu. Guru berperan sentral dalam mencapai hasil belajar dan seolah menjadi satu-satunya sumber ilmu pengetahuan. Model ini dimaksudkan untuk memberikan informasi satu arah karena apa yang diinginkan adalah bagaimana guru dapat mengajar dengan baik agar hal ini ilmu disampaikan hanya terjadi satu kali.

Akibat dari gaya belajar seperti ini tidak membawa hasil apa-apa melainkan hanya menjadikan siswa kurang mampu mengapresiasi ilmu pengetahuan, rasa takut mengemukakan pendapat, tidak berani mencoba, dan di akhir lebih cenderung pasif dan tidak kompeten kreatif. Selama ini model pembelajaran berpusat pada guru dapat ditemukan pada model pembelajaran. Dengan demikian, dari penjelasan dari uraian diatas dapat kita simpulkan bahwa pengertian *teacher center* adalah pengertian pembelajaran yang berpusat pada guru. Guru yang benar-benar menentukan tahapan pembelajaran yang dimana satu-satunya sumber ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, model pembelajaran ini menjadikan siswa pasif dalam proses pembelajaran (Chikita dkk., 2023). Mengenai hal tersebut, tentu perlu adanya strategi guru agar pembelajaran tidak hanya *teacher center* tetapi menjadi *student center*. Adapun strategi yang dapat dilakukan guru yaitu menggunakan pembelajaran berbasis game

### **Pengertian Pembelajaran Berbasis Game**

Pembelajaran berbasis game adalah suatu metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan yang dirancang khusus untuk memudahkan proses pembelajaran. Menggunakan pembelajaran berbasis permainan, tiga bagian penting pembelajaran dapat dicapai: emosional, intelektual, dan psikomotorik. Pembelajaran berbasis game adalah suatu metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan tertentu untuk memudahkan proses pembelajaran dan meningkatkan pembelajaran siswa Sekolah Dasar. Siswa pada umumnya menyukai permainan, sehingga penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis game sudah tepat untuk generasi digital saat ini (Oktavia, 2022).

Menurut Maiga dalam tulisannya, game merupakan unsur penting dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan pengalaman belajar, memudahkan mengingat, meningkatkan suasana hati, dan mengefektifkan pembelajaran. Menurut Hans Daeng dalam tulisan Andang Ismail, game merupakan bagian mutlak dalam kehidupan siswa, dan bermain merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses perkembangan kepribadian siswa. Metode pembelajaran berbasis game juga sangat efektif untuk perkembangan kognitif, termasuk keberhasilan belajar. Pembelajaran berbasis game mempunyai kelebihan dan kekurangan. Keuntungan dari metode ini adalah: 1. Memotivasi dan melibatkan seluruh siswa dalam pembelajaran. 2. Diperlukan media tambahan untuk memudahkan pembelajaran (Oktavia, 2022).

### **Game Sebagai Model Pembelajaran**

Pembelajaran berbasis game merupakan model pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan khusus untuk memudahkan proses pembelajaran dan meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar. Berkat strategi ini, guru mampu menstimulasi aspek terpenting dalam proses pembelajaran: aspek emosional, intelektual, dan psikomotorik. Dalam penggunaan model game, guru harus menyesuaikannya dengan karakteristik siswanya. Model ini juga dapat digunakan untuk berinteraksi dengan siswa lain. Kegiatan ini bermanfaat untuk kecerdasan interpersonal (Saihu, 2022). Model pembelajaran berbasis game di Sekolah Dasar ini juga efektif untuk perkembangan kognitif, termasuk kinerja siswa. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Vygotsky yang menyatakan bahwa game edukatif sangat baik untuk perkembangan kognitif. Hal ini didasari oleh ciri-ciri generasi yang senang bermain dan belajar tanpa merasa bosan. Minat belajar siswa sangat membantu meningkatkan hasil belajar, karena siswa juga tertarik dengan berbagai game edukatif.

### **Game Sebagai Media Pembelajaran**

Sarana penunjang yang disebutkan dalam metode ini adalah permainan atau jenis game yang membantu dan layak dimanfaatkan sebagai pembelajaran bagi peserta didik SD/MI. Berikut

beberapa pembelajaran berbasis game yang cocok untuk mendukung proses pembelajaran di Sekolah Dasar (Ulya, 2021).

1. *Educandy*

Game ini merupakan game edukasi berbasis yang dapat digunakan untuk pembelajaran di Sekolah Dasar. *Educandy* menawarkan berbagai game atau permainan edukasi yang dapat dimainkan dan diganti dengan pertanyaan maupun kosakata (Oktavia, 2022). Tampilan yang dihadirkan ceria dan penuh warna. *Educandy* dapat digunakan untuk memudahkan guru dalam mengerjakan kuis yang beraneka ragam, efektif dalam menguji keterampilan siswa dan menghasilkan latihan soal yang akan menjadi menarik maupun menyenangkan.

2. *Quiziz*

*Quiziz* adalah aplikasi berbasis game, yang merupakan game yang tidak biasa, karena dapat digunakan untuk tujuan pendidikan dan pembelajaran yang menyenangkan. Kelebihan *quiziz* adalah menulis menjadi lebih mudah karena tampilan yang disajikan menarik dan seru diiringi musik. Setiap kali seorang siswa mengerjakan suatu soal, mereka langsung mencetak nilainya. Memungkinkan siswa untuk lebih memahami materi hingga menemukan jawaban yang salah melalui notifikasi. Mendorong siswa untuk lebih berhati-hati dalam mengerjakan soal. Kelemahan aplikasi kuis adalah kecepatan pilihan jawaban menentukan skor.

3. *Wordwall*

Aplikasi *wordwall* yaitu suatu aplikasi web yang dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran yang bertujuan untuk alat bantu guru kepada siswa Sekolah Dasar. Keistimewaan dari aplikasi ini adalah memudahkan untuk peserta didik sebab pembelajarannya sangat menyenangkan dan menarik, seperti quiz, mencocokkan atau memasangkan pasangan, kata acak, pencarian kata dan sebagainya (Oktavia, 2022). Aplikasi ini terletak pada browser yang memungkinkan pendidik untuk menggunakan dan mengaksesnya. Halaman *wordwall* terdapat berbagai macam contoh, dan hasil dari setiap pembuatannya dapat digunakan oleh pengguna *wordwall* yang baru memulai. Tentu saja hal ini memungkinkan pengguna baru untuk menggunakan media ini dengan cara yang lebih kreatif dan inovatif untuk pembelajaran di kelas (Firmadani, 2020).

### **Kekurangan dan Kelebihan Game**

1. *Educany*

Kelebihan game *educandy* dalam pembelajaran yaitu 1) Berisi banyak game atau permainan kata berbeda yang dapat digunakan atau dimainkan; 2) Mendorong kemampuan guru dalam menyiapkan berbagai kuis; 3) Efektif dalam menilai pemahaman siswa; 4) Jadikan latihan soal lebih menyenangkan.

Kekurangan game *educandy* dalam pembelajaran yaitu 1) Media game *educandy* tidak bisa untuk pembelajaran yang berhubungan dengan rumus atau perhitungan seperti matematika; 2) Nilai dari game *educandy* ini tidak dapat dijadikan acuan untuk menilai siswa, namun digunakan sebagai latihan dalam bentuk permainan; 3) Penggunaan media ini memerlukan kuota internet untuk mengakses game ini.

## 2. *Quiziz*

Kelebihan game *quiziz* paper mode yaitu: 1) *Quiziz* Paper Mode siswa tidak memerlukan gawai (*gadget*) atau tidak memerlukan jaringan internet; 2) Guru dapat memindai barcode atau *Q- Cards (Quiziz Cards)* yang dijawab oleh siswa, dan guru langsung memahami mana siswa yang benar dan mana yang salah; 3) Lembar barcode untuk siswa atau *Q-Card (Quiz Cards)* bisa dimanfaatkan berkali-kali dengan materi kuis yang berbeda; 4) Setiap siswa mempunyai 1 lembar kartu *Q- Cards* yang sesuai; 5) Lembar *Q-Card* berbeda, sehingga siswa tidak dapat menyalin jawaban temannya. Kekurangan dari game *quiziz* paper mode yaitu: 1) Guru memanfaatkan dua perangkat yaitu laptop dan ponsel; 2) Guru perlu mengunduh dan menginstal aplikasi *quiziz* di ponsel; 3) Mode kertas *quiziz* hanya dapat diaplikasikan untuk soal pilihan ganda dengan pilihan jawaban 2, 3 dan 4 (Purba, 2019).

Kelebihan *quiziz* menggunakan telepon maupun laptop yaitu 1) Hal ini memudahkan menulis soal, karena tampilan menyajikannya secara menarik dan menyenangkan serta terdapat pengiringnya; 2) Setiap kali siswa mengerjakan pertanyaan, dia akan mengetahui skornya; 3) Mempermudah peserta didik dalam menguasai materi dan ketika mengerjakannya akan menemukan jawaban yang salah; 4) Memotivasi siswa untuk lebih berhati-hati saat mengerjakan soal. Kekurangan *quiziz* menggunakan telepon maupun laptop yaitu 1) Kecepatan menetapkan jawaban memastikan skor nilai; 2) Jaringan internet berpengaruh terhadap pemecahan masalah; 3) Bahan atau materi yang diolah terbatas.

## 3. *Wordwall*

Kelebihan dari aplikasi *wordwall* adalah sebagai berikut: 1) Dapat memberikan sistem pembelajaran bermakna yang dapat dengan mudah diikuti oleh siswa tingkat dasar dan tingkat yang lebih tinggi; 2) Model tugas ada di *software wordwall* yang dapat diakses siswa melalui ponsel; 3) Mempunyai sifat kreatif.

Sedangkan kekurangannya yaitu: 1) Rawan penipuan saat digunakan dan font tidak dapat diubah; 2) Dibutuhkan lebih banyak waktu untuk melakukannya; 3) Hanya dapat dilihat melalui media visual.

### **Game Sebagai Pendekatan Pembelajaran**

Game edukasi menjadi sesuatu yang menyenangkan dan menarik. Pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan (game) sehingga minat dan pembelajaran siswa Sekolah Dasar menjadi menyenangkan. Maka dari itu, harapannya kemampuan siswa dalam hal mengingat mengenai materi yang dibawakan juga cukup tinggi. Suasana pembelajaran juga penting untuk dinikmati dan meninggalkan kesan yang mendalam, agar materi selalu diingat oleh siswa. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan selalu berkaitan dengan kreativitas (Wiwin, 2023).

Di sini teknologi memegang peranan yang sangat penting (Darwanto dkk., 2021), sehingga harus menggabungkan beberapa kata kunci yaitu pembelajaran, pemahaman, kreativitas dan teknologi. Mengenai pelaksanaan pembelajaran berbasis game, guru dapat mendefinisikan dan untuk memberikan mata pelajaran atau materi game (permainan) yang digunakan dalam pendidikan di Sekolah Dasar. Mempersiapkan alat-alat penunjang yang diperlukan untuk mendukung keberhasilan pembelajaran. Guru menyiapkan bimbingan dan tindakan untuk menjalankan pembelajaran. Mendeskripsikan terhadap siswa maksud dan tujuan aturan game agar siswa tidak kebingungan saat proses pembelajaran di sekolah (Oktavia, 2022).

Guru dapat menetapkan berapa lama proses game berlangsung. Di sini, guru membagi peserta didik menjadi beberapa individu atau kelompok. Guru adalah pemimpin dalam proses pembelajaran. Jika waktu yang disediakan telah habis, guru memberi isyarat terhadap siswa untuk mengakhiri permainan atau game, kemudian siswa melaporkan hasil permainan tersebut terhadap guru. Terakhir, guru mengambil kesimpulan dan mengevaluasi siswa.

### **Game Belajar Menjadi Sesuatu yang Menarik dan Menyenangkan**

Pembelajaran memerlukan permainan agar siswa tetap tertarik dan belajar menjadi menyenangkan. Oleh karena itu, guru yakin bahwa kemampuan siswa dalam mengingat materi tersebut juga akan cukup tinggi. Tidak kalah pentingnya yaitu meninggalkan kesan yang mendalam dan membentuk pembelajaran menjadi menyenangkan supaya materi senantiasa membekas di benak siswa Sekolah Dasar (Wiwin, 2023).

Teknologi memegang peranan yang sangat penting (Darwanto dkk., 2021), sehingga menggabungkan tiga kata kunci yaitu pembelajaran, pemahaman, kreativitas dan teknologi. Adapun penerapan pembelajaran melalui bermain, guru menentukan dan mengantisipasi hambatan

pengembangan baru yang mengakibatkan kurangnya kesempatan untuk menyikapi cara yang unik dan kreatif (Wibowo, 2016).

### **Kekurangan Pembelajaran Berbasis *Game***

Disamping terdapat kelebihan dalam pembelajaran berbasis game, tentunya terdapat kekurangan dalam pembelajaran ini yaitu :

1. Membutuhkan waktu yang lebih lama, karena tak semua siswa cepat memahami cara menjalankan game
2. Jika guru lemah dalam pengondisian kelas maka suasana di dalam kelas tidak akan kondusif
3. Guru akan lebih ekstra dalam pengondisian kelas siswa agar siswa tetap kondusif
4. Kendala jaringan yang kurang stabil akan dapat mempengaruhi berjalannya proses pembelajaran (Hayu Ika Anggraini,dkk 2021).

### **Kendala Pembelajaran Berbasis Game**

Kendala pembelajaran berbasis game salah satunya adalah distribusi koneksi internet yang tidak merata, gawai yang tidak cukup, tidak meratanya distribusi penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi antara pendidik atau guru karena tidak semua guru memanfaatkan TIK dalam pembelajaran yang diampunya, kurangnya fasilitas di sekolah seperti lcd, komputer, dan printer. Kurangnya waktu untuk mengatur dan menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik sehingga hal tersebut membuat pembelajaran tidak maksimal saat disampaikan.

### **Dampak Pembelajaran Berbasis Game**

Dengan memakai strategi pembelajaran berbasis game ini, siswa dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalahnya, sehingga memudahkan aktivitas siswa dan memotivasi siswa dalam belajar. Kesimpulannya pembelajaran berbasis game ini dapat membantu untuk memberikan materi pembelajaran pembelajaran yang menarik perhatian siswa saat proses belajar untuk meningkatkan motivasi belajar. Pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan pemahaman siswa Sekolah Dasar terhadap konsep-konsep yang berkaitan dengan mata pelajaran. Siswa dapat langsung menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis game untuk meningkatkan pemahaman konsep belajar.

Siswa Sekolah Dasar sangat membutuhkan pemahaman terhadap konsep-konsep belajar, untuk mampu memecahkan permasalahan umum dalam kehidupan nyata dan mampu menyelesaikan permasalahan yang ditemuinya secara akurat. Pemahaman konsep belajar sangat berguna dan dapat diterapkan dalam kehidupan siswa sehari-hari untuk menumbuhkan kualitas yang

lebih tinggi. Media juga dapat memberikan siswa pengalaman nyata, sehingga meningkatkan penyerapan dan pemahaman belajar siswa Sekolah Dasar (Widiana, 2022).

Selain itu, penerapan pembelajaran berbasis game juga dapat mengembangkan kesadaran akan adanya hubungan saling mempengaruhi dan keterkaitan antara ilmu pengetahuan dan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Hasil lain juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan ciri-ciri siswa Sekolah Dasar tentunya akan mempengaruhi psikologi siswa sehingga meningkatkan pemahamannya. Menerapkan pembelajaran berbasis game juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir kritis untuk memecahkan masalah. Kegiatan pembelajaran berbasis game ini menyajikan soal-soal yang dapat meningkatkan penangkapan terhadap siswa Sekolah Dasar.

Disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis game dapat memberikan pengetahuan yang dinilai lebih efektif dibandingkan bentuk pembelajaran lainnya. Pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan minat dan pemahaman kepada siswa Sekolah Dasar terhadap konsep-konsep yang berkaitan dengan pembelajaran (Widiana, 2022). Siswa Sekolah Dasar senang belajar melalui game, sehingga mereka sangat senang dan termotivasi mengikuti kegiatan pembelajaran. Game merupakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa karena pembelajaran ini juga membuat siswa rileks dan tentu saja mempengaruhi pemahaman konsep siswa.

Siswa Sekolah Dasar tetap didorong untuk belajar agar memahami konsep ilmiah secara utuh. Penerapan pembelajaran berbasis game dapat merangsang peningkatan pemahaman dan kemampuan kognitif siswa. Pembelajaran berbasis game juga dapat dianggap sebagai metode yang dapat digunakan untuk pembelajaran yang menyenangkan sehingga metode pembelajaran dan materi pembelajaran yang sesuai seimbang. Game edukasi dapat mengajarkan sejumlah keterampilan yang dapat dijadikan salah satu alternatif metode pembelajaran (Widiana, 2022).

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan artikel ini. Artikel ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat ulangan akhir semester pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Penulis ingin mengucapkan terima kasih bagi semua pihak yang telah berkontribusi dan membantu dalam penelitian dan penyusunan kajian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih untuk semua penulis publikasi atau artikel sebelumnya yang telah menyumbangkan data penelitian yang akan memungkinkan penulis untuk melakukan analisis dan pengembangan tambahan.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Teacher center atau pembelajaran dengan “berpusat pada guru” adalah pembelajaran guru. Oleh karena itu, dalam model pembelajaran ini siswa bersikap pasif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan merupakan metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan tertentu untuk memudahkan pembelajaran dan meningkatkan kinerja belajar siswa sekolah dasar. Aplikasi pembelajaran berbasis game berguna di era digital saat ini karena siswa menyukai permainan. Permainan penting dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan pengalaman belajar, meningkatkan daya ingat, meningkatkan semangat kerja dan menjadikan pembelajaran lebih efektif. Pembelajaran berbasis permainan merupakan model pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan tertentu untuk memudahkan pembelajaran dan meningkatkan kreativitas belajar siswa. Model pembelajaran berbasis permainan di sekolah dasar ini bermanfaat bagi perkembangan kognitif serta prestasi siswa. Metode pembelajaran berbasis permainan berikut ini diperlukan untuk menunjang pembelajaran di sekolah dasar. Penggunaan pembelajaran berbasis permainan meningkatkan pemahaman dan keterampilan kognitif siswa. Pembelajaran berbasis permainan juga dipandang sebagai cara menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan dan menyeimbangkan metode pembelajaran dengan materi pembelajaran yang relevan.

## DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, R. (2017). Pembelajaran dalam perspektif kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35-49.

<http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?>

Aditya, D. Y. (2016). Pengaruh penerapan metode pembelajaran resitasi terhadap hasil belajar matematika siswa. *Susunan Artikel Pendidikan*, 1(2).

<https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/SAP/article/view/1023>

Amelia, N. C., Zulhelmi, Z., Syaflita, D., & Siswanti, Y. (2021). Analisis motivasi belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran berbantuan game edukasi berbasis aplikasi educandy di smpn 25 pekanbaru. *DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics*, 3(2), 56-61.

<https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/Diffraction/article/view/4145>.

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.

[http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=461303&val=9626&title=PE  
NGARUH%20PEMBELAJARAN%20BERBASIS%20TURNAMEN%20DAN%20GAM  
ES%20TERHADAP%20MOTIVASI%20BELAJAR%20SISWA](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=461303&val=9626&title=PE%20NGARUH%20PEMBELAJARAN%20BERBASIS%20TURNAMEN%20DAN%20GAMES%20TERHADAP%20MOTIVASI%20BELAJAR%20SISWA).

Aprilia, I., Nelson, N., Rahmaningsih, S., & Warsah, I. (2020). Implementasi metode pembelajaran bervariasi pada materi ski di madrasah ibtidiyyah. *Jurnal Ilmiah PGMI*, 6(1), 52-72.

<http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/jip/article/view/6026>.

- Chikita, D., Sari, D. P., & Puspitasari, R. (2023). Penerapan perencanaan model pembelajaran teacher center di mts negeri 2 rejang lebong. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(3).  
<https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/416>.
- Darwanto, D., & Putri, A. M. (2021). Penguatan literasi, numerasi, dan adaptasi teknologi pada pembelajaran di sekolah: (sebuah upaya menghadapi era digital dan disrupsi). *Eksponen*, 11(2), 25-35.  
<https://doi.org/10.47637/eksponen.v11i2.381>
- De Freitas, S. (2006). Learning in immersive worlds a review of game-based learning prepared for the jisc e-learning programme. *JISC ELearning Innovation*, 3.3 (14), 73 .  
<https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2009.01024.x>
- Dewi, N. P., & Listiowarni, I. (2019). Implementasi game based learning pada pembelajaran bahasa inggris. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 3(2), 124-130.  
<https://doi.org/10.29207/resti.v3i2.885>
- Dinah, A. J. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran wordwall terhadap hasil belajar peserta didik sdn gekbrong 1 kabupaten. *Doctoral dissertation, FKIP UNPAS*, 5(2), 34-37.  
<http://repository.unpas.ac.id/65030/>.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97.  
[http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding\\_KoPeN/article/view/1084](http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084).
- Firmansyah, A., & Jiwandono, N. R. (2022). Kecenderungan guru dalam menerapkan pendekatan student centre learning dan teacher centre learning dalam pembelajaran. *Jurnal Guru Indonesia*, 2(1), 33-39.  
<https://jurnal.ppjb-sip.org/index.php/jgi/article/view/229>.
- Fitriyadi, H. (2013). Integrasi teknologi informasi komunikasi dalam pendidikan: potensi manfaat, masyarakat berbasis pengetahuan, pendidikan nilai, strategi implementasi dan pengembangan profesional. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 21(3).  
<http://journal.uny.ac.id/index.php/jptk/article/view/3255>.
- Hendrastomo, G., & Januarti, N. E. (2018). Metode pengembangan bahan ajar berbasis teknologi informasi bagi guru sosiologi kabupaten purworejo. *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 2(1), 92-104.  
<https://jurnal.uns.ac.id/habitus/article/view/20234>.
- Intaniasari, Y., Utami, R. D., Purnomo, E., & Aswadi, A. (2022). Menumbuhkan antusiasme belajar melalui media audio visual pada siswa sekolah dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 4(1).  
<https://journals.ums.ac.id/index.php/bppp/article/view/19424>.
- Istiqomah, A. N. I., Anggraeni, F. T. A., Lestari, W. L., & Puji, W. T. P. U. T. (2023). Analisis faktor yang mempengaruhi kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran di sd negeri 3 brotot: Indonesia. *Ciencias: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 10-18.

<https://ejournal.upg45ntt.ac.id/ciencias/article/view/126>

Listiyoningsih, S., Hidayati, D., & Winarti, Y. (2022). Strategi guru menghadapi transformasi digital. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2b), 655-662.

<http://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/389>.

Lu Chung Chin & Zakaria, E., (2015). Effect of game-based learning activities on children's positive learning and prosocial behaviours (kesan aktiviti pembelajaran berasaskan permainan terhadap pembelajaran positif dan tingkah laku prososial kanak-kanak). *Jurnal Pendidikan Malaysia*, 40(2), 159–165.

<https://doi.org/10.17576/jpen-2015-4002-08>

Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran daring (quizzz, sway, dan wordwall) kelas 5 di sd muhammadiyah 2 wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552-560.

<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/Innovative/article/view/3109>.

Muslimah, L. L., Rosalina, E., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan lembar kerja siswa (lks) tematik berbasis outdoor learning pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1926–1939.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1069>

Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran pop up book berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928–3939.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1475>

Nirwana, E. S. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis game android untuk anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1811-1818.

<https://scholar.archive.org/work/an6pu4icsrhp2umbj2ycpewe/access/wayback/https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/download/1684/pdf>

Nupus, H., Triyogo, A., & Valen, A. (2021). Pengembangan bahan ajar buku pendamping tematik terpadu berbasis kontekstual pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3279–3289.

<http://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1311>

Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran online berbasis game edukasi wordwall tema indahny kebersamaan pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093-4100.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1490>

Oktavia, R. (2022). Game based learning meningkatkan efektivitas belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 2(3), 56-59.

<https://osf.io/6aeuy/download>

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>

- Pianda, D. (2018). Kinerja guru: kompetensi guru, motivasi kerja dan kepemimpinan kepala sekolah. *CV Jejak (Jejak Publisher)*, 2(1), 45-49.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah kimia fisika i. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29.  
<https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028>
- Rozali, A., Irianto, D. M., & Yuniarti, Y. (2022). Kajian problematika teacher centered learning dalam pembelajaran siswa studi kasus: sdn dukuh, sukabumi. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 5(1), 77-85.  
<https://doi.org/10.22460/collase.v5i1.9996>
- Saihu, M. (2022). Intensifikasi kecerdasan emosional anak introvert melalui model pembelajaran kooperatif pada pendidikan dasar. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(03), 1063-1082.  
<http://jurnal.staialhidayahbogor.ac.id/index.php/ei/article/view/3178>.
- Salay, R. (2019). Perbedaan motivasi belajar siswa yang mendapatkan teacher centered learning dengan student centered learning. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 28-37.  
<https://osf.io/ybeux/download>
- Sari, D. C., Purba, D. W., & Hasibuan, M. S. (2019). Inovasi pendidikan lewat transformasi digital. *Yayasan Kita Menulis*, 2(1), 17-25.  
[https://www.researchgate.net/profile/MsHasibuan/publication/336319929\\_Inovasi\\_Pendidikan-Kita\\_Menulis\\_1/links/5d9c74f3458515c1d39e83f9/Inovasi-Pendidikan-Kita-Menulis-1.pdf](https://www.researchgate.net/profile/MsHasibuan/publication/336319929_Inovasi_Pendidikan-Kita_Menulis_1/links/5d9c74f3458515c1d39e83f9/Inovasi-Pendidikan-Kita-Menulis-1.pdf).
- Sari, E., Sihaloho, R., Sutomo, S., & Arum, W. S. A. (2021). Meningkatkan komitmen guru melalui optimalisasi kepemimpinan kepala sekolah. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 1(04), 250-264.  
<http://www.ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP/article/view/32>
- Siswono, T. Y. E. (2016). Berpikir kritis dan berpikir kreatif sebagai fokus pembelajaran matematika. In *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika (Senatik 1)* (pp. 11-26).  
<https://www.academia.edu/download/51806316/1046-1019-1-PB.pdf>.
- Slameto, S. (2015). Pembelajaran berbasis riset mewujudkan pembelajaran yang inspiratif. *Satya Widya*, 31(2), 102-112.  
<https://ejournal.uksw.edu/satyawidya/article/view/622>.
- Stiller, K. D., & Schworm, S. (2019). Game-based learning of the structure and functioning of body cells in a foreign language: effects on motivation, cognitive load, and performance. In *Frontiers in Education*, 4(18).  
<https://doi.org/10.3389/educ.2019.00018>
- Syaparuddin, S., Meldianus, M., & Elihami, E. (2020). Strategi pembelajaran aktif dalam meningkatkan motivasi belajar pkn peserta didik. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 30-41.

<https://ummaspul.e-journal.id/MGR/article/download/326/154>.

Ulya, M. (2021). Penggunaan educandy dalam evaluasi pembelajaran bahasa indonesia. *lingua rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(1), 55-63.

<http://jurnal.umt.ac.id/index.php/lgrm/article/view/4089>

Vusić, D., Bernik, A., & Geček, R. (2018). Instructional design in game based learning and applications used in educational systems. *Technical Journal*, 1(2), 11–17

<https://hrcak.srce.hr/clanak/290084%3F>.

Widiana, I. W. (2022). Game based learning dan dampaknya terhadap peningkatan minat belajar dan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sains di sekolah dasar. *Jurnal 9Edutech Undiksha*, 10(1).

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/48925>

Wiwin Fachrudin Yusuf, W. (2023). Metode pembelajaran strategi, model dan teknis. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 25-29.

<https://repository.yudharta.ac.id/1819/>.

Angraini, Hayu Ika, Nurhayati, Shirly Rizki Kusumaningrum, “Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis HOTS Dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) di Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2, no 1 (2021) : 1885-1895.