

Efektivitas Penggunaan Metode Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Mengatasi Kemalasan Siswa SD 124398 Pematangsiantar

Desi Gokma Manurung¹, Zelonika Butar-Butar², Sempria Siregar³, Jesika ButarButar⁴, Noharni Simanjuntak⁵

^{1,2,3,4,5} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar
e-mail: Desigokmamanurung@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini mengkaji efektivitas pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Menggunakan pendekatan kualitatif, penelitian ini membandingkan dua kelompok siswa kelas IV di SDN 091608 Sinaksak (kelompok kontrol) dan SDN 124398 Pematangsiantar (kelompok eksperimen). Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis game secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa, yang tercermin dalam antusiasme, interaksi, dan semangat belajar. Sebaliknya, kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional tidak menunjukkan perubahan motivasi yang signifikan. Faktor-faktor yang mempengaruhi peningkatan motivasi antara lain interaktivitas, umpan balik langsung, dan elemen tantangan dalam permainan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis game efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata kunci: *Pembelajaran Berbasis Game, Motivasi Belajar, Siswa Sekolah Dasar.*

Abstract

This research examines the effectiveness of game-based learning in increasing elementary school students' learning motivation. Using a qualitative approach, this study compared two groups of class IV students at SDN 091608 Sinaksak (control group) and SDN 124398 Pematangsiantar (experimental group). The research results show that game-based learning methods significantly increase students' learning motivation, which is reflected in enthusiasm, interaction and enthusiasm for learning. In contrast, the control group using conventional methods did not show significant changes in motivation. Factors that influence increased motivation include interactivity, direct feedback, and challenge elements in the game. This research concludes that game-based learning is effective in increasing students' learning motivation.

Keywords : *Game-Based Learning, Learning Motivation, Elementary School Students.*

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan kemampuan akademik siswa. Pada tahap ini, siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan mendasar yang menjadi fondasi bagi pendidikan mereka di masa mendatang. Oleh karena itu, penting untuk memastikan siswa tidak hanya memahami materi pelajaran, tetapi juga memiliki motivasi tinggi untuk belajar dengan penuh semangat dan antusias (Nuraini & Ramdhani, 2022).

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor utama yang memengaruhi pencapaian hasil belajar siswa. Motivasi ini dapat bersumber dari dalam diri siswa (motivasi intrinsik) maupun dari lingkungan luar (motivasi ekstrinsik). Siswa yang memiliki motivasi cenderung lebih fokus, tekun, dan berusaha keras untuk mencapai tujuan belajarnya. Sebaliknya, kurangnya motivasi dapat menyebabkan kurangnya keterlibatan dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak buruk pada hasil belajar mereka. Berbagai metode pembelajaran telah diterapkan untuk meningkatkan motivasi siswa, salah satunya adalah pembelajaran berbasis game, yang semakin diminati. Metode ini mengintegrasikan unsur-unsur permainan ke dalam proses belajar, menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan penuh tantangan. Game edukatif

dirancang agar siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga mereka lebih terlibat dan termotivasi (Fitriana & Kurniawan, 2022).

Metode pembelajaran berbasis game memiliki sejumlah keunggulan. Pertama, game dapat menjadikan materi pelajaran lebih menarik dan interaktif. Melalui penggunaan animasi, grafik, dan suara, penyampaian informasi menjadi lebih menarik dibandingkan pendekatan pembelajaran tradisional. Kedua, game memberikan umpan balik langsung, membantu siswa memantau perkembangan belajar mereka dan segera memperbaiki kesalahan. Ketiga, game dapat mendorong kerja sama dan kompetisi yang sehat antar siswa, meningkatkan motivasi dan partisipasi mereka dalam proses belajar (Lestari & Priyanto, 2023).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menggali dan memahami secara mendalam efektivitas metode pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Pendekatan kualitatif dipilih untuk memperoleh pemahaman yang lebih kaya mengenai pengalaman dan pandangan siswa, guru, serta orang tua terhadap pembelajaran berbasis permainan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV di SD N 124398 Jl. Perwira dan siswa kelas IV di SDN 091608 Sinaksak. Sekolah pertama berfungsi sebagai kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional, sedangkan sekolah kedua sebagai kelompok eksperimen yang menerapkan metode pembelajaran berbasis game.

Prosedur penelitian dimulai dengan dilakukan observasi kelas untuk mencatat interaksi antara siswa dan guru serta dinamika kelas selama proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, kelompok eksperimen menjalani pembelajaran berbasis permainan selama 4 minggu, sedangkan kelompok kontrol tetap menggunakan metode pembelajaran konvensional tanpa permainan. Setiap sesi pembelajaran di dokumentasikan dengan mencatat aktivitas, interaksi siswa, serta respons mereka terhadap permainan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan catatan lapangan yang ditemukan bahwa metode pembelajaran berbasis game ini efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Siswa pada kelompok kontrol yang mengikuti metode pembelajaran konvensional sedikit atau tidak ada perubahan dalam motivasi belajar siswa. Bahkan beberapa siswa masih merasa bosan dan kurang termotivasi dalam belajar. Sedangkan pada kelas eksperimen Sebagian besar siswa yang mengikuti metode pembelajaran berbasis game menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa yang signifikan. Bahkan pada pembelajaran berbasis game ini siswa lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran didalam kelas. Beberapa siswa juga mengungkapkan bahwa pembelajaran tersebut lebih menyenangkan dan menantang. Begitu juga dengan interaksi yang terjadi pada proses pembelajaran didalam kelas tersebut dapat dilihat bahwa pada kelas kontrol siswa hanya kebanyakan diam dan mendengarkan saja tanpa banyak berinteraksi, sedangkan yang terjadi pada kelas eksperimen siswa aktif berkolaborasi dalam mengikuti proses pembelajaran tersebut.

Penelitian ini mendukung hipotesis bahwa metode pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Peningkatan motivasi ini disebabkan oleh beberapa aspek:

- a) Interaktivitas dan Keterlibatan: Permainan edukatif menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menarik, sehingga siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Interaktivitas ini membantu mempertahankan perhatian siswa dan membuat mereka lebih antusias untuk belajar.
- b) Umpan Balik Langsung: Permainan memberikan umpan balik langsung yang memungkinkan siswa untuk memahami perkembangan belajar mereka dan segera memperbaiki kesalahan. Hal ini berkontribusi pada peningkatan kepercayaan diri dan motivasi siswa.
- c) Elemen Tantangan dan Kompetisi: Permainan sering menyertakan tantangan dan kompetisi yang mendorong siswa untuk berusaha lebih keras. Tantangan membuat

pembelajaran menjadi lebih menarik, sedangkan kompetisi yang sehat memotivasi siswa untuk mencapai hasil yang lebih baik.

- d) Pembelajaran yang Menyenangkan: Siswa cenderung merasa bahwa belajar melalui permainan lebih menyenangkan dibandingkan metode tradisional. Kesenangan dalam belajar ini penting untuk menjaga motivasi dan membuat proses pembelajaran lebih menarik.

Namun, penelitian ini juga menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran berbasis permainan memerlukan persiapan dan pemahaman yang matang dari guru. Guru perlu mendapatkan pelatihan yang memadai untuk mengintegrasikan permainan ke dalam pembelajaran secara efektif. Selain itu, permainan yang digunakan harus relevan dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran agar dapat memberikan manfaat maksimal bagi siswa.

SIMPULAN

Metode pembelajaran berbasis permainan telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Mengintegrasikan permainan ke dalam kurikulum sekolah dapat menjadi alternatif inovatif dan menyenangkan untuk metode pembelajaran tradisional. Penelitian lanjutan diperlukan untuk mengidentifikasi jenis permainan dan elemen yang paling efektif dalam berbagai konteks pembelajaran. Selain itu, dukungan dan pelatihan yang memadai bagi guru sangat penting untuk memastikan keberhasilan penerapan metode ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Areni, I. S., Amirullah, I., Muslimin, Z., Palantei, E., Prayogi, A., & Bustamin, A. (2019). Pengenalan Pembelajaran Interaktif Berbasis Game di SDN 14 Bonto-Bonto Kabupaten Pangkep. *Panrita Abdi-Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 3(2), 177-183.
- Nahampun, S. H., Gurning, P. P., Nexandika, R., Zalukhu, Y. A. A., & Sianturi, M. E. (2024). Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 3(3), 63-68.
- Palittin, I. D., Wolo, W., & Purwanti, R. (2019). Hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar siswa. *Magistra: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 101-109.
- Rahman, S. (2022, January). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Wahyuni, E. N. (2020). Motivasi belajar.