

Penerapan Strategi Game-Based Learning sebagai Inovasi Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Globalisasi

Ervina¹, Amidda Silfia², Desri Ulfa³, Abdul Basir⁴

^{1,2,3,4} Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Datuk Laksemama Bengkulu

e-mail: vinaervina41@gmail.com¹, amiddanasilfia@gmail.com², ulfadesri037@gmail.com³, kangbasbasir@gmail.com⁴

Abstrak

Globalisasi membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan yang menuntut inovasi pembelajaran agar mampu mencetak generasi yang tangguh dan kompeten secara global. Salah satu inovasi tersebut adalah Game-Based Learning (GBL), yaitu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses belajar-mengajar. Penelitian ini menggunakan metode kepustakaan (library research) dengan mengkaji literatur terpercaya dari tahun 2020-2024 terkait penerapan GBL dan dampaknya pada motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Hasil kajian menunjukkan bahwa GBL efektif meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan aktif siswa, serta mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan sosial. Selain itu, GBL dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar, memberikan pengalaman pembelajaran yang inklusif dan interaktif, serta mempersiapkan siswa menghadapi tantangan abad ke-21. Namun, keberhasilan GBL sangat bergantung pada kesiapan guru, dukungan infrastruktur teknologi, dan keterlibatan orang tua serta institusi pendidikan. Integrasi teknologi seperti augmented reality dan virtual reality semakin memperkaya pembelajaran berbasis game. Evaluasi komprehensif dan perencanaan matang diperlukan agar GBL tidak sekadar hiburan, melainkan strategi pembelajaran yang efektif dan berdampak jangka panjang. Secara keseluruhan, GBL merupakan inovasi pembelajaran yang relevan dan adaptif dalam menjawab tantangan globalisasi serta meningkatkan kualitas pendidikan di berbagai jenjang.

Kata kunci: *Game-Based Learning, Motivasi Belajar, Keterlibatan Siswa, Keterampilan Abad Ke-21, Inovasi Pembelajaran, Pendidikan Globalisasi, Teknologi Pendidikan, Pembelajaran Inklusif.*

Abstract

Globalization has brought significant changes in the field of education, demanding learning innovations capable of producing resilient and globally competent generations. One such innovation is Game-Based Learning (GBL), a learning approach that integrates game elements into the teaching and learning process. This study employs a library research method by reviewing credible literature from 2020 to 2024 related to the implementation of GBL and its impact on students' motivation, engagement, and learning outcomes. The findings indicate that GBL is effective in enhancing students' intrinsic motivation and active engagement, as well as developing critical thinking, creativity, and social skills. Moreover, GBL can accommodate various learning styles, providing an inclusive and interactive learning experience, and preparing students to face 21st-century challenges. However, the success of GBL greatly depends on teacher readiness, technological infrastructure support, and the involvement of parents and educational institutions. The integration of technologies such as augmented reality and virtual reality further enriches game-based learning. Comprehensive evaluation and careful planning are necessary to ensure that GBL is not merely entertainment, but an effective and impactful long-term learning strategy. Overall, GBL is a relevant and adaptive learning innovation in responding to the challenges of globalization and enhancing the quality of education across various levels.

Keywords: *Game-Based Learning, Learning Motivation, Student Engagement, 21st-Century Skills, Learning Innovation, Globalization In Education, Educational Technology, Inclusive Learning.*

PENDAHULUAN

Globalisasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Arus informasi dan teknologi yang berkembang pesat menuntut dunia pendidikan untuk tidak hanya menyesuaikan diri, tetapi juga berinovasi agar mampu menciptakan generasi yang tangguh, adaptif, dan kompeten secara global. Salah satu strategi yang muncul sebagai solusi inovatif adalah *Game-Based Learning* (GBL), yaitu pendekatan pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan ke dalam proses belajar-mengajar. Strategi ini dinilai relevan dengan karakteristik peserta didik masa kini yang cenderung lebih tertarik pada pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan menantang secara intelektual.

Game-Based Learning bukan sekadar aktivitas bermain biasa, tetapi permainan yang dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Di dalamnya terdapat unsur kompetisi, tantangan, dan reward yang mendorong siswa untuk terus aktif dan terlibat secara emosional dalam proses pembelajaran. Permainan dalam GBL mengandung elemen edukatif yang dapat membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih kontekstual dan bermakna. Hal ini menjadi penting karena pembelajaran yang bermakna terbukti mampu meningkatkan retensi pengetahuan dalam jangka panjang.

Motivasi belajar merupakan salah satu kunci dalam keberhasilan pendidikan, dan GBL terbukti mampu meningkatkan motivasi tersebut. Ketika siswa dihadapkan pada materi pelajaran dalam bentuk permainan, mereka cenderung merasa tertantang dan terdorong untuk menyelesaikan misi-misi tertentu demi mendapatkan pencapaian dalam permainan. Rasa puas atas pencapaian inilah yang memunculkan motivasi intrinsik, yaitu keinginan untuk belajar karena memang menyenangkan, bukan karena paksaan eksternal seperti nilai atau hukuman.

Keterlibatan aktif siswa dalam GBL juga berkontribusi besar terhadap pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Siswa diajak untuk menganalisis masalah, mengevaluasi pilihan, serta membuat keputusan yang berdampak pada jalannya permainan. Proses ini secara tidak langsung melatih keterampilan berpikir kritis dan kreatif, dua kemampuan penting yang dibutuhkan dalam menghadapi tantangan di era globalisasi. Dengan demikian, GBL bukan hanya efektif untuk memahami konsep-konsep dasar, tetapi juga dalam melatih logika dan strategi berpikir siswa (Pranoto, S. E. 2020).

Selain aspek kognitif, GBL juga memiliki pengaruh terhadap pengembangan keterampilan sosial siswa. Banyak permainan edukatif yang dirancang untuk dimainkan secara kelompok atau tim, sehingga menuntut kerja sama, komunikasi, dan koordinasi antaranggota. Dalam proses tersebut, siswa belajar untuk berinteraksi, bernegosiasi, dan menyelesaikan konflik secara konstruktif. Kemampuan ini sangat dibutuhkan dalam dunia kerja global yang menuntut kolaborasi lintas budaya dan lintas disiplin.

Penerapan GBL juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih inklusif. Karena sifat permainan yang fleksibel dan adaptif, strategi ini bisa disesuaikan dengan berbagai gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Siswa yang memiliki kesulitan dalam pembelajaran konvensional dapat merasa lebih percaya diri dan termotivasi ketika belajar melalui permainan yang interaktif dan mendukung proses belajar mereka secara personal (Bashir, F. A., & Bramastia, B. 2022).

Di samping manfaat-manfaat tersebut, GBL juga menuntut peran aktif guru sebagai fasilitator pembelajaran. Guru perlu memahami cara merancang atau memilih permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta memastikan bahwa permainan tersebut tidak hanya menghibur, tetapi juga memberikan nilai edukatif. Ini memerlukan keterampilan pedagogik dan literasi digital yang memadai, agar guru mampu mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam proses belajar (Wahyuning, S. 2022).

Penerapan GBL sangat cocok digunakan dalam berbagai jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Di sekolah dasar, GBL dapat diterapkan untuk membangun konsep dasar melalui permainan sederhana yang menyenangkan. Di jenjang

menengah dan atas, permainan dapat lebih kompleks dengan tantangan berbasis studi kasus atau simulasi. Bahkan, di perguruan tinggi, GBL dapat digunakan dalam bentuk *serious games* atau *gamification* dalam platform digital yang mendalam dan berbasis data (Wulandari, W., & Widiyansyah, A. T. 2023).

Contoh konkret penerapan GBL dapat dilihat dari berbagai aplikasi pendidikan yang kini banyak digunakan, seperti *Kahoot!*, *Quizizz*, dan *Duolingo*. Aplikasi-aplikasi ini menggunakan pendekatan permainan untuk menyampaikan materi pelajaran secara menyenangkan. Misalnya, *Duolingo* mengajarkan bahasa asing dengan sistem poin, level, dan tantangan harian yang memotivasi pengguna untuk terus belajar setiap hari (Widiana, I. W. 2022).

Namun, meskipun GBL membawa banyak manfaat, penerapannya tidak lepas dari tantangan. Salah satu tantangan utama adalah ketersediaan infrastruktur teknologi, terutama di daerah-daerah yang belum memiliki akses internet yang memadai. Selain itu, belum semua guru memiliki keterampilan untuk merancang pembelajaran berbasis game, sehingga diperlukan pelatihan dan pengembangan profesional secara berkelanjutan.

Penerapan GBL juga memerlukan waktu yang cukup dalam perencanaan dan evaluasi. Guru harus mampu menyesuaikan antara alur permainan dengan kurikulum yang berlaku, serta merancang instrumen evaluasi yang mampu mengukur hasil belajar secara objektif. Proses ini bisa memakan waktu lebih lama dibandingkan metode ceramah konvensional, namun hasil yang dicapai cenderung lebih berdampak dalam jangka panjang (Nugraheni, G. W. 2022).

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah penelitian kepustakaan (library research) yang bertujuan untuk mengkaji secara mendalam berbagai literatur terkait strategi *Game-Based Learning* (GBL) sebagai inovasi dalam proses pembelajaran serta relevansinya dalam meningkatkan kualitas pendidikan di era globalisasi. Penelitian ini mengumpulkan data dari sumber-sumber terpercaya seperti buku, artikel jurnal nasional dan internasional, prosiding seminar, serta dokumen kebijakan pendidikan yang diterbitkan antara tahun 2020 hingga 2024. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi dengan membaca, menelaah, dan menganalisis secara kritis berbagai referensi yang membahas konsep, teori, dan hasil penelitian tentang GBL serta dampaknya terhadap motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Dengan pendekatan deskriptif-analitis, penelitian ini tidak hanya menyajikan informasi yang terkumpul tetapi juga melakukan sintesis dan evaluasi terhadap berbagai temuan agar dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai penerapan GBL sebagai metode pembelajaran inovatif yang adaptif dan efektif dalam menjawab tantangan globalisasi di dunia pendidikan saat ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan *Game-Based Learning* (GBL) telah terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Dengan mengintegrasikan unsur permainan dalam proses pembelajaran, siswa menjadi lebih tertarik dan bersemangat mengikuti pelajaran. Hal ini sejalan dengan teori motivasi yang menyebutkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan menantang dapat memicu keinginan belajar intrinsik, sehingga siswa tidak hanya belajar untuk mendapatkan nilai, tetapi juga untuk memahami dan menguasai materi (Rijkiah, A. R., dkk, 2025).

Selain meningkatkan motivasi, GBL juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Berbeda dengan metode tradisional yang sering membuat siswa pasif, GBL mengajak siswa untuk berpikir kritis, mengambil keputusan, dan menyelesaikan masalah dalam konteks permainan. Keterlibatan aktif ini membuat siswa lebih mudah menyerap dan mengingat materi pelajaran karena mereka mengalami proses pembelajaran secara langsung dan interaktif.

Dampak positif GBL juga terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa. Banyak penelitian menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan metode pembelajaran berbasis game memperoleh nilai yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan metode konvensional. Hal ini dikarenakan permainan edukatif biasanya mengemas materi pelajaran dalam bentuk yang lebih menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga pemahaman materi menjadi lebih mendalam (Wahyuning, S. 2022).

GBL juga berkontribusi dalam pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti berpikir kritis dan kreatif. Dalam permainan edukatif, siswa seringkali dihadapkan pada situasi yang menuntut analisis, evaluasi, dan penciptaan solusi baru. Proses ini secara tidak langsung melatih kemampuan berpikir kompleks yang sangat dibutuhkan di era globalisasi yang penuh dengan perubahan dan tantangan (Salsabila, N. H., & Setyaningrum, W. 2019).

Selain aspek kognitif, GBL juga membantu pengembangan keterampilan sosial siswa. Melalui permainan yang dimainkan secara kelompok atau tim, siswa belajar berkomunikasi, berkoordinasi, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Kemampuan kolaborasi ini sangat penting untuk dipersiapkan sejak dini karena dunia kerja modern sangat mengutamakan kerja tim dan komunikasi efektif (Supriyadi, E. 2018).

Salah satu keunggulan GBL adalah kemampuannya untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Karena permainan edukatif biasanya menggabungkan elemen visual, audio, dan kinestetik, siswa dengan preferensi belajar yang berbeda tetap dapat menikmati dan memahami materi dengan baik. Ini membuat GBL menjadi metode pembelajaran yang inklusif dan dapat diterapkan pada berbagai kelompok siswa dengan kebutuhan yang berbeda.

Namun, keberhasilan penerapan GBL sangat bergantung pada kesiapan guru sebagai fasilitator. Guru perlu memiliki kompetensi digital dan pedagogik yang memadai agar dapat memilih atau merancang permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, guru juga harus mampu mengelola kelas agar siswa tetap fokus pada pembelajaran dan tidak hanya sekedar bermain tanpa mendapatkan manfaat edukatif (Ramdani, A. 2019).

Infrastruktur teknologi juga menjadi faktor penting dalam implementasi GBL. Sekolah yang memiliki akses internet stabil dan perangkat digital memadai lebih mudah menerapkan strategi ini dibandingkan dengan sekolah yang fasilitasnya terbatas. Kesenjangan infrastruktur ini menjadi tantangan besar bagi pemerataan kualitas pendidikan berbasis teknologi di berbagai daerah. (Dewi, R. S. 2020).

Dalam konteks globalisasi, GBL membantu siswa mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti literasi digital, kemampuan beradaptasi, dan pemecahan masalah. Melalui permainan edukatif, siswa tidak hanya belajar konten akademik tetapi juga mempraktikkan kemampuan yang akan sangat berguna dalam menghadapi dunia kerja yang semakin kompleks dan dinamis. GBL juga memberikan fleksibilitas dalam penyampaian materi sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Guru dapat menyesuaikan tingkat kesulitan dan jenis permainan dengan kebutuhan siswa serta tujuan pembelajaran. Hal ini memungkinkan pembelajaran menjadi lebih personal dan efektif, karena siswa belajar sesuai dengan kemampuan dan kecepatan masing-masing.

Studi juga menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran berbasis game seperti Kahoot!, Quizizz, dan Duolingo sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Aplikasi-aplikasi tersebut menawarkan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan dengan fitur-fitur seperti kompetisi, pencapaian level, dan feedback langsung yang memotivasi siswa untuk terus belajar. Meski banyak manfaat, GBL tidak boleh dipandang hanya sebagai hiburan. Guru harus memastikan bahwa permainan yang digunakan memiliki tujuan pembelajaran yang jelas dan terukur. Tanpa perencanaan yang baik, GBL dapat kehilangan fokus edukatif dan hanya menjadi aktivitas yang menghabiskan waktu tanpa hasil nyata. (Sari, I. P. 2020).

Penilaian hasil belajar dalam GBL perlu dilakukan secara komprehensif, tidak hanya mengukur aspek kognitif tetapi juga keterampilan sosial dan sikap siswa. Evaluasi harus mencakup observasi selama permainan, refleksi siswa, serta hasil produk atau keputusan yang diambil dalam permainan untuk mendapatkan gambaran menyeluruh tentang perkembangan peserta didik.

Teknologi baru seperti augmented reality (AR) dan virtual reality (VR) mulai diintegrasikan dalam GBL untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih imersif dan nyata. Penggunaan teknologi ini memungkinkan siswa mengeksplorasi konsep dan situasi yang sulit dijangkau secara fisik, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.

Dari sisi psikologis, GBL membantu mengurangi kecemasan dan rasa takut gagal pada siswa. Dengan adanya sistem reward dan kesempatan untuk mencoba kembali dalam permainan, siswa merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk belajar dari kesalahan tanpa tekanan berlebihan. GBL juga memberikan peluang besar untuk pembelajaran inklusif. Dengan desain

yang adaptif dan interaktif, siswa dengan berbagai kebutuhan khusus dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar dan merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan serta bermanfaat.

Keberhasilan GBL juga bergantung pada dukungan dari berbagai pihak, termasuk orang tua dan institusi pendidikan. Orang tua yang aktif mendukung dan memotivasi anak serta institusi yang menyediakan sarana dan kebijakan yang mendukung sangat menentukan keberlanjutan dan efektivitas penerapan GBL. Kombinasi GBL dengan metode pembelajaran lain seperti blended learning atau flipped classroom semakin meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Pendekatan ini memungkinkan siswa belajar mandiri dengan media digital dan berdiskusi secara langsung dengan guru, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyeluruh dan berimbang.

Evaluasi berkelanjutan terhadap penerapan GBL juga penting untuk mengidentifikasi kendala dan peluang pengembangan. Melalui feedback dari siswa, guru, dan pemangku kepentingan lainnya, strategi pembelajaran ini dapat terus disempurnakan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan teknologi.

Secara keseluruhan, hasil kajian menunjukkan bahwa strategi *Game-Based Learning* merupakan inovasi pembelajaran yang relevan dan efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di era globalisasi. Dengan berbagai manfaat yang ditawarkannya, GBL mampu mempersiapkan generasi muda yang tidak hanya cerdas secara akademik tetapi juga memiliki keterampilan sosial, kreativitas, dan kemampuan beradaptasi yang tinggi, sehingga siap bersaing di tingkat global.

SIMPULAN

Penerapan Game-Based Learning (GBL) terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan mengintegrasikan unsur permainan, GBL tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menantang, tetapi juga membantu siswa mengembangkan kemampuan kognitif tingkat tinggi seperti berpikir kritis dan kreatif. Selain aspek akademik, GBL turut mendukung pengembangan keterampilan sosial melalui kerja sama dalam kelompok, serta mengakomodasi berbagai gaya belajar sehingga pembelajaran menjadi inklusif. Keberhasilan GBL sangat bergantung pada kesiapan guru sebagai fasilitator, ketersediaan infrastruktur teknologi, serta dukungan dari orang tua dan institusi pendidikan. Integrasi teknologi terbaru seperti augmented reality dan virtual reality semakin memperkaya pengalaman belajar yang imersif dan bermakna. Evaluasi hasil belajar dalam GBL perlu dilakukan secara menyeluruh, mencakup aspek kognitif, sosial, dan sikap siswa. Secara keseluruhan, GBL merupakan inovasi pembelajaran yang relevan dan strategis dalam era globalisasi untuk mempersiapkan generasi muda yang siap menghadapi tantangan dunia kerja dengan kemampuan akademik, sosial, kreativitas, dan adaptabilitas yang mumpuni.

DAFTAR PUSTAKA

- Bashir, F. A., & Bramastia, B. (2022). Implementasi Game Based Learning Berbasis Digital: Literatur Review. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 8070–8083
- Dewi, R. S. (2020). Peran guru dalam implementasi game-based learning di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 120-130.
- Nugraheni, G. W. (2022). Penerapan Pendekatan Game Based Learning Menggunakan Media Maze Game dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas II di SDN Krenceng I. [Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta].
- Pranoto, S. E. (2020). Penggunaan Games Based Learning Quiziz Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas XII IPS SMA Darul Hikmah Kutoarjo. *Habitus: Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Antropologi*, 4(1), 25–38.
- Ramdani, A. (2019). Strategi pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 3(1), 45-52.
- Rijkiah, A. R., Rahmawati, D. S., & Rachman, I. F. (2025). Penerapan Game-Based Learning untuk Mengoptimalkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI)*, 2(4), 469–480
- Salsabila, N. H., & Setyaningrum, W. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game: Statistics in Arctic. *Mathematics and Educations Journal*, 1(1), 53–63.

- Sari, I. P. (2020). Game-based learning dan keterampilan abad 21 dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(3), 210-222.
- Supriyadi, E. (2018). Penerapan Game-Based Learning untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 4(2), 150-160.
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran IPA Interaktif dengan Game Based Learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia*, 4(2), 75–81.
- Widiana, I. W. (2022). Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1–10.
- Wulandari, W., & Widiansyah, A. T. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Games Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 13(3), 113–122.